

小大連携による紙芝居制作の試み（3）

中川 泰（長崎大学教育学部）
山川 昭大（諫早市立西諫早小学校）
松永 恵介（唐津市立馬渡小中学校）
大野麻里子（西海市立西海北小学校）
昆 正子（長崎玉成短期大学）
宮崎友理子（認定こども園たちばな幼稚園）

1. はじめに

平成 22 年 12 月 18 日、19 日に「でてこい大きな紙芝居 2010」を長崎県美術館ホールで実施した。位置づけは長崎県美術館太田大八展連携企画「大きな絵本の読み語り」である。その内容は紙芝居作品を映画館サイズの巨大なスクリーンに投影しサウンドストーリー形式で提示するものである。上演した紙芝居作品は小学生あるいは幼稚園児と大学生が共同で制作した 4 作品、太田大八展に出品された絵本から紙芝居にまとめた 6 作品〔註 1〕、計 10 作品である。運営にあたったのは教育学部の学生、2 年の 6 名、3 年の 9 名、4 年の 1 名、教員 1 名、OB・OG 5 名（小学校教員 3 名、幼稚園教員 1 名、短期大学教員 1 名）、美術館スタッフ 5 名、計 27 名である。今回で小大連携による紙芝居制作〔註 2〕は 3 年目であるが、参加したのは 4 校園（県内 2 校・1 園、他府県 1 校）である。

佐賀県の唐津市立馬渡小中学校 5 年（男子 3 名、女子 3 名、計 6 名）6 年（男子 2 名、女子 4 名、計 6 名）との共同作品が「アリスおばあちゃんのこびとのお店」である。まず小学生がストーリーを考えた。おばあちゃんと 4 名の小人がお店の材料を集めるために困難を克服し馬渡島に行くという内容である。次に大学生が絵を描き紙芝居に仕立てた。

長崎県の西海市立西海北小学校 3 年 2 組（男子 11 名、女子 13 名、計 24 名）との共同作品が「どうぶつのがっこう」である。まず小学生が“森の学校”というテーマで一人一匹の動物をデザインした。次に小学生がイメージしたキャラクターの性格・特徴も考慮して大学生がストーリーを考えて紙芝居に仕立てた。

長崎県の諫早市立西諫早小学校 1 年 4 組（男子 11 名、女子 13 名、計 24 名）との共同作品が「モンスターをさがせ!」である。まず小学生が風景や物の写真を撮影し、写真に直接モンスターをデザインした。次に大学生がストーリーを考えて加筆・再構成することで紙芝居に仕立てた。なぞなぞを加えたり、ストーリーに組みこめなかった写真をすべて最後に紹介したりする工夫がなされた作品である。

長崎県島原市の認定こども園たちばな幼稚園松組〔年長〕梅組〔年中〕ゆり組〔年少〕各クラス 5～6 名（自由参加の形態をとったため正確な人数を示すことが困難）との共同作品が「おぼけのメリー」である。まず大学生が消しゴムはんこを作成した。次に幼稚園児が大きな画用紙に消しゴムはんこを自由にスタンプすることで絵を描いた。最後に宮崎教諭がストーリーを考え、完成した絵を素材にカラージュを施し画面を再構成することで紙芝居に仕立てた。

II. 目的と方法

本研究の目的は美術教育の領域で教員養成大学における小大連携の可能性と課題を明らかにするものである。参加する小学校（幼稚園を含む）の子どもに対して、普段の教育活動をより豊かにする活動、普段の教育活動にはない意味ある活動を保障したい。また、近い将来に美術教育を指導する教員となる学生に対して、子どもと関わる仕事の魅力や、やりがいについて学ぶことができるようにしたい。

本研究の対象は 4 校園と大学との連携のスタイルである。馬渡小中学校、西海北小学校、西諫早小学校、たちばな幼稚園の子どもと共同作品の制作を行ったのは教育学部の学生（中学校教育コース美術専攻が中心）、2 年の 6 名である。4 校園の活動記録、4 校園から大学に対する講評を整理し、小大連携の方向性を検討し、来年度に向けて具体的なプログラムとして提案する。

III. 馬渡小中学校の活動記録

小学生が紙芝居に登場するキャラクターやストーリーを構想すること、それらをもとに大学生が紙芝居を制作することを松永教諭が児童に伝えた。最重要の課題はすべての児童に活躍の場面が存在することである。これには作品が完成した時に児童一人ひとりが達成感を味わい、クラスの一体感を創出するねらいがある。5、6 年複式学級は 12 名という小規模クラスであったので、おばあちゃんと小人を登場させることだけを条件にしてストーリーのアイデアを児童に任せた。「起承転結を考えると」や「脇役をしっかり活かすこと」を注意事項として提示した。「小人たちに必要な服や道具などを取り扱うお店のおばあちゃんが小人たちと冒険をして材料を集める」というストーリーが提案され、様々なアイデアが組み合わせられた。自分たちが生活する馬渡島の実際の場所なども加えられた。

大まかにまとめられたストーリーは 12 等分に分けられ、それぞれ分担部分の内容を詳しく考える作業に移行した。そこでは「お話を聞く人がその場面をイメージできるように！」という助言を行った。児童に個人差があり時間はかかったものの、完成度の高いストーリーになった。児童自らが作品の読み聞かせをしたいという要望が強かったこともあり、多くの児童と保護者が遠隔地から長崎県美術館を訪問した。児童と学生が力を合わせて作品の上映に携わることができたことは、双方にとって有意義な体験の場になったと考える。

作品上演後の児童のコメントには「リハーサルの時はドキドキして読むのが楽しくなりましたが、本番はゆっくり読めたので良かった」「自分たちで話を考えて、それを発表できたので良い経験ができた」「大学生に優しく教えてもらって、気持ちをこめて読めたので良かった」「緊張したが楽しんで発表できたからおもしろかった」「自分たちが考えたキャラクターと絵が全然違っていたのでおもしろかった」といったものがある。

松永教諭からは小学生と大学生との交流・美術館での作品発表について、特に僻地に住み他の地域の人に自分を表現する機会の少ない児童にとって意義深いという指摘があった。

IV. 西海北小学校の活動記録

遠く離れている長崎県美術館に行った経験をもたない児童の実態を踏まえて、長崎県美術館の紹介と、長崎大学の大学生と一緒に紙芝居を共同で制作することを伝えた。「キャラクターをみんなで考えてみない？」と大野教諭が話しかける前に、「ぼくたちがキャラクターを考えたい！」「やってみたい！」と児童が叫んだ。「全員でやりたい！」とクラスがまとまり、図工の時間（説明を含めて2時間）を使ってキャラクター作りが始まった。大学生から届いた手紙が読みあげられ、大学生の描いたキャラクターの作品見本が提示された。取り組むことが決定してから実際に絵を描く日までに1週間の空白期間があったが、毎日「いつ描くのですか？」という質問があり、事前に家でキャラクターを考えてきたり、母親と相談したりするなど、キャラクター作りに対する意欲は高かった。

キャラクター作りに割ける時間数と児童の描画技術を考慮し、はがきサイズの画用紙に色鉛筆で着色させた。キャラクターの絵を描いた後に、キャラクターの性格や特徴を書きこむように指示した。描く際には図鑑を参考にすることも許可した。描いたキャラクターの性格や特徴を次々に記すことができていることから、絵を描きながらキャラクターの性格や特徴を一人ひとりの頭の中に思い浮かべていたことがわかる。児童が話し合いながら、「キャラクターどうしが仲良しという設定」「ライバルという設定」などキャラクターの関係性を構築していった事例もあった。早くキャラクターを描き終えた児童は二つ目三つ目に挑戦していった。最後に完成させた作品の中から各自1枚を選びキャラクターの紹介をし、感想を交換し、大学生が完成させる紙芝居への期待を膨らませた。

制作後の児童のコメントには「動物のキャラクターを考えるのがとても楽しかった」「どんな紙芝居になるのか、とてもドキドキします」「ぼくのキャラクターが、どこまででてるのか楽しみです」「色を工夫しました」「頭の上にプロペラみたいなものをつけたり、羽をつけたり、本当にはいない動物を描こうと思いました」「気に入った絵が描けたので良かった」といったものがある。

大野教諭からは「児童が美術館を身近に感じる事ができた」「大学生とのつながりによって、“自分の描いたものを他人が鑑賞してくれる”という意識をもつ

て小学生が絵を描くことができた」「期待感、夢のある学習が実現した」「図工が楽しみ、図工の授業は好きだ」という児童が増えた」という指摘があった。

V. 西諫早小学校の活動記録

大学生による作品見本を提示した後、「みんなもカメラを使ってキャラクターをつくらう」と呼びかけた。その時に自分が考えたキャラクターがお話になることを伝えると児童のやる気が増した。1日目は昼休みなどに一緒に散歩しながら校内を巡って、キャラクターになりそうなものを探した。校庭の木や教室にあるギター、体育倉庫にある備品などその場で対象を決めた児童はデジカメで撮影した。その時に探すことができなかつた児童も次の日までに撮影を終えることができた。2日目は撮影したものをA5サイズに印刷し、それにクレヨンで描画させた。印刷されたものに直接描画するには発色の良さや1年生が慣れ親しんだ画材という面からクレヨンを使うことが最適である。

デジカメを用いた平面作品の制作の第1の利点は「手軽にできる」こと、第2の利点は「やり直しが何度でもできる」ことにある。つまり自分が選んだ対象をデジカメで撮影し候補となるものを何点でも保存しておいて後から選べる。気になるものはとりあえず撮影し、後から自分のアイディアに合致するものを自由に選ぶことが可能である。キャラクターのアイディアが浮かばない児童に対して、「面白そうな形や模様のをいくつか撮っておけばいいよ」と声をかけると、何点か写真を撮ることができた。その後教室に戻り、撮影した写真を参考にしてゆっくりとアイディアをまとめさせることができた。

デジカメを用いた作品制作とは異なり、絵画などの平面作品ではある程度制作が進むとやり直すことが時間的にも物理的にも難しくなる。今回の活動は制作の途中であっても、うまくいかない時や失敗した時は新しく印刷し直したものに描き直せるし、写真自体を別のものに変えることもできた。休み時間等の短い時間や突発的にできた空き時間に取り組めることは大きかった。工作や水彩絵の具での制作だと準備や片づけの時間も考えると、ある程度まとまった時間が必要になるのだが、デジカメを用いた作品制作はいつでも気軽に始めることが可能である。また、立体のキャラクターをデジカメで撮影すれば、キャラクターを自由に動かし、キャラクターの後ろ姿や下から見た構図の画面を容易に表現できる。

制作後の児童のコメントには「かわいいのができた」「カメラをつかえてたのしかった」「またつくりたい」「たくさんいろをぬりました」「もっとたくさんつくりたかった」「おうちでもつくりたいです」「かんたんだった」「もういっかいやりたい」「おもしろかった」「たのしかった」といったものがある。

山川教諭からは「図工が苦手な児童でも手軽に取り組むことができた」「何度でもやり直せる」「素材を撮り貯めできる」「ちょっとしたイラスト感覚でできる」「保護者から、家庭でも親子で取り組みたいという意見をいただいた」「短時間で一つの作品ができるため、1年生にとっては取り組みやすい」という指摘があつ

た。

VI. たちばな幼稚園の活動記録

幼児が日常、何気なく描いた絵や模様をテキスタイルにしたら素敵な作品ができるというアイデアから、今回の活動は企画されたものである。幼児が最初から「おばけ」を描くというスタンスではなく、1枚の紙にスタンプを押したりクレヨンやペンで絵を描いたりすることから出発した。おばけの模様を幼児が提案すると、どのような作品になるか想像がつかないし、アレンジが難しくなることが予測されたことが理由である。試行の段階で、「おばけを描いて」と指示すると表現にバラつきが生じ、ストーリーをつくるハードルが高くなることを実感した。また「好きなスカートやワンピースの柄を描いてみて」「こんな布があったらいいなあと思うものを描いてみて」などテキスタイルのデザインをする感覚を伝えると、描かれた絵が少しインパクトに欠けたものになることを感じた。

そこで紙芝居制作はいろいろな絵や模様を描いてもらうところからスタートさせた。運動会などの園の行事で忙しい時期に重なっていたこともあるので、一斉に幼児を集めて時間を決めて制作するスタイルではなく、朝夕の預かり保育や午後からの自由遊びの合間に興味のある幼児が好きな時に参加できるスタイルをとった。各教室の外にあるみんなの共同スペースの机を使って活動が進んだ。クレヨンや絵の具、色えんぴつなどの画材に加え、消しゴムはんこやお芋のはんこなども使用できるようにした。まず絵を描いたり作ったりすることに熱心な数人の幼児に声をかけ、スタンプの基本的な使い方、使った後はよく拭いて元の箱に戻すことなども伝えた。そして作品見本を提示し、簡単な説明を行った後、自由な制作をさせた。

数人が取り組んでいると年齢を問わず「わたしもしたい!」「ぼくもしたい!」と幼児が集まってきた結果、幼児どうしでスタンプの使い方を教え合いながらの制作が進行した。素敵なものができあがると「今日すぐにももって帰りたい!」という幼児がでてきた。「ちょっとだけ貸してね!」と急いでスキャナーで作品をパソコンに取りこみをして対応した。少し席をはずしている間に封筒や紙飛行機になっていてスキャンしそこなったというケースも多々あったが、幼児が上機嫌でワクワクしながら制作する楽しい時間が実現できたことは意義がある。

そうしてできた作品を素材として宮崎教諭がおばけの形に切ったりコラージュしたりして画面を構成し紙芝居に仕立てた。ストーリーが「おばけ」の話になったのは幼児が「空想の世界」や「おばけ」を好むことによる。なお、ストーリーの内容は「おばけ」を題材にした作品にするという方向性だけを決め、素材となる作品が少しずつでてきた段階で最終的に決定した。

宮崎教諭からは「絵を描いたりスタンプを押したりという制作はいつもの遊びの延長上にあるものだったので自由な雰囲気で作ってきた」「“自由に描いたり押しがいいよ”というスタイルにしたらこのびのびと楽しんで取り組み、結果とし

て素敵な模様がたくさん生まれてきた」「年少・年中・年長すべての年齢の子どもを混ぜて制作することにした結果、様々なものができあがり賑やかな紙面にすることができた」「今回はきっちりと時間をとらずに自由遊びの中で興味のある子どものみを対象に制作させたが、時間をとって年齢も絞って制作させたかった」という指摘があった。

Ⅶ. 4 校園から大学に対する講評

馬渡小中学校から大学生に対して「メールのやりとりも丁寧で誠実さが感じられた」「できれば学生と児童との交流がもう少しできたら…」といったコメントがあった。遠方との交流ということで仕方ない部分もあるが、そこを埋める努力が児童に大きな感動を与えることになるであろう。そのことはイベント終了後、2011年2月に出前授業を実施した時に、児童の反応が良好であったことから想像できる。完成作品に対して「児童のストーリーにとっても素敵な絵や音楽をつけてもらって嬉しく思った」「児童が考えた場面やキャラクターが思いもしない形になって驚いた」といったコメントがあった。美術館での作品上映に対して「あれだけの内容の作品を上映しているのもっと多くの参観者がいたら…」といったコメントがあった。この部分については誠に申し訳ない。これまで7月に同時開催していた2つのイベントを分離し、今回のイベントだけを12月に移したことが原因である。これは太田大八展とリンクさせたいという美術館からの要望によるもので、その時期が準備時間を十分に確保しにくいと、計画段階で広報活動を美術館にすべて任せると取り決めていた。そのことが今になって悔やまれる。

西海北小学校から大学生に対して「保護者への連絡などの関係上、様々な連絡があと少し早めだと助かりました…」「こちらもバタバタしていたため、学校のメール確認が遅くなり、申し訳ありませんでした。早いうちから、携帯電話でやり取りをしておけばスムーズに連絡し合えたかもしれませんね」といったコメントがあった。学生にとっては貴重な学びの場になったと感じている。完成作品に対して「絵が素晴らしかった。バラバラだったタッチを統一させつつ、キャラクターの特徴は忠実に表現されていたので、児童が考えたキャラクターの判別が一目でできました」「ストーリーは3年の学級で実際におこりうる内容であり、児童に考えさせたいものでした」といったコメントがあった。ただし数匹のキャラクターはどこで登場したのかかわからない動物になっていた。「自分の描いた絵がどこでるか楽しみにしていたけど、どこででてきたのかわからなくて悲しかった」という感想が児童からだされても不思議ではない。共同作品の制作方法の改善を検討する必要がある。

西諫早小学校から大学生に対して「学生のチームワークが良く、楽しんで取り組んでいる様子が伝わってきた」「教育現場への連絡も迅速であったことに感謝する」「読み聞かせに練習の後が見られた。特に声色や間の取り方など…」といったコメントがあった。完成作品に対して「画面と参観者がリンクしながらお話が進

んでいく形はおもしろく、児童は驚きながら喜びながら参加できた」「児童は自分の作品がでていて楽しく参加できた」「お話の中の言葉を精選すると就学前の子どもにもわかりやすくなる」「お話の時間はちょうど良かったが、なぜなの問題はレベルが低学年や就学前の子どもには難しい内容だった」といったコメントがあった。ゲームやクイズを採用した参加型作品は素晴らしく、高く評価できる。子どもが一方向的に視聴するだけでなく、参加できるという楽しさは新たなジャンルを切り拓くことにつながる可能性を予感させる。美術館での作品上映に対して「ホールでの上映はクッションに抱きついたり毛布の上で横になったりして作品を見られるので良い」「美術館での開催前にリハーサルを兼ねてプレ発表会を行えば宣伝になりイベントの存在を知る人も増えるのではないか」といったコメントがあった。

たちばな幼稚園から大学生が作成した消しゴムはんこについて「幼児が胸をときめかせて嬉しそうにスタンプしていた」「うさぎやイチゴのモチーフは1~2個を押して満足する幼児が多く、おばけの模様にすることが難しかったが、制作に興味をもたせる動機づけの機能を十分に果たした」「三角や丸、四角、月のようなものなど、シンプルな形ほど紙面にした時に面白いものになった」といったコメントがあった。美術館での作品上映に対して「美術館で発表されることについて嬉しいという意見が多かったが、実際に完成した作品はどの部分を誰が描いたのかわかりづらい」といったコメントがあった。これは西海北小学校との共同作品にもみられた問題であり、子どものモチベーションを高める方向での解決が望ましい。そのためには小手先の修正では不十分であり、自分が関わった部分が明確に残る紙芝居制作の方法を開発する必要がある。また同様に子どもが描いたものをアレンジすることについて許可を得るための手立てを講じることも大切だが、それを必要としない紙芝居制作の方法を開発する必要がある。そうすることで今以上に自由な表現につながるからだ。

最後に小大連携に関わった教員が先輩として学生に贈ったメッセージを以下に記載する。

松永教諭「私が学生の頃にこれだけの実践ができていたかという疑問があります。実践の様子や子どもに語りかける様子を見ていると、あなた方は素晴らしい先生になるのだらうなと強く感じました。教員になると夢や理想だけでやっていけることはありません。教師という仕事は大変な仕事です。しかし、子どもに支えられながら深い喜びを感じていける、やりがいのある仕事でもあります」

大野教諭「何かに向けて、真剣に悩んだり、考えたりしたことは、それが例え失敗したとしても、次へつながる大きな一歩になります。貴重な経験になります。人任せで、楽にやり遂げてしまったことは、後にはほとんど何も残りません。先日、ある学校の先生に“成功の反対は何だと思う？”と尋ねられました。“失敗ですか？”と答えたのですが、それは誤りでした。正解は“何もしないことだ”とのこと。とても心に残る一言でした。たくさんの苦労に立ち向かってください。

仲間と楽しみながら…。必ず大きな財産になるはず…」

山川教諭「子どもに身につけさせたいこと、見せたいこと、体験させたいこと、子どもがやらなければならないこと、やりたくなるようなこと”にプラスして“学生さん自身がやりたいこと”になっていましたか。やる方が楽しんでいないと見ている方は楽しくありません。自分が楽しむことが鍵です。作品は鑑賞する対象があるので独りよがりになってはいけません。子どもの発達段階を考慮し、こんなものがないのではないかと。今、子どもに流行っているものは何か。教育現場にどんどん顔をだし、子どもと触れ合う機会を増やしてください。子どものニーズに応えるアイデアがもっと湧いてくるかも…」

宮崎教諭「教育界では新米です。大学卒業後数年間企業にいました。仕事を通して多くの人と関わってきました。デザイナーやカメラマン、スタイリスト…クリエイティブな仕事をする人たちです。彼らは日々の暮らしを豊かに楽しく…、とても些細なことに喜び、楽しいことをつくりだしています。生きづらい世の中でも楽しみ上手な感覚があれば、人生は幸せです。楽しみ上手な感覚をもった人を一人でも多く増やすことができると願っています」

Ⅷ. ま と め

今回は小学生と大学生の共同制作について以下のスタイルがとられた。

- (1) 小学生が作成したストーリーを大学生が紙芝居に仕上げる
- (2) 小学生がデザインしたキャラクターを用い大学生が紙芝居に仕上げる
- (3) アーティストが主役となって紙芝居に仕上げる

馬渡小中学校との共同制作が(1)、西海北小学校、西諫早小学校との共同制作が(2)、たちばな幼稚園との共同制作が(3)である。

(1)のスタイルを発展させ、紙芝居の根幹となるストーリーやアイデアを話し合うことに重きをおいた小学生と大学生の連携を進めることに可能性を感じる。これまでの紙芝居の共同制作は絵を描いたり作ったり、キャラクターをデザインしたりするなど目に見える活動になりがちであったことは否定できない。

(2)のスタイルの欠点は小学生がデザインしたキャラクターをすべて登場させることが難しいことにある。今後、大学生が大まかなストーリーを作成し、その流れに沿って小学生に考えてほしいキャラクターを設定することが鍵になるであろう。小学生は大学生が設定したキャラクターをデザインし、大学生は小学生がデザインしたキャラクターをアレンジして紙芝居として完成させることで、(2)のスタイルの欠点を克服できると考える。

(3)のスタイルは成功すると良質の作品が誕生する。今回は宮崎教諭がアーティストの役割を担い、子どもとコラボレーションする活動を基本に、それを大学生が支えた。課題は山積するが博学連携の観点からも挑戦していく価値がある。

松永教諭からは「今回の活動を逆にした活動、大学生が考えたストーリーを小学生が絵や立体作品を作って表現する」というアイデアがだされた。読書感想

画に似た要素があり小学生は取り組みやすいが、作品の完成度や人数が多いクラスの実践には無理がある。

大野教諭からは「小学生が経験したことや考えたお話を膨らませて、大学生が紙芝居にする」「小学生に自由に好きな〇〇（乗り物、動物など）を描かせる〔描くものの大きさはある程度決めておくことが必要〕。描かれたものを切り取って紙芝居の画面のどこかに貼りつけて登場させる形で大学生が紙芝居にする」というアイデアがだされた。

山川教諭からは「カリキュラム外で取り組むことができる今回のデジカメの取り組みは発展する余地が大きい。年齢の低い小学生でもショートストーリーや4コマ漫画的なものをつくることができるかもしれない。ただし小学生の取り組みを成功させるには教育現場と学生の間で十分な話し合いや交流がなければならない」と指摘があった。

宮崎教諭からは「小学生が限定されたモチーフの絵を描き、大学生がその絵を紙芝居に組みこむ。眼鏡をモチーフとした場合、大学生は眼鏡がたくさんでてくるストーリーを予め作成する。小学生はそのストーリーを聴き作業をスタートさせる。有効なモチーフとして帽子、鳥、スカート、星などが考えられる」というアイデアがだされた。

今年度の小学生と大学生の共同制作を見直すと、来年度以降のスタイルとして以下のような6つのプログラムを構想することができる。

(A) 小学生のストーリー作成を大学生が支援するプログラム

- ①大学生がストーリーのアイデアを練り、小学生に提示する
- ②小学生がストーリーのアイデアを練る
- ③双方が参加してアイデアのコンテストを実施する
- ④小学生がストーリーを完成させる
- ⑤大学生がサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ⑥大学生が完成作品を上演する

(B) 大学生が設定したキャラクターを小学生がデザインするプログラム

- ①大学生がストーリーを作成する
- ②大学生が小学生に考えてもらうキャラクターを設定する
- ③小学生がキャラクターをデザインする
- ④大学生がサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ⑤大学生が完成作品を上演する

(C) 大学生が提示した場面を小学生がデジカメで撮影するプログラム

- ①大学生がストーリーを作成する
- ②大学生がキャラクターをデザインする
- ③大学生の提示した場面を小学生がデジカメで撮影する
- ④大学生がサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ⑤大学生が完成作品を上演する

(D) 限定されたモチーフを描くプログラム

- ①大学生が限定されたモチーフを決め、ストーリーを作成する
- ②小学生が限定されたモチーフの絵を描く
- ③大学生がサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ④大学生が完成作品を上演する

(E) 既製の絵本を紙芝居に仕立てるプログラム

- ①大学生が既製の絵本から複数の候補を選択する
- ②小学生が取り組む1つの絵本を決定する
- ③大学生が下書きを行う
- ④小学生が着色する
- ⑤大学生がサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ⑥大学生が完成作品を上演する

(F) アーティストと小学生と大学生がコラボレーションするプログラム

- ①アーティストがプログラムを構想する
- ②大学生が素材づくりの準備をする
- ③小学生と大学生が素材づくりに取り組む
- ④アーティストがサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ⑤大学生が完成作品を上演する

(A) は松永教諭案を加味した(1)のスタイルの進化版であり、小学校高学年以上を対象としている。(B)は大野教諭の指摘による(2)のスタイルの改良版であり、小学校中学年以上を対象としている。(C)は山川教諭案を加味した(2)のスタイルの進化版であり、小学校低学年以上を対象としている。(D)は宮崎教諭のアイディアによるもので、小学校低学年以上を対象としている。(E)は最も取り組みやすいスタイルのものであり、小学校低学年以上を対象としている。(F)は(3)のスタイルの進化版であり、小学校低学年以上を対象としている。なお、幼稚園・保育所と共同制作をする場合は(D)と(F)で対応したい。

[註]

- 1) 太田大八『ブータン』こぐま社, 1995. 小沢正・太田大八『かっぱのすもろ』教育画劇, 2003. 太田大八『だいちゃんとうみ』福音館書店, 1979. にしまきかやこ『わたしのワンピース』こぐま社, 1969. 五味太郎『かくしたののだあれ』文化出版局, 1977. 林明子『まほうのえのぐ』福音館書店, 1993.
- 2) 中川泰・山川昭大「小大連携による紙芝居制作の試み(1)」『教育実践総合センター紀要』(長崎大学教育学部)第9号, 2010年, pp.99-107.
中川泰・山川昭大「小大連携による紙芝居制作の試み(2)」『教育実践総合センター紀要』(長崎大学教育学部)第9号, 2010年, pp.109-117.
中川泰・松崎としよ「遠隔地を結ぶ小大連携の取り組みについて(1)」『教育実践総合センター紀要』(長崎大学教育学部)第9号, 2010年, pp.119-128.