

絵本をもとにした子どもとの対話的表現活動の実践
～絵本『しーっ！ひみつのさくせん』の世界を楽しむ～

九州大谷短期大学幼児教育学科2年
池上 桃香・尾嶋 夏実・北嶋 花菜・
古賀 美咲・坂井 寧々・高木 穂乃香
・堀尾 美空

題材とした絵本：『しーっ！ひみつのさくせん』
文・絵：クリス・ホートン 出版：BL出版

タイトル：「しーっ！ひみつのさくせん」

実践準備の担当：プロデューサー（坂井 寧々）、台本・演出（坂井寧々・北嶋 花菜・古賀 美咲）、衣装・小道具（池上 桃香・尾嶋 夏実）、音楽（堀尾 美空）、記録・報告書（高木 穂乃香）

実践時の担当：演者1（坂井 寧々）、演者2（古賀 美咲）、演者3（北嶋 花菜）、鳥・ナレーション（池上 桃香）、音・演奏（堀尾 美空）、カメラ（尾嶋 夏実）、音響（高木 穂乃香）



1. 題材「しーっ！ひみつのさくせん」選定の理由

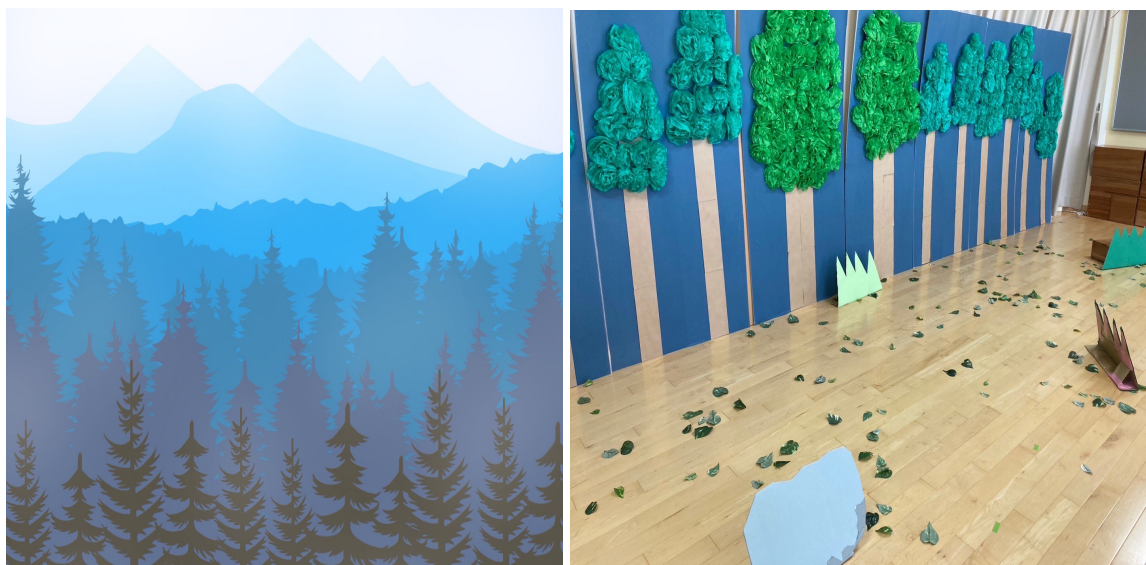
絵本の選定にあたり、年齢の異なる縦割りクラスの子ども達でも楽しめることを最も重視した。今回の対象が縦割りクラスということもあり、3歳から5歳までの発達段階がそれぞれ異なる。複雑な物語やキャラクター同士のやり取りがメインの絵本では、年齢により理解度に差が出てしまい、劇を楽しめない子どもが出てきてしまうのではと考えた。そのため、子ども達が物語の流れを理解し易く、皆で楽しめるようにという点を考慮した。

選定した絵本は鳥を捕まえる為に、仲間と協力しながら、様々な作戦を駆使し、失敗を繰り返しながらも何度も鳥を捕まえようと奮闘する内容である。絵本の特徴として、お決まりの台詞を繰り返しながら、鳥を発見し、作戦実行、失敗のサイクルを繰り返すというような、物語や会話劇がメインの絵本ではなく、キャラクター達の決まったやり取りとフレーズや失敗の様子を楽しむ、とてもシンプルな内容である。

物語の流れを理解しやすく、皆で楽しめるという点を考慮して絵本を見てみると、お決まりのパターンを何度も繰り返すこの絵本は、幅広い年齢の子どもにも理解しやすい、シンプルな内容となっているのではと考える。

また、言葉での説明が少ない絵本である為、物語の展開や遊びを考える際、様々な動きのアレンジや遊びを加えることができ、子ども達と一緒に物語を作り上げることも可能なのではと考えた。

そのため、この絵本なら、年齢の異なる縦割りクラスの子ども達にも楽しんでもらえるのではと考え選定することにした。



(執筆者：坂井 寧々)

2.絵本の世界から遊びへの展開

絵本を題材に展開できる遊びとして考えたものは、①ボスが登場し、ボスが出した手紙を読み、その指示に従う。②3人が主人公となり1羽の鳥を捕まえるために、みんなで試行錯誤し捕まえる。という2つの案が出た。他にも物語の中で、画面の中で鳥を探したり、先生に鳥役をしてもらい、子どもたちの前に出てもらい、実際に子どもたちが捕まえたりする案も出た。①の案では、「子どもたちに上下関係は必要ないのでは？」という意見や「時間内に終わることができるのか」という意見が出たので、なくなり②の案になった。

虫取り網等の小道具も考えたが、振り回して怪我をしてしまうことがあるかもしれないと思い、子どもたちが使う小道具を作る案もなくなった。

絵本の内容は、主人公4人が、何回も鳥を捕まえようとし失敗するが、4人で力を合わせて作戦を立てて鳥を捕まえようとする内容で、そここのところを遊びに取り入れた。「静かにしないと鳥が逃げてしまう」や、「取り囲んでみんなで一斉に飛びかかって捕まえる」等の鳥を捕まえる方法を子どもたちと一緒に考え、それを実行し、実際に鳥を捕まえる。鳥はずっと静かではないため鳴き声を出したり、羽の音を出したりして、それに合わせて動くリトミックを取り入れた。鳥を捕まえるにあたり、実際に体を動かして運動遊びを取り入れた。絵本でも、4人のうち1人が大きな声を出して静かにするという場面があり、鳥を捕まえるとき、静かにするというのがあるので、子ども達と一緒に、大きな声を出さずに、鳥を捕まえる練習をした。そのあと、実際に子どもたちの前に先生が鳥役をしてもらい一緒につかまえ、捕まえることの楽しさを味わうことが出来た。先生方にも協力してもらい、「園に鳥が来た」という演出を入れた。

(執筆者：尾嶋 夏実)

3.実践に際して大切にしたこと

物語を通して子ども達に特に楽しんで欲しいと考えたことは、「物語の内容に自然に参加してもらえること」や「どうすれば鳥を捕まえられるのかを考えること」、「実際に皆で協力しながら鳥を捕まえてもらうこと」の3点に重点的に取り組んだ。

まず、「物語の内容に自然に参加してもらえること」に関しては、一番メイン遊びである「鳥を捕まえる」流れに自然と繋げていけるように、物語の構成や展開になるよう意識した。あえて手遊びなどの導入などは入れずに、実際に森にやって来たと感じてもらえるよう、森の絵や草や鳥の音とナレーションで、子ども達自身も一緒に鳥を捕まえに来たんだと思ってもらえるような言い回しや言葉掛けを行なった。

次に、「どうすれば鳥を捕まえられるのかを考えること」では、一番のメインの遊びである「鳥を子ども達が実際に捕まえる」に繋げていけるよう、子ども達と学生でどうすれば捕まえられるのかを考えアイデアを出しながら、そのアイデアを物語の展開に反映していった。ただ画面越しに傍観するのではなく、何故失敗したのか、どうしたら捕まえられるのかを一緒に考えることで、自然と学生や子ども達同士でのやり取りがうまく、アイデアが物語に反映されることで、子ども達も登場人物の1人として、幻の鳥の捕獲に参加していると感じてもらえるように意識した。

また、実際に鳥を捕まえる展開になった際、鳥が捕まえられるのかのドキドキ感を味わってもらいながらも、子ども達が興奮して転倒し怪我をするなどの事故なく、安全に遊んで貰えるよう配慮し、「しー」「そーっと」「せーの」の3つの要素を加えた。この要素がある事で、安全に遊べるだけでなく、音がしたら止まる、だるまさんが転んだの要素が加わり、より楽しんで貰えるのではないかと考えた。

最後に、この物語の一番のメインの遊びである「実際に皆で協力しながら鳥を捕まえてもらうこと」では、「しー」「そーっと」「せーの」の3つの要素を踏まえながら、保育室に現れた鳥を子ども達自身で捕まえて貰えるようにした。物語の参加者として、学生が鳥を捕まえて完結してしまうのでは、つまらないと考え、より物語に参加してもらえるよう、保育室に鳥に扮した教員に登場してもらった。自然な流れで鳥に登場してもらえるような台詞を準備し、実際に目の前に鳥が登場する驚きを感じて貰えるようしたり、画面で見ていた時とは違う動きをする鳥に戸惑いを感じながらも、子ども達自身で動いて捕まえる楽しさを意識した。

(執筆者：坂井 寧々)

4.内容について

(1) 全体の構成

大まかな構成として、この物語は6段階で話が展開していく。順に、第1段階は「オープニング」、第2段階は「幻の鳥の探索」、第3段階は「鳥の捕獲の失敗と作戦会議」、第4段階は「練習」、第5段階は「保育室での鳥の捕獲」、第6段階は「エンディング」というような構成になっている。

第1段階の「オープニング」では、子ども達と待ち合わせをしている程でナレーションが始まり、その後、探検隊に扮した学生と合流する。そこで、「幻の鳥の羽を見つける為に探検に来た」と物語の目的や趣旨を伝え、子ども達に協力を依頼する。

第2段階の「幻の鳥の探索」では、事前に得ていた幻の情報を子ども達と共有しながら、絵や鳴き声を頼りに森の中を探し回り、小鳥を見つける。

第3段階の「鳥の捕獲の失敗と作戦会議」では、第五段階の鳥を捕まえるという物語の1番のメインの遊びに繋がれるように、「シー」「そーっと」「せーの」の鳥に近づく3つの条件と「皆の協力が必要」という鳥の捕獲に必要な条件を捕獲失敗と作戦会議の流れを3回繰り返しながら確立していく。

まず、鳥を発見して大声で走って鳥に近づき、捕まえようとするが、鳥に逃げられてしまう。学生や子ども達と作戦会議をし「大きい声で走って近づいたから失敗した」と原因を突き止める。その後子ども達にどうしたら良いか改善案を問いかけ、「シー」と「そーっと」の動きのアイデアを出してもらう。

次に、「シー」と「そーっと」で鳥に近づくが、学生がバラバラのタイミングで飛びかかり、鳥に逃げられてしまう。再度、作戦会議を実施し、「3人がバラバラだから失敗した」という原因を突き止め、子ども達と改善案を考え、「せーの」のタイミングを合わせるといったアイデアを出してもらう。

そして、3つの要素を踏まえながら鳥に近づき、捕まえようとするが、手をすり抜け、逃げられてしまう。再度、作戦会議を行い、「3人だけじゃ人数が足りない」という原因を突き止める、子ども達に協力を依頼する

第4段階の「練習」では、「シー」「そーっと」「せーの」の鳥に近づくための3条件を子ども達と一緒に練習をし、再度鳥の探索に向かう。第3段階で、鳥が草の音に気付き、逃げられそうになったため、静かにそーっと保育室内を歩き、ガサガサと草の音が鳴ったら止まるという動作を実際にやってみたり、学生の「せーの」の合図に合わせて、一緒に動いてタイミングを合わせたりして、鳥の捕獲に向けて作戦の確認をする。

第5段階の「保育室での鳥の捕獲」では、小鳥ではなく親鳥を発見するも見失い、その後子ども達のいる保育室に鳥に扮した教員が現れ、練習した作戦を使って子ども達に鳥を捕獲してもらう。捕獲した後に、鳥の体を撫でてもらい、この物語の目的であった、幻の羽をゲットしてもらい、鳥を逃す。

第6段階の「エンディング」では、子ども達にゲットしてもらった羽を保育者から学生の元へ届けてもらい、本当に求めていた羽なのか確認する。確認後、子ども達の協力のお陰で無事に目的を達成できた事などのお礼を伝え、研究所へ帰るために子ども達と別れ、ナレーション後、物語が終わる。

(2) 子どもたちとの対話について

今回の作品の中で子どもたちとの対話について取り入れたことは、1.子どもたちをお話のなかの登場人物に仕立て子どもたち自身にもアイデアを出してもらおうこと2.出してもらったアイデアについて反応し、それをこちらで実行し、子どもたちのことばを受容すること3.最終的に子どもたちに自分達の考えた方法で目的を達成してもらおうようにことばで促し達成感を味わってもらおうこと、これを作品のなかでの子どもたちとの対話での目標としていた。

①.アイデアを子どもたち自身に出してもらおうこと、子どもたちのひらめきや、やってみようという気持ちを引き出せるかと考えたこと、そして最終目的を達成する際人からの完全な指示で行動するより自分の考えたことの方がやる気を引きだせるとかんがえたから。

②.出してもらったアイデアに対して反応し実行するに對しての理由は、子どもたち自身の提案に反応せず、無視するような状況にしてしまうと、子どもたち自身が案を出しても取り入れてもらえない、言っても聞いてくれないなど感じてしまい、完全な受け身の作品になってしまい、子どもたち自身が楽しめる作品ではなくなってしまうし、子どもたちの考えたいを否定してしまうのかなと考えた。そこで、まず子どもたちのことばを聞き、受容しつつ物語を進めていくことを心掛けた。

③.最終的に子どもたちの力で目標を達成できるようにするため、言葉で促すようにし理由は、子どもたちはこの作品のなかで演者として加わって貰うことを考えていたためである。そのために最終的に目標を達成するのは子どもたちになるよう構成した。そのため道筋を立て、どうすれば目標が達成できるかを明確に子どもたちに伝え、どうしてほしいなどを伝えたりして子どもたちに達成してもらおうそして、子どもたちへ感謝を伝えることで子どもたち自身も演者として達成感を得ることができるのかなと考えた。

最終的に子どもたちに楽しんでもらうためには自分自身も楽しんで子どもたちとの対話に望むこと、そして子どもたちの意見にたいして批判せず受け入れることなかつそれをうごきとして取り入れることを今回の作品のなかで気を付けたことだとおもいます。

(執筆者：古賀 美咲)

(3) 表現の工夫

絵本のように鮮やかに見え、背景と色が重ならないよう、鳥を赤と黄色にした。綿を入れて膨らみを持たせ、リアリティを出したり、鳥が自由に飛び回ることができるよう、棒に糸を付けて動かしたりした。先生が着る衣装も1枚ずつ貼り、鳥に見えるように作った。羽だけでは鳥に見えず、鳥のお面も作った。衣装は服の部分が少し見えていたので、黄色の不織布を使い、より鳥に近づくよう工夫した。背景では、プラスチックダンボールに暗い色の壁紙を貼り、絵本のような暗い森を演出し、木にペーパーフラワーを用いて、葉っぱの凹凸を表現した。地面に置いていた草や石は、立つように裏に支えを付けた。作り物の葉っぱを地面に置き、森の草を演出した。

演者は、オーバーオールと、厚紙、新聞紙、画用紙、紐等を使い、帽子を作り探検隊のようにした。オーバーオールは、手袋や布を付けてカラフルにした。ペットボトルとテープで双眼鏡を作り、本当に鳥を探しているように表現した。衣装に統一感を出して、探検隊らしさを出した。

(執筆者：池上 桃香)

(4) 音と音楽

劇中に出てくる深い森の中や鳥の鳴き声、人が動いている様子などを音でリアルに再現出来るよう試行錯誤を行いながら取り組んだ。使用した物は木琴、バードコール、造花の葉っぱで演者の動きに合わせて音を出した。

木琴は始まりと終わりに使用した。これから始まるというワクワク感や劇が終わったということが分かるよう劇の世界観に合わせた音の出し方をした。

バードコールは幻の鳥が登場する場面で使用した。鳥の動きや演者の動きに合わせてながら使用した。子どもが聞き取れるように鳥が鳴く音と演者のセリフが被らずに音を出せるよう工夫した。

造花の葉っぱは、森の中や鳥が羽ばたく時の様子などで使用した。音の違いが分かるようサイズの違う葉っぱを使用してタイミングを見て音を出した。

いろいろな道具を使って何度も音を出し、周囲の意見も聞きながら劇の世界観に合わせて行うよう工夫しながら行うことが出来た。

音の音量調節については、子ども達が葉っぱの音などを聞き取りやすいよう、学生が喋っていない(静かに鳥に近づいている所)時は音量を下げたりと工夫をした。

時々、通信が悪くこちらの声が聞こえなかったり子ども達に声が届いていなかったことがあった。その時、声を子ども達に聞いてもらうために、マイクを使って話した。そうすることによって、全体の音を拾うマイクではなく、直接マイクに話すことで、もっと聞きやすいと改めて思った。



(執筆者：高木 穂乃香)

(5) プレ幼教こども劇場における子どもの姿と省察

プレ幼教こども劇場を実践した際の子ども達の様子について、主に3つの観点から考えた。

まず1つ目は、「音」である。最初の木琴の音に子ども達が耳を澄まし、何が始まるんだろうというワクワク感と、絵と相まって少し不気味に感じる様子が見られた。話が展開して行く中で、学生が楽器を使って鳥の鳴き声を表現した場面では、子ども達の「聞こえる」という反応が見られた。鳥の鳴き声を認識することで、鳥への興味、関心が高まっていた。次に、学生が鳥を捕まえようとする場面で、ガサガサという草の音を表現した時に、子ども達がガサガサという音に反応して、「ハッ」という声と共に、背筋が伸び、真剣な表情で学生達を見守っていた。後に、音に反応してくれた子ども達が「僕もびっくりした」と発言したり、「ライオン?」と発言したりして、「音」がある方が、子ども達が話の中に入り込みやすいと感じ、改めて「音」の重要性を感じた。

2つ目は、「視覚」である。オープニングの絵では「不気味」だと子ども達が言っていたり、学生が登場した時の背景を見て「あ、外だ」と言っていたりした。また、鳥の絵を見た時に「黄色とピンク」だと発言していた子どもが、絵ではなく、本物の鳥を見た時に「あれ、ピンクじゃなかった。赤と黄色だ。」と言っていた。子ども達と学生がお別れする場面では、森の絵を見て「もう夜になっちゃう」と言っている子どももいた。これらのことから、これまでに培った色彩感覚や、「見た」経験をもとに、自由に発言して話を楽しんでいると感じた。リモートであったため、背景から小物まで、わかりやすいように大きく、はっきりと制作したことにより、子ども達も理解しやすかったのではないかと考える。

3つ目は、「学生との対話」である。主に、どうして学生は鳥を捕まえることができないのか、どのように改善する必要があるのかを子ども達と一緒に考えていくうちに、鳥が逃げた理由として、「お父さん、お母さん、お姉ちゃん、赤ちゃんとかに会いたかったんじゃない?」という意見や、「最後までそーっと行くといいよ」という意見が出た。また、「忍者みたいに隠れる」と意見を出した子どもは、学生に分かりやすいように、忍者の仕草をして、説明していた。そして、実際に子ども達と学生で練習をした時、しっかりと注意点を意識して練習に参加していた。どうすれば鳥に逃げられないか、子ども達なりに考えて、練習している姿が見られた。本番で鳥を捕まえる時には、鳥の予測できない動きに驚いていたり、笑っていたりして、いざ捕まえようとする時には、注意事項を思い出し、静かにそーっと鳥を捕まえようとしていた。鳥が逃げようとバタバタしていると、他の子ども達が、逃げないように、みんなで鳥の羽をもらおうと協力している姿があった。鳥の羽が落ちた時、どんな羽なんだろうと、みんなで触り合ったり観察したりして、興味深そうに羽を見つめていた。最初は、用心深く控えめにしていた子どもも、話が展開していくにつれ「私も捕まえたい」という思いが芽生えたのか、積極的に捕まえに行っていて、誰1人余ることなく、みんなで鳥を捕まえられたという成功体験ができて良かったのではないかと思う。

これらのことから、子どもの遊びでは、五感を多く使い、そこで得られる学びや体験がその子ども達のこれからの結びついて行くのだろうと考えた。子ども達は初めて見るもの、初めて触れるものが大人より多いため、私たち大人が当たり前と思っているような小さな事柄でも子ども達にとっては重大なことかもしれないことを忘れてはならない。また、子ども達の心を動かしている環境や物を蔑ろにせず、受容することが保育者として大切なことではないかと思う。

(執筆: 北嶋 花菜)

(6) 取り組む過程での改善と工夫

プレ幼教子ども劇場を通して、演出や演技、小道具、音響などで改善点が見つかった。

演出に関する反省点として、まず、子ども達に鳥を捕まえてもらうシーンでは、画面で見えていた鳥と、実際に目の前に現れた鳥の容姿が大きく異なり、子ども達が鳥として認識できなかった点が挙げられる。リハーサル中に子どもが発言した「お母さんに会いたいんじゃない」からヒントを貰い、オープニングで子ども達に見せる鳥の絵を1匹から2匹にし、親子である設定にした。また練習後の鳥を探索するシーンで、保育室に飛んでいく親鳥と同じ容姿の鳥のシーンを見てもらい、子ども達に鳥として認識してもらえよう話の構成に変更した。それから、鳥に登場してもらうタイミングの打ち合わせがしっかり出来ていなかった為、教員にも台本を渡し、打合せを行った。

次に、鳥に近づくシーンで、草の音で鳥が逃げ出しそうになるが、草の音と鳥が気づき逃げ出す事の関連が伝わっていなかったり、それに対する演者のセーフの動作の意味が理解できていない事に気づいた。そのため、鳥が地面に降りて静止したら近づき、草の音がして空を飛び再び地面に降り立ったら近づく、というように視覚的に分かるように工夫した。

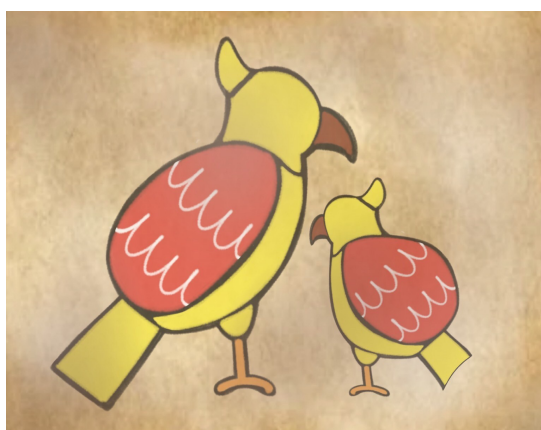
さらに、「しー」「そーっと」の練習のシーンでは、当初演者の1人が鳥役になって、振り向いたら止まるというだるまさんが転んだ方式での練習を実施した。しかし、子ども達には意味が伝わってなかったため、演者が振り向くのではなく、草の音がしたら止まる方式に変更した。

演技についての反省点として、まず、演者がカメラではなく子ども達の映る画面ばかりを見ていたため、子ども達が誰に話しかけているのか分からないという問題があった。演者自身もどのカメラで撮っているのか理解していない事もあったため、カメラに番号をつけたり、カメラマンに団扇を持ってもらうなどして、カメラを見るための工夫を行なった。

次に、探検隊の役になりきれておらず動作や声が小さかったり、探検隊だけで話しているようだったり、衣装が探検隊っぽくなかったりという問題があった。そのため、ゆっくり大きな声で話すことは勿論、誰かが話している時は台詞を被せないがようにしたり、リアクションをしたり改善した。衣装に関してもオーバーオールにワッペンを付けたり、双眼鏡や帽子を追加するなど、探検隊に見えるよう工夫した。

小道具に関しては、主に鳥の衣装の改善に取り組んだ。リハーサルで実際に鳥の衣装を着てみて、画面越しに見る鳥と実際に現れた鳥の姿が乖離し、鳥として認識できなかった見た目問題や子どもに撫でられると破れてしまいそうという強度の問題が挙げられた。そのため、スズランテープで鳥の羽を表現するのではなく、画用紙で羽を作り、ガムテープで貼り付けて、見た目と強度の面を改善した。

音響については、ヘッドフォンで確認している音量と実際に子ども達に聞こえている音量に差があることが分かったため、演者の声や音楽など全体的に音量を上げた。



全体的な取り組む過程での工夫として、まず、子ども達に実際に鳥を捕まえる遊びを実施できるように、教員にも協力を仰ぐなど、周囲に働きかけ協力を得ながら取り組んだ。チームの人数が少ない事や自分達だけの力だけでは解決し得ないと感じた事を、教員に相談したり、協力を要請するなど、自分達なりに工夫したり、周囲の社会資源を活用しながら目標の実現に向けて取り組んだ。

次に、物語の構成や台本作成に際し、細かいシーンごとの演者や鳥の動き、立ち位置番号を表記し、視覚的に分かるように台本を作成した。また、実際のカメラワークやエフェクトのイメージを言葉で共有することが難しいと感じたため、シーンごとの動きのコマ撮り動画を作成して、全体でイメージを共有できるような工夫をした。

さらに、小道具や背景に関しても、鳥が羽ばたいて見えるよう、羽の縫い方を工夫したり、背景から浮かないように紐の色を変更したり、棒に暗め色のテープを巻き付けるなどの細かな改善を行なった。

オープニング					
シーン	画面	演者 (台詞&動き)	鳥 小道具	音楽	カメラ エフェクト
準備			○道具設置 ・雑草貼 ・草&グロク ・葉っぱ ・岩(白)	○楽器準備 ・マリンバ ・パードコール ・葉っぱ ・ぼんぼん	○総を配置 ○2台立ちの音 響調整 ○画面調整
① ナレーション		●音楽止まってからナレーションスタート ○ここは深い森。この森には誰も見たこともないような鳥が住んでいるそうです。そんな鳥の鳥をさがして、羽根をさがすために、今日は、研究所から3人組と○鳥のみんなが森にやって来ました。さて、この鳥を見つけて、実際に羽根をさがすことができるのでしょうか。そんな3人組が羽をさがす準備を整えるようですよ。		○木等の音楽 ○音の音 (葉&ボンボン)	○画面(前)
② フェードイン		●からフェードイン、子ども達を探し出しながら歩 ○あれー、この辺り○鳥の子ども達と待ち合わせしてるんだけど、どこかなー ●子ども達の声に気づく、中央へ戻る ○あーあそこそこ！(カメラ正面指す) ○あーいらない！		○音の音 (自己採りだけで音下げる)	○画面切替 ①:2~7

鳥の探索シーン					
シーン	画面	演者 (台詞&動き)	鳥 小道具	音楽	カメラ エフェクト
① 鳥の特撮		●鳥からフェードインで登場 ○「この鳥どこにいるんだ、見つかるかな」 ○「ね、その鳥の鳥ってどんな鳥かな？」 ○「鳥は、この森の奥まで、探さないに羽根をさがすよ。それじゃ、早く羽をさがすよ。羽をさがしてあげるんだって。あと、この音が羽をさがす鳥の音だよ。これと同じ音が入る？」(パードコール発音)		○音の音	○エフェクト
② 地響		●鳥の音を探す ○「あれ！鳥をさがさなかった？」 ○「本音だ！どこにいるんだ？」 ●子ども達の反応ながら探す ○「何かな？」 ○「あそこ見て！」 ●遠くを見ながら指す ○「どこどこ？」 ○「ほら、あそこ！」	○鳥 →画面端から顔出す →1へ移動	○パードコール	
③ 鳥発見		○「はいはいー！」 ○「はいはいー！絶対絶対！博士の鳥でーはーはーはー！」 ○「でも、なんか鳥さん小さいよさあつたね」 ○「はいはい、おねえ、鳥さん見て！鳥さんの方かな？」	○鳥(入り)		○画面切替 ②:1~5 ○画面切替 ③:3~8

3人の失敗と作戦会議					
シーン	画面	演者 (台詞&動き)	鳥 小道具	音楽	カメラ エフェクト
④ しゅーと そと		○「しゅーと、どうやって鳥さんに近づくの？」 ○「鳥がどうやって近づいたらいいの？」 ●子ども達が言ったことを再現しながら確認 ○「それいいね！じゃあ、次は静かに、そとと近づいてみるね」 ○「あれ！鳥さんの音が聞こえたよ」 ○「ん、どこどこ！」 ●手口を隠しての方へ ○「ほら、あそこ！」		○パードコール	
⑤ 実行 失敗		●めっちゃ驚き込んできてフェードイン ○「本当！いい人共今後は、静かにそとと鳥さんに近づいて捕まえるよ」 ○OK ●だるまさんが転んだ(1回) →3歩目で鳥の音、5歩目でストップ ○「ストップ！じゃあ行は、今だ！」 ○「パタパタのタイミングで飛びかかる」	○鳥 →8の鳥に止る	→音がしたらパタパタ飛ぶ →静かになる →1へ移動	○画面切替 ④:3~8
⑥ 原因 考え		●画面の中央へ戻る ○「あーまた逃げられたっ」 ○「静かにそとと近づいたらいいのかな？」 ○「はい、はい、今日の時間かかるタイミングが分かるので、パタパタかな？」 ○「静かにそとと、じゃあ、今日は静かにそととで捕まえてみよう！ちょっと練習してみよう！」 ○「どうかな？思ってたより？」 ●子ども達に確認してもらう		○1に音設置 ○鳥→音で待機	

作戦実行					
シーン	画面	演者 (台詞&動き)	鳥 小道具	音楽	カメラ エフェクト
① 鳥発見		●鳥発見したらフェードイン→中央へ ○「あれ、鳥さんの音聞こえなかった？」 ○「本音だ！どこかな？」 ○「さっき静かに近づいたらよ？」 ○「ほら、あれ、鳥さんじゃない？」 ○「さっきの鳥さんより大きくない？もしかして、おねえ、鳥さんかな？」 ○「鳥さんも一瞬だから絶対そとだよ！」	○鳥(人間 →画面位置×2)		○音の音 →パードコール ○画面エフェクト (カメラのまま)
② 鳥逃走		○「じゃあ、静かに近づいたらよ！鳥さん待って」 ●画面外へ音が止まって画面中央へ戻る ○「お、鳥さん見失っちゃった。」 ○「鳥の音聞こえなくなっちゃった。鳥さんどこに行っちゃったんだろ。」 ○「ん？あー！」 ●カメラに近づいて指す ○「なにになにどうしたの？」 ●カメラ前へ集合			○途中でパードコール止める
③ 鳥発見		○「さあ、鳥の音は聞こえなくなったとしても、私が大きい声を出したから逃げちゃった」 ○「ん、本当に！みんなは気づいた？」 ○「はい、はい、静かに待ってたら鳥さん戻ってくるよ？」 ○「ね、鳥さんが戻って来たらすぐに捕まえられるように、ちょっと作戦会議しよう」 ○「そうだね、静かにそとと近づいて」			

(執筆者：坂井 寧々)

(7) 幼教こども劇場での子どもたちの様子と省察

本番の際の子どもたちの様子は、事前に予想していた子どもの反応やそうでない違った反応が見られた時の対応の仕方、こちらがどんな伝え方や反応をすると良いのかなど、体験を通して学ぶことが出来た。

初めに子どもたちのに挨拶をした時、数人が挨拶を返してくれた。子どもたちは何が始まるのだろうと考えている様子を感じられ、何をするのか説明をしている時、子どもたちは静かに話を聞いていた。協力してもらうために子どもたちに尋ねると、「いいよ」と言ってくれて、全員が興味を持って取り組もうとする姿が見られた。演者が困っている様子を表現できていたため、それが子どもたちに伝わったのだと思った。何でも大きく表現することで、子どもたちも反応しやすく、興味も湧いてくるのだと感じた。

次に鳥の鳴き声が聞こえ、「どこにいる？」と尋ねた時、「いたいた！あっちだよ」と子どもたちが伝えていた。また鳥を見つけて捕まえようとして走っていくが逃げられた時の様子を見て、子どもたちは笑顔でこちらに話しかけていた。これまで静かに話を聞いていた子どもたちだったが、走って失敗した様子を見て笑顔になっていたため、楽しんで参加していると感じられた。ただ見るだけにならないように子どもたちは演者の動き見ながら「こうした方がいい」など、自分の意見が言えるような工夫を行うことが出来た。

最後に子どもが鳥を捕まえて羽を手に入れる時、こちらのタイミングと鳥役の先生とのタイミングが合わなかったり、鳥を見つけ、嬉しくて夢中になり、話しかけても気付いてもらえなかったりなどして、思い通りにいかないところがあった。本番に向けて練習を行った時は、演者の声はよく聞こえており、こちらが指示をすると子どもたちも動いていた。予定通りに行うことが出来たため、予測不可能な展開が起きた時の対応を考えておらず、本番では対応するのがとても難しかった。子どもたちは、鳥を見つけることが出来て、近づいたり触ったりして楽しんでいた。鳥に夢中になっている子どもたちに対して演者たちは、画面上で手を振ったり沢山声を出して呼びかけたりするの対応を行なった。しかし、気付く様子は見られなかったため、練習では用意していなかったマイクを急遽用意し、マイクを通して話しかけた。すると、演者の声が伝わり指示が通るようになった。羽を手に入れて喜んでいる時に演者の一人が「座って待ってようか」と子どもたちに伝えたと、座って静かに待つ姿が見られた。本番は練習通りにいかないことが体験を通して学ぶことが出来たため、対応の仕方をいくつか考える必要があると思った。

子ども劇場を通して、臨機応変に対応できるよう様々な方向から見て判断するようにしていくことが大切だと学んだ。



(執筆者：堀尾 美空)

5.取り組みを通して学んだこと、得たこと

【池上 桃香】

子どもたちが普段見慣れている、テレビを用いた劇だったのだが、自分達の会話が画面の向こうの演者に伝わるということが、子どもたちにとって不思議に思えたのではないかと感じる。その不思議な空間を、いかに自然に使いこなせるかが、工夫すべき所だと学んだ。また、劇を通して、子どもたちは保育者や私達に『教えたい』『伝えたい』という気持ちが強いことに気付いた。したがって、劇にしても日々の保育にしても、子ども主体であることが当たり前になってくると改めて学んだ。そして、劇はグループ全体で完成させるものであったので、自分の得意不得意を把握した上で計画するのが良いと学んだ。分からない所は教え合ったり、アイデアを出し合ったりして、協同して作業に取り掛かることが大切になってくると感じた。保育現場で働くにしても、園全体で連携して積極的な行動をすることが、自分自身を成長させることにも繋がると学ぶことができた。この劇をすることで、チームの連携がいかに大事か、またその難しさがよく分かった。

【尾嶋 夏実】

今回の取り組みを通して、リモートならではの大変さがあるなと学んだ。ただの動画ではないので子ども達との対話ができるというのがメリットだと思うが、時差があったり、画面の乱れがあったりすると自分達が思っているストーリーに中々引き込むのが難しいというデメリットがあるなと思った。自分たちが作った物の世界に自然に入って貰うように、自分たちができることを沢山できたと思う。子ども達が「こうしたい」「あれしたい」という意見を取り入れ、それをやるにあたり、場所の確保等が大変だとおもった。子ども主体でできるように劇を作ったが、やりづらいなと思った。なのでカメラワーク等で子どもたちのわくわくを引き出せることがもう少しできた。だが役者が役になりきっていたので子どもたちも「何が起きるのか」というわくわくを与えることができた。劇は1人でもできるが沢山の人の人とした方がより楽しめるし、沢山の人の人達とするからこそ、話し合いや、協力をして作品を作り上げ、それを対面や、リモートでどのように伝えれば良いのか学んだ。

【北嶋 花菜】

今回の最大の学びは、仲間がそれぞれ持っている保育観をいかにまとめて、それをどう形にするかということの難しさである。顔も性格も一人一人違うように、保育に対する考え方も人それぞれである。しかし、保育の現場や、今回の幼教こども劇場といった、周りの人と協力する活動は、少しずつみんなで意見を出し合って、妥協もしながら1つのものを創り上げる必要がある。最初はあまり意見が出ていなかったが、日を追うごとに意見を出し合い、みんなでゴールまで駆け抜けることができた。幼教こども劇場の本番は、すべて計画通りというわけにはいかなかったが、子どもたちとの対話を楽しむことができたので、良かったのではないと思う。

その他、リモートでの子ども達との対話は、実習での設定保育とは少し違い、子ども達と学生間での意思疎通が図りにくいということを感じた。1つの画面からしか学生は子ども達に語りかけることができないので、いかに、こちら側に注目してもらおうかというところが、今後の課題だと思う。

【古賀 美咲】

今回の取り組みを通して自分が学んだことは実習の時とはまた別の状況下での子どもたちとの関わりかたのむずかしさや、現場で起こることへの対応のむずかしさや、園や年齢、人数によっての立ち回りのむずかしさなどが今回学べた部分だとおもいます。自分のなかでは予想などを組み立てていたりしてもそれをさらに越える出来事が起こったりし、それに臨機応変に対応することもリモートで子どもたちと関わることも難しく通信環境によるトラブルもおこる可能性をこすりよするしつようがあることも難しくおもいました、現場にいればさらに対応力を求められるでしょうし、今回の経験は今後の良い教訓になったように感じました、初期の段階でどれだけ話し合っておくか、子どもたちの反応についてどこまで予想をしておくかなども大事な部分だったなと感じました、多くの学が得られ、なおかつ人との協力の必要性が深く感じられる経験だったと感じました。

【坂井 寧々】

今回の活動を通して想定しておくことの大切さやチームで活動することの難しさを痛感した。

まずリハーサルや本番に向け、子ども達の反応や動きを想定しながら、何度も練習や調整を重ねても、打ち合わせのタイミングと違っていたり、想定していたように鳥が捕まえられなかったり、ハプニングの連続であった。この経験から、何かを行う際には、様々な角度から起こり得そうなトラブルを洗い出し、対処方法を考え、全体で共有しておくことや綿密な打ち合わせが大切だと感じた。このことは、保育現場での危険予測など、あらゆる場面に通ずると考える為、常に多面的の視点や臨機応変な対応力を身につけていきたい。

次に、今回の子ども劇場での全体の活動には、社会人基礎力が必要になる活動であったと感じた。チームだからこそ得手不得手を補い合えることが出来る一方で、何事にも各々の主体性や自分からアクションを起こすことが大切なのだと感じた。何度かうまく意思疎通が出来ておらず、メンバー内で思い違いが起きることがあった。それは、互いに相手から言われるのを待つ受身な姿勢だったり、言わなくても相手が分かってるだろう、やってくれるだろうという慢心や当事者意識の欠如、コミュニケーション不足が原因で起こってしまったと考える。この経験から、自分からも確認するなどの積極的なコミュニケーションや報連相を行うのは勿論だが、互いに当事者意識が持てるような、組織づくりについて考えていくことが今後の自分自身の課題であると知る機会となった。

【高木 穂乃香】

幼教こども劇場を終えて思ったことは、自分一人では絶対に作り上げられなかったし、成功することも出来なかったと思う。このメンバーがいたからこそ、悩みながらも、楽しく終えたと思う。自分の考えていることや、周りの考えている展開や考えを聞き、それぞれ違う意見が出た時、全てを受け入れる事はできなかったが、それぞれ考えを伝えられたし、受け入れ合えたと思う。

私は、リーダーである坂井さんに、頼ってしまった部分がとても大きかった。自分で周りを見てやるべき事を考えて、行動すべきだったと思った。今回の反省点である。

本番は、音量調節や画面の切り替えを行った。

画面の切り替えをする時、エフェクトをつけることによって、同じ見え方でも、場所を移動したように見える工夫をしたり、音量調節をすることによって、子どもに聞こえやすくする工夫をした。

最後、子どもたちが実物の鳥に意識がいき、こちらの声が、通らなかったのかと思ったが、確認した時、こちらの声が子ども達に聞こえていなかった。画面を通して、子ども達と関わりや意思疎通は難しいと思った。

でも、地域が遠い園の子ども達と画面を通して話したり、関われるのはとても良いと改めて思った。子ども達が劇を見て、たくさん笑顔で笑ってくれる姿を見て、とても嬉しかった。幼教こども劇場をやって良かったと思った。

【堀尾 美空】

取り組みを通して学んだことは、一つの作品を作るために一人一人が真剣に向き合って作り上げていくこと、意見を共有し、工夫するところ改善点などをみんなで話し合うことの大切さ、チームワークの大切さを学んだ。

一人一人が作品作りに真剣に向き合うことでは、役割を分担し、一人の仕事が偏らないようにしたり、周囲に声をかけて手伝ったりするなどして、全員が参加して良い作品を作ることが大切だと学んだ。

意見を共有しみんなで話し合うことの大切さでは、話し合いをする時、その人の方に耳を傾け、意見に対して自分でよく考え、思ったことを言えるようになることが一つの作品作りをするにあたって大切だった。また、大切だった意見は必ずメモをするようにし、それをもとに考える事も大切だと学んだ。

チームワークの大切さは、私は主に音楽を担当していた。一人で考えてみるが良い音が出せなかったり納得したりすることができずにいたが、他の担当をしている人が声をかけてくれ、アイデアを沢山出してくれた。そのため、作品の世界観をこわすことがないよう作ることが出来た。一人じゃないからこそここまで続けられたのだと改めて感じた。

この経験を通して、これからの生活で生かしていき、自分自身がしなければならぬことなどよく考えて行動できるようにしていきたい。