

## 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『どうぞのいす』の世界を楽しむ～

九州大谷短期大学幼児教育学科2年  
大坪瑠夏・江田侑生翔・水落未羽・  
西濱萌夏・吉田琴実・池見涼・  
廣松樹・廣松莉桜・赤尾実咲・城後朱里

題材とした絵本：『どうぞのいす』

文：香山美子 絵：柿本幸造 出版：ひさかたチャイルド

タイトル：「どうぞのいす」

実践準備の担当：プロデューサー（大坪瑠夏・江田侑生翔）、  
衣装（各自）、小道具（各自）、音楽（江田侑生翔）、記録・  
報告書（全員）

実践時の担当：ウサギ（大坪瑠夏）、ロバ（水落未羽）、クマ  
（西濱萌夏）、キツネ（廣松莉桜）、リス（赤尾実咲、城後朱  
里）、ナレーション（廣松樹、大坪瑠夏）、音・演奏（江田侑生翔）、カメラ・音響（西濱  
萌夏、赤尾実咲、城後朱里、江田侑生翔）



### 1. 題材「どうぞのいす」選定の理由

4歳児は心の成長が1番見られる大切な時期で、自立心、自発性、自己コントロール力、協調性、人に対する思いやりなど様々な心の発達が見られると思う。今回題材に選んだ「どうぞのいす」という絵本は、うさぎが誰かの為にどうぞのいすを作り、どうぞのいすに置かれたものを食べてしまった動物たちが後の人のことを考えて、「全部食べてしまってはあとの人にお気の毒」と感じて違うものを置いて行く、というところから、人を思いやる気持ち、他の人ともものを共有する楽しさを特に感じられる絵本で、心の成長が著しい4歳児にとって特に出会ってほしい絵本だなと思い、「どうぞのいす」を題材にしようと考えた。誰かになにかをしてもらったらそのお返しとして自分も誰かのためになにかをする、この繰り返しを重ねることで思いやりの優しい気持ちが倍増していく喜びや楽しさも子どもたちに伝えたいなと思い、選定した。

また、「どうぞのいす」に出てくる登場人物は、うさぎ、ロバ、くま、キツネ、リスといった子どもたちもよく知っている動物ばかりで、親しみやすさがあるところにも魅力を感じた。その結果、動物の耳だけを画面に映して行ったシルエットクイズでは、子どもたちが画面に写った耳から何の動物なのかを想像し、思い思いの動物を口にして考えるという遊びが1つ生まれた。

「どうぞのいす」は劇をするのには向いているけれど、そこから遊びを展開させていくことが難しく苦労した。ですが、「どうぞのいす」のおもしろさに注目しながら話の内容に関連付けた遊びをみんなで考え、楽しい劇を作ることができた。

（執筆者：西濱萌夏）

## 2.絵本の世界から遊びへの展開

どうぞのいすという絵本では、くまやきつね、りすなどの動物がどうぞのいすを見つけ、置いてある食べ物を食べてしまい、次の人がかわいそうだと思い自分が持っている食べ物を置いて帰るという場面がある。この場面を遊びに繋げようと思い二つの遊びを考えた。絵本から考えた遊びの展開は、子ども達に食べ物を選んでもらったり、見つけてもらうというものである。一つ目は木に果物を貼り付けて子ども達に見えるように映しておき、子どもたちに「何か置いていきたいけど何かあるかな？」と尋ねる、二つ目は動物の衣装に食べ物を二種類貼り付けておき「みんなはどっちの食べ物がいいと思う？」と尋ね子ども達と一緒に選ぶという遊びを考えた。しかし、この遊びは「どうぞのいす」の絵本の内容に沿っていないということに気づき、絵本に沿った内容にするために考え直すことにした。

最終的には、食べ物と動物のシルエットクイズにした。私達のグループは4歳児だったので、食べ物や動物の名前など分かるものが多く、クイズも楽しんでもらえるのではないかと考え、シルエットクイズにした。動物のクイズでは、歩いて登場するだけよりも何がクイズにするかというのではないかと思い、カメラに耳だけ映るように登場し子ども達になんの動物かのクイズをした。食べ物のシルエットクイズでは、絵本の内容と同じ食べ物で、自分が持っていた食べ物を次の人の為にどうぞのいすに置けるようにと考えた。その結果、画用紙に食べ物のシルエットをコピーし、そのシルエットがなんの食べ物なのかをクイズするようにしようとなった。真っ黒のシルエットだけでは難しい食べ物は、薄く食べ物の模様が描いてあるイラストにしたりして工夫した。また、動物がなんの食べ物を持って来たのか子ども達に分からないように、食べ物に合わせて鞆をつくり、その中に入れて登場するようにした。

最後にこのように絵本から様々な遊びの展開を考えてみて、絵本の作者の考えを汲み取りながら遊びを展開しなければいけないのだと学んだ。保育士になると、お遊戯会などで劇をすることがあると思うので、その時には絵本を作った人が、この絵本を通して何を伝えたいのか考え、その劇を見てくれた人にちゃんと伝わるのかを考えながら、遊びを展開しなければいけないと思った。

(執筆者：城後朱里)

## 3.実践に際して大切にしたこと

幼教こども劇場の実践に際して大切にしたことは、子ども達と一緒に楽しめる劇にすることである。初めに子ども達にクイズをして、私達の声が届いていることだけでなく子ども達の声も私達に届いていて会話をする事ができることを知り会話をするを楽しんでほしいと思った。クイズは簡単なものから難しいものがあつたので、子ども達が「分からない」となった場合にはヒントを出して子ども達が答えることができるようにした。クイズの最後にどうぞのいすに繋がるクイズをすることでこれから始まる劇に興味を持つことができるようにした。

どうぞのいすはうさぎがいすを作りどうぞのいすという看板を立てるところから始まるのでどうぞのいすという看板やうさぎが作ったいすのしっぽをカメラの近くで見せることで子ども達が劇に関心を持つことができるようにした。どうぞのいすの中に出てくる動物達は子ども達も知っている動物たちが多いと思い、動物の耳のクイズをした。子ども達に耳の色や耳の形などを見せて、何の動物かを考えて伝えたり子ども達同士でなんだろうと話をして伝えたりして楽しんでほしいという思いから動物の耳のクイズをした。子ども達にいすに置いてある食べ物は誰が置いていった物なのかを尋ねると「ロバだよ」「熊だよ」などとどの動物が置いていったのかを伝える姿が見られた。子ども達に自分が知っていることを話して、自分の知っていることを人と共有することを体験してほしいと思った。子ども達にいすに置いてある食べ物を食べて良いかを尋ねると「だめだよ」「悪いよ」などと自分の思っている

ことを素直に伝える姿が見られた。子ども達は良いことと悪いことをしっかり理解して話をしていると思った。子ども達にたくさん尋ねることでもたくさん会話をするを楽しんでほしいと思った。最後にロバを起こすときには子ども達も一緒に「ロバさん起きて」とロバに声をかけた。

(執筆者：赤尾実咲)

#### 4.内容について

##### (1) 全体の構成

どうぞのイスの絵本をもとに脚本を考えた。

①ナレーション子ども達と話をする。

森の中で音がするので何の音なのか確かめるという内容である。

②うさぎがイスを作る。

カメラが切り替わるとうさぎがイスを作っており、子ども達に自分が作ったことを自慢する。そして、木の近くにイスを置きに行く。

③ロバがやってくる。

耳あてクイズを行い、答え合わせをする。

どうぞのイスの看板を見て持っていたどんぐりをイスの上に置き一休みしていると眠ってしまう。

④クマがやってくる。

耳あてクイズを行い、答え合わせをする。

イスの上にあるどんぐりを見て全部食べてしまうが食べ物のシルエットクイズを行い、自分の持っていた蜂蜜を置いていく。

⑤キツネがやってくる。

耳あてクイズを行い、答え合わせをする。

イスの上にあるはちみつを見て全部食べてしまうが食べ物のシルエットクイズを行い、自分の持っていたパンを置いていく。

⑥リスがやってくる。

耳あてクイズを行い、答え合わせをする。

イスの上にあるパンを見て全部食べてしまうが食べ物のシルエットクイズを行い、自分達の持っていたくりを置いていく。

⑦ロバが目を覚ます。

子ども達にロバを起こしてあげてと言い、皆でロバを呼んで起こし、目を覚ます。

⑧ナレーションが子ども達と話をする。

うさぎのイスが大活躍だった、遊べて楽しかったなどという内容である。

⑨子ども達に手を振る。

動物やナレーション、カメラなど全員画面内に映り、子ども達に手を振る。

子ども達が何度も呼んでくれた為、何度か画面内で手を振った。

劇場が始まる前の子ども達が集まる時間や、集まってから始まるまでの時間では食べ物にまつわるクイズを行った。食べ物の見た目の特徴やその食べ物が好きな動物などといったヒントを言い、子ども達も大きな声で答えてくれたり、動作で表したりしてくれていた。音声が聞こえないトラブルもあったが、口元が動いていたたり、動作があったりした為大きく戸惑わずに行うことが出来たと思う。

(執筆者：廣松樹)

## (2) 子どもたちとの対話について

今回の子ども劇場を通して、子ども達との対話について特に大事にすべき事は、子ども達の発言に対して沢山、反応する事である。このことから、対話をする際に子ども達が発言しやすくなるような声掛けや問い掛けだったり、雰囲気作りや笑顔でハキハキと話す事を意識して取り組んだ。実際に、劇が始まる前に行った簡単な果物の問題を出した時には、問題だけ伝えるのではなく子ども達分かるようにヒントを出した。ヒントを出すことで子ども達も答えやすいと考えたからだ。また、子ども達が問題の正解を答えられた時には、大きく反応して「凄いね」「どうして分かったの」などと褒め言葉を沢山、伝えるように心がけた。そうする事で、子ども達は正解を答えられた事の嬉しさが倍増すると思ったからである。また答えられなかった子どもは悔しい思いをするかもしれないけれど、次こそは答えたい、当てたいという気持ちを強くできるのではないかと思った。

次に、劇の中で動物が出てくる際に耳だけを先に見せて子ども達に当ててもらおうという場面があり、その時もヒントを出したりして工夫をした。準備の段階では普通に動物達は登場するはずだったが、この様に耳を先に映すように変更した理由はリハーサルを行った際に、もっと子ども達との対話を増やしたいと思ったからである。対話をする場面を増やす事で子ども達ももっと劇に参加できると考えた。それから、子ども達に対話をする楽しさを今以上に知って欲しいという気持ちが強くなったからである。劇のお話の中に動物が、前に登場した動物の置いていった食べ物を「美味しそうだから食べちゃおう」と言って食べ物を食べる場面があり、その際に子ども達が「だめだめ」「悪い」などの発言があった。その姿を見て、私たちが求めていた子どもの姿を見る事ができて、凄く嬉しく思った。

最後に、今回の子ども達との対話をする際に私たちが意識して取り入れた事は子ども達が発言しやすくなるような声掛けや問い掛け、雰囲気作りや笑顔でハキハキと話すという事である。



(執筆：大坪瑠夏)

## (3) 表現の工夫

今回のこども劇場で「どうぞのいす」の劇を行い、子供たちに「どうぞのいす」の劇の中に入って貰えるように工夫することが出来た。リハーサルの際に「どうぞのいす」で出てくる食べ物の大きさやなんの食べ物なのか分からないや、どこで何をしているか「どうぞのいす」の中に入ってもらえて無かったため、その食べ物の色など食べ物や動物の耳の形や椅子や森をイメージする為の草



など子ども達が見やすい大きさや、その物を理解して貰えるよう、動物と食べ物が合っ

るかなど道具には工夫した。うさぎが椅子をトンカチで作っている時の音などを楽器を使い、なんの音かなー？見てみよう！などと子ども達に問いかけ、興味を持たせるようにと工夫をした。ピアノを弾き場面ごとの雰囲気に合わせてることができた。

動物はその動物とわかって貰えるようにと動物が出てくる時や他の動物に食べ物を食べられてショックを受けながらはけていくときの歩き方や、持ち物だったり、耳だけをだしなんの動物なのかをシルエットクイズを行い、演出にも工夫することが出来た。リハーサルの際撮影ではなかなかカメラが切り替わらなかったりと子ども達が暇になった時間などがあったが、出演が終わった人からカメラの撮影を行うや、ハキハキと切り替えるようにした。また動物が耳だけをだすシルエットクイズの時、体や食べ物や持ち物がカメラに映らないように見えないようにと動物が出てくる際に次の動物が見えないようになど工夫した。

このような経験をして子供たちがどうやったら楽しめるかなどなかなか出来ない経験をする事が出来た。劇の中に遊びをいれてゲームをすることで私達も子どもたちも楽しむことが出来た。準備はとても大変でセリフも覚えるのが難しく動物になりきるのは大変だったが沢山盛り上がったため良かった。

(執筆者：池見涼)



#### (4) 音と音楽

音楽を使用する際にまず、絵本の「どうぞのいす」のイメージに合う音楽を考えた。皆とのミーティングで「どうぞのいす」のイメージを尋ねると「森とか山の中」や「動物のイメージがある」、「楽しそうだから明るい感じ」などの様々なイメージがありそれに合いそうな音楽で思い浮かんだのが「山の音楽家」・「森のくまさん」・「さんぽ」が候補に上がった。オープニングで使用する曲を決める際にオープニングでは明るい曲かつナレーションによる状況の説明から劇に入る間で収まる程度の曲の長さであることから「さんぽ」にすると前奏が長すぎてしまい、「森のくまさん」だと前奏は短すぎてサビ部分が長かった為、候補から外すことになった。伴奏を行う上で、ナレーションのセリフに差し支えないように調を高くし、優しい感じで伴奏することでナレーションのセリフも聞き取りやすく、明るい雰囲気も出すことができたと思う。たくさんの曲の中から劇の内容や伝えたいこと、雰囲気等を考慮して選曲していき、そこからまた編曲や転調したりすることでより



その劇や物語に合った曲ができることを学んだ。また、「この曲を使いたい」と思ってもまずその曲を伴奏することができるが大前提であり、そこから感情の込め方や弾き方等を工夫していく必要がある。音楽は気持ちを高めることもできると思う。

保育者になった際、お遊戯会や発表会等を行う場面もあると思う。その際に音楽をつけることで子どもたちの気持ちをどれだけ乗せることができるかは保育者の技術が求められるところの一つでもあるだろう。しかし、使用したい音楽をピアノで伴奏することになった際に保育者の技術不足でできなかつたじゃ済まされないことだと思つた為、努力し続けることの必要性を学んだ。

このように音楽を通して、幼教こども劇場で学んだことを4月から保育者として活かしていきたい。

(執筆者：江田侑生翔)

## (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たちの様子ではジェスチャークイズでは答える姿が見られた。ジェスチャークイズでは大きな声で答え、合ってたかな？という目で先生をみたり間違っている自分も思う答えを積極的に発言している子が多かった。少し難しいジェスチャークイズだとヒントを出したりすることでもっと自分たちの答えに自信を持ち発言してくれた子が増えたように思えた。だけど、クイズに答えて正解するけれど、当たったことに喜んだ表情や当たって嬉しいと表現する子どもはいなかった。その事から子どもが楽しんでいないことが読める。もっとクイズに当たった子ども達は喜んだりすることを想像していたが想像とは違う展開になった。なので、もっと子ども達が楽しんで劇を見れるような内容に改善していかないといけないと思った。

他にも、ウサギが作ったどうぞの椅子を置いてる周りに木1本しか置いていなかったのもっと子どもたちがどのような場所かをイメージしやすいように周りに草を作って置いたりするともっと子ども達に劇の内容に入り込んで楽しむことができるのでは無いかと考えた。

また後半になるにつれ、徐々におしりが浮いてきて座っとくことに退屈を感じる子が増えたり、一緒に体制にきつくなつた子がいる様子が分かる。なので、後半に子どもたちが体を動かせるような動作を入れることでもっと子どもが集中して見ることができるようになるのでは無いかと思った。

プレ幼教こども劇場中に、セリフなどを忘れて何も無い時間があつた時に子ども達は どうしたらいいんだろうと周りの先生を見て困っている様子があつた。なので、自分たちの練習を重ねる必要があると感じた。プレ幼教こども劇場を通して、子どもたちとの対話や関わりが少なく子どもたちはシルエットクイズに答えるだけで終わる内容になっていたため、もっと子ども達と対話出来るような、劇の展開を考えたり改善する場面を子ども達の様子や反応から考え直した結果、実際に椅子を作る時の音として楽器を使って子ども達にほんとに作っているかのように思ってもらえるようにしたり、どうぞの椅子というタイトルにもある椅子を子ども達に見せたりセリフの中にたくさん入れたりして「どうぞの椅子」を主張するように工夫し子どもと対話する場面や一緒に考えたりすることを多く取り入れるようにした。

(執筆者：吉田 琴実)

## (6) 取り組む過程での改善と工夫

幼教こども劇場1回目のリハーサルを通して沢山の課題がでた。1つ目は30分で行わなければならない劇が20分で終わってしまったこと。2つ目はセリフを全く覚えてなく、ただ読んでいてセリフの間と間が長かつたこと。3つ目は私たちが困惑していることで子ども達に気を使わせてしまったこと。などといった課題がでた。この課題を振り返って途中で変更し

た点は、劇を始める前に食べ物クイズを行った。本番前は言葉だけで子どもたちに何の問題を出してるか伝わるかという不安はあったが子どもたちは答えていたので伝わっているのだと思った。工夫した点は、クイズの最後に劇に繋がるように物語に出てくる食べ物のクイズをするという工夫を行った。子ども達はとても楽しみにしている様子や、楽しみにしているような言葉が飛び交っていた。次に追加した点、工夫した点はカンペの内容を全部読んでいたところを自分でセリフを加えながら話したことを追加した。カンペをそのまま読むと棒読みになり目線が少し外を向いていたということが分かったので、先生方にアドバイスを沢山いただき何の動物かという質問をしたり食べ物は勝手に食べていいのか質問したりした。1つ1つの話に質問を加えることで子ども達が沢山反応してくれて言葉のキャッチボールを沢山することができた。次に追加した点工夫した点は、ただ登場するのではなくカメラ内に耳だけを出し何の動物か当ててもらったあとジャンプして登場したり食べる仕草食べたあとの仕草を大きくしたりした。他にはすぐに帰るのではなく少し言葉を入れながら帰るようにした。すると自然と子ども達が手を振ってくれたり沢山の反応をもらうことができた。他にはカメラ内が寂しくならないようにナレーションの背景は黒画用紙に飾りをつけたものを追加したり劇の場所には沢山草をおいたりした。リハーサルや練習をし見直した点はセリフとセリフの間に長い間がないかカメラの位置は大丈夫か動きに対して分かりにくいところはないかというところを意識しながら本番に向けて取り組んでいた。

(執筆者：水落未羽)

## (7) 幼教こども劇場での子どもたちの様子と省察

子ども劇場の子ども達の反応の中で、私達が問いかけた質問に一生懸命答えている様子を見ることができた。劇が始まる前のクイズでは、楽しそうに答えていてよかった。また、難しい質問になると「分からない」と答える子どもがいたため、ナレーションの人がアドバイスをすることで子ども達も発言をしていてよかった。この場面で、インターネットの接続が悪く子ども達の声が聞きにくくなり、やりとりが難しかったけれど、子ども達が手で丸やバツにしてジェスチャーで表している姿があった。この場面から、私達から「身体で丸かバツか表現してみて」と提案したり、クイズの答えが分かりやすいように果物のイラストやシルエットクイズなどを準備しておくことで子ども達も答えやすかったと思った。劇の中では、子ども達になんの動物か問いかけたり、動物達が置いていったものを食べていいのかを子ども達に聞いたりした。その中で、動物の耳を見て「うさぎ」、「くま」などと答えてくれる子どもがいた。ロバなど難しい動物のときに「なにこれ」て呟いている子どももいた。分からない動物が出たときに首を振っていた子どももいた。この場面から、ヒントとしてその動物の好きな食べ物や鳴き声を子どもたちに伝えることで、子ども達が答えやすいような状況を作ることが大切だと思った。次の動物のために置いていくものを当てるシルエットクイズでは、絵を見て一生懸命答える様子が見えた。「はちみつ」と言ったり、シルエットクイズの答えを周りの友達と「そうだね」「違うよね」と言い合ったりしている場面もあった。シルエットクイズの答えが当たっていたら喜んでいる様子が見えた。難しい問題でも、真剣に考えて発言していた様子が見られた。ま



た最後の方で、子ども達と一緒に声を合わせてに口バを大きい声で、起こすことができてよかった。

全体のふりかえりとして、子ども達はクイズやシルエットクイズなどに楽しく参加する姿を見ることができてよかった。子ども達が分かりづらそうなことに対して、私達がヒントを出したり、声かけをふることでスムーズに進めることができたと思った。またインターネットの接続が悪く、子ども達とのやりとりがうまくできない場面があったり、子どもたちの声が届きにくくなって対応が難しかったけれど、みんなでやり遂げることができてよかった。また、子ども達が伝えてくれたことに対して、受け止めて声掛けをすることができていてよかった。



(執筆：廣松莉桜)

## 5.取り組みを通して学んだこと、得たこと

【江田 侑生翔】

今回の幼教こども劇場を通しての最大の学びは、本番が成功に終わっても失敗に終わってもそれまでの過程でどれだけ協力、分担して最後まで作りあげることができるかが大切だと学んだ。絵本を決めてその絵本をどう遊びに繋げて表現するのかや、小道具の準備諸々からグループで行った。その際に大切なことは自分の意見をしっかり伝えること、中には伝えることが苦手だと思っている人もいるかもしれない。だが、苦手とする人にも尋ねて意見を聞きその意見を受け止め参考にしたり取り入れたりすることも必要だと思う。そうすることで色々なアイデアが集まり遊びが広がっていくと思う。実際に私たちもまずは自分の意見を伝え、それを広げていったり周りの意見を尋ねて構成していった。本番では機械トラブルで子どもたちの声が聞こえにくく反応がよく伝わってこず不安に思っていたが子どもたちの表情は笑顔が見えていた為、楽しめていたのではないかと思った。

オンラインは距離等関係なくどこでも繋がることができ、画面の切り替え方を工夫することでクオリティを高められるところもメリットではあるが機械トラブルが付き物で対面より動きを大きくしないと伝わりにくい等のデメリットもあるということも学ぶことができた。

【大坪瑠夏】

今回の子ども劇場を通して、最大の学びは皆で協力することの大切さである。その他にも、沢山の事を学ぶことができた。

1つ目は子どもが凄く素直で純粋だということだ。劇の準備の際に、私たちは子どもの反応を予想しながら練習を行った。しかし、実際にリハーサルや本番を行ってみると、私たちが予想していなかった子ども達の反応や姿を見ることができた。その姿を見て、子どもは観て思ったことをすぐ言葉に出来ていて素敵だなと思った。

2つ目は、劇を完成させる為には皆で協力しないと上手くいかないということだ。正直、準備をする前は「劇くらい簡単に出来るだろう」と思っていた。しかし、実際に準備を始めると役割分担を決めるところからだったので、思っていたよりもとても大変だった。また、劇を進行させながらカメラやマイクの切り替えをしないといけない為、切り替えるタイ



ミングやマイクのオンオフが難しいと感じた。この様に、皆で試行錯誤をしながら協力した。

最後に、今回の子ども劇場を通して、皆で協力して行ったことでとても達成感を感じる事ができた。

#### 【吉田琴実】

今回の幼教子ども劇場を通しての最大の学びは、皆で協力して物事を進めることの大切さを学んだ。ひとつの作品を作り上げるまでにみんなで分担して仕事を行ったりどうやったら見てくれる子ども達を楽しめるかをグループ内でアイディアを出しながら進めていくことが出来た。みんなで意見をだし絵本からどのような劇を作るのかや実際リハーサルを行ってみて改善しなければならないことなどみんなの意見を聞きながら試行錯誤し日々準備を行った。

実際にリハーサルを行うと、自分達が予想していなかった反応や姿を見ることができ、子どものリアルな反応を感じる事ができ、そこからもっと子ども達を楽しめるようにするにはどうしたらいいのかを考えることができた。協力する事で、ひとつの作品をよりいい作品にする事ができたり、劇ができた時の達成感を感じる事ができた。役をやるうえで、役になりきることで子どもたちもなにも動物を表現しているかを分かりやすく伝えたり、その動物の喋り方に似せたり見る立場の人のことも考えてリハーサルを終えることができた。本番には参加出来なかったがみんな協力したことで、素晴らしい作品が出来上がる事ができたと思う。この子ども劇場を通してみんなとの仲も深まり、皆とやり遂げることで達成感を得ることができた。

#### 【廣松莉桜】

今回の幼教子ども劇場を通して最大の学びは、1人ひとりの意見を尊重しながら進めていき、全員で協力して進めることだと思う。子ども劇場の準備をしていく中で、必要なものを分担して買い物に行ったり、劇をうまく進めることができるようにグループで意見交換をした。しかし、実際にリハーサルをやってみると、子ども達の反応は予想外で、私たちが考えていた反応とは全く違った。思ったことを素直に言葉で表し、質問に対して返答をしてくれる子どももいた。リハーサルでは時間配分が足りず子ども達がどうしたら良いのか分からない表情をしていたり、私たちが固まってしまうと子ども達も同様にどうしたら良いのか戸惑っていたため、私達は堂々として役をやり遂げることも大切だと思った。リハーサルが終わった後にはみんな改善点を見つけ、今までよりもっといい劇を作れるように話し合いをし、どうしたら子ども達は楽しんでくれるのか、子ども達が興味を持ちそうな遊びは何か、どんな声掛けが必要かなど全員で考えていくことで、少しずつ劇の流れを改めて掴むことができた。子ども劇場本番では、1人ひとりがそれぞれの役柄に一生懸命取り組み、やり遂げることができていたと思う。

子どもたちの反応はインターネットの接続が悪く、聞こえづらいこともあったけれど、ジェスチャーをしたり頷いたりして子ども達の思いを受け止めた対応ができたと思う。子どもたちの反応から4歳児は良いことと悪いことをしっかり理解できている歳頃なのだと改めて感じる事ができた。

こども劇場で、グループで協力してやり遂げることができたためよかった。

#### 【廣松樹】

今回の幼教子ども劇場を通じての最大の学びはやってみるまでは何が起こるか分からない為様々なリスクを考え、臨機応変に対応できるように準備しておくことが大事ということです。また一人一人別に準備を進めることなく、みんな協力しながら準備を進めることで仲が深まり、劇場でも子どもたちに楽しんで貰えるような雰囲気を作られていたと思います。買い出しや小道具作りなどグループで分担し、脚本等も全員が「こうしたらもっと良くなる

と思う」とアドバイスをくれたおかげでより良い脚本を作成することが出来たと思います。また、子どもたちと実際に劇場を通して関わってみると音声が上手く聞こえなかったり、思っていた答えと違うものが帰ってきたりと戸惑うことばかりでした。しかし、動物さんたちが臨機応変にセリフを変えてくれたり、動作などを見て答えてくれているのを察しお話ししたりして、無事終わることが出来ました。全てをセリフとして覚えるとセリフの変更などに戸惑ってしまいます。なのである程度を覚えていてその場に合わせてセリフを自分なりに言えば良いのだと思いました。

#### 【水落未羽】

今回の幼教こども劇場を通しての最大の学びは練習やリハーサルで沢山の失敗があったとしても本番では何とかやり遂げることが出来るということを手伝った。準備の過程では、何の動物か分かるように色、形を本物に近づけて耳や洋服を作った。実践の際の子ども達の反応は自分達が想像していた以上に反応がよく、すぐに何の動物か当ててくれた。そして劇で使用する食べ物を少しリアルに大きくすることでなんの食べ物か分かり盛りが上がった。セリフの過程では、セリフが長くカンペを用意していたが皆ただ読むだけでセリフの間に沢山の間があった。でも沢山の練習を重ねて行くことで、カンペを見ながらでも自分の中でセリフを追加し子どもたちと会話をしながら進めていった。実践の際の子ども達の反応はリハーサルの時よりもよく楽しんでくれていたと感じた。自分たちの中で物語を進めていくのではなく子どもたちに色々なことを尋ねながら行うことで退屈にならず沢山の言葉のキャッチボールができて楽しんでくれることを学ぶことが出来た。

#### 【池見涼】

今回の幼教こども劇場を通して最大の学びは皆で協力して最後までやりきることだと思っています。何の劇をするか話し合うことや、劇が決まるとその必要な物を買に行くことや、セリフや、何のゲームをするのか、どこの部分にゲームを挟むかなど話し合い、協力して劇の準備をすることが出来ました。リハーサルを行うと改善するところがあり、どうやったら子どもたちが盛りが上がって楽しめるのかなど工夫することが出来ました。本番では自分が思った以上子ども達が楽しめている様子を見る事が出来ました。準備はとても大変でどうやったら動物に見えるのか、どうやったら食べ物に見えるのか、森の中に見えるのかなど、一人ひとりが協力してとてもいい劇ができ最後までやりきる事が出来てとても良かったと思います。物語をただただ進めていくのではなく、子ども達に訪ねたりやゲームを挟むなど退屈にならず私も子供たちも楽しく盛り上がる事ができてとても良かったです。沢山の子ども達の反応を見る事が出来、沢山の学ぶ事が出来てとても良かったと思います。

#### 【西濱萌夏】

幼教こども劇場を通して、みんなと協力して1つのものを作り上げる達成感、大切さ、期日までに完成させる為の時間配分の大切さを特に学ぶことが出来ました。1人では思いつかなかったアイデアも10人集まれば10倍のアイデアが浮かぶことに、改めて良いなと思いました。自分だけでなく他の人を頼ること、協力することでより良いものが完成するのだと分かりました。本番では機材のトラブルもありなかなか思うようにいかないこともあったけど、みんなが臨機応変に対応することができ、終わった後の達成感も味わうことが出来ました。

時間配分の大切は、もともとリハーサルの期日が決まっていたのに対し、全体を通す練習に取り掛かるのが少し遅かったように感じました。そのため、プレ本番ではセリフとセリフの間が空いてしまったりして、子どもたちを不安な気持ちにさせてしまうことがありました。ですが、本番ではプレ本番の失敗を分析、反省し、何倍もいい劇ができたのではないかと

なと思います。小道具作りに思ったより時間がかかってしまって計画通りにいかなかったことの反省を活かし、就職してからは同じ失敗を繰り返さないようにしたいです。

幼教こども劇場を通して様々な学びがありました。この経験は絶対に将来役立つものだと思うので、この学びを活かした保育が出来たらいいなと思います。

#### 【赤尾実咲】

今回の幼教こども劇場を通しての最大の学びはみんなで協力して一つの劇を作ることの大切さである。みんなで役割分担をして次にどのようなことをすると良いのかを考えながら行動することが大切だと思った。自分が行ったことをみんなに伝えて情報を共有することも大切だと思った。もし分からないことがあったときにはそのままにするのではなく周りにいる人に聞いて解決するようにすることも大切だと思った。また、子どもたちに質問をした際に機械のトラブルによって子どもたちの声が聞き取れないときがあったが、子どもたちは自分たちの声が届いていないかもしれないと思い、手で丸やぼつを作り身体を使って表現してくれていた。言葉だけで伝えようとするのではなく身体を使って伝えようとしてくれていた。私たちは劇の最中には子どもたちが身体を使って伝えてくれていることに気づくことができず、劇が終わった後の反省で気づくことができた。子どもたちの様子をもう少し詳しく観察し小さな変化にも気づくことができるようにすることが必要だと思った。今回の幼教こども劇場で学んだことをこれからの保育に活かしていきたいと思った。

#### 【城後朱里】

今回の幼教こども劇場を通じての最大の学びは、しっかりと役割分担をして、みんなで話し合ったり、声を掛け合いながら協力して進めていくことの大切さを学びました。セリフを考えたり、小道具や衣装を作ったりとすることが沢山あったので、期日までに終わらせるために役割を分けて進めることが大切だと感じました。また、どのような衣装や背景にするか、動物の色はどんな色にするかなど決めることが沢山あるので、みんなが納得できるようにするために、みんなで話し合うことが大切だと思いました。10人全員で作り上げる劇なので、納得できない、聞いてなかったなどということがないようにしっかりコミュニケーションを取るようにすべきだと学びました。

小道具など製作する時も、セリフを考える時も一人で考えると難しいかもしれませんが同じグループの人に頼ってみると、新しいアイデアがたくさん出てきて、そうすればよいのかと、納得する場面もありました。グループで協力することで、より良い劇を作り上げれるのではないかと思います。

