

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『にちようびのぼうけん』の世界を楽しむ]～

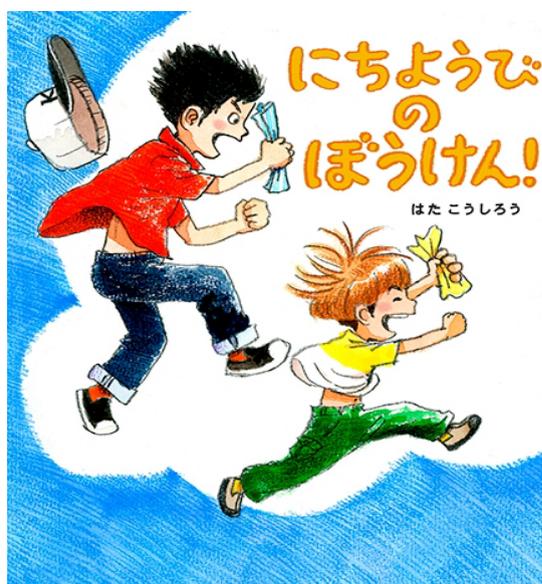
九州大谷短期大学幼児教育学科2年
江崎友香・川原萌・木下栞・古賀葵・
古賀裕奨・近藤来美・田籠直美・堤優奈・
富田潤・中間碧人・松木由喜那・山口杏

題材とした絵本：『にちようびのぼうけん』
文：はたこうしろう 絵：はたこうしろう
発行年月日：2018年4月
出版：ほるぷ出版（第1刷）

タイトル：「ぼうけんしようよ！」

実践準備の担当：プロデューサー（中間碧人）、道具（田籠直美、松木由喜那、山口杏、堤優奈、近藤来美、川原萌、木下栞）、音楽（松木由喜那）、記録・報告書（富田潤）、台本（富田潤、古賀葵、江崎友香）、演出（富田潤、古賀裕奨、中間碧人、山口杏）

実践時の担当：兄（富田潤）、弟（古賀裕奨）、ミスターX（中間碧人）、猫（山口杏）、ナレーション（田籠直美）、音・演奏（松木由喜那）、カメラ・音響（川原萌、中間碧人、江崎友香、田籠直美）、カンペ（古賀葵）、ペープサート（近藤来美）、道具（堤優奈、木下栞）



1. 題材『にちようびのぼうけん』選定の理由

この本は、2人の兄弟がミスターXという兄が作ったキャラクターから日曜日に弟と冒険をしようと考えた物語。その冒険は日常の中では当たり前なことでも遊びに変える。例えば、地域の人や通りすがりの人もただ通り過ぎるのではなく見つけてはいけないなどと縛りを与えて遊びを作る。また、公園では遊具で遊ぶのではなくクイズの中で出てくるヒントや答えなどを使いながらゴールを目指していく。このように、この本の中では当たり前を当たり前のように使うのではなく、違った視点から遊びへ発展させている。そのためこの劇で私が意識したことは、自分がやっている遊びが子どもたちにとって日常のものを「このような遊び方もあるのか」という体験から遊びを発展させることだ。また、私たちの劇の対象は縦割りであったため、絵本の中の兄弟のようにお兄ちゃんお姉ちゃんと共に小さい組さんが一緒に遊ぶことをイメージし、劇を見たあとにより上下の関係を大事にして欲しいと思ったためこの本を選んだ。この本はただ見ても面白いが、日常で展開できる遊び方が多く含まれていて真似することで楽しみを感じることもできるためこの本を選定した。

（執筆者：富田潤）

2.絵本の世界から遊びへの展開

この絵本から発展できる遊びとして、なぞなぞあそび、謎を解く探偵ごっこ、宝探しゲームを考えた。最終的に主人公の2人と共に公園に隠されたクイズを一緒に解いていき、主人公の2人と子どもたちが一緒に物語を進めていくというものにした。繰り返し言葉を言って答えを見つけたり、文字を消して答えの言葉を浮かび上がらせたりと簡単なものから少し難しいものまでなぞなぞを考えたり、絵本から引用したりした。幼児には少し難しいと思われるなぞなぞもあったが、子どもたちの発想力や主人公2人の対応力のおかげで、子どもたちも私たちも楽しむことができたと思う。子どもたちがなぞなぞの答えを考えて、問題の画面から公園の画面になって答えの遊具を見つけた瞬間の驚いた顔や嬉しそうな表情は印象的だった。子どもたちが特殊任務を成し遂げた達成感を感じたり、画面内の2人と協力しその楽しさを感じたりしてくれていたらいいと思う。

(執筆者：古賀葵・江崎友香)

3.実践に際して大切にしたこと

今回のリモートでの活動は、私自身初めての体験だった。また、子どもたちも私と同様に初めてだと聞いた。しかし、コロナ禍となり一気にリモート化が進んだ昨今、子どもたちは参加し易いと思った。

今回は絵本『にちようびのぼうけん』と『みちくさしようよ』の2冊を混ぜ合わせた内容で作った。2冊を合わせた理由は『みちくさしようよ』は春から夏の植物だったり昆虫が出てきて今の季節冬には当てはまらないために、『にちようびのぼうけん』の登場物を使用することにした。

兄弟が特殊任務を課せられ、1つ1つ解いていくという設定だ。課題を解くにあたり、子どもたちも参加出来るようにした。学生側で解いていくのではなく、子どもたちと一緒に考えた。質問状が子どもたち全員に見えるように、画面一面に表示した。解く手順もゆっくりと進めていった。答えは子どもたち側で言えるように配慮した。途中で「どう、わかるかなあ〜」など子どもたちと積極的にコミュニケーションを取った。また、子ども自身の意見を言えるように、学生側が一方的に喋らず、会話と会話の間に少し間を取った。大きな声で身を乗り出して答えを教えてくれる姿は、見ていてとても嬉しく思えた。子どもたちが楽しんでいるのが感じられた。1つ1つの特殊任務を消化していき、最後は子どもたちにプレゼントが届いて終了となった。画面の中の赤い箱が実際に園に届くようにした。箱が時空を超えていったのだ。その驚き感を子どもたちには味わって欲しかった。これは絵本の読み聞かせでは味わえない事だと思う。リモートだから出来る事だと思った。また、絵本の中の場面が立体感をもって見えるように備品の配置にも気配りをした。普段の絵本の読み聞かせでは静かに座って聞かなければならない。しかし、今回は学生とのやり取りが出来、自身の意見も言えた。子どもたちにとっては、意外な読み聞かせだったと思う。

今回の活動で私達学生は子どもの多くの反応をリアルタイムで見ることができ、とても良い経験だった。実践に至るまでは大変だったが、皆で無事終わることができて良かった。この経験を次に活かして行きたい。

(執筆者：田籠直美)

4.内容について

(1) 全体の構成

『にちようびのぼうけん』と『みちくさしようよ』の2冊を合わせて台本を考えた。

①子どもたちに挨拶と導入

兄と弟のペープサートを見せて今から何が始まるかを伝える。「冒険のお手伝いをしてくれるお友達ー！」と呼びかける。

ミスターXが登場して自己紹介をする。

②冒険スタート

弟がミスターXからの手紙を見つけ、手紙を読む。兄と2人でミッションをしようと外に行く。場面切り替えの時にナレーションが子どもたちに「外で何をして遊ぶのが好きかな？」と問いかける。

③公園に行く途中

車の後ろに隠れて周りを見る。子どもたちに「人がいたら手でバツをして教えて」と呼びかける。子どもたちの様子を見ながら動く。

猫を驚かさず前に「みんなで驚かそう」と言い、子どもたちと一緒に猫を驚かす。

④公園到着

⑤ベンチの裏を探す

ベンチの裏に貼ってある紙を見つける。子どもたちにもわかるように手元のカメラでもミッションの紙を写す。

⑥パンダのクイズ

⑤で見つけた紙に書いてあるクイズを子どもたちと一緒に読む。子どもたちにわかりやすいように文字をペンで消しながら進める。答えのものがどこにあるか子どもたちに教えてもらいながら進める。

⑦すべり台のクイズ

⑥で見つけた紙に書いてあるクイズを子どもたちと一緒に読む。手元カメラで写している紙を折りながら進める。どんな言葉が出てきたか子どもたちに尋ねる。出てきた言葉のものがどこにあるか子どもたちに教えてもらいながら進める。

⑧蛇口のクイズ

⑦で見つけた紙に書いてあるクイズを子どもたちと一緒に読む。「じゃ」と「くち」の2つの言葉をゆっくり言いながら進める。どんな文字かわかりにくそうだったらヒントを出す。出てきた言葉のものがどこにあるか子どもたちに教えてもらいながら進める。

⑨ゴリラのクイズ

⑧で見つけた紙に書いてあるクイズを子どもたちと一緒に読む。「りら」の数を一緒に数えながら進める。答えがわかったらそれがどこにあるか子どもたちに教えてもらいながら進める。

⑩最後の手紙を見つける

⑨の場所にあった紙を見つけ、紙に書いてあるものを子どもたちに探してもらう。子どもたちの反応に合わせて進める。

⑪木の下を掘る

手紙に書いてあるように木の下を掘る。「がんばれって応援してくれない？」と子どもたちに呼びかける。出てきた箱を子どもたちに見せて箱を開ける。「〇〇〇（園名）のお友達へ プレゼント ミスター-X」を読む。手元のカメラにも写しわかりやすくする。

⑫プレゼントを渡す

「そっちにも届いてない？」と尋ねて探してもらおう。先生方に協力をしてもらい子どもたちにプレゼントを渡す。

⑬終わり

渡し終わったら「みんなのおかげで楽しい冒険ができたよ」や「ありがとう」とお礼を言い、最後に全員画面内に写り子どもたちに手を振る。

（執筆者：江崎友香・古賀葵）

（2） 子どもたちとの対話について

私たちの劇では、子どもとの対話から物語が進むことを目指し、具体的な工夫を凝らした。例えば、クイズを共に解き、子どもが提示する場所へ私たちが向かいながら物語を進めるなどの取り組みを行った。プレの段階では、子どもたちがクイズの答えを考え、スムーズに進行できた。しかし、第一回目の本番では、画面上に気になる要素が多く、子どもたちの意識が私たちが想定していた方向とは異なる方向に向かってしまった。この際、私たちは劇を優先してしまい、対話的なやり取りがなくなってしまった。自分たちが考えた動きや流れを優先するのではなく、子どもたちが示した方向に柔軟に対応できるように工夫が必要だと気づいた。そのため、第2回目の本番では、子どもたちの流れに合わせるようゆっくりと進行した。子どもたちがクイズに対して平仮名を読めない場合でも、私たちは答えを出すのではなく、分からない文字に対して「スーパーに売っているじゃがいものパッケージに使われていないかな？」などと、日常の中で見かける文字を使ってヒントを与え、子どもたちが自ら答えを導けるように心がけた。

これからも子どもたちとの対話を大切に、柔軟な対応が求められる状況に適切に対処していけるようにする。子どもたちの個々の反応やアイデアを尊重し、より深い対話と共感を築いていくことが劇の成功につながると感じた。





(子どもたちとクイズを通したやり取りをしている時の場面)

(執筆者：富田潤)

(3) 表現の工夫

道具面では、物語に出てくるものひとつひとつを大きく丁寧にいろんな素材を使って表現した。例えば、電柱を作った際はリアルなサイズ感、質感、色味などを意識したり、滑り台やベンチなどの公園の遊具では本物の遊具であるように身近なものを使い試行錯誤の上で想像しやすいリアルを意識して作った。また、演出では子どもたちが聞きやすいように大きな声を出したり、ゆっくり喋ったり、子どもたちに質問したり、その他にも、子どもたちに体でマルバツを表現してもらい、子どもたちが参加できるようにした。

さらに1日目の実践において、登場人物の理解が難しかったという課題から、より良い劇にするためにミスターXを出演させた。はじめにミスターXが登場することで、子どもたちが物語に入り込みやすいようにした。撮影方法は、場面ごとにカメラを使い分けて、目立たせたいところはアップにするなどの工夫を行ったりすることで、初めは上手くいかなかったが、カメラ担当の人数を増やしたことで、なるべく周りが映らないようにしたり、主人公が画面から見切れることがないように映したりできるようになった。

場面の構成では、始めは、子供たちが物語に入りやすいように導入をして、物語に入ってから子どもたちも一緒に冒険できるように問題を出していた。終わり際には、ミスターXからのプレゼントを渡して冒険を一緒にしてくれた感謝を伝え、本の世界からのお別れを告げることによってより絵本の世界を思い出しやすくリアルな記憶が残るように工夫した。

(ミスターXの衣装制作)





(リアルな描写を体験できる公園の遊具や電柱)

(執筆：川原萌・中間碧人・古賀裕奨)

(4) 音と音楽

演出やその時の場面に応じて、ピアノの音の高さや速さなどを工夫した。最初のミスターXの部分は楽しい感じよりも、悪者が登場するような雰囲気を出したいと思い、低い音で登場シーンの部分を演奏した。子どもたちにもワクワク感が伝わるようなピアノの演奏を行う事を意識した。演者の声とのバランスをもっと考えてピアノを弾くことが出来たらなお良かったと感じた。ピアノの音が大きすぎて演者の声があまり聞こえないことなどがあった為、そこは工夫すべきだった。また散歩のシーンの音は実際のさんぽの音楽を参考にし、少し音を変えて演奏をした。弾き方も楽しそうな感じで工夫して行った。タイミングよく合わせて弾くことや演者の動きを見ながら弾くことが難しいと感じた。また、走って移動するシーンは速いテンポの音を演奏して走っている様子が分かるようにした。次の場面に行くまでにどれくらいあるのか分からなかったため、何回繰り返して弾くのかとても考えた。子どもたちが待っている時間もワクワクできるように音楽を加えて演奏を行った。

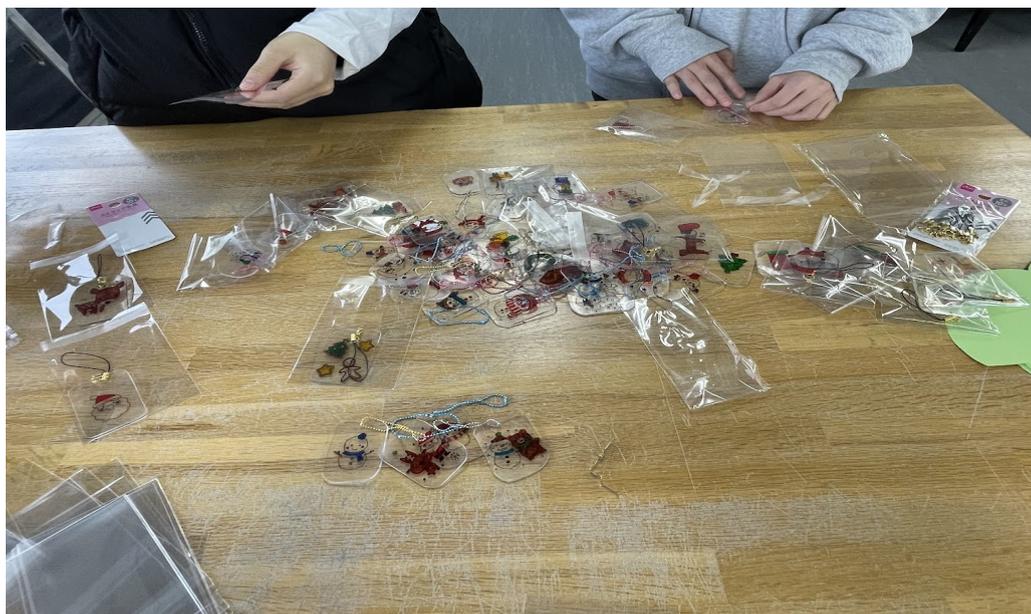
(執筆：松木由喜那)

(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での子どもたちの様子を見ているととても積極的だと感じた。特にそのように感じた場面が2つある。1つ目は、冒険のお手伝いをお願いした時もとてもワクワク

くした表情で「いいよ！」と反応があった場面だ。2つ目は、知っていることがあったら大きな声で教えてくれて、難しいクイズでも一生懸命取り組んでくれていた場面だ。また、初めは座って話を見ていた子どもたちでも楽しくて立ち上がったりなど、とても楽しんでくれている様子も印象的だった。前に座っていた子どもたちだけでなく後ろにいた子ども達も大きな声でクイズの答えを教えてくれていた。

しかし、逆にあまり話の内容が理解出来ていない時や楽しんでいない様子が見られる時は、反応が薄かったり意見を言ってくれる子どもが少なかったりして、難しいクイズはこちら側が答えを言う感じになってしまったのでもう少しクイズを簡単にするなど工夫をするべきだった。その際に具体的に何に見えるかを問うような言葉掛けをして子どもたちの興味を引き出すことが大切だと改めて感じた。冒険のお手伝いのお礼にプレゼントを渡した時、子どもたちがとても喜んでいて嬉しかった。



(子どもたちへのプレゼントのキーホルダーの制作過程)

(執筆者：山口杏・堤優奈)

(6) 取り組む過程での改善と工夫

途中で変更した点は、場面切り替えや準備する時間に初めはタイトルの挿絵を使っていたがそれだと子どもたちが飽きてしまったり、「もう終わりなのかな」と戸惑いもあったため、準備の間は1回1回違う挿絵を使った。「ぼうけんスタート」や終わりには「おしまい」など子どもたちがわかりやすいような挿絵を画面いっぱい映した。子どもたちはワクワクしながら次のストーリーを楽しんでいたと感じた。また、クイズにある「すべり台」のところで最初のプレでは園に紙を送っていたが、画面に映し、子どもたちと一緒にすることで、画面を見る子どもがたくさんいたため、本番では園に送らずに画面を通して子どもの反応を見ながら子どもたちに合わせた問いかけをした。工夫した点は導入でミスターXがどう言う人物で何をする人なのか、そしてどのようなストーリーなのか子どもたちが理解しやすいように、帽子やマントやサングラス、杖を作りミスターXになりきって子どもたちに伝えることで、よりストーリーが分かりやすくドキドキワクワクして楽しんでいたと思う。また、背景が素朴だったため公園の雰囲気や家から外への場面の雰囲気を変えるとより物語に入りやすいと思い、多くの葉っぱを作って壁に飾ったり、木を作ったりして外の雰囲気が出るよう工

夫した。さらに、子どもたちへ最後にプレゼントを考えていたが、当日の本番直前に異年齢保育の縦割りで自分たちが行うクラスとは別に子どもたちがいるためプレゼントをもう一セット必要だと言うことを伝えられた。私たちは二日分のプレゼントを準備して先生方に渡していたため先生方に二日目の分も配って欲しいということを伝えた。一日は子どもたちにプレゼントも渡すことができ満足いく結果だったが、このままでは二日目の子どもたちにはプレゼントが無いままだったため一日目の放課後に遅くまで学校に残りプレゼント制作に励んだ。このように急遽伝えられた情報について柔軟に対応することが必要な場合や次への対策について臨機応変に対応する力が求められ、とてもいい経験になった。このような場合を予測することも必要だということに気づいた。



(カメラ切り替えの間の挿絵)

(執筆者：富田潤・江崎友香・近藤来美)

(7) 幼教こども劇場での子どもたちの様子と省察

幼教こども劇場を行って、劇の流れの中で私たちの問いかけに対して子どもたちは元気よく反応してくれたり質問に対して答えてくれる子どももいれば、静かに聞いている子どももいたことに気づいた。子ども一人一人が真剣に聞いていて楽しそうにしている場面も多く見え、協力しながら参加している子どももいた。また、話の流れの中でマルカバツで言うてもらった時には、私たちの質問を聞いてダメな時はバツとしっかり教えてくれていたので私たちの問いかけが伝わって、物語と一緒に参加している部分がとても嬉しかった。しかし、マイクの音量調整や声のボリュームによって声が行き届いていない場面があったため、理解が難しく質問している子どももいた。登場人物が少なかったので登場人物を増やすと賑やかになるのでは無いかと思った。様々な登場人物を作り子どもたちとの対話的なやり取りをする中で、一緒に物語を楽しめたのではないかと考えた。子どもたち一人一人が楽しそうにしている場面や、考えている場面があったため一緒に話を作っていき1つの劇が出来たのでよかったと思う。少し戸惑っている感じの時もあったが、対話がしっかりとできていたためよかった。

(執筆者：木下栞)

5. 取り組みを通して学んだこと、得たこと

【田籠直美】

今回の活動を通して子どもたちはとても素直だと感じた。大人は少々意味不明でも周りに流され解ったふりをする。そして、周囲に合わせようとする。そうすることで、上手く社会に溶け込んでいる。それはそれでいいことではあると思う。しかし、今回の活動で子どもの反応を考察してみた。こちらからの投げかけた物が自分の中で消化できた時は、笑ったり、返答が返ってくるが、そうでない時はこちらが幾ら面白い事を言っても無反応であった。こちらの言ってる事の意味が判らないというもあるかもしれない。子どもに限らず、人とコミュニケーションをとる上で留意する点は、相手に合わせた言葉かけだったり、話す速度、内容を考えた上で行うことが大切だと学んだ。また、相手が話をしてる時は聞く。いくら話しても相手は聞いていない。今回の活動を見直すとそのような場面が何回か見られた。私は、ナレーションで自分の分を消化することに気持ちが向いていたからだと思った。もっと相手に寄り添う事が出来ていれば違った反応がみられたと思う。社会は他者との関わりで成り立っている。今回の学びを踏まえ、残りの人生に活かしていきたいと思う。そうすることで自分自身、自分を取り巻く人々までもが心穏やかに過ごせると思う。

【江崎友香】

こども劇場を通して、子どもたちの反応に合わせて進めることが必要だと気づいた。プレ幼教こども劇場の時も1日目もクイズや猫を驚かす時に、子どもたちが反応してくれたので対話をしながら進めて行くことができた。しかし、2日目はクイズが難しかったのか反応がほとんどなかった。また、私たちは流れがわかっている先に進めないといけないし時間内に終わらせないといけないと思っていた。そのため、一方的に進めているようになってしまった場面が多かったことは反省点だと思う。

プレ幼教こども劇場や1日目では、場面が切り替わる時にタイトル画面の「ぼうけんしようよ！」に戻っていたため終わった感が出てしまうことが多かったという反省点を踏まえ、「ぼうけんスタート」の挿絵を作り子どもたちの興味を引き出す工夫をしたり、最後にも「おしまい」の挿絵を入れて終わりがわかるようにしたりして改善をすることができたのはよかった。プレ幼教こども劇場の時には埋まっていなかった箱も実際に埋めた方がいいというアドバイスを活かし、本番では折り紙を丸めて土に見立てたものに埋めて本当に掘れるよ

うにしたことで掘る時に子どもたちが応援をしてくれたり楽しそうにしてくれたりしていたのでよかったと思う。実際に行ってみて、子どもたちは画面に映っているもの全てに興味を持つため、思っていた反応とは違う反応をすることがあるけど私たちが子どもたちの反応に合わせて臨機応変に対応をすることが大切だと学んだ。

【近藤来美】

今回のリモートでのこども劇場を通して感じたことは、絵本選びから始まり小物作りやストーリー作成をしていく中で子どもたちがどうやったら理解出来て楽しめるかを考え、作り上げることで本番での対話や、子どもたちが画面を見てたくさん反応し楽しそうにしている様子を見てとても達成感があった。大人の立場では気づかなかったことや子どもならではの反応がたくさん見られ保育者になった際に勉強になると感じたことが沢山あった。これらの体験を通して学んだことは常に相手の立場になって考える大切さだ。どうしたら相手に伝わるか、喜んでもらえるかを子どもに限らず、社会人として大切なことを学ぶことが出来たと感じた。また、子どもに対する言葉遣いや対応についても学ぶことが出来た。子どもの反応に対して毎回同じ言葉を同じようにかけるのではなく、色々な返しをすることで子どもたちとより楽しくコミュニケーションが取れることに気づき、また子どもたちが求めているものに私たちが気づき、言葉掛けをすることで子どもたちとの信頼関係が生まれるのではないかと考えた。

【堤優奈】

こども劇場を通してたくさんのことを学んだ。

まずは子どもたちが話の内容が分かりやすいよう小道具をたくさん作った。場面が変わることが多いため道具の作成は大変だったがとてもやりがいのある事だった。私は最初は電柱を作った。いかに本物に似たもので安定して何度使っても壊れないかが大切だと学んだ。そしてよりリアルにする事で子どもたちにもそれが何か伝わるし話の内容が分かりやすく話を楽しめることがわかった。

制作をしていくにあたって仲間同士の協力がいかに大切かも学んだ。私はあまり放課後残れず制作作りにはあまり協力出来なかった。だが、皆でするとやる気も出るしできた時はとても達成感があり作ってよかったなと思った。

もう少し放課後残って作業をしていたらもっと達成感を味わっていたのではないかと反省もした。リハーサル、本番と迎えていく中でどんどんオリジナルになっていった。それは子どもたちが反応してくれることに寄り添ったからだから悪いことではない。逆にオリジナルになって行ったが違う楽しさも味わうことも出来て逆に良かったと思う。本番が近づくにつれてグループ内での協力が増えていきとても良かったと思う。劇を通して初対面だったが子どもたちとのコミュニケーションも取ることができ、とても楽しかった。最後にプレゼントを渡した時の子供たちの反応を見てとても嬉しがっている様子が見れた。その際やってよかったと改めて実感した。

【山口杏】

今回の幼教子ども劇場をおこなって、初めてで成功するのか不安だったけれど班のみんなと協力して成功できたのでよかった。私の中での最大の学びは、子どもたちとオンラインという状況でどのように工夫したら楽しんでもらえるのか、どのような声掛けをすれば子ども達の興味を引くことが出来るかだった。授業中の準備の中で、友達に任せていた部分があったが何か出来ることを考え協力するように進んでなにをしたらいのか声をかけた。オンラインという状況で子どもたちの反応が分からない部分があったけれど後日の子どもたちの表情などを動画で見るとここはこうしたら子どもたちが楽しめるなどと反省が多く出て動画を見直すのはいい事だなと思った。私たちが予想もしなかった発言をしてくれたり、予想外なこ

とが沢山あったが臨機応変に対応することが出来た。最後の子どもたちへのプレゼントでも喜んでいて頑張ってたよかったです。

【古賀葵】

私は、今回の取り組みを通して子どもたちの発見や言葉にきちんと反応し、臨機応変に対応することの大切さを学んだ。子どもたちは少しでも気になることがあると、気づいてもらえるまで一生懸命気持ちを伝える。今回もそういう場面があった。公園の場面では、これの次はあれというように順番通りに進めないといけないと思う私達に対し、初めての世界で気になるものしかない空間だと感じていた子どもたちだったと思う。特に、ゴリラの置物への興味が想像以上のものであり、正直とても驚いた。子どもたちの興味、関心を無駄にすることはできないため、道具を設置する際に、手紙が見えないように注意したり、必要な道具だけを画面に写したりするなど子どもたちが集中しやすい環境を作ることが大切だと感じた。今回の劇では、手紙を見つける順番を変えると話の内容と少しずれる恐れがあったため、子どもたちの声に1度耳を傾け、その後で話を進めていたと思う。今後、保育の現場でもこのようなことは起こりうる。考えた通りにならなくても落ち着いて子どもたちの声を聞き、子どもの動きや興味に合わせて言葉掛けをしたり、環境を整えたりすることを意識していきたい。

【古賀裕奨】

今回のこども劇場の活動を通して、チームワークの大切さ、主役として立ち回り、子どもたちとの関わりの難しさを実感した。こども劇場での準備段階の中で、劇に使われる製作物などそれぞれ役割分担した上で、自分の役割を各自果たしていき、案を出したりしながら試行錯誤をし、製作を行った。この役割分担はとても重要なことであり、全員が役割を全うすることで、劇に必要なものが完成し、チームワークの大切さをここで実感することができた。その他にもリハーサルの日程を組み、全員が揃うことはなかなかなく、本番に向けてのしっかりとしたりリハーサルはできなかったが、残れるメンバーでのリハーサルをし、試行錯誤を行いながら、「ここはこうした方がいい」「カメラの位置は～」など色々な意見を出し合い、その中で、グループに共有することで、チームワークは大事なんだとここでも実感することができた。そして、私は主役の弟を演じた。リモートでの子どもたちとの関わりはとても難しく、台本通りにはいかなかったりして、アドリブが多くなってしまっていた。実際には終盤アドリブをすることになっていたが、やはりいくつかの想定した言葉かけを考えておくべきだなと本番を通して感じた。劇に関係なく子どもたちとの関わりは保育の現場の中でもとても大切なことであり、臨機応変に適應していく力はとても大事なんだとも思った。今後保育の現場で働く身として、子どもたち一人ひとりに臨機応変に対応していき、関わりを大切にしていきたいと思う。

【木下栞】

今回のこども劇場を通して、まず子どもたちに喜んで貰えるような劇が出来たことが本当に良かったと思った。初めは、グループ活動になるのでどうなるかとても不安でしたが、みんな意見を出したり何がダメで工夫する所など話し合ったりしながら進めることが出来たので安心した。最初はどうなるかなと思ってたけれど、一致団結してみんなで協力しながら作業することができとてもいい結果が出せたと思った。子どもたちも、劇を見て喜んでくれたり楽しんでいる様子が見られてとても私は嬉しかった。作品を作っていく中で、試行錯誤したり難しかったりいろんな意見を聞きながら作ったりするのは大変だったけれど上手く出来たのでいい作品が出来た。一人一人の意見を聞きながら、上手くいかなかったことや上手くいくことが何度もあったけれど、最後にはいいものがみんなで作れたので良かった。劇を通して、一人で作るものではなく、みんなで作り上げて行くことが大事だと改めて思った。登場人物など2人が中心になってしまい、みんな出る場面はあまり無かったけれど、一人一

人担当がありしっかりそれを自分の仕事を果たせた事はとてもいいと思います。本当に素晴らしい劇が出来てよかった。

【松木由喜那】

今回のこども劇場の活動を通して、多くのことを学ぶことができた。みんなと協力してひとつのものを作り上げる大変さや、初めてのことをその場で学んでそれぞれが合わせて成功する達成感、などたくさんのが経験出来た。ひとりひとり役割がある中でその役割を全うしつつ、他の人ができてないことを手助けしてチームで協力することが出来た。カメラの使い方や小道具の作り方などみんな初めてのことばかりで不安な部分もあったり、間に合うか心配する場面もあったけれど子どもたちが喜ぶ姿を想像したり、これが完成したあとの達成感は大きなものになると信じて、最後まで取り組むことが出来た。演奏も演者の様子を見ながら行ったり、演出の部分に合わせて弾いたり工夫して行うことが出来た。リモートで行ったため、自分たちの思うように子どもの反応が来なかったり、自分たちの声が届かなかったりすることがあったけれど、最終的に子どもたちの喜ぶ姿を見ることができてとても嬉しかった。それを見て頑張ってたよかったなと思った。みんなで協力することや様々なことの大変さを体験してまた大事なことを学ぶことが出来た。今後、保育の現場で子どもたちと関わる中で臨機応変に対応して、子どもとの関わりを大切にしていきたいと思った。

【中間碧人】

僕は、今回のこども劇場を通してたくさんを学ぶことが出来た。最初は、どうかなるだろうと思っていたけど本番に近づいて行くにつれて大丈夫かなと思いはじめたけど班のみんなで力を合わせて頑張ったら本番では成功できて良かった。今までオンラインで何かをしたことがなかったのでどんな感じなんだろうと思っていたがいざ行ってみると案外普通に行うことができて驚いた。しかし、オンラインで子ども達と関わるのと直接関わるのでは、伝わり方も違うだろうし何を伝えたいのかは直接伝えた方がいいと思った。オンラインでするにあたってどうしたら伝わるのかを考えるのが大変だった。劇を通して子ども達の反応が自分達が想像していたことと違う時にアドリブでやっていたのは外から見ても凄いなと思った。子どもの反応に合わせてやることを変えていくことは大切な事だと学ぶことが出来た。このこども劇場で学んだことをこれから活かしていきたいと思う。

【川原萌】

今回のこども劇場の活動を通して、初めての事だったので分からないことがたくさんあったし、実際やってみてリハーサル通りに行かないところもあったけど、子どもたちの反応を見てとても楽しそうだったのでそこが一番良かったと思う。しかし、2日目は1日目より反応が薄かったため、大丈夫かなと不安になることもあったけど途中から楽しそうに反応とかしてくれていたのよかったです。小道具作りでは、ひとつひとつとてもこだわっていて大変だなと思うこともあったけどみんな協力して作り上げられたのでよかった。子どもたちの前で劇をするにあたって、子どもたちの声をきちんと拾ったり、子どもたちの行動などに合わせて声掛けをしたりしなければならぬと学んだ。最後の方にプレゼントを渡した時は子どもたちが嬉しそうにしている姿を見てこっちまで笑顔になり嬉しくなった。この活動で大変だと思うこともあったけど、とても達成感を味わえたと、このメンバーで協力して成功させたこと、とても嬉しかったしよかった。この経験を活かしてこれから子どもたちと関わっていききたいと思う。

【富田潤】

こども劇場を通して得た経験は、グループでの活動における様々な困難や課題に直面しつつも、その克服を通して多くの学びがあったことだ。グループでの協力においては、異なる意見や不満が浮かび上がることもあったが、誰が進行をまとめ、全員のアイデアを統合して

素晴らしい作品を創り出すかという点での課題は、単なる技術的なもの以上に人間関係やリーダーシップにも関わる深いものだった。物語の構築から道具の制作まで、一人ひとりが真剣にプロジェクトに取り組み、そしてお互いに相談し合いながら進めたおかげで、生み出された作品には文句のつけようがない。子どもたちが楽しんで参加できるストーリー構成や進行を考えながら何度も試行錯誤し、その中でそれぞれが最適なアプローチを見つけ出すことができた。子どもたちが異なる反応を示したことから、全員が納得し楽しめるより良い作品を制作するためには、メンバー同士が協力し合うことが不可欠だった。このプロジェクトでは、協力と信頼が不可欠であり、一人では到底達成できない課題に取り組む中で、お互いが支え合い、共に成長することができた。失敗を経ての成長や、子どもたちが楽しめる方法を模索する中で得た知見は、これからの未来に向けて貴重な資産となると思った。このような経験を通して得たスキルや洞察は、今後の様々な状況で役立てることが期待されることを願う。



参考サイト「絵本ナビ」

https://www.ehonnavi.net/sp/sp_ehon00.asp?no=118617&spf=1