

映像教材を使ったアートプログラムの再考

中川 泰（長崎大学教育学部）

昆 正子（玉成短期大学）

I. はじめに

本研究の目的は子どもと共に学ぶことができる幼稚園・保育園の指導者を育成するための授業の方向性を明らかにすることである。これまでに実施した映像教材を使ったアートプログラムの実践の成果を分析し直すことで、授業に役立てることができる知見を整理し、授業の改善につなげたい。映像教材を使ったアートプログラムを選択したのはこれまでに幼稚園や保育園でワークショップを開催した経験の中で、教育現場の理解が比較的容易に得やすいこと、初対面の子どもでも無理なく参加できることが理由である。

本研究の対象は平成 18 年 6 月 16 日に長崎大学教育学部附属幼稚園に於いて実施した映像教材を使ったアートプログラムである。企画と実践に関わったのは中川研究室の 4 年 6 名、院 1 年 1 名（共同執筆者の昆）、教員 1 名、計 8 名であった。

数ヵ月の準備と並行し附属幼稚園の原京子副園長（当時）と内容についてのミーティングを重ね、ふじ組（年長児：男児 16 名、女児 17 名、計 33 名）に対して「平成 18 年度長崎県園長等運営管理協議会公開保育」の場で実践することになった。ふじ組担任の福元みさお教諭（当時）と子どもについての綿密な情報交換をし、当日の環境を設定した。

使用した映像教材はNHKソフトウェア発行の「つくってワクワク④～ひもやストローでつくろう～」（平成 14 年 9 月）である。NHK放送教育番組の「つくってあそぼ」（15 分間番組）の短縮版である同番組「つくってワクワク」（5 分間番組）を材料の観点でまとめたものである。内容は①ひもえほん、②ロープちゃん、③とことこさるくん、④くるくるゆうえんち、⑤てつぼうめいじん、⑥ストローにんぎょう、⑦ぴよんぴよんかえる、⑧とびだすカード、⑨マジックカメラを 42 分間で構成している。なお、実践で使用するには映像教材の時間が長すぎるので、①②③の部分と⑤⑥⑦の部分抜き出して編集し短い映像教材につくり直した。それを視聴させた後、子どもを各自やってみたいコーナーに分け、担当の学生と活動させた。学生には「“おもちゃ”をつくって、あそぶ」ことを通して、（1）想像力と創造力を刺激し、自由に活発な活動をする、（2）みんなで楽しくつくる喜び、つくりあげる満足感を味わう（モデルにはとらわれないこと

に注意する)、(3)遊びをひろげる、という場を実現することが今回のワークショップのコンセプトであることを伝えた。また、楽しい遊び空間をつくること、年齢差はあるけれども子どもに負けない元気な交流をするよう指示した。

II. 保育計画

ワークショップ名は「面白くて、とっても簡単な“おもちゃ”をつくって、みんなで遊ぼう！」である。以下に保育計画の内容をまとめる。

ねらい

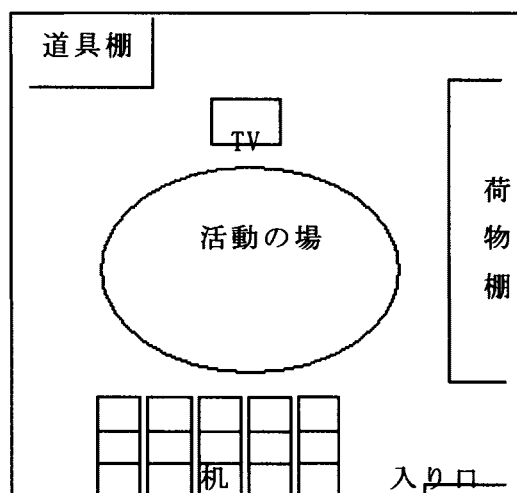
- おもちゃをつくって、遊ぶ活動を通して、想像力と創造力を刺激し、自由に活発な活動をする
- みんなで楽しくつくる喜び、つくりあげる満足感を味わう
- 遊びをひろげる
- 映像教材を使うことで、作業の流れを端的に把握し、映像や音の効果により作業への期待感を持つことができるようにする
- 子どもにとって身近で、親しみのある番組を使うことで、興味・関心を喚起する

活動の流れ

活動の流れ		時間 (分)
子どもの取り組み	教材と学生の関わり	
1) 学生の話聞く	○初めのあいさつ 自己紹介や活動の内容についての簡単な説明をする	5
2) TVを視聴する	○映像教材「つくってワクワク」を見せる 映像教材 「つくってワクワク」 ○作業の方法等について説明をする	15
3) 各自、作業を始める 「ひもえほん」 「ロープちゃん」 「とことこさるくん」 それぞれつくって、遊ぶ	○作業の補助をする 作業につまずいている子どもや、進まない子どもへの助言や、声かけをする	35

4) ダンボールのトンネルで遊ぶ	○けがや事故が起きないように、安全に活動できるように配慮する	20
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 教材 「ダンボールのトンネル」 </div>		
5) TVを視聴する	○映像教材「つくってワクワク」を見せる	15
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 映像教材 「つくってワクワク」 </div>		
○作業の方法等について説明をする		
6) 各自、作業を始める 「てっぼうめいじん」 「ストローにんぎょう」 「ぴよんぴよんかえる」 それぞれつくって、遊ぶ	○作業の補助をする 作業につまずいている子どもや、進まない子どもへの助言や、声かけをする	35
7) 学生の話聞く	○終わりのあいさつ	5
※後片づけをする		

場の構成



- 教室の隅に机を寄せ、そこに材料コーナーを設ける
- 中央を広く使い、子どもの活動の場とする

援助の留意点

- 子どもの遊びの発展を妨げないようにする
- 作品の仕上がりにとらわれず、つくって遊ぶ活動を楽しむことができるようにする
- 事前の説明を徹底し、子どもが安全に活動できる場をつくる
- 子どもがつくって遊びたくなるような導入や声かけなどを工夫する
 - ・ 映像教材を前半と後半の2回に分けて視聴させ、飽きさせない工夫をする
 - ・ 途中で体を使った遊びの時間を設ける
 - ・ おもちゃの材料を袋に小分けし、コーナーに配置することで、店屋さんごっこのような雰囲気をつくり、ワクワク感を持たせる

Ⅲ. 実践の準備

ワークショップは映像教材を見せ、活動の流れを説明し、おもちゃづくりの活動をするという50分間の実践を2回実施する。プログラムは学生の自己紹介、簡単な活動内容の説明、1回目の実践、レクリエーション、2回目の実践、まとめ、という130分間にわたる流れで構成されている。レクリエーションはダンボールのトンネルで遊ぶという20分間の活動であり、2回の実践の合間に体を動かす遊びで子どもの気分転換を図るものである。ダンボールのトンネルは迅速に組み立てることができるよう解体して教室の壁に添わせて保管する。

子どもが映像教材を視聴した後におもちゃをつくる段階で、子どもの選択したおもちゃづくりの援助に対応できるように、学生のトレーニングをする必要があった。そのため数多くの試作品をつくらせ、学生におもちゃづくりや具体的な子どもへの援助の方法を繰り返し学ばせた。映像教材にあるおもちゃはアイデアが面白く、簡単に取り組むことができるが、子どもに難しいと思われる部分があることがわかった。そこで子どもが難しいと感じて飽きることを避けるために制作キットや援助の工夫を考えさせた。子どもの意欲的な活動を保障するには、子どもがワクワクドキドキした感覚を持つ空間を演出することが重要である。

教室の床にはビニールシートを敷き、四隅を布テープで固定した。幼稚園側と打ち合わせ、テレビや机の配置も園児の目線で考えて台の高さを工夫した。当初の計画を修正し、3種類のおもちゃづくりのコーナーとして、各々1台、計3台のテーブルを離して設置した。位置は教室の後方の壁側であり、おもちゃ別に材料の入った袋を用意し、おもちゃ名の入ったプレートを置いた。店屋さんの雰囲気を出し、子どもが自分のつくりたいおもちゃを選ぶことができるよう配慮した。制作キットとして、おもちゃ毎に材料の入った袋、6種類、各種類40袋、計240袋を用意した。また、おもちゃを工夫したい子どものために、余分の材料を置いた応用コーナーも設けた。

「ひもえほん」の錐で画用紙に穴を開ける部分、「ロープちゃん」のビー玉とロープを接着する部分は、限られた時間内で子どもが円滑に作業をするのは難しい

と思われた。難しいと思われる部分は子どもの手間を省くために事前に完成させたものを入れるようにした。「ロープちゃん」のビー玉とロープを大人が接着剤でしっかり接合させておけば、ビー玉を誤飲する危険性が少なくなるというメリットもあった。

既製の映像教材にのみ頼ることなく、魅力あるワークショップを実現する願いが強かった。学生は制作に関連したキャラクターに扮し登場することで、子どもの心を揺さぶり、子どものやる気を高めようとした。ひもめいじんの「ひもさん」、ダンボールのトンネルに出てくる「ダンボさん」、ストローめいじんの「スーさん」などのキャラクターを完成させ、キャラクターの役になりきってのリハーサルを繰り返した。

ワークショップでの支援は、子どもの遊びの発展を妨げないようにすること、作品の仕上がりにとらわれずに、つくって遊ぶ活動を楽しむことができるようにすることを目指す。そのため、実践の開始直前に、事前の説明を徹底したり、子どもが安全に活動できる場をつくったり、子どもがつくって遊びたくなるような導入や声かけを工夫したりすることを確認させた。

IV. 実践の結果と考察

活動の記録を基にして分析を進める。当日、8時40分までに子どもの登園が完了し8時50分からワークショップが開始された。ワークショップが始まる前の10分間に、学生はふじ組担任の福元教諭に助けをもらい、歌って手遊びをすることで、子どもとコミュニケーションをとることができた。できれば学生自らがレクリエーションの場などを持つように準備することが望ましかった。ただ事前の子どもとの出会い、ふれあいの時間がその後の活動を充実させることを学べたことは意味がある。

1回目の実践についてであるが、映像教材に対する反応は良かった。子どもは日頃から「つくってあそぼ」や「つくってワクワク」の番組と馴染みがあるためか、「これ見た！」という声が多数あり、笑いながら楽しそうに視聴していた。視聴した経験がない番組には特に真剣さを感じることもできた。附属幼稚園は普段、自由保育のスタイルを採用しているので、外で遊ぶ他のクラスの子どもの注意を奪われるものも少なくない。じっと座ってテレビ画面に集中するよりも、体を動かしたいという子どももいる。彼らに強制して視聴させることはできないが、最小限の声かけを番組の合間にするなどし、子どもの集中力を取り戻せる余地はあったのではなかろうか。

映像教材の視聴後の活動は、「ひもえほん」「ロープちゃん」「とことこさるくん」という3種類の中から、1種類を選択させ、おもちゃづくりをさせるものである。早くつくり終えた子どもは同じおもちゃをもう1度つくっても良いし、異なるおもちゃをつくっても良い。

「ひもえほん」は1本の紐が各頁を貫いている仕掛け絵本で、頁をひらくと紐

が直線となって現れる。子どもは綱引きをしている絵やロープウェーの絵など、直線を何かに見立てて絵を描くことができるようになってきている。キャラクターの「ひーもさん」が子どもをおもちゃづくりに没頭させようと頑張っていた。自分のペースでつくりながら遊んでいる子どもが多数見られた。「つくるの…楽しい」と話す子どもは、つくっては遊び、遊んではつくってを繰り返していた。学生は指導者として大きな喜びを感じることができた。きっちり仕上がるかどうかを心配していたが、ほとんどの子どもに問題は生じなかった。紐をあらかじめテープでほつれないようにしておいたことが功を奏した。紐を絵本にとめるだけの材料だと思っている子どもが1人だけいた。「紐は使わないの?」と聞くと、「ない!」と答え、紐と関連させることなく無関係に絵を描いていた。

「ロープちゃん」はロープで紙コップとビー玉をつないだ動く人形である。子どもの活動が紙コップに顔を描くことに限定されていたが、子どもは満足しているようであった。「簡単…」とって短時間で仕上げた子どもは、別のおもちゃづくりに移行していた。同じおもちゃに再度挑戦しない子どもが多いことは、そのおもちゃづくりがつまらない印象を与えていたからではなかろうか。子どもがおもしろいアイデアをもっと膨らませるような手立てを講じる必要があったと感じた。

「とことこさるくん」はさるの人形が糸を伝って上から下に降りてくるおもちゃである。糸の長さとおもちゃの大きさが適切でないとうまく降りてこない。「二つ折りで人形を切りとって…くっつけておかなければいけない…」と何度も丁寧に説明しても自分流でやろうとする子どもが少なくはなかった。彼らは紙の真ん中にイラストを小さく描いて、その周りを切っているのだ。イラストが小さすぎたために、糸を伝って上から下に降りてくるようにするのが難しい。学生はそうならないように紙を大きく使うことや糸の長さについてのアドバイスを試みていたが上手くいっていなかった。適当な大きさを有する数種類の人形の型紙を用意するなどしても良かったのではなかろうか。

ダンボールのトンネルの活動では、子どもが汗をかきながら総延長 30m に及ぶトンネルの中を潜って移動する。その活動はとても人気があり、トンネルという異空間に入り込むことだけで非常に楽しくなる。じゃんけんをとり入れた遊びをさせているトンネルは人気を集めていた。中にひもをたらし、トンネルを何度か潜らせた後、途中の穴や、スタート地点などでじゃんけんゲームをしたり、トンネルを揺らして「地震が来たぞー!」などと叫んだりすることで、子どもを楽しい遊びに巻き込むことができた。事前に「地震コース」「じゃんけんコース」「お化けコース」などといったイベントコースを準備できていれば、もっと遊びが発展したのではなかろうか。初めはトンネルを普通に潜るだけ、途中からはイベントコースでの活動を展開させれば、子どもの活動はもっと充実したものになったと考える。

キャラクターの「ダンボさん」の装飾された着ぐるみに子どもは非常に興味を

持った。「BGMがあるといいですね」と福元教諭が音楽をかけ、場の雰囲気盛り上げた。ワークショップを実施する場合、音楽や、みんなで歌える歌や、踊りなどを活用することは子どもに良い刺激を与えることになる。子どもは場の雰囲気にも助けられダンボールのトンネルの活動をとっても楽しんでいった。学生は子どもそれぞれに発見があって新しい遊びがつけられる様子を目の当たりにし、子どもの柔軟性を感じることができた。もっと時間があれば良かったのかもしれないが、体を動かして遊ぶことで、いいリフレッシュになったと思う。切り替えがうまく運び、子どもがダンボールの後片づけを積極的に手伝ってくれた。反省点として、ダンボールに貼ったテープに剥がれた部分が多かったことがあげられる。もう少しテープが剥げないようにしっかりと貼る必要があった。

ワークショップを終えて4年近く経過するが、公開保育の参観者から「ダンボールのトンネルはおもしろかった…」と思い出話を聞くことがある。免許状更新講習会や認定こども園保育者資質向上講習会では、公開保育の参観者から噂を聞いた数人の教員と出会った。

2回目の実践についてであるが、映像教材に対する反応は1回目の実践よりも更に良かった。ダンボールのトンネルの活動が良い影響を与えたようだ。しかしながら「また見るの？」という子どももいた。子どもが好んでやりたいことには差があるので、特に2回目の映像教材を使う時には何らかの強化された動機づけをする必要があったのかもしれない。ただこのことは想定できていたので、2回目の実践が始まる前、学生に子どもの集中力を喚起するよう指示を出した。「スーさん」を担当した学生の演技が素晴らしかったのが印象に残った。彼女の絶妙のタイミングで体を使いながらの楽しいコメントを入れるパフォーマンスは子どもがどんなものをつくらうかと考えるのに貢献した。映像教材を2回目に視聴させる方法には課題が残るものの、おもちゃづくりでは子どもが年長児らしい飲み込みの良さを十分に発揮したので予想を超える活発な活動になった。

「ストローにんぎょう」は紙コップの体を貫いたストローが手や足として動くおもちゃである。「スーさん」の力量もありとても好評だった。看板を参考に制作する多くの子どもを確認することができた。看板はおもちゃの試作品を絵に描いたもので、参考資料として準備した。できあがった作品は手だけが動くタイプのものばかりが目立ち、手と長い足が動くタイプのもものが少なかったことが課題として残った。「てつぼうめいじん」はストローの鉄棒についた人形が回転するおもちゃである。ストローの蛇腹の部分が曲がることを利用したものである。「ストローにんぎょう」と「てつぼうめいじん」は異なるおもちゃであるが、動きの仕組みが似通っており、同じ場で作らせることは意味があった。「てつぼうめいじん」も子どもから人気があった。

「ぴよんぴよんかえる」は短冊に切った画用紙を丸めて、手で押さえながら弾くことで飛ばすおもちゃである。学生は試作品をつくる段階で飛ばすのに微妙な力加減が必要であることを学んでいた。その経験を生かし実践に臨んだが多くの

子どもが苦勞していた。ある子どもは短冊の画用紙をくるくると上手に巻けない。諦めることなく努力を続けていた時に、近くいた子どもが「鉛筆で巻くと上手にできるよ！」とアドバイスをしていた。こういった子どもの交流の姿から、苦勞することの素敵な可能性を感じることができた。

制作の時間は充実したものになったが、ワークショップをまとめる段階で学生に余裕がなかった。これはおもちゃづくりを続けたい子どもの対応に苦しんでいたことが理由である。つくる活動は本来、一斉に始まって、一斉に終わるものではあり得ない。つまり、指導者は広い視野で子どもを把握し、子どもが満足する活動を保障する高い力量を身につけていなければならない。

後片づけは学生だけですることになっていたが、子どもがニコニコしながら手伝いをしたいと近寄ってきた。大きなダンボールのトンネルを小さな体で一生懸命抱えて運んでくれた。その後、昼食の準備になるのだが、ワークショップをきっかけに子どもと気持ちを通わせた学生は交流を深めていった。

V. まとめ

今回のワークショップは子どもの持ち味、個性に対応することを目指した。子どもは「これはどうするの?」「見て!うまくできたよ!」と学生に話しかけながら制作を進めた。1個のおもちゃにこだわってつくる子ども、3個すべてのおもちゃをつくる子ども、タイプは様々だが、それぞれが楽しめたようだ。

ある学生が1度に5、6人の子どもの相手をすることになり、子ども1人ひとりへの対応がいい加減なものになっていたことを反省していた。以下に学生のコメントを記述する。

- 靴の並べ方の指導をするべきだった
- ダンボールのトンネルの時に、歯茎が切れて少し血が出た子どもがいたので口をゆすがせた。怪我の対応を学び直したい
- 活動と活動の合間に、ダンボールの遊びなどを考えておく必要があることを実感した
- 材料を入れる袋のシールが剥がしにくかった
- 試作品の絵が描かれた看板を見ながらつくっている多くの子どもがいた
- 見本の存在は大切であると思った
- 子どもの目線に合わせることを心がけた
- 家に帰っても、子どもたちがこの活動を忘れないでいてくれることを実感できた
- とてもよい経験をする事ができた
- 全体を通して、子どもたちが1つひとつの活動に一生懸命取り組んでくれたことが嬉しかった

学生にはワークショップで得た経験を活かすことで、芸術的素養を生かした資質と優れた人間性を身につけてくれることを期待している。そのためには、子ど

もと共に学ぶことができるようになることが前提条件となる。

次に、子どもと共に学ぶことができる幼稚園・保育園の指導者を育成するための授業、特に映像教材を活用した授業の方向性をまとめる。

- (1) 教育現場での映像教材の利用の実態を知る
- (2) 映像教材の登場人物や音楽やストーリー等の面白さを分析する
- (3) 映像教材のどこに価値があるかを探る
- (4) 映像教材をどう使うかを探る
- (5) 映像教材の効果的な見せ方を探る
- (6) 映像教材を使ったアートプログラムを企画する
- (7) 映像教材を使ったアートプログラムを実践する
- (8) オリジナル映像教材を制作する
- (9) 映像教材に関する提言をまとめる

附属幼稚園でのワークショップがきっかけとなり、NHK放送教育番組の「つくってあそぼ」「つくってワクワク」を参考に、オリジナル映像教材の制作を集団で取り組ませる試みをするようになった。オリジナル映像教材の制作は「何が問題なのか」という課題設定、「こうありたい」というビジョン、解決するための表現が要求される。結果として、学生はコミュニケーション力とプレゼンテーション力と企画力を総合的に培うことができる。それらは幼稚園・保育園の指導者に欠かすことができない資質である。今後は二大学間で連携して以下の活動を進めることで、双方の授業改善を実現していきたいと考えている。

- (1) 映像教材を使ったアートプログラムのコンテスト
- (2) オリジナル映像教材の共同開発