

## 小大連携による紙芝居制作の試み（1）

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）

### I. はじめに

平成20年7月5日、6日に「ようこそ！絵本の国へ」を長崎県美術館ホールで実施した。内容はデジカメで撮影した絵本の挿絵を紙芝居に構成し直して映画館サイズの巨大なスクリーンに投影し、音楽をつけて上演したものである。来場数は2日間で1080名、運営にあたったのは教育学部の学生、当時2年の4名、3年の5名、M2の2名、OB1名、教員1名、美術館スタッフ4名、計17名である。上演した作品は全部で9作品、その中で小大連携によるものは「カニのゆうびん屋さん」「グレープハウスのどうぶつたち」「どろぼうねずみとなかまたち」の3作品である。

「カニのゆうびん屋さん」は主人公の郵便配達人のカニさんが、優しいサメさんに星のかけらを届ける物語で、12枚の絵からつくられている。サメさんを捜しながら、ヒトデさんに手紙を、岩場に住んでいるキツネさんと白クマさんに真珠のネックレスを届ける。サメさんが海草の森にいることを聞き、現地に赴くのだが、悪いカメさんに郵便物を奪われ、カニさんはショックで気絶してしまう。そこにサメさんが通りかかり、カニさんを介抱する。元気になったカニさんとサメさんは奪われた郵便物を悪いカメさんからとり返しにいくが反撃されてしまう。そこへ善いカメさんが現れ、悪いカメさんからカニさんとサメさんを救い、サメさんに星のかけらが届くというものである。

「グレープハウスのどうぶつたち」はブドウでできた家に住む動物の仲間たちの物語で、12枚の絵からつくられている。カエル君と紫のライオン君に途中から紫のライオン君の妹が合流し公園へ遊びに集まる。いたずら猿君が紫のライオン君の妹を動物園へ売るために誘拐する。ねずみさんの情報で仲間たちが集まり、いたずら猿君の家に行く。その家には4つのドアがあり、その1つに仲間の青いトラ君が突入すると落とし穴に嵌まってしまう。青いトラ君をねずみさんが救出し、カエル君は奥にあるドアを発見する。仲間たちはドアを開け、猿君と妹を発見する。全員で猿君と格闘することになり、最後に猿君が降参し、謝罪する。そして、猿君も仲良く楽しく一緒に暮らしていくというものである。

「どろぼうねずみとなかまたち」は毎日仲間のために食べ物を盗む主人公である泥棒ねずみの物語で、11枚の絵からつくられている。泥棒ねずみがある家から

ピザを盗もうとする。住人に見つかってしまい、泥棒ねずみが苦手とする甘いイチゴを出されてその場から逃げ出す。その様子を見ていた犬を仲間にし、再度チャレンジするのだがまた住人に見つかってしまう。自分の住処の台所に戻ると、とても空腹である仲間たちに出会う。気持ちを奮い立たせ、再度ピザを盗むことを決める。最後に成功し、仲間たちと盗んできたピザを食べるシーンで完結する。

## 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。

小大連携による3作品「カニのゆうびんやさん」「グレープハウスのどうぶつたち」「どろぼうねずみとなかまたち」を制作したのは諫早市立西諫早小学校4年2組の男子18名、女子17名、計35名（平成20年度）である。紙芝居制作の活動記録、紙芝居の作品に対する講評、美術館での子どもと保護者の鑑賞記録、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. 紙芝居制作の活動記録

3作品は4年生の題材「キラキラ光る絵」「お話の世界」とリンクさせ、題材「キラキラ光る絵本」として実践されたものである。

授業は第1段階で、キラキラ光る材料を使って絵を描き、みんなで1つの紙芝居をつくることを知らせた。

「キラキラ光る材料」「みんなで作る作品」というところに、児童は非常に興味を引かれ、材料集めの段階から「家にあったアルミホイルを持ってきたよ」「プチプチ（エアキャップ）やホットボンドの固まりも光があたるとキラキラするよ」と、とても嬉しそうに話していた。

第2段階で、集まったキラキラ光る材料（光る折り紙、銀紙、ビーズ等）から各自で様々なキャラクター（登場人物）をつくることを伝えた。

材料をもとにキャラクターを描くというテーマに対して、動物や魚、鳥などを考える児童が多かった。人間（人型）の登場人物を考える児童はいなかった。また、キャラクターのデザインを考えるだけでなく、後ほど話の中で活躍できるように、児童にはそのキャラクターの特徴も考えるよう指示した。キャラクターの特徴を考えることで、デザインにも様々な工夫がなされることになった。どの児童もたくさんの登場人物を考え、多い児童では10以上のキャラクターを考えた。

第3段階では、考えたキャラクターを組み合わせた物語を検討させた。どの児童も複数のキャラクターを用意していたので、自分が最も気に入ったキャラクターを選ばせた。ここでは以下のような物語をつくる3つの条件を提示した。

- みんなのキャラクターが必ず登場すること
- 合計35枚（児童数）の絵でストーリーが終わること
- 各自1枚の絵（1場面）を描くこと

35人全員で物語を考えることは難しく、35場面で構成される話は4年生にとって長いストーリーとなる。話し合いはまとまらない上に、少数の意見で話が進んでしまいがちだったので、35人の児童を12人グループ2組、11人グループ1組の3グループに分け、3つの物語を考えることにした。それでも全員のキャラクターが登場する話を考えるのは難しかったが、人数が少なくなったことで話し合いはずいぶんスムーズになり、みんなの意見がとり入れられるようになった。児童は休み時間等にも自主的に集まって一生懸命話し合っていた。また、あるグループは昼休みに1年生や来校している保護者に自分たちの物語を読み聞かせ、わからないところやストーリーのおかしなところを指摘してもらって、ストーリーをより良くしていった。

物語ができた後、いよいよキラキラ光る絵を描くことになるが、描く紙は画用紙ではなく段ボールを選んだ。これは紙芝居の絵を捲るのに多少の強度が必要だったためである。

児童は自分の描く場面を1つ選び（自分のキャラクターも登場する場面）、作品を描き始めた。自分が描いている絵がどの場面なのかがわかっているのだから、話の場面に合うような表現を工夫しながら描いていた。1枚の作品中に一緒に出てくる友だちが考えたキャラクターも一生懸命に真似て描いていた。また、水彩絵具で着色すると、段ボールでは発色が良くないため、途中から全員がクレヨンで描いていた。そのため発色が良くなり絵が見易くなっただけでなく、全員の絵が集まって1つの物語という作品の中で、絵のタッチのばらつきが少なくなり、まとまりが出るなどの利点が生まれた。水彩絵具だと1人ひとりの表現方法や色の濃淡に個人差が大きく表れる。

作品が完成した後、児童は誰かに物語を見てもらいたい、読み聞かせたいという気持ちが強かった。これは作品づくりの段階、もしくはそれ以前の「物語をつくる」というテーマを与えた時から抱いていた気持ちかもしれない。早速隣のクラスの児童や低学年の児童に読み聞かせていた。その後、美術館で多くの人に見てもらおうことを告げると、児童はストーリーにあう音楽もつけたいと言って選曲を始めた。

## 2. 紙芝居の作品に対する講評

### (1) 作品「カニのゆうびん屋さん」について

グループが主人公に選んだのは、海で郵便配達をしているカニだった。外見のかわいらしさもあるが、カニに手紙を配達させることでストーリーが作り易かったからというのが選んだ理由だった。

表情に変化をつけにくいカニであったが、どの児童も自分が描く場面のカニがどういう気持ちなのか、楽しいのか、困っているのか、驚いているのか、話から想像しながら描くことができた。なお、自分が描く場面には自分が選んだキラキラ光る材料を使っていた。

また、グループは休み時間等も利用してお互いに読み聞かせをしたり、来校している保護者に物話を聞いてもらったりして、ストーリーの完成度を高めることに力を注いでいた。1枚の大きな紙にストーリーを書いてグループ全員に印刷して配布するなど、メンバーが話を完全に把握できるように工夫したことが、後々カニの気持ちになって表情を想像することに役立ったと考えられる。

着色する時にグループは水彩絵具では海の色がくすんで見えることに気がつき、クレヨンを使い始めた。グループの狙い通り、水色のクレヨンで着色された海はたいへん美しく、キャラクターを引き立てる効果もあった。

## **(2) 作品「グレープハウスのどうぶつたち」について**

グループはキャラクターの中で「悪いことばかりするいたずら猿」に注目した。しかし、悪者が主人公では話がつくりにくかったため、グレープハウスという大きな家に集まる動物たちみんなを主人公として、いたずら猿を中心に話をすすめるようにした。

他のグループがクレヨンでの着色を思いついた時に、グループはマジックでの着色を思いついた。これは水彩絵具では発色が良くないことや段ボールへの色の乗りが悪かったことによる。大きなスペースを着色するにはマジックよりもクレヨンがきれいなことに気づき背景をクレヨンで着色していた。

どの児童もキャラクターの特徴づけを一生懸命に工夫していた。心の優しいカエル、いたずらばかりしている猿、紫のライオン、青いトラなどを描いている児童はとても楽しそうであった。

また、その個性的なキャラクターのおかげで1枚1枚の作品がたいへん色鮮やかで賑やかな作品となった。キラキラ光る材料だけでなく、マジックやクレヨンなど様々な画材を用いて描いたこともその一因と考えられる。

## **(3) 作品「どろぼうねずみとなかまたち」について**

グループは泥棒をするねずみというキャラクターに児童の関心が集まった。そのおかげですぐに物語の主人公は決まったが、その他の10人が考えたキャラクターをどうやってストーリーの中に登場させるかということにたいへん苦労した。何かを盗みに入って冒険をするというストーリーにしたいが、全員のキャラクターを登場させるという条件がネックになっていたようだ。

結果的に最後の2場面で一気に全員のキャラクターが登場するというストーリーになったため、主人公のねずみとピンクの犬だけで、ほとんどのストーリーが進んでしまうことになった。それはストーリーの整合性を持たせるために児童が選んだことで、1枚1枚の作品も大事だが、全員の作品で1つのストーリーをつくることを何よりも重視した児童の結論であった。

しかも、グループの児童1人ひとりの作品は銀紙とビーズ以外にもボタンを使ったり、泥棒に入る夜という設定で背景が黒1色だったりしたため、1枚1枚がキャラクターが目立つ作品となった。

美術館で多くの人に見てもらうことを告げた時に、曲をつけたいとアイデアを出したのはこのグループであった。児童には音楽まで含めて作品にしようという考えがあったのである。

### 3. 美術館での子どもと保護者の鑑賞記録

自分たちがつくった作品が美術館で一般の人を集めて公開されるということは児童にとって初めてのことであり、そのことを知った時に児童は驚くとともに喜んでいました。

美術館が身近にない地域の児童、保護者が美術にあまり興味のない児童は美術館へ足を運ぶことが少ない。しかし、児童の作品が美術館で公開されると、保護者が児童をつれ美術館を訪れることが多くなる。今回、自宅から遠い美術館に足を運んだ児童は35名中22名、60パーセントを超える高い参加率であった。

児童は自分たちの作品を目当てに会場に来ていたが、既成の絵本を紙芝居にした読み聞かせや読み聞かせの合間の〇×クイズを十分に楽しんでいた。普段の学校で行われている図書ボランティアの読み聞かせと違って、大きなスクリーンに映し出される絵本、場面ごとの効果音なども初めてのことで、既に読んだことのある絵本であっても児童は大喜びであった。

自分たちの作品が上映され始めると、児童は作品がどうできあがっているのか、たいへん真剣な眼差しで作品を見ていた。自分たちの作品を学生から読んでもらうことも大きなスクリーンに映し出されるとどうなるのかを見るのも初めてのことで多少の緊張も見てとれた。

上演が終わった後、スクリーンの前で制作者として紹介されて拍手をもらった時、児童は照れくさいながらもすごく誇らしげな顔をしていた。何かのコンクールで入賞しない限り、児童の作品は教室に掲示された時くらいしか人に見てもらえる機会はない。そんな中、多くの人に自分の作品を見てもらえたことは児童にとって表現することの喜びや自信につながるように思えた。

児童の日記には「大学生のお姉さんにすごく上手に読んでもらえた」「自分の絵が大きく映ってうれしかった」「もう一回やってみたい」などの感想があった。

後日、保護者からは「家でも子どもと一緒に絵本づくりをしてみたい」「家族で美術館へ出かけるきっかけとなった」「たいへん面白い取り組みだった。来年も見

てみたい」などの様々な反応があった。

#### 4. 大学生に対する講評

学生はイベントの終了後、来年度引き継ぐ後輩たちに向けたメッセージを書いている。以下にその内容を記述する。

- 全体で協力し合うことが大事です。どうせやるなら、悔いの残らないよう、しっかりやりましょう。後、楽しんでやりましょう！
- わからないことだらけだと思うけど、しなくてはいけないことをしっかり考えて、行動していきましょう
- 準備など、いろいろ大変で、つらいなと感じることも多いと思います。でもきつと、つらければつらいほど、本番で、子どもたちのうれしそうな笑顔を見たときの喜びは、大きいものになるでしょう。とにかく、当日は、自分自身も楽しむつもりでがんばってください。やればできる！
- 絵本のチョイスは、結構重要なので、慎重にやってください。BGMなどにこだわると、聞いてくれている子どもたちが、飽きずに楽しめます。もう少し時間があれば、もっとこだわって、会場設営をしたかった…
- 大げさに読もう
- 何度も確認して、機械操作を、読みとしっかり合わせよう（場面切り替えやBGMのタイミング、BGMの音量など）
- 読み聞かせに加わってないときも、参加している気持ちで
- MC本番は、台本なしで元気よく
- 短い物語と長い物語をバランスよく
- 絵本をパワーポイントでとり込む際は、絵の部分以外の余分な背景は切りとるか、塗り潰すかすると、画面がスッキリし、見易いものになります。また、音楽も重要な要素です。じっくりくるものを見つけるのは、なかなか難しいかもしれませんが、絵や絵本の雰囲気にあったBGMを探してみてください。完成度が高まります！
- 子どもに楽しんでもらえるように、準備を協力してください。リーダーになる人は、仕事の分配を平等にできるように、がんばってください
- 美術館とこまめな連絡をし、早くから行動していけば、順調にいくと思います。また、それぞれがどういう役割をしているかも把握していると、作業し易かったです。リハーサルを何度も重ねていけば、本番もスムーズに進行すると思います。とてもいい経験になると思うので、がんばってください
- リハーサルで気づくことが、いろいろと多いので、本番までのタイムスケジュールは、しっかりつくっておいた方が良いと思います。読み方に工夫をした方が良いです
- 皆のがんばりが集まったからこそ、子どもたちに、とてもすてきな時間を

届けられたのだと思います

○各自の努力が、今回の取り組みをより良いものにしていく様をひしひしと感じることができました。楽しい時間のご褒美に、子どもたちから、最高の笑顔をもたらえるよう、皆さんもがんばってください

これらメッセージから小大連携の活動が学生に大きな影響を与えていることを読みとることができた。

学生が小学校と連絡をとりつつ長い時間と労力を使い今回の読み聞かせやゲームを行ったイベントでの経験は意義深いものであったと言えよう。読み聞かせでは子どもに馴染みの深い作品を多くとり上げながらも大きなスクリーンや効果音、長崎の方言を使った台詞で読むことにより、いつもとは違う絵本の楽しみ方を学ぶことができた。時間が長いと集中が途切れたり、ざわついてしまったりする。子どもを飽きさせないように○×クイズも用意していたが、進行役の学生が動物の着ぐるみを着用するなど細かいところにも子どもを惹きつけようとする工夫が見られた。読み聞かせの技術、例えば声量や速さや発音にはまだ課題が見られる場面があったが、それらについては場数を踏みながら繰り返し取り組むことで改善していくであろう。実際に教員や親になった時は今回のことを思い出し、読み聞かせをして欲しい。そうすることで子どもは確実に絵本や本に興味を抱き好きになっていくであろう。

イベントの本番当日まで、画像や効果音、会場周辺の立て看板や雰囲気づくりも含めての準備・リハーサルなどに苦労の跡が見受けられた。仲間と協力して試行錯誤しながら、1つのものをつくるというかけがえのない経験をすることができた。紙芝居を制作した児童も作品制作の段階で同様な経験をしてきているので、学生にはコラボレーションすることの教育的意義を学ぶ最良の機会になったのではなかろうか。

学生には児童が紙芝居を制作する進捗状況が知らされてきた。完成した紙芝居を手にした学生は美術館での公開のための準備を進めた。読み聞かせには児童の担任である山川教諭にも参加を依頼した。学生の1人が山川教諭の教え子であったこともあり、予想以上の小学校と大学との連携が実現した。後日、学生1人ひとりが児童の作品の感想を手紙にして小学校へ送った。その手紙は紙芝居の原画とともに長い間、4年2組の教室に掲示された。手紙の内容から学生は児童の作品の良さを深いところで見つける貴重な体験をしていたと感じている。将来、学生が教壇に立った時、作品評価の場面等で役に立つであろう。

最後に山川教諭が語ったことを添える。児童は教員や保護者以外から自分の作品に対して感想をもらうことは稀である。その意味で児童は次の表現への大きな動機づけを得たのではないだろうか。児童を担当する教員として自分が気づけなかった作品の良さや作品を見る時の新しい見方を知る絶好の機会になった。

#### IV. まとめ

## 1. 小大連携の意義と可能性について

普段、自分の作品を公開する機会の少ない児童にとって、美術館で自分の作品が公開されることは貴重な経験である。そして何よりも自分の作品を多くの人に見てもらえたこと、来場者や学生からの感想をもらえたことは児童にとって表現することの喜びややる気や自信につながった。

また、個人が1枚1枚の作品をつくりながらも、それが集まって1つの作品になることで、グループで1つのものをつくるという大切な経験ができた。どうすれば全員のキャラクターが無理なく登場できるか、わかり易いお話にするにはどうまとめれば良いのか、どう表現すれば楽しい紙芝居になるかなど、他者との関わりを意識しての作品づくりも児童にとっては初めての経験だった。

美術館に来館するきっかけとなったことも大きい。保護者の感想にもあったが、諫早市（美術館の所在地である長崎市以外）の居住者にとって、美術への関心が低い場合、美術館に足を運ぶ気にはなれないという。当然のことだが児童が単独で美術館に行くことはできない。それが今回のイベントがあったことで「子どもの作品が見られるのなら…」と家族みんなで足を運んだ事例が多かった。実際に来館してみて美術館のおもしろさにも触れ「これからは休みの日に家族みんなで美術館に行くのもいいですね」という感想を得た。

今後は様々な小学校・中学校・高校にも参加を呼びかけ、児童や生徒がつくった絵本を多数披露することができる場になれば、多くの子どもが作品発表や表現することの楽しさと喜びを得られる機会になる。今回はその1つのモデルケースとしての意味があった。

## 2. 小大連携の反省と課題について

児童が作品制作の時に最も苦勞したのはストーリーを考える段階であった。あまりにもストーリーが長いと聞かせる力が弱くなる。それに加えて全員のキャラクターを登場させようとする、ストーリーの整合性が犠牲になってきて、無理矢理に全員登場ということにもなりかねない。4年生の児童は空想の話を考えることが好きであるが、きっちりとストーリーを完結させる力が不足していた。

小学生がキャラクターのデザインや特徴と物語のプロットだけを考えて、ストーリーの細かい部分は大学生が考えるということも検討していきたい。作業が効率的であり、小学生と大学生の共同制作という意味合いも強化される。そうすれば大学生から小学生の作品への感想を伝えるだけでなく、小学生から大学生の作品への感想も伝えられ、相互の関係性がより深まる。

3つのグループに分かれて3つの物語をつくったが、もっと多くのグループに分かれて多くの物語をつくることができれば、それぞれのキャラクターが十分に活躍できるような物語ができたであろう。このことはイベントを企画する段階で想定されたことであった。その場合にはできた作品の中から優れた作品を選ぶこ



とになるので、最大3つの話でと大学が小学校に依頼した。今後、多くの作品を公開していく仕組みを考える必要がある。

長崎県美術館が平成17年4月に開館して以来、毎年、美術館と大学の博学連携によるイベントを実施している。イベントは準備を含めて多大なエネルギーを要するので、大学の授業や実習も考慮し、7月の月上旬を開催時期に設定している。夏休みの期間などに開催すれば、県内外の多くの子どもと保護者の参加も可能となるので、開催時期については今後検討していかねばならない。

[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。