

## 遠隔地を結ぶ小大連携の取り組みについて（1）

中川 泰 （長崎大学教育学部）

松崎としよ（大阪市立日吉小学校）

### I. はじめに

平成 21 年 7 月 11 日、12 日に「でてこい大きな紙芝居 2009」を長崎県美術館ホールで実施した。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。紙芝居は大学生が制作した昔話などの紙芝居や創作紙芝居の作品、小学生と大学生が共同で制作した作品、離島にある小規模校の中学生が制作した作品、OB・OGが制作した作品、計 32 作品である。運営にあたったのは教育学部の学生、1 年の 4 名、2 年の 37 名、3 年の 5 名、4 年の 2 名、M1 の 1 名、教員 3 名、OB・OG 8 名（小学校教員 3 名、中学校教員 1 名、短期大学教員 1 名、その他 3 名）、美術館スタッフ 4 名、計 64 名である。来場数は同時に開催した実技のワークショップ「長大生とアートすると 2009」と合わせて、2 日間で 2001 名に達した。上演した作品数は全部で 32 作品、その中で小学生と大学生が共同で制作した作品数は 15 作品に上った。小大連携を実施した小学校は 4 校（他府県 2 校、県内 2 校〔離島の小規模校 1 校〕）である。

今回から参加した大阪市立日吉小学校の松崎教諭とは約 20 年前文部省から生活科の研究指定を受けた小学校での同僚であり、現在に至るまで教育研究での協力関係にある。その縁で小学生と大学生が共同で制作する紙芝居の取り組みに参加してもらうことになった。

キャラクターの制作は児童が担当し、立体の作品で表現した。学生は児童がつくったキャラクターをデジカメで撮影しつつ、ストーリーをつくる役割を担った。生まれた紙芝居は「ヤっくんクルちゃんトンくんトモダチ救出大作戦」「たいほうマンと仲間たち」「転校生～本当の絆～」「君をさがせば」の 4 作品である。

「ヤっくんクルちゃんトンくんトモダチ救出大作戦」はヤっくん、クルちゃん、トンくんの 3 兄弟の物語で、17 枚の絵からつくられている。3 兄弟はヒラヒラくんを鬼ごっこに誘うため、彼の家に向かっていく。「た、たいへんだー！」突然、コルクぼうやが叫んだ。「ピーチおばさんとその一味がやってきてヒラヒラくんを連れ去ってしまったんだ！」「な、なんだって～！？」3 兄弟は変身して体を強化しヒラヒラくんを救出することに…。3 兄弟は吊されているヒラヒラくんを発見する。ピーチおばさんは子分のポムポムマンたちに 3 兄弟をやっつけるよう命令する。両者はいろいろな技で戦うが、ポムポムマンたちが敗れ、ピーチおばさ

んも降参する。「君たちがうらやましかった」「いつも一緒に遊んで、楽しそうで…」「今日は勇気を出してヒラヒラくんを遊びに誘おうとしたのだけど…」「うまく言えなくて、つい強引に連れてきてしまった…」事情を知った3兄弟とヒラヒラくんは彼らを許し、みんなで鬼ごっこをして遊ぶという心温まるシーンで完結する。

「たいほうマンと仲間たち」は主人公のたいほうマンの夢をかなえようと日吉小学校の仲良し組が協力する物語で、20枚の絵からつくられている。登場するキャラクターは、たいほうマン、きのこマン、わさわさくん、パカパカくん、パックくん、はさみん、ウォーリーズ、毛糸マン、にこにこくんである。たいほうマンは「俺の夢はいつか空を飛ぶことさ！」と夢を語り、いつも崖を登る。ある日、仲間は彼の夢をかなえようと、たいほうマンに風船をつけた。たいほうマンは「いつも登っているあの高い岩からなら飛べるかもしれない」と話し、岩に登り、岩の上から飛び立った。すると、突然、風船が割れ、落下…。仲間はたいほうマンをキャッチしようと一緒に集まり…。「ヒュー…ドサツ」「いてて…」たいほうマンも仲間も大ケガをせずすみませぬ。「みんなありがと。やっぱり俺はみんなと遊べる地上がいいや。空なんてもうこりごりさ」という、たいほうマンの言葉で話は終わる。

「転校生～本当の絆～」はキャサリンと転校生のダンサーが絆を結んでいく物語で、20枚の絵からつくられている。キャサリンが転校生のダンサーと友だちになろうと努力するが、ダンサーの心は開かない。ダンサーは「ぼくはたくさん転校してきた。どうせ…友だちになってもすぐ離れてしまうから友だちなんていらぬよ」と話した。キャサリンは「そうだったの…でも、そんなの悲しいでしょ！友だちは離れても友だちだよ！だから私とダンサーはこれからも友だちだよ！」と答える。ダンサーは「ありがと…。ありがと…。本当はぼくだって友だちがほしかった！君はぼくの本当の友だち第1号だ！」と言い、キャサリンに友だちの印として花をプレゼントする。それからキャサリンとダンサーは親友としての関係を築いていくという話になっている。

「君をさがせば」はプレーン君が幼馴染のソフルちゃんを捜す物語で、13枚の絵からつくられている。プレーン君は空を飛びながら散歩していた時、きれいな花を見つけた。その花をソフルちゃんにプレゼントすることにしたが、彼女を見つけることができない。プレーン君が世界一物知りのネオおじさんのところに行き彼女の消息を聞くと、「ソフルちゃんならさっき、この国で一番大きな木を見上げていたよ」と教えてくれた。プレーン君が大きな木の方へ走って行くと、「…プレーン君助けて～！」という声が聞こえた。プレーン君は高い木にひっかかっているソフルちゃんを発見し助け出すことに成功する。その後、両思いであったことを知り、ネオおじさんの立会いで結婚し幸せに暮らしていく話になっている。

## 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「ヤっくんクルちゃんトンくんトモダチ救出大作戦」「たいほうマンと仲間たち」「転校生～本当の絆～」「君をさがせば」の4作品である。キャラクターの制作を担当したのは大阪市立日吉小学校4年3組の男子16名、女子20名、計36名である。キャラクターをデジカメで撮影しストーリーを考え紙芝居に仕上げる役割を担当し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8名、3年の4名、計12名である。まず、キャラクターの特徴を分析することで4つに分類し（1つキャラクターだけは上演の司会役にあてるため除外した）、そのカテゴリー毎にストーリーを構想した。次に、4つのグループを編成し、それぞれが紙芝居作品の制作にあたった。紙芝居に音楽や効果音をつけたり、上演計画を練ったりする役割を担当したのは、教育学部の学生（幼稚園教育コース）、2年の7名である。その7名に4名（1年の1名、2年の2名、3年の1名）を加えたメンバー（計11名）と松崎教諭がリハーサルを含む実際の上演を担当した。

キャラクター制作の活動記録、共同制作された紙芝居の作品に対する講評、美術館での大学生に対する講評を整理し、小大連携の意義と可能性、小大連携の反省と課題をまとめる。

## Ⅲ. 考察

### 1. キャラクター制作の活動記録

松崎教諭は特別支援学級担任であるので、担当する児童2名が在籍する4年3組（担任：畠中紹宏教諭）を授業の対象とした。4年の児童に対しては1年と2年の時に学級担任として指導していることもあり繋がりが強い。

授業計画は①課題の提示と計画の立案（1時間）②キャラクター制作（1時間）③撮影（1時間）であったが、①と②が同時に行われた。課題の説明を行うと児童は自然発生的にキャラクターをその場で作り始めるという展開になったのである。これは予想しなかった児童の反応であり、制作を始めた児童を見た学級担任から「こんなに夢中でつくっているの、とめないで、続けさせましょう」と申し出があった。結果として制作を続行することとなり、1日でキャラクターは完成した。翌日、キャラクターを校内の思い思いの場所において撮影を行った。その午後に新型インフルエンザによる学校閉鎖が大阪市教育委員会から告げられた。この経過は思いがけないことであった。計画通りに進めていれば、学校閉鎖

後の実践となったので、本実践の提案と実践の間に間隔が空き過ぎ、児童の気持ちは今回ほど高まらなかったと考える。活動記録の詳細を以下にまとめる。

1) 課題の提示（掲示物にし、学級で説明）

- ・ 長崎の大学生（先生の卵）と一緒に大型紙芝居をつくる計画がある
- ・ 分担してキャラクターをつくり、それを好きな場所において撮影する
- ・ ストーリーを前もって考えてキャラクターをつくってもいいし、キャラクターをつくるだけでもいい
- ・ 構成や音楽は大学生が担当する
- ・ 大型紙芝居は長崎県美術館で上演される
- ・ 見にくる小さい子どもが楽しめるようにする

2) 学生が制作した紙芝居作品の提示（OHCで提示）

児童は楽しそうに見て、「自分たちもつくりたい」と口々に言った。

3) 班でつくることを知らせる

1人ひとりがキャラクターをつくと多大な数になるので、今回は現在座っている席の班（6班）で協力してつくることを告げる。キャラクターの数は班で相談するように指示する。

4) 師範のキャラクターを提示

「これは先生がつくってみたキャラクターです」と言って、おもちゃのジョーロから音符がでている作品と、楽器（すず）に顔をつけた作品を示す。児童はつくりたい思いが高まり身を乗り出して見ている。

5) 材料を提示する

材料は何を使ってもいいことを伝える。指導者が持ってきた材料（紙コップ・紙皿・プリンカップ・割り箸・ゴム・風船・楽器など）を示す。

6) 班での相談タイム

「それでは班で相談して下さい。どんなキャラクターをつくるのか、役割分担を相談してください。先にお話を考えてもいいね。今日は相談だけで、明日つくるので、家でも考えてきてもいいし、家で作ってきてもいいよ」と告げる。

7) 児童からの要望

1人の児童がやってきて、「先生が持ってきた材料を持って行っていいか」と聞く。児童は材料をよく見るために手にしたいのだと思って許可を与える。すると他の班の児童も「材料が欲しい」と言い出す。あっという間に材料がなくなる。今日つくることは計画にないので、そんなに多くの材料は持ってきていない。しかし児童はそれらの材料は、生活科・図工科教材室から持ってきたことを知っている。そこには様々な材料が分別して置いてある。布切れ、ボタン、箱、リボンなど、保護者からの寄付もあり、多くの身近材料が保管されている。「教材室で材料を見てきていいか」と聞きにくる児童も出てきた。

## 8) キャラクターづくりの開始

児童たちは嬉々としてキャラクターを激しい勢いで作り始めた。相談しながらつくっている班もあれば、それぞれが思い思いにつくっている班もあった。役割分担をメモしたり、物語をメモしたりしている児童もいた。

## 9) 学級担任の判断

学級担任が「子どもたちが夢中なので、このまま続けさせます」と言った。松崎教諭は特別支援学級での授業のため、後を学級担任に委ねた。

## 10) キャラクターの完成

2 時間後、4 年生の教室に戻ると、ロッカーの上に班毎にでき上がったキャラクターが置かれていた。児童が「先生見て!」とキャラクターの説明をし始めた。「Y 君（特別支援学級）の作品がとても面白いよ」と、同じ班の子が告げてくれた。空を飛ぶライダーマンだという説明だったので、紐をつけて教室の入り口のところにぶら下げた。風で揺れてまるで飛んでいるように見えた。Y 君は嬉しそうであった。学級では自信が持てないため、ほとんど無口で引っ込みがちな Y 君にとって、友だちの評価が非常に嬉しかったことを、後に Y 君の保護者から告げられた。

## 11) 撮影の助言〔ここから翌日〕

- ・ 撮影は班でつくったストーリーに沿ってもいいし、その場で決定してもいい
- ・ 1 カ所に置いて、それを数カ所の方向から撮影する（例：正面から・斜めから・遠くから・近づいて・見下ろす・見上げるなど）〔撮影方向の工夫は学生が紙芝居を編集する時に役立つ〕
- ・ デジカメをしっかり手で固定して安定させると綺麗な画像を撮影することができる
- ・ アップでの撮影はズームを使う（近づきすぎると画面がぼけてしまうことがある）

## 12) 撮影（班毎にデジカメで撮影）

撮影場所は校舎内の廊下や階段、運動場、藤棚の下や草原、岩石園、給食室の前などの広い範囲で行われた。すべての班が積極的な活動を展開した。撮影時に集まって相談する姿が多く見られ、児童がそれぞれに意図を持って活動していることがわかった。松崎教諭と学級担任は、児童の活動を見守っている形で接した。児童が満足するまで撮影を許可したので予定の 1 時間を越える班もあった。

## 2. 共同制作された紙芝居の作品に対する講評

### (1) 作品「ヤっくんクルちゃんトンくんトモダチ救出大作戦」について

主に小学生の 1 班のキャラクターを使った作品である。校庭にある岩石園を中

心に撮影をした画像を生かすことで、児童の思いを引き出そうとした痕跡が認められる。ピーチおばさんの一味と名づけられたピンクのスポンジのキャラクターは表と裏の両面に表情の違う顔があり、その両面から撮影することで2つの表情を見せる（児童はキャラクターを見せながら楽しそうに説明していたと報告があった）。その工夫はしっかりと読みとられ紙芝居に仕上げられている。ヒラヒラくんは特別支援学級の児童Yが“ライダーマン”と名づけたキャラクターである。ストーリーの中で重要な役割を割り振られているので、児童Yの自信に繋がってくれることを期待する。

内容はヒラヒラくんを誘拐したピーチおばさんとその一味を悪者とせず、ピーチおばさんとその一味の心情を理解し、彼女らを許し、登場人物すべてが仲良くなることで、爽やかな作品に仕上がっている。作品の画面でピーチおばさんとポムポムマンたち（ピーチおばさんの一味）の区別が曖昧であった。ピーチ叔母さんをアップしている場面を入れるなどの工夫で差異化を表現できたのではないだろうか。原色の色を写真画面に着色するという表現は作品を鮮やかなものにしていただけに、キャラクターの差異化に問題があったのが残念である。また、変身して助けに行く転換の場面に効果音を入れると作品の質が高まったであろう。

## （2）作品「たいほうマンと仲間たち」について

主に小学生の2班のキャラクターを使った作品である。2班は給食で出たヨーグルトのカップを体にし、ガチャガチャのプラケースを頭に見立てて多くのキャラクターをつくった。風船をつけたキャラクターの体に布を巻いたものは、たいほうマンと命名された。名前そのものには違和感が多少残るが、「空を飛ぶより、みんなのいる地上がいい」と締めくくったところは素敵である。しかも草原の上においた全キャラクターの写真を効果的に最終場面に使っている。その写真は2班の児童が何度もキャラクターを置き直し、どこから撮影するのがいいのかについて検討を重ねたものだと聞いている。

たいほうマン以外のキャラクターの個性が見えないストーリーの運びとなっている。たいほうマンがワンマンなリーダーとして位置づけられることで最後の場面の印象を強化しようとしていたのかもしれない。ただ周りのキャラクターが少しかわいそうな存在に感じられる。2班のキャラクターは洗濯ばさみを留めた紙コップのキャラクターやトイレットペーパーの上に乗った2つのキャラクターなど個性的な表現が数多く見られる。それを活かした途中のストーリーがもう少し工夫されていたならば、もっと良い作品になったであろう。

## （3）作品「転校生～本当の絆～」について

主に小学生の3班のキャラクターを使った作品である。3班の2つのキャラクターは毛糸を使った柔らかなイメージのキャラクターと、ガチャガチャのプラケースを頭に見立てビンの栓を載せた硬質的なイメージのキャラクターである。異

なったキャラクターだからこそ、それらが歩み寄っていく過程が印象に残った。児童は明らかにそれを意識しつつ物語を想定して撮影していったと思われる。その根拠は2つキャラクターを階段の異なる段に置き、わざと視線を合わせないように置いて撮影したり、竹馬の上に置いたキャラクターを上から撮影することで孤独感を醸し出すようにしたりしているところに見てとれる。

児童が物語を想定して撮影したのはキャラクターだけでなく、校庭に入ってきた車にも誘発されたと報告を受けている。児童は給食のパンを運んできた車に近づき、相談しつつ車の後部のステップにキャラクターを置いた。それから自然にストーリーが進行し、2つのキャラクターの友情が深まる展開に導かれることになったようだ。

作品は児童と学生が撮影画面を通して気持ちを通い合わせることができたものである。紙芝居を仕上げる作業中、学生は児童の思いをしっかり受け止めて制作にあたっていたことが思い出される。作品のテーマは子どもの身近なものなので、子どもの共感が得られ易いであろう。上演の際、視聴する子どもは特に静かに見入っていたことを付記する。

#### **(4) 作品「君をさがせば」について**

主に小学生の5班のキャラクターを使った作品である。5班のキャラクターは色のついた紙コップで作られたもので非常にカラフルである。女の子のキャラクターは小さなリボンで飾られており、男の子のキャラクターは少しいたずらっぽい表情で舌をチョロッと覗かせているなど、細部に児童の気持ちが一杯詰まっていることがわかる。児童が撮影した画像を見ると、クローバーの草の上に2つのキャラクターを絶妙に寄り添わして置いて、仲良い関係を強調していることがわかる。

それらのことは学生にも自然に伝わったと感じる。紙コップにつけられた羽からエンジェルや結婚を連想し、羽を使って恋人を助けるという発想をしたのは評価できる。学生が新たに撮影した、ツツジの植え込みの上に置かれた2つのキャラクターはウエディングベルが聞こえてくるような画像である。児童と学生の気持ちがぴったり合わさった瞬間を感じることができる。

ソフルちゃんを探す場面と助け出す場面の画像がストーリーの流れに少し合っていなかった残念である。この場面は観客がドキドキする場面であるので画像を差し替えても良かったように感じる。最後のハッピーエンドの場面は効果的に音楽が入っており、特に盛り上げる工夫がなされていた。

### **3. 美術館での大学生に対する講評**

今回参加した学生は前向きであり、礼儀正しいことも確認することができた。リハーサルの時から、慣れない活動に戸惑いながらも、経験を重ねながら1人ひとりが工夫をしようと努力していた。美術館スタッフや、参加の保護者にも、丁

寧な対応ができていた。困っている子どもや保護者に声をかけたり、案内したりする場面を数多く目にした。暗い会場内を安全に誘導しようと、入り口近くで待機したり、扉のところに立っていたりと、学生の配慮が感じられた。

暗い会場の中で、子どもをスクリーンに長時間集中させることは、至難の業である。物語と物語の間には子どもは非常に騒がしくなり、その收拾は難しい。物語と物語の間の着ぐるみを着ての熱演や体操タイムなどは、子どもの気分転換を図るのに良い手立てであった。子どもの集中を持続させる努力は感じられたが、慣れないことや恥ずかしさがどうしても抜けられない学生もいた。発声練習やパントマイム、子ども番組の視聴などのトレーニングを今後取り入れる必要があるだろう。それは教育現場に出てから自然体験学習などの野外活動などで役立つことになる。日々の授業実践の場面でも、集中させる・気分転換を図る・驚かせる・興味を持たせるなどの様々な技術は必要となる。現在の教育現場は厳しさを増している。1分1分が勝負であり、1日中息つく暇もない、そのような中で学生は将来、教員として活躍しなければならない。

教育現場で集団をまとめる能力は重要だ。教育実習では身につけていくことが難しいのが現状である。今回参加した学生は多大な苦勞をしていたが幸せであったと思う。注意したり説明したりして集中させるのではない。楽しいことを期待してその場にいる子どもは少しでも退屈すると容赦なくぞわついてくる。目の前にいる子どもはストレートに「面白い」「退屈だ」の結論を即座に出すことを感じて欲しい。特に年齢が下がるとその傾向は顕著となるので、それを想定して綿密な準備をしたり様々な工夫をしたりすることが重要になる。目の前に審査員がいると思って、前もっての準備や練習をしていかなければならない。美術館での活動はそれを体得できる貴重な場であったはずである。今回の経験の振り返りこそ、明日への生きた力となるだろう。

#### IV. まとめ

##### (1) 小大連携の意義と可能性

小大連携の活動は児童がキャラクターを考え、学生がストーリーを構成するという新しい取り組みであった。児童は大人が考えつかない多くのキャラクターをつくり、学生が児童の心情や工夫を敏感に受け止め、キャラクターを生かしたストーリーをつくる。従来の紙芝居の作品にはない魅力が小大連携による紙芝居の作品にはあった。美術館に集まった子どもはキャラクターに共感し感情移入しながら見ていた。その様子が印象に残っており、今も鮮明に思い起こすことができる。児童がキャラクターを制作したことで、子どもの共感を呼ぶ作品になったことが大きく影響したのであろう。

大学・地域社会・地域の公共施設との連携を推進すること、参加型ワークショップを企画し進行させることは、教員志望の学生の必要不可欠な原風景になりう



る。小大連携の意義は真の意味での子ども理解にあり、空間と時間を共有することから生み出される。学生にとって小大連携の時間は充実したものになっていた。そこで得られる満足感や感動は大きかったようだ。

今回のような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活動では以下のような提言ができる。

①通常の紙芝居ではできないこと、デジタル紙芝居だから可能になることに挑戦する

②効果的な音楽や効果音を積極的にとり入れ迫力のある空間を構成したり、ライブの音楽演奏をしたりする

提言①については、画面が変わる時に、効果音を入れる、フェイドイン、フェイドアウト、回転する、扉を開く、扉を閉めるなど、頁を転換させることが指摘できる。紙芝居にとっての醍醐味、つまり絵を捲る時のドキドキ感を映像表現の中で再生するのである。また、シルエットなど影絵の要素をとり込んだ作品にすることも提案できる。提言②については、今回の活動でもある程度、努力がなされていた。これら2つの提言を活かす方向が小大連携の可能性を更に拓くことになる。

大学が遠隔地の小学校、幼稚園などの教育現場と連携し、1つのものをつくりあげることには大きな教育的意義が認められた。長崎の学生から「一緒に大型紙芝居をつくろう。そして長崎の子どもに見せよう」ということが提案された。大阪の児童は「キャラクターづくりなら協力できそう」「キャラクターをつくっていたら自然に物語ができた」「デジカメからのぞくと違う世界のように見えるね」と語った。大阪と長崎が遠隔地にあることも大きな刺激になったのであろう、長崎の学生からのメッセージは大阪の児童の心を驚づかみにした。イベントの終了後、日吉小学校の児童が長崎大学の学生との紙芝居づくりを通して、長崎に興味をもち、長崎の原爆などについて考えるきっかけになったことを伝えてくれた。

小大連携の可能性を拓くには、学生や児童が自ら企画を提案すること、プロジェクトチームをつくること、主体的な活動へとレベルアップすることが重要である。今回の遠隔地を結ぶ連携に限定すれば、「長崎という土地柄だからこそ実現できる」という視点、「長崎が日本の中でどのような存在なのか」「長崎から発信する何か」という視点を持つことができるようにすることが鍵となるであろう。

## (2) 小大連携の反省と課題

松崎教諭は教職に就く前、劇団かかし座のメンバー、TVドラマの脚本家として活躍していた。劇団かかし座は東京の著名なシルエット劇団である。そこでは劇公演の司会役の経験があったので、作品「君をさがせば」のナレーションを担当してもらった。リハーサルの際に松崎教諭から「ナレーションと台詞の間を、ストーリーの進行状況によって微妙に違えることで、観客にドキドキ感や物語の流れを共感してもらえる」というアドバイスがあった。間のとり方に重きをおい

た練習が進行した。最初の段階で恥ずかしさのためか声に迫力がなく、「役になりきって！」という声かけがあった。「映像は映るが、声だけで気持ちを伝えるつもりで、声の出し方、スピード、間、強弱などを自分の中で整理して、本番ではこの愛のストーリーを自分自身が楽しんで演じて欲しい」という声かけもあった。練習後、プレーン君の声を担当した学生は松崎教諭から声の張りが良く、助言を生かしていたという評価を受け、嬉しそうであった。

しかし同時に、松崎教諭の学生指導を見ていたことがきっかけとなり、紙芝居作品の制作を担当するグループと紙芝居作品の上演を担当するグループを分けたことによる弊害に気がついた。2つのグループによる連絡調整が円滑になされていなかったことがわかったのである。

音楽や効果音を担当する仕事は、紙芝居作品の上演を担当するグループに割り振った。その理由は紙芝居作品の上演を担当するグループが準備期間に比較的ゆとりがあったこと、音楽や効果音をつける作業が上演に役立つのを期待したことにある。しかし、紙芝居作品の上演を担当するグループは紙芝居作品が制作された経緯等を十分に理解できなかった。そのことは音楽や効果音をつける作業に悪い影響を及ぼした。

今後、音楽や効果音を担当する仕事は、紙芝居作品の制作を担当するグループに任せたい。実際の制作に関わったグループは紙芝居作品そのものを良く知っているし愛着もあるので、音楽や効果音をつける作業のモチベーションを高めることにつながる。紙芝居作品の制作に加えて音楽や効果音を担当することで紙芝居作品への造詣が更に深くなる。それらは紙芝居作品の制作を担当するグループから、紙芝居作品の上演を担当するグループへの連絡調整にはっきりとした流れをつくることのできるものである。

[付記] 本研究は「教員養成におけるセルフエスティームを育成するアートプログラムの開発」〔平成 19～21 年度科学研究費補助金(挑戦的萌芽研究)による研究、課題番号：19653110〕に関わるものである。