

小大連携による紙芝居制作の試み（５）

中川 泰（長崎大学教育学部）

山川 昭大（長崎大学教育学部附属小学校）

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）

Ⅰ. はじめに

平成23年7月2日、3日に「でてこい大きな紙芝居2011」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。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6作品、大学生がパネルシアターから紙芝居にまとめた4作品、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29名、4年の1名、M1の1名、教員1名、OB・OG6名（小学校教員4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43名である。今回で小大連携による紙芝居制作〔註1〕〔註2〕は4年目であるが、参加したのは6校園（県内2校・2園、他府県2校）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2011」とあわせて、2日間で1302名であった。

本研究は美術教育の領域で教員養成大学における小大連携および幼大連携の可能性と課題を明らかにするビジョンがある。参加する小学校と幼稚園の子どもに対して、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。

今年度の小大連携は「既製の絵本を紙芝居に仕立てるプログラム」と「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」、幼大連携は「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」〔註3〕による教育実践である。

本研究は6校園の活動記録の成果を整理し、今後の小大連携および幼大連携のより良い方向性を模索することが目的である。本稿では「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」と「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」による共同制作について扱う。

II. 長崎大学教育学部附属小学校の活動記録

1. 紙芝居の制作に関わる活動内容について

参加した子どもは2年2組29名（男子14名、女子15名）である。

動機づけとして、昨年度までの紙芝居の公開の様子や子どもがつくった作品を提示した。図工が好きな子どもが多いため最初から関心は高かった。2年生でありストーリーを考えるのは難しいのでキャラクターづくりの活動となった。小学生が制作し易く、大学生が映像を撮影する際に動かし易い、紙コップが材料である。今回は紙芝居に登場できるキャラクターが12～13という制限があったので、29人の児童を2～3人ずつのグループに分けて共同制作という形で実施した。

制作は最初からグループをつくるのではなく、個人でキャラクターをつくらせた。2年生にとっては共同制作が初めてであり、何よりも一人ひとりにキャラクターのデザインや性格など明確なビジョンをもたせなかったからである。

個人でキャラクターを考える際に1枚の用紙を準備した。それにはキャラクターのデザインだけでなく、キャラクターの名前、性格や特徴も記させた。各自がキャラクターを考え、自分のキャラクターと近い特徴をもったもの・デザインが似ているもの・発想が似ているものを作者どうし、あるいはお互いが相手の良さを見つけた仲間で、2～3人のグループを編成させた。

次に共同でキャラクターを考えることになったが、お互いのアイディアをミックスしたキャラクターをつくるグループもあれば、初めから新しいキャラクターをつくるグループもあった。デザインを決定し実際につくり始めてからも試行錯誤の作業が繰り返された。

作品が完成した後に授業参観の時間を使い、キャラクターの発表会、プレゼン大会を実施した。子どもは自分のグループのキャラクターの名前や特徴、共同制作での良かったところや苦労したところを紹介することができた。共同制作を通して、相手の良さを見つけたり、認めあったりすることができた。

小学生が制作したキャラクターを使って、大学生が動画作品としてまとめたものが長崎県美術館で上演された。公開された二日間にほぼ全ての子どもが美術館に来館し、自分たちのキャラクターがでてくる動画を鑑賞できた。作品が大型スクリーンに投影されたことに感動していた。

作品のタイトルは『カッピーとにじのくにのなかまたち』である。作品は自慢できる特技のない主人公のカッピーが探検に出発し、その旅で個性豊かな仲間の援助を受けて、自分の歌声に自信をもつことができるようになったというお話である。

2. 紙芝居の制作に関わる子どもたちのコメント

・「2人（3人）でつくったことがなかったので、とても面白かった」

- ・「一緒につくるのが難しかった」
- ・「名前や特徴を、一緒に考えて楽しかった」
- ・「1人でつくっている時は、かっこよくなかったけれど、みんなのおかげで頑張ってくれました」
- ・「3人で色を塗るのが、とても楽しかったです」
- ・「紙コップでつくった作品がどうしても倒れてしまった。でも、みんなで話しあったおかげで、きちんと立てるようになりました」
- ・「みんなで考えているところが一番面白かったです」
- ・「今度は1人でもつくってみたいです」
- ・「紙コップじゃなくて、別の材料でつくりたい」
- ・「〇〇くんのキャラクターと、ボクのキャラクターを足し算したら、面白いキャラクターになりました」
- ・「自分のキャラクターが映画（大学生がつくった動画）にでてくるか心配だったけれど、ちゃんとできたので良かった」

3. 紙芝居の制作に関わる成果と課題

成果をまとめると以下の通りになる。

- ・初めての共同制作を通して友達のアディアの良いところを見つけあう活動につながった
- ・慣れ親しんだ材料である紙コップを使うことで、子どもにとっては取り組み易かった
- ・自分たちの作品が公開されることが美術館に親子で訪れる良いきっかけになった
- ・共同制作を通して、お互いの意見をだしあい、練りあい、グループとして一つの方向に向かっていく活動ができた
- ・1人では上手くつくれないところも、お互いが知恵をだしあって協力してつくることで、個人制作にはない充実感を味わうことができた

課題まとめると以下の通りになる。

- ・自分の作品は1人でつくりたいという子どもがいた
- ・紙コップ以外の材料でつくりたい子どもがいた
- ・キャラクターがどんな扱われ方をするのか心配している子どもがいた
- ・指導者の立場から6時間以上かかった活動だったので、より手軽に取り組める活動に改善する方が良いように思えた
- ・小大連携ではあるが小学生にとっても大学生にとってもお互いの顔が見えにくく、小学生は「大学生と一緒にやった！」という実感が薄かったと思えた
- ・今の体制で小大連携の活動をするには一つの限界を感じたので、今後は、「①大学生が先に物語を考える」「②それを大学生が小学校の教室で子供たちに読み聞かせをする」「③読み聞かせをしてもらった話を基にイメージを膨らませて、そ

の物語の絵や立体作品をつくる」「④子どもがつくった作品を、大学生がつくった物語とともに美術館で公開する」というスタイルを検討したい

Ⅲ. 長崎玉成短期大学附属幼稚園の活動記録

1. 紙芝居の制作に関わる活動内容について

参加した子どもは2クラス17名である。内訳は、ちゅうりっぶ組（年中クラス）11名（男子7名、女子4名）と、ゆり組（年長クラス）6名（男子5名、女子1名）である。

作り手にとって自由度の高いパネルシアターを活用した紙芝居の制作を採用した。特に色について工夫を重視した。ヒントとしたのはエリック・カールの作品である。彼が自ら着色した色紙を切断し再構成した作品は微妙な色の加減や配置が美しい。自作色紙の制作は幼稚園の子どもと昆虫教が担当した。アーティストとして彼女のみでストーリーの作成とスライドの制作に関わり、作品を完成させた。以下にそのプロセスをまとめる。

1. 話の核を固める

作品の動機・思いをイメージすることで、話の核（起承転結）を決定する

2. ストーリー、登場人物を考える

シーンの変化に対応した番号をつけ、話の筋を大まかに書きこむ。登場人物については必要ならばスケッチし、その後適度にデフォルメを加える。草稿の時点より筋を大まかに理解してもらうため、大学生にデータを送る

3. 絵コンテを練る

ストーリーができれば画面数で場面を割る。人や事物の配置、セリフ、浮かんだアイデアやヒントをメモする。説明文を最小限にとどめ、描写と会話を進めるが、わかりやすい言葉の選択、話の流れやリズム、登場人物の性格に留意する。この段階で何度も推敲を重ねる必要がある。大学生に文章の追加・修正を伝える

4. 色紙の制作

制作に必要な色が決まったら、子どもが制作しない場所を作業する。色紙づくりの方法は奉書紙の上にタンゴを使ったスタンプングである。それに筆や指による表現も追加した

5. 人形・小物の制作

パネルシアター用Pペーパーに描いた登場人物・物の線画を切りとったものを貼りあわせる

6. パソコンによる取りこみ・スライドの制作

絵コンテを基にスライドを制作する。子どもたちの色紙が登場するシーンを除いたデータを大学生に送る

7. 長崎玉成短期大学附属幼稚園での色紙の制作

赤・青・黄の三原色を自由に紙の上で重ねるようにスタンプングを楽しむ

8. 再びパソコンによる取りこみ・スライドの制作

絵コンテを基にスライドを制作する。子どもたちの色紙をスキャンしてパソコンに取りこむ。フォトショップで色紙を一部切りとり、画面に配置し、お話の重要な場面に登場させる

9. 大学生に子どもたちの色紙が登場するシーンの追加データを送る

10. 大学生が音を付加し、作品を上演する

2. 各現場での紙芝居の制作に関わる子どもたちの様子

机上に3色（赤、青、黄）の入ったボウルを設置した。それぞれのボウルには絵筆が1本ずつ入れてある。

今年度アートクラブの第1回目であり、「〇〇を描こう」と初めから指定せずに、まず単純に絵の具と親しみ、色遊びを楽しんでもらう場を計画した。絵の具で汚れることをためらう子どもがでてくることを考慮し、タンポを使用してとりかかり易くした。筆ではありえないダイナミックな表現とタンポと奉書紙の使用は光で透けたときの色の面白さや裏に染みたく色と形の発見を期待したものである。

梅雨を考慮し「てるてるぼうずで絵の具遊びをしよう」と誘いかけるアイデアに子どもたちは驚き、手本と参考作品に注目した。色の重なりや水の量が様々な変化が楽しめる。子どもたちは筆を共同で使うという約束を守りながら、もめごともなく遊びに浸っていた。

最初に「きれいでおもしろい色を、じっくりつくろう」と伝えていたこともあり、タンポで何度も叩きすぎて奉書紙を破いてしまう子どもがいた。徐々に力加減の調整ができるようになった。また、「隅っこまできれいなお色で埋めてみよう」とも伝えていたので、子どもは中心から周囲へ向かい塗り広げるものと、周囲から中心へ向かい塗り狭めるものがいた。子どもは制作の途中で気持ちが途切れることなく、仕上がるまで夢中であった。

色を変えるときは筆で絵の具をとり、タンポの頭にのせるよう指導した。ボウルのなかの絵の具を濁らせないためである。子どもたちは3色すべてを重ねようとするので、紙上に置かれた色は濁っていく。がむしゃらに画面を叩きつけて発散したというよりも、子どもたちが自分なりに色と遊んで折りあいをつけたように感じた。子どもたちは期待と不安を抱えつつ、思いがけないことに感動する。

他の子どもにも認められ、みんなで楽しい時間を共有し、自分の活動の軌跡を確かめ「これで良かった」と納得できるのが評価の場面である。「どれも同じものがないね。最初は3色しかなかったのにね。みんながつくった色だよ。すごいね」と呼びかけると、子どもたちは自分の作品を熱心に見つめ、「もって帰りたい」「楽しかった！」など様々な声が聞こえてきた。17名分の色紙からパソコンで切りとったかけらを貼りあわせてできた色紙は既存の紙製品にはない微妙な色彩の変化を見せる、面白い色と形が詰まった最高の素材となった。

3. 紙芝居の制作に関わる成果と課題

多くの人の感性に響く刺激のある作品に仕上がっていた。作品につけられたタイトルは『キビタキとヤダナ〜』で、落雷で大けがをおった鳥のキビタキに対して、妖魅のヤダナ〜が憎しみ、怒りの矛先を突きつけてくる物語である。作品の上演に際し、色・形・動きなど視覚的な効果の完成度の高さが確認できた。

東日本大震災の影響から生まれた作品であり、奥底にある複雑な想いをいかにわかり易く、納得のいく形で終結するかに問題が残っていたが、逆にそれは大学生がアーティストを音の側面から支援することでストーリーの曖昧さをカバーしていた。しかし、観念的な作品づくりが本番を上演する間近までアーティストの推敲を繰り返し要求することになり、アーティストと大学生とのコミュニケーションが十分なものにならなかったことも事実である。

観念的な作品づくりは子どもと大学生とアーティストのコラボレーションとして成り立ちにくいことが明らかになった。今後の課題は観念的な作品づくりからの離脱にあり、容易にコラボレーションが可能な、目の前でどんどん形が変わっていくライブ感をもった、言葉と予測不能な動作による活動を目指したい。

例えば、ばらばらと形を変え続ける「タングラムシアター」は形を何かに見たる過程で思考力や判断力を駆使させ、鑑賞の楽しさと達成感を保障する。それに類似した活動として「モーションペイント」があり、絵を描いていく過程を見て楽しむパフォーマンス的な作品として位置づけられている。「タングラムシアター」や「モーションペイント」の作品は子どもと大学生とアーティストのコラボレーションによってストーリーを与えることで魅力的な紙芝居や動画映像になる高い可能性がある。

IV. 認定こども園たちばな幼稚園の活動記録

1. 紙芝居の制作に関わる活動内容について

参加した子どもは年長クラスの松組14名（男子7名、女子7名）である。

「今日は、みんなにお願いがあるの。ここに『ふしぎなめがねや』さんのお話があるのだけれど、実はまだ完成していないのです。足りないめがねの絵が何枚かあるので、ぜひ松組のみんなに描いてもらいたいなと思って…」という言葉がけでスタートした。

次にストーリーの読み聞かせを実施した。言葉だけで伝えても理解できない不安があったため、事前に準備したプレ作品を見せながらの読み聞かせになった。

プレ作品はアーティストである宮崎教諭が描いたスケッチと小学生数人（たちばな幼稚園学童クラブ所属の小学校1～4年生）に手伝ってもらって描いたものから構成されている。プレ作品のストーリーには7種類のめがねが登場する。14名のクラスであったので、1個のめがねを2名で描かせるか、2名でそれぞれに

描かせるかで迷いがあった。当日、子どもたちの反応を見て「本人が描きたいものを描いてもらうのが一番だ」と考え、個人の意思を尊重する形で振り分けを計画した。

読み聞かせの終了後、「どのめがねの絵を描きたいか？」の希望を聞いたところ、「氷とマンモスめがね」に3名、「アイスクリームめがね」に4名が集中したが、「お花めがね」に1名、「葉っぱめがね」に1名、「海の中の世界が見えるめがね」に2名、「暗闇めがね」に2名、「○と△と□めがね」に1名と、ほどよく振り分けることができた。しかし、この時点で既にストーリーとの辻褄があわなくなりそうだなという懸念があったが、白い紙を前にワクワクしている子どもたちの表情を見て、後から何とか調整しようという気持ちになった。

一人につき8つ切りの画用紙1枚を配布し、「めがねにはレンズが2つあるよね。丸いレンズもあれば、四角いレンズもあるし…まずはクレヨンでレンズを描いてみましょう」「あとは、それぞれのシーンにあわせて（フレーム部分を）装飾していったらいいよ」というアドバイスをした。それだけで子どもたちの手がどンドン動いていった。画材は普段から慣れ親しんでいるクレヨンと水彩絵の具。

制作中の声かけと指導については子どもたちがどういう世界観を描こうとしているのかを探りながら、のびのびと描けるように、一人ひとりの良い部分をひきだせるような会話を心がけた。大人の想像を超える表現が次から次へとでてきた。

クレヨンで細かく描いた上に、同系色の絵の具でべったりと塗り重ねを始める子どもが数名でてきた。「良い線」が台無しになると考え、それぞれの子どもに相談をもちかけ、線が生きてくる別の色に変更するよう促した。

子どもの好きなように描かせることは最良であるが、長崎県美術館で上演することを考えると見栄えのする作品に仕上げなければならないという葛藤があり、美術指導の難しさを感じた。

指導に際しては宮崎教諭がアーティストの役割を担い、松組の子どもたちと深い信頼関係を結んでいる松組担任の教諭が支援するというスタイルを採用している。そのため、子どもたちは安心して取り組むことができ、制作活動の時間はスタートから準備、片づけまで含め、1時間半程度で終了した。

子ども一人ひとりの制作時間は個人差が大きく、短い時間で制作を切り上げようとする子どもがいたり、いつも慌てん坊でやんちゃな子どもがじっくりと繊細な表現を試みていたり、今まで見えていなかった子どもの側面を発見することになった。

ストーリーを最初に決めた後、子どもたちに委ねた部分が大きかったせいもあり、完成した絵とストーリーとが合致しないシーンがでてきた。最終的に辻褄があうよう、子どもたちの絵にあわせてストーリーを変更させた。結果として、ストーリーに奥行きが生まれ、子どもたち全員で描いた絵がストーリーにぴったりとはまった。

2. 各現場での紙芝居の制作に関わる子どもたちの様子

「葉っぱめがね」を選んだYちゃんは、いろいろな形や濃度の異なる緑の葉っぱのなかに、1枚だけ茶色の葉っぱを加えていた。確かに自然界を見るとすべてが緑とは限らないものであり、「なるほどね!」と感心し、その驚きの気持ちを彼女に伝えると誇らしげな笑顔を見せてくれた。

「氷とマンモスの骨めがね」を選んだS君はとにかく早く描きたい!という気持ちの盛り上がりがあり、マンモスの骨さえも描かず四角いフレーム(おそらく氷を描いたもの)のなかに虹色の線を描き始めた。幼少の子どもによく見られる虹色の塗り分けパターンが現れたので、「このめがねのレンズは北極のオーロラのようなだね!」と話すので、S君も「オーロラが見えるめがねだね!」と同調してきた。その結果、氷にオーロラが反射した美しいめがねが描かれた。

翌日、作品が乾いているのを確認した子どもたちから、「紙芝居はどうなった?」「早く見たい」という要望があったので、ストーリーの辻褄をあわせていない状況であったが読み聞かせを実施した。この紙芝居が大きな美術館で大学生の協力を受けて上演する予定であることを伝えると、子どもたちはみんなうれしそうにしていた。

最後に子どもたちの様子に関わるものから特記すべき内容を以下にまとめる。

- ・予想に反して制作時間に質問が少なかったと感じた
- ・初めての試みですぐに描けるものかと心配していたが、教師側からアドバイスや声かけを丁寧にしたことで、子どもたちは想像を膨らませることができるようになったようだ
- ・記憶に残る子どものコメントとして3点を挙げることができる
 - ①「ほら、茶色い葉っぱも入れたよ」
(緑の葉っぱめがね担当の子どもの遊び心が感じられる)
 - ②「形のあるアイスクリームだけでなく、溶けたアイスクリームもあるよ」
(アイスクリームめがね担当の子どもの遊び心が感じられる)
 - ③「早く作品が見たい!」
(美術館の大きなスクリーンで公開される誇らしさが感じられる)

3. 紙芝居の制作に関わる成果と課題

美術館で上演されたもののなかで、子どもたちを魅了した優れた作品に仕上がっていた。作品につけられたタイトルは『ふしぎなめがねや』で、めがねの店を訪れた一人の男の子が、いろいろ変っためがねのなかからお気に入りのめがねをかけると、すべてが消えて無くなるという、不思議な物語である。

『ふしぎなめがねや』の作品は「幼稚園の子どもたちがストーリーを聞いたところから、想像して絵を描ける」ことを前提に、大学生とアーティストが相談しながら企画されたもので、「ストーリーが面白いこと」と「子どもたちの作品の良さや個性がきちんと表れること」の両立をコンセプトにしている。

子どもたちが参加し易くなるよう、ストーリーを聞いて絵を描くときになるべくイメージが浮かび易いよう、しかも、多様性が感じられるものになるよう、モチーフに「めがね」を選択し、多種多様なめがねを登場させながらストーリーが展開する作品に仕上げている。

美術館で上演するので、視聴者を飽きさせないようにテンポよく話を進ませることに加え、子どもたちが普段の園生活で見聞きする絵本や歌のエッセンスが盛り込まれている。最近の絵本は子ども向けにわかり易く、明るく前向きで、フワフワとした楽しいイメージのものが多い。しかし、子どもたちの世界観は決して明るくてわかり易いものだけではないのではなからうか。宮崎教諭はアーティストとして、『ふしぎなめがねや』の作品をトレンドに逆らう方向に振り、多少の不可解さと怪しい印象をまとめることに成功している。

大学と美術館との連携企画であり、幼稚園の子どもたちと教員は「いつもの日常とは違うステージで表現できる」喜びを感じることができた。このように非日常感や高揚感を抱くことで、誇りと自信を、同時に通常の保育へ還元されるエネルギーを獲得することになった。これらが紙芝居の制作における成果である。

次に紙芝居の制作における課題を2点提示する。

- (1) 使用した画材は使い慣れているクレヨンと水彩絵の具であった。それは制作時間の制約と完成作品にある程度の「統一感」が要求されたことによる。より面白い作品に仕上げるために素材を選択できるよう、多様な素材を準備する必要がある
- (2) 子どもたちとの制作の時間を、大学生とともに共有することが、一番の醍醐味ではなからうか。もっと充実し、もっと多くの発見をしていくために、子どもたちと大学生との間で時間の共有をする場をいかにつくるかを検討する必要がある

V. まとめ

「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」と「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」と「既製の絵本を紙芝居に仕立てるプログラム」について、今後の小大連携および幼大連携で実現させる方策を昨年度提示したものを基に修正し提案する〔註3〕。

なお、昨年度提案した「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」と「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」と「限定されたモチーフを描くプログラム」は廃止する。理由はそれら3つのプログラムが「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」で利用できることにある。

(A) 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大学生が大まかなストーリー1案を作成する

- 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小学生が大まかなストーリー複数案を提案する
- ⑤ストーリーについて小学生と大学生が意見を交換する
- ⑥大学生がストーリー2案を作成する
- ⑦大学生に提示したストーリー2案から、1案を小学生が決定する
- ⑧大学生がサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ⑨大学生と小学生が完成作品を上演する

(B) 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小学生が素材づくりに取り組む
- ④アーティストと大学生が協力してシナリオを修正する
- ⑤小学生と大学生が協力して素材づくりに取り組む
- ⑥アーティストあるいは大学生がサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ⑦大学生と小学生が完成作品を上演する

(C) 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小学校教員と大学生で下書きの扱い方を検討する
- ④大学生が下書きを制作する
- ⑤小学生が紙芝居を制作する
- ⑥大学生がサウンドストーリー形式の紙芝居に仕上げる
- ⑦大学生と小学生が完成作品を上演する

[註]

- 1) 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.
- 2) 中川泰・山川昭大・松永恵介・大野麻里子・昆正子・宮崎友理子「小大連携による紙芝居制作の試み(3)」『教育実践総合センター紀要』(長崎大学教育学部)第10号, 2011年, pp.79-88.
- 3) 前掲書2) pp. 87-88.