

3～5歳異年齢混合児を対象としたオンライン表現活動の実践 ～[ちいさいわたし(できないって素敵だね)]～

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

植村・菊池・藤瀬・松木・本山
黒川・黒木・布谷・森

1. テーマについての諸問題(本山)

①テーマ 「ちいさいわたし～できないって素敵だね」

②内容

幼児期の成長を考え、出来ること、出来ないことかあってもいいと、絵本「ちいさいわたし」をもとに劇でオリジナルストーリーとして子ども達が考える機会とする。

③絵本「ちいさいわたし」について



作者 かさいまり・あかだちあき
出版社 くもん出版

「こどもたちは、いつも、まだとちゅう」が絵本のテーマである。主人公の“わたし”は、大きな声で挨拶できなかったり、おはあちゃんにもらった服もぶかぶかだったり、夜も怖くて一人では寝れなかったりするが「いつかはできるようになるもん。今はその途中たもん。」と感じている。しかし、大事なお人形をお友たちに貸せなくて、ケンカした時に「このまま...ずっと遊ばない?」「いつか?」「いつかじゃだめ」と思い、お友だちの家に駆け出していく姿が描かれている。“わたし”が考え行動し、成長する姿が絵本から伝わる。優しく繊細な目線で子どもの心の揺れを描き出していて、小さな心の成長を見逃さずに絵本に表現されている。

○オリジナルストーリーと劇について

絵本を参考にオリジナルのストーリーを考え、劇で表現することにより、より子ども達に伝わりやすくなると考えた。そして「できないこと」に重点をおき、出来ないって素敵なことだということ、出来なくてもいつはか出来るようになること、出来ないお友だちを否定せず受け入れる心を持つことを表現したいと思った。

○テーマと縦割りについて

3歳児から5歳児の異年齢を対象に発表を行った。

昔は、年齢に関係なくご近所の子も同士、みんなで遊ぶ姿が多くみられたが、最近は少子化、核家族化が増加し、年齢の異なる子どもたちが一緒になって遊ぶ機会が減っている。異年齢同士遊ぶことは、年上の子が年下の子の面倒を見たり教えたり、年下の子が年上の子に憧れたり真似をしたりすることで、人との関わり合いを学び、成長していく。

今回の発表では、「出来ない」ことを通して、年齢に関係なく一人一人の出来ること、出来ないことは違っていいと考えた。私たちは、出来なくても大丈夫だということ、出来ないならとするかを子ども自身で考えることが大切だと感じた。そして、役ごとに出来ないことが出来るようになった時、より一層達成感を味わい、自己肯定感を高めることに繋がると考え、そこを表現したいと考えた。

○準備物（黒川）

名札、机、椅子、絵本、ひまわり、折り紙、ナレーションで使うゾウさん、ハサミ、ガムテープ、磁石、ピアノの楽譜

○役割分担（黒川）

担当	劇の役割	<回想シーン>
ピアノ→菊池	ピアノ→菊池	子ども(なつこ先生)→本山
ナレーション→布谷	ナレーション→布谷	子ども→布谷・黒木
カメラ→植村	カメラ→植村	藤瀬・植村
会計→森	子ども(喧嘩する)→森	
総監督→黒川	子ども(主人公)→黒川	
台本→藤瀬・黒木・植村	子ども(あやちゃん)→黒木	
書記→本山	子ども(じゅりちゃん)→藤瀬	
道具→松木	子ども(ほのちゃん)→松木	
	子ども(回想後)→菊池	

2. 本番までの流れ(布谷)

①発表内容決めの話し合い

3～5歳児を対象とした表現発表の内容を大まかに決めて、子どもたちにどんなことを伝えたいのかをはっきりとさせた。私たちのグループでは「ちいさいわたし」という絵本を題材に、「できないってすてきだね」というテーマを立て、子どもたちに何を伝えたいのか、どういう技法を使ってそれを伝えるのかを話し合った。その結果、私たちのグループでは子どもたちに「できないことがあってもそれは悪いことではなく、成長の途中である。これから出来るようになるから焦らなくて大丈夫だよ。」ということを劇を通して伝える。ということに決定した。

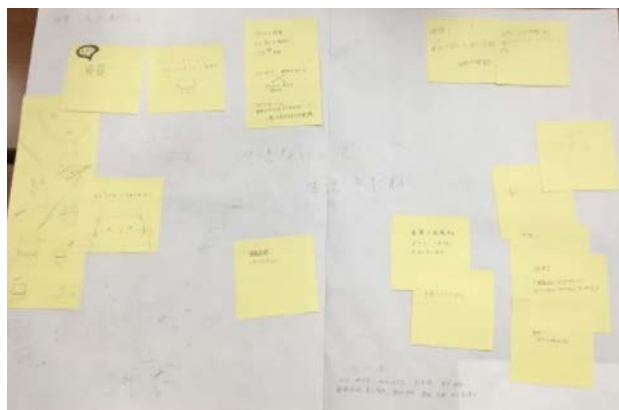


写真1 内容案①

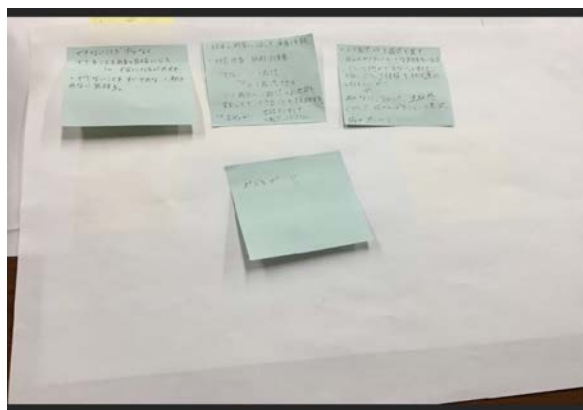


写真2 内容案②

②役割決め

「ちいさいわたし」を土台とした台本の作成。そして、登場する人物、ナレーション、カメラ、音響などの役割を適材適所を活かして決めた。

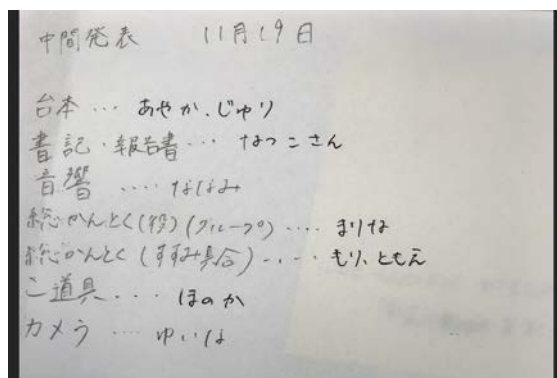


写真3 役割分担

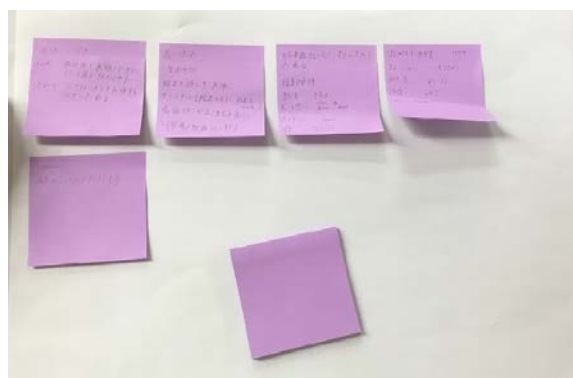


写真4 構成・役割

③本番に向けての練習

役者・・・完成した台本を読み合わせし、キャラを掴み、その後実際に動きながらすることで、そのキャラの行動の確認、台本の暗記。自分たちの役がどういう気持ちになって、投げ出したり、仲直りしたいと思ったのか、どうして最初に無視をしてしまったのか、という理由を考えて、間を置いたり、トーン、読むスピードを工夫した。

ナレーション・・・読み方や抑揚をつける。ピアノとタイミングを合わせて同じスピードで読み上げられるように練習。ナレーションの時に画面が真っ暗では、視覚的刺激がなく子供たち

が飽きてしまうと考え、ゾウのぬいぐるみを動かしながらナレーションをするように工夫した。

音響(ピアノ)・・・アブラハム、回想、終わりなどに音を入れる。場面に応じた曲選びをし、回想ではゆっくりと弾いたり、アブラハムや椅子取りゲームの時は元気よく弾いたり、終わりのピアノは子どもたちが楽しんでる雰囲気が伝わるように弾いて、ナレーションが入るところは少し音を抑えめにするなどを工夫した。

カメラ・・・カメラを二台使い、写したい場面に応じてカメラを切り換え、ズームやアウト、カメラの位置の移動を間に合うように練習。

裏方・・・手が空いている人が早着替えをする役者の手伝い、セットの準備、ゾウのぬいぐるみの背景の画用紙を持つ、などの練習。

3. ①台本制作の検討と改善 (植村・藤瀬)

作成当初は、絵本通りに台本を作成し、一つ一つのシーンに焦点を当て、主人公の小さい私が少しずつ成長していくところを表現できるように意識していた。しかし、どこが大切に本当に伝えたいことは何かと考えたとき、このままでは子どもたちに伝わらないと思い、オリジナルを加えることにした。(写真5) サブテーマである「できないことって素敵なことなんだよ」と伝えるにはどういう表現を取り入れるか考えた。その時の先生の言葉から回想シーンを入れることにした。

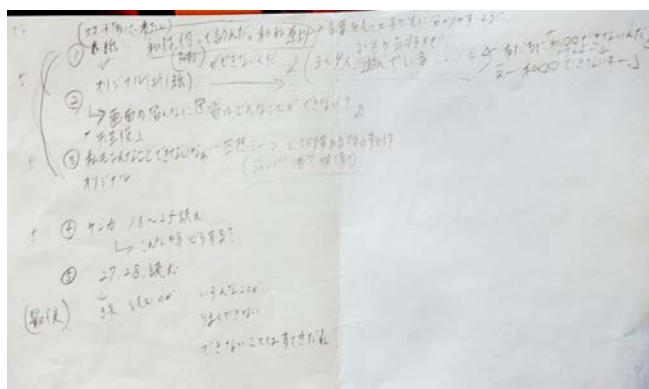


写真5 オリジナルを加えての構成

先生という役を入れることで回想シーンをつくり、過去のできないことがあったというところを見せ、子ども(役)が先生にもできないことがあったということを知るようにした。このことで「実は・・・」と自分はこれはできるけどこんなことはできないと言いやすくなり、子どもの言葉に対して共感することで、できないことは恥ずかしいことではないんだと思うことができるようになった。こうして、それぞれ一人一人が思いを出し合う機会をつくることで、あなただけじゃないんだよと伝えることができるのではないかと考えた。またこうすることで、「○○ちゃんってこれできないんだよ」とおともだちをバカにしたり、からかったりするようなことは、してはいけないことなんだと伝えることができる。

始めの子どもたちが折り紙で遊んでいるところでは、まず子どもたち同士で何をしようか何がしたいかと聞き合い、一人の意見に賛同する。始めに決めていた「チューリップ」をつくって"できない"と投げ出すのでは簡単すぎたため、「チューリップ」をつくる時は誰が一番早いか競争し合うようにした。そうすることで、子どもたちが無邪気に楽しく遊んでいる様子を表現した。(写真6)



写真6 競争

二つ目で少し難しい「ハート」をつくるようにする。

一人がつくり方を知っているため、他のおともだちに一つ一つ教えていく。この時に教える子は「こうやってするんだよ」と見せながら教えたり、「できた？」と一つ一つの工程で確認しながら進めたり、指をさしながら教えたり、折る方向や折り方を詳しく説明したりするなど一つ一つの工程をゆっくりにする。他おともだちに伝わりやすいように丁寧に伝えていくことを意識するようにした。(写真7)



写真7 教える

椅子取りゲームでの主人公とおともだちのケンカのシーンでは、椅子取りゲームが始まってピアノが流れているときに他の子はおともだち同士で途中で止まってみたり、後ろを振り向いてみたりなど、じゃれ合いながら楽しんでしている様子を表現する。また、二人は「早く行ってよ」や「自分のペースがあるの」などと言いつつケンカの前兆を表現した。(写真8)



写真8 早く行ってよ

ケンカが始まるころでは「私がさきに座ったの!」「ちがう、私がさきー!」などとどちらが先に座ったかの言い合いをする。そこでお互いを押し合いながら揉める。さっきまでの仲良く楽しそうにしている様子から一変して主人公が強く押ししてしまうことでケンカが大きくなるということを表現する。おともだちは倒れてしまい「もう遊びたくない」「もういやだ」と違う方を向きすごく怒っている様子を表現する。(写真9)



写真9 わたしがさき!!

「もういやだ」と言ってしまったが本当は「このままでいいのかなあ」という気持ちがあるなかで、見てくれている子どもたちの言葉や先生(役)の言葉にどうしたらいいのかを一緒に考え、自分はどうしたいのかを見つける。一人で考えたり、一人で解決しようとするのではなく、このようにさまざまな人の力も借りながら考えていくことも大切であるということを表現する。またこの時の先生も「こうしたほうがいい」などというのではなく、どうしたらいいと思うかを主人公自身に問いかけることで自分で考えるということを大切にする。(写真10)



写真10 どうしたらいいかな

仲直りをするところでは、何度も主人公がおともだちの名前を呼びかけても、振り向いてもらえない。このように何度か声をかけられても呼びかけに答えないことで、"嫌だった"という気持ちや"すごく怒っている"ということ表現する。また、主人公はおともだちが呼びかけに答えてくれなくてもめげずに声をかけ続けることで"きちんと話をしたい"という気持ちや"仲直りをしたい"という気持ちを表現する。(写真11)



写真11 仲直り

ナレーションについて・・・

始めにどこの話なのかを説明する。

回想シーンの前に、先生(役)がいつ頃のお話なのか、そのころどんなことをしていたかや先生(役)はどんな子どもだったのかななどを説明することで今から始まる回想の内容が分かりやすいようにする。

回想シーンの後では、人形を使って実は僕もできないと伝えたいので、子どものころの先生

け(役)とおともだちが話していたことをいい考えたと話す。そうすることで"どうしたらできるようになるかなあ"と考えることや、"おともだち同士で教え合う"ことが大切だということを伝える。



写真12 ナレーションの問いかけ

ケンカのシーンでは、主人公とおともだちがケンカしてしまい、どうしたらいいと思うかを見てくれている園のみんなに問いかける。一緒に考えてもらえるような問いかけをする。その後主人公に対して"本当にこのままでいいのか"を問いかける。さまざまな人に協力してもらいながら最終的に主人公が自分自身で決められるようにする。(写真12)

主人公とおともだちが仲直りした後では、二人が仲直りできたのは見てくれている園のみんなのおかげでもあるということを伝える。今、うまくできないことがたくさんあっても、子どもたち(役)のように少しずつできるようになっていき、今はその途中でたくさんの表情が積み重なって少しずつ成長していくということを伝える。できないからと焦る必要はない、できないことは素敵なことなんだということを伝える。できないから恥ずかしいと思ったり、落ち込んだりしないでもいいんだ、できないことがあるからこれからどんなことができるようになっていくのだろうとわくわくするような気持ちを大切にしてほしいということが伝わるように工夫する。ゆっくり自分のペースで進んでいいんだと思ってもらえるように伝える。

カメラについて・・・

始めの子どもたち（役）が折り紙を折って遊んでいるところで、折り方と教えているところが見やすいようにズームにする。完成した後はズームから元に戻し全体が見えるようにする。

回想の前では、ナレーションの人形にカメラを切り替える。回想中の座れなかった二人の会話をズームにし注目してもらえようように工夫する。

ナレーションと子どもたち（役）のカメラの切り替えはスライドで切り替えるようにし変わったことが分かりやすいようにする。また、できるだけ画面を暗くする時間を短くする。（写真13）



写真13 座れなかった二人の会話

②音楽の改善と検討(菊池)

アブラハムの子、子どもが登場するところ、回想シーン、仲直りのシーンの曲決めをした。アブラハムの子は、最初伴奏無しで行っていた。しかし、みんなのタイミングが合わず、振りもバラバラになってしまった。そこで、伴奏がある方が良くとなりピアノ伴奏を入れることにした。最初は、音が全部同じで、立つタイミングも決まっていなかった。みんなと話し合った結果、1オクターブ下がるところで、立つということが決まった。また、「回って」、「お尻」の部分が最初違う音だった。みんなが踊りやすいように音を揃えるようにした。楽譜はYouTubeからの音源を参考にし、音考えた。

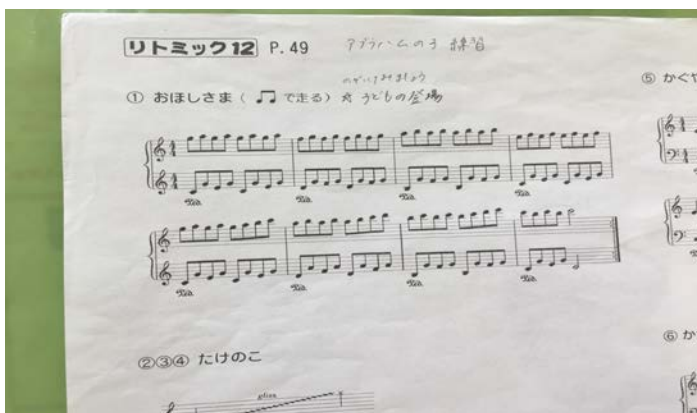
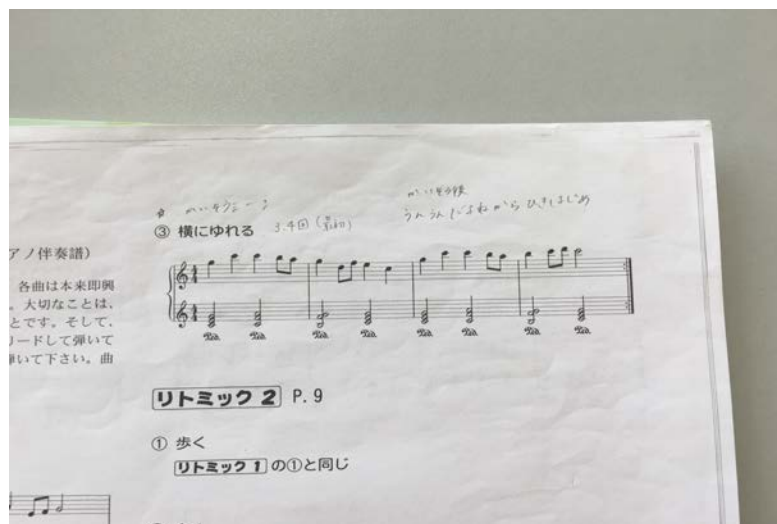


写真14 子どもの登場シーン楽譜

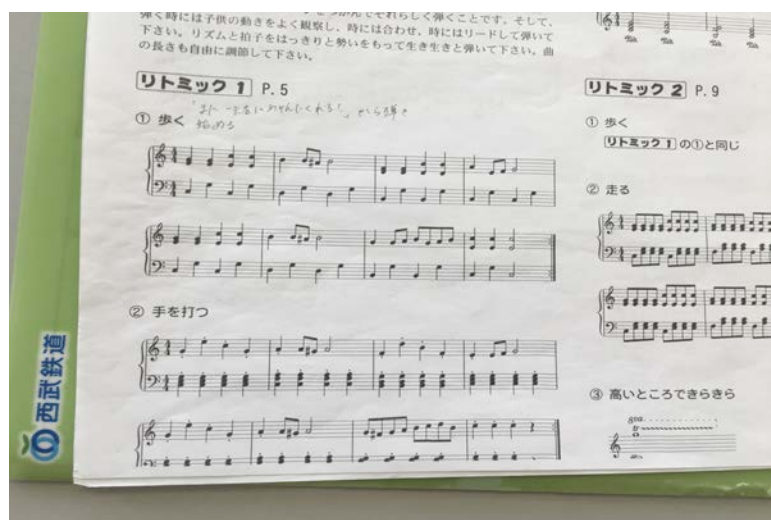
子どもが登場するシーンは、楽しい気持ちになれる曲を選んだ。曲調が、キラキラしている感じなので、子どもの楽しそうにしてるのが伝わるかなと思った。回想シーンは、3曲候補があり、この1曲に絞った。この曲を弾いてる時は、子ども達が遊んでる場面なので、終わりがわかりやすくなるように、速さを変えた。（写真14）

写真 1 5 回想シーンと移動楽譜



回想シーンにあったものを選び、2曲に絞った。みんなと話し合った結果、過去を思い出している所を思い出しているところを表現するためにテンポがゆっくりな曲を選んだ。この曲は、場面が変わる際に使用をし、次の場面が変わるための準備の音を隠すために使用した。みんなの準備の様子を伺いながら、弾いた。また、曲が終わることが分かるように、最後の1小節をゆっくり弾いた。(写真 1 5)

写真 1 6 喧嘩からのエンディングの楽譜



仲直りをするシーンでは、曲の雰囲気はそのシーンに合うように選んだ。喧嘩をし仲直りをするところだったので、少し楽しくなるような曲調のものを選んだ。また、エンディングの際には、ピアノが終わるタイミングとみんなが集まり、カメラにむかって手を振るタイミングを合わせた。なので、終わりが分かるように、みんなに伝え、最後の小節もゆっくり弾くようにした。(写真 1 6)

○手遊び

〈原曲〉 アブラハムの子 (歌詞一部変更) (黒木)

アブラハムには7人の子 → いつも元気な7人の子

・物語には7人の子どもが登場する。元気に椅子取りゲームをする場面があるためこの歌詞が当てはまると思ったからこのような歌詞にした。

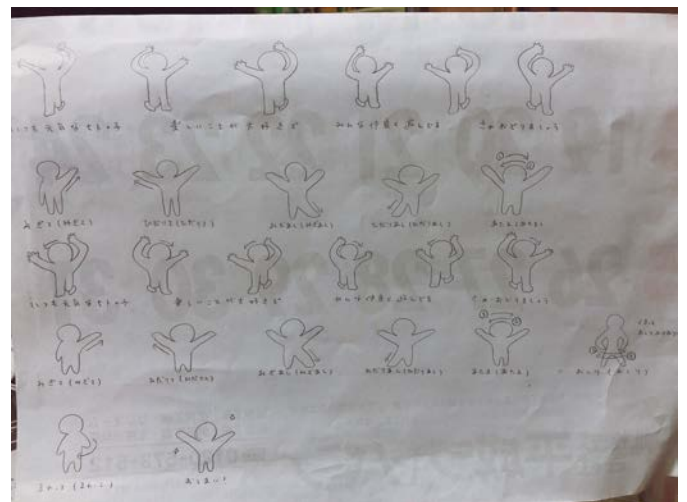
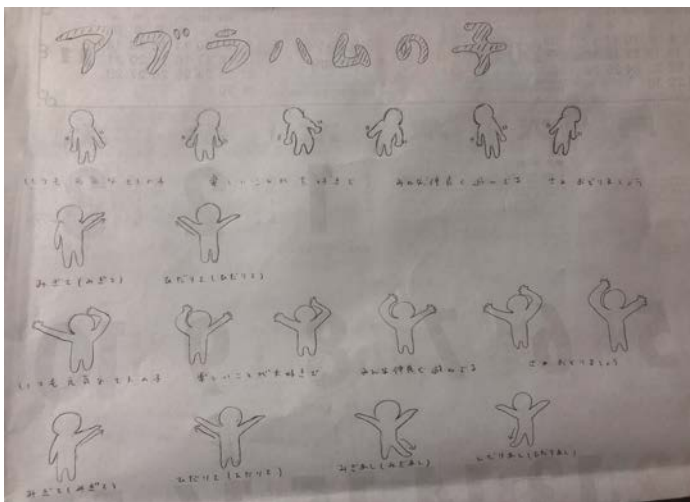
1人はノッポで後はチビ → 楽しいことが大好きで

・椅子取りゲームや友達と楽しく遊ぶことが大好きな子どもをイメージしたため、このような歌詞を取り入れた。

みんな仲良く暮らしてる → 皆仲良く遊んでる

・劇の初めの方でも友達とおもちゃを使って遊ぶ場面や終わりの方でもじゃんけん列車をして遊んでいる。そこから仲の良いことが伝わってくることからこのような歌詞にした。

○イラスト(振り付け)



振り付け → YouTube 『ボンボンアカデミー』より引用

〈アブラハムの子を選んだ理由〉

授業でアブラハムの子を踊った。その時に簡単な振り付けで、お尻などの単語も入っており、子どもが楽しんで踊ることができる楽曲だと思った。導入の部分で子どもと踊ることによってこれから始まる劇も楽しい気分で見ることができると思いこの曲を選んだ。

4. 子どもの反応の分析 (森、松木)

① 予測通りの子どもの反応

私たちが行った『ちいさいわたし』では初めに子どもに挨拶をするところから始まり、『バイバイ』と子どもに手を振って終わる。その始めから終わりまでで予想される子どもの反応はたくさんあった。

まず、初めの『こんにちは』と子どもに挨拶するところでは自分たちから挨拶をすることによって子どもからも挨拶が返ってくるだろうと予想していた。しかし、予想していたよりも何倍も大きな声で、画面の私たちに届くように挨拶を返してくれた。本番前に他のグループの発表の様子を見て子どもと一緒に踊ろうと伝えようという話しになった。ダンスを踊る前に『みんなも一緒に踊ってね』と言ったことで踊りたいと思う子どもが多かった。ダンスでは最初は踊りたいけど他の友達や先生の反応を伺ってなかなか踊りださない子どもがいた。先生方の声掛けによりダンスでは頭を振ったり、お尻を振ったりして子どもが喜んで踊れるような振り付けを取り入れた。子どももその振りになるとニヤリとして踊る姿が見られた。踊った後にタイトルコールにいったので子どもが座るタイミングを逃し立ったままの状態になってしまったのでそこに配慮が必要だったと思った。

次に象のぬいぐるみを使って『皆は椅子取りゲーム好き。好きな人は手を挙げて』と子どもに問いかける場面がある。練習では『はい』と手を挙げる子どもの姿を予想していた。実際には好きと聞いた時に友達と顔を見合わせて笑い合う子どもがいたり、手を挙げてと言った後に手を挙げ続ける子どもがいた。子ども全員が手を挙げていたので園でも椅子取りゲームを取り入れた活動を良よくしているのだとしているのだと思った。手を挙げるのが遅れていた子どもが数名いたが、他の友達の反応を見て挙げるのが遅れたのだと思った。(森)

② 予測していた部分以外の子どもの反応

子ども4人がテーブルで折り紙を折る場面がある。その場面の尺が長すぎて徐々に飽きていく子どもが見られた。練習では折り紙の場面が短すぎて劇自体が早めに終わってしまった。なので、時間を伸ばすために折り紙の場面を長めにとっていた。チュールリップとハートを子どもに見せながら子ども一人一人の個性が出るようにした。しかし、やってみたところ台詞ばかりが続き、大きく動くこともないのでひたすら同じ場面を見ている気分になり子どもは飽きたのだと思う。自分で見ても長いと感じた。もう少し短めにして他の場面をつけ足したり時間を伸ばしたりするべきだと思った。

椅子取りゲームでは椅子を1席ずつ減らしていく。椅子を4席から3席に減らした時に子どもが『1個減った』と言っていた。静かに劇を見ていたからこそ小さな変化にも気づくことができたのだと思う。(森)

劇中の子ども同士がけんかして、主人公がけんかした子どもに謝る時に2回ほど声をかけ、けんかした子どもが無視する場面があり、そこで園の子どもが「なんで？」と言っていたので、無視するのは良くないということがわかっていて言ってるのだと思った。

始めの方は子どもたちは集中して見ていましたが、後半になるにつれ集中がきれて、飽きている子が何人かいた。子どもたちももっと集中して見られるような工夫が必要だったと思った。

回想や今の椅子取りゲームのシーンで先生(役)が子ども(役)を呼び、みんなが集まってくるというところで、園の子どもたちの反応として「みんな来た」と言う子がいたり、子ど

も（役）で座れた人が喜んで手を叩くとそれを見ていた園の子どもたちの中には拍手をする子もいたりした。子どもたちも私たちと一緒に楽しんでいるようだった。

椅子の取り合いで、主人公が友達を押す場面するとき園の子どもたちはそれぞれ顔を見合わせていた。友達を押したらいけないことをみんな分かって見合わせたのかなと思った。（松木）

【遊びと表現発表会を通して】

〈森〉

今回の遊びと表現発表会では協力することの大切さ、面と向かって会えない分伝えることの大変さを学んだ。当日に向けて練習を通して導入や台詞、動きなど何回も話し合いを重ねた。『どうしたらいいと思う』とお互い相談をし意見を出し合って1つの演劇を皆で作った。本番直前まで『ここはこのようにしよう』実際に子どもの反応を見たらうで急な変更も行った。『他のグループの作品を見て自分たちの作品は面白いものではないかもしれない』と不安に感じながら本番を迎えた。結果、子どもも楽しんでくれたし、先生にも『よかったよ』という言葉を受けた。今回行った劇は少人数ではできるものではないし、お互いが劇をよくするために行動していたところを見て協力することの大切さを身をもって学ぶことができた。

今回はリアルタイムの配信ということで子どもの声が聞こえずらくて反応に困ったり、やり取りが難しかったところがあった。しかし、カメラを使って子どもとやりとりをすることはあまり体験出来ることではないだろうし、この経験が将来どこかで役に経つ機会がくると思う。今面と向かって話すことが難しい世の中になっているがだからこそできた経験である。また、今回経験したことで相手と面と向かって伝えることの大変さを学んだ。

〈黒木〉

一から作るのにあたって、何をしたいのか、子ども達にどんな事を伝えたいのかを考えて、進めていくのが大変だった。台本通り練習していく中で、子どもに伝えるためにどのような動きをすれば良いのか、どうすれば理解してもらえるのかを皆と一緒に進めながら演劇を進めるのが大変だった。子ども役をしていく中で、無言になってしまう場面も出てきたりとその場でアドリブを考えて言うのは、難易度が少し高いのであらかじめ決めておいたほうが焦らずに、劇を通せると改めて学んだ。今年は様々な事が起こり配信での発表だったので、トラブルも多少あったりと大変だった。

〈本山〉

幼教子ども劇場を通して、まず最初にどんな事を発表するのか、何を子ども達に伝えたいのか決める事から始め、役や担当を決め、本番に向けて練習を行った。練習を重ねるなかで、それぞれ意見の違いがでたり、台本の変更を繰り返したりした点がとても大変だった。

本番の子ども達の様子は画面を真剣に見ていたり、一緒に踊ってくれたりする姿が見られて嬉しかった。皆んなで協力したからこそ、最後は頑張った良かったと思える作品になったと思う。

〈菊池〉

劇をする中で、ピアノが入るタイミングを合わせるのが大変だった。アブラハムの子をした時、弾く速さやタイミングをあわせるのが大変だったけど、練習するうちにできるようになったので、良かった。また、子ども達も一緒に踊ってくれたり、問いかけると反応してくれたので、良かった。まず、台本を作り、役を決めをし、練習をした。最初は全然出来なかったけど、練習していくうちに出来るようになっていった。今回は、オンラインという初めての形式だったので、子どもへの問いかけの時に聞こえづらかったり、雑音が入ってしまったりと大変なこともあった。でも、子ども達に伝えたいことを劇で伝えることが出来たと思った。みんなと協力する事で、一つの作品ができるということを学んだ。

〈黒川〉

良い作品を作るにあたり何回も練習を重ねることが大切だと分かった。練習をしていくうちに意見のすれ違いがあり、話し合いを重ねることが大切だと思った。劇でどのように子どもたちに伝えるのか、演じながら変えていくことが大切だと思った。1人1人が理解して作品を作ることで子どもたちに伝わると思った。

リモートでする時にカメラをどのように使ったらどこが映るのか、確認しながら練習することが大切だと思った。初めてカメラを使った時に、自分達が考えた、想像していたのと違っていた所もあったのでその場面を話し合いをしながら少しずつ訂正してすることが大切だと思った。リモートで試してみても改めてリモートでの難しさを学ぶことが出来た。

〈植村〉

遊びと表現発表会を通して様々なことを感じた。今回はリモートでの発表会ということもあり、子どもとのコミュニケーションをとるやり取りが難しかった。思っていた反応が返ってくる場所もあったけど、"なんでだろう"子ども達には難しく感じる内容になってしまったと思うところもあったと感じた。例えばケンカの場面で主人公とお友達が言い合いになって、主人公がどうしたらいいか考えているところで、先生役が「どうする？」と尋ねると主人公はこうしようと意見を言うという場面があるが、さっきまであんなに怒っていたのにすぐにこうするってはっきり言うというところがあまりにも呆気なさすぎたのかなと終わって見て感じた。押ししてしまったのは悪いと思っているけどでももっと悩む姿を見せるようにしたら良かったのかなと感じた。またその後の仲直りでもごめんね、いいよと直ぐに解決できてしまっているの、1番大事にしていたケンカのシーンなのにあまりそれが伝わっていないように感じた。折り紙のシーンでは内容が長く子どもたちが少し飽きてきている感じがした。そのため実際に子ども役が教えているシーンでは園の子たちも一緒に折り紙を折るなどもう少し園の子どもたちがさんができるようにしたり、全体的にもっと問いかけを増やすなど工夫をしなければならなかったと感じた。またこの作品をつくるうえで、さまざまなことがあった。意見の違いなどぶつかることも多く最後までまとまるまで大変だった。でもこのリモートでの発表を通して様々な課題を見つけることができ、直接とは違った子どもの反応を見ることでまた違った学びを見つけることが出来たと思う。

〈藤瀬〉

幼教子ども劇場で、私たちがやることを私たちの力で1からつくりあげるのにあたり、全員でしっかり話し合いをするということが大切なんだということ、きちんと協力することが大切なんだということに、改めて気付かされた。個々、又はグループ内の数人で話し合いをしてしまっていては、意見のすれ違いや食い違いが多く生まれ、その分全員の意見だったり、気持ちが一致するのに時間がかかってしまったので、なにか1つのことを目標に、みんな

なで力を合わせて取り組むというのは、なかなか難しいものがあったなと思った。しっかり話し合いをするのだとか、協力が必要だということは分かっていたのにも関わらず、きちんと協力して進めることができなかつたのは非常に反省が必要な部分であると感じた。特に今回は、子どもたちに実際に会うことのできない、今までとは勝手の違うリモートでの表現だったので、リモートならではの違った工夫だったり配慮が必要で、カメラの画角や映り方、配置にも気を付けながらの表現だったので、不安の尽きないものもあっての本番を迎えたので、心配事や大変なことはたくさんあったけど、こうやって無事にやり遂げることができたことは嬉しく思う。

〈松木〉

今回の大谷子ども劇場は、昨年までとは違い今年は短大と保育園や幼稚園と相互通信で行い、カメラの写し方やリモートで子どもたちにどう伝えるかなどを考えた。

練習している時、なかなかメンバーとの考えが合わなかったり、すれ違ったりして沢山話し合いを行った。

子どもたちにリモートでどうすれば伝わるかなどを考えた。昨年までとは違い、今年リモートでの発表だったので、カメラ上での表現の方法が昨年とまでは違うので、話し合いを行ったり、試行錯誤を行った。

今回の大谷こども劇場を行って、子どもたちに伝えたいことがある時伝えるためには、たくさん話し合い、演じ方、見せ方を工夫することを学んだ。

〈布谷〉

今回の発表は何歳児を対象にするのか、また何を伝えたいのか、どう表現するのか、考えることがたくさんあって大変だった。話し合いをする中で意見が分かれたり、改善点もたくさんあった。それぞれ個性豊かなメンバーだったので、ぶつかることもあったが、それも終わってみれば良かったなと思う。楽しいことも辛いことも思い出にしてこの経験を活かしてこれから頑張っていきたいと思う。また、子どもたちの反応を画面越しだったが、見る事が出来て、こういう表現は子どもたちも楽しんでくれる、けれどこの場面でのこの表現は難しく子どもたちに伝わらなかったかな、という反省もすることが出来た。保育士になって、子どもたちの反応を見ながら臨機応変に対応したり、表現をできる技術を身につけていきたいと思う。