

アニメーションを取り入れた幼児向けの劇の実践

Staging a Play Incorporating Digital Animation for Infants

加藤 智也 *Tomoya Kato*

(人間発達学部)

1. はじめに

知識・情報・技術の価値が非常に高い知識基盤社会における生きる力の育成として、学校教育における情報教育の重要性が高まっており、世界最先端 IT 国家創造宣言の改訂版(平成26年)では「IT に対する興味を育むとともに、IT を活用して多様化する課題に創造的に取り組む力を育成することが重要であり、このための取組を強化する」など、初等教育段階から情報教育を推進することが明記されている。さらに、新学習指導要領(平成29年3月公示)の小学校総則には、「各学校において、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を活用するために必要な環境整備、これらを適切に活用した学習活動の充実を図ること」とあり、また幼稚園総則にも「遊びや生活に必要な情報を取り入れ、情報に基づき判断したり、情報を伝え合ったり、活用したりするなど、情報を役立てながら活動する」という文言がある。

一方で、幼児教育・保育の現場では、「手作り」を重視する傾向があるとともに、子ども本来の遊びをしなくなる、自然との触れあいの機会が減少するなどの懸念を抱く保育者・保護者が少なからず存在することもあり、情報機器は積極的に活用されていないのが現状である。しかし、幼児期からコンピュータに興味をもち、新しい遊びとして捉えながら基本的な扱いに慣れることは決して悪いことではない。タブレット端末や電子黒板などの情報機器は、子どもの視聴覚に訴えることができ、興味や関心を引くだけでなく、子どもの感受性や表現力を高め創造性を育むことができ、アナログ的な直接体験だけでは得られない部分を補える可能性がある。

そこで本研究では、幼児が情報機器に親しみながら楽しめる劇を考案し実践した。従来劇はアナログ的な小道具や人間の動作で進行するが、そこにデジタルアニメーションを取り入れることにより情報技術による新しい表現方法を提供することにより、幼児にその面白さや楽しさを発見してもらうことを本研究の主眼に置いている。

2. 劇の立案と準備

2.1 コンセプト

子どもにとって身近な「食」をテーマとし、「食べ物の好き嫌いをなくそう!」を劇を通じて訴えることとした。テレビや YouTube で動画やアニメを見ることとの差別化を図

るため、いかにデジタル技術を使って子どもに新しい体験を提供するか、そしてただ見て
いるだけのものではなく、いかに子どもに参加意識をもってもらうか、を重視し、「リア
ルとバーチャルの融合」を劇のコンセプトとした。

劇の中心には電子黒板を配置し、リアル世界と電子黒板のなかで展開されるバーチャル
世界を融合させながら物語を展開させる。そして子どもに物語に入り込んでもらうため、
子どもが描いた絵を物語のなかに登場させるとともに、その絵を付けたお面を製作しても
らい劇中の重要な場面で子どもに被って参加してもらうこととした。

2.2 場面設定

まず、劇をどのような状況で実施するのか、下記のように場面設定をした。

- ・対象：園児（年長組をクラス別に2回（1クラス30名））：幼稚園の預かり時間中
- ・形態：3年生の学生7名で進行する
- ・話の流れ：リアル世界とバーチャル世界とのかけあい、および園児への問いかけとそ
の反応をベースに物語を展開する
- ・見せ方：電子黒板を使ったアニメーションを劇の中心に据え、大人数の園児に見せる
- ・操作：パソコンは学生が操作する
- ・セリフ：学生が劇で演じながら読みあげる
- ・その他：野菜の絵は劇の前（劇とは別日）にタブレット端末を使って描いてもらう
劇中に被るお面は劇の直前（劇の当日）に製作してもらう

2.3 劇の制作

シナリオは、「食べ物の好き嫌いが激しい子どもが夢のなかで悪者に襲われたところ、
普段嫌いに残している食べ物に扮したキャラクターおよび、その様子をみている園児たち
の応援により助けられる。それを機にその子どもは嫌いな食べ物を食べるようになる。」
というものである。

バーチャル世界を表現するアニメーションを制作するにあたり、まずはシナリオを展開
する上で必要となる場面や登場キャラクター、園児の役割・参加場面（応援・掛け声な
ど）、リアル要素とバーチャル要素の切り分けを決定し、全体構成を考えた。さらに、語
りの文章やセリフ、アニメーション・BGM・効果音などの挿入のタイミングを決定し、
絵コンテを作成した。そして、マウスやペンタブレットを使って背景やキャラクターを描
画して、Adobe Flash を使ってアニメーションを制作した。園児が描く絵については、劇
の実演2週間前の別企画（タブレット体験会）のなかで、自分の好きな野菜をタブレット
端末で描いてもらい（図1）、背景を透過した後パソコンに取り込み、アニメーションに
組み込んだ（図2）。さらに、劇のなかで使うお盆などの小道具は、画用紙をベースに作
成した。



図1. タブレット端末で絵を描く様子

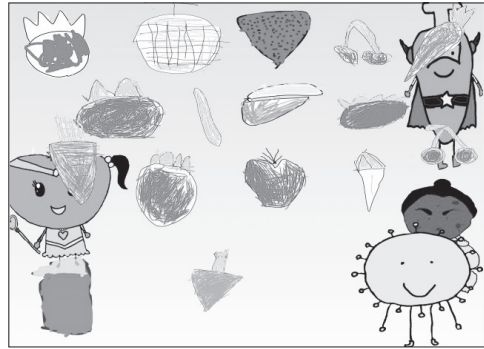


図2. 子どもが描いた絵が登場するアニメーションのワンシーン

2.4 会場設営

園児に野菜の絵を描いてもらうため、お絵描きや透過のアプリを入れたタブレット端末(iPad)を8台準備した。そして、お面は事前にベースを作っておき、実施日には自分で描いた野菜の絵や折り紙などの飾りつけをのりで貼り付けるだけの状態にしておいた。

デジタルコンテンツを投影する手段としては、ボード型の電子黒板(Panasonic エリートパナボード)および単焦点型プロジェクタを用いた。ボード型電子黒板は、上部に設置した単焦点型プロジェクタからPC画面を投影するため、劇をするにあたって人物の動きなどで影を作る心配はない。ただし、今回は電子黒板特有の機能、たとえば専用のペンからPCへ入力を行うなどの機能を使うわけではないので、必ずしも電子黒板である必要はない。

劇中のBGMや効果音は、デジタルコンテンツの中に挿入してもよかったが、アナログ要素を取り入れて劇の雰囲気を出すために、電子キーボードを利用して生演奏で行うことにした。

また、子どもが会場に入ってきたときに期待感をもたせるために、折り紙やフラワーペーパー、パーティーフラッグなどで会場を装飾し、オルゴール系のCDを流すことにした。そして、園児がタブレット端末を使って絵を描いたり、お面を作ったりするため、低い机を準備し危なくないよう配慮した。

2.5 幼稚園側との調整とリハーサル

劇のチラシを作成して幼稚園側に企画の趣旨を理解してもらうとともに、当日誰がどういう動線で園児を会場へ誘導するのか、参加する園児のグループ分けや、タブレットに描いた絵と描いた園児の名前をどう把握するのかなど、事前に幼稚園側と綿密に打ち合わせをし、学生全員で当日の進行・役割分担を徹底的に検討した。そしてリハーサルを何度も繰り返し、想定されるトラブルなどを出し合い、その対処方法を考えた。

3. 劇の実演と評価・考察

劇を実演する前に全体の流れを説明し、まずはお面作りを園児に行ってもらった。事前にタブレット端末に描いてもらった野菜の絵を印刷した画用紙を描いた本人へ渡し、飾り付けの折り紙とともにお面に貼ってもらった(図3)。完成後、電子黒板の前に整列してもらい、まずは興味をひきつけるため導入として食べ物に関連する手遊び(おべんとうばこのうた)を園児と一緒にキーボードの伴奏つきで行った。

劇では、電子黒板に登場するバーチャルのキャラクターとリアルな人物の間で掛け合いをしながら進行する(図4)。劇の最大の山場では、園児の描いた野菜が次々と登場するので、園児にお面を付けて声援することで悪者を倒すパワーを送るよう促した(図5)。



図3. お面を製作している様子



図4. 劇の様子



図5. お面を被り声援を送っている様子

タブレット端末でのお絵描き、お面作り、劇の鑑賞を園児に体験してもらい、その様子や反応、コンテンツの内容に関して幼稚園のクラス担任に対しアンケートを実施し、その結果を得ることによりコンテンツの必要性・有効性を確認した(表1~4)。さらに劇を実施した学生からも感想を得た(表5)。

表1. タブレット端末を使ってお絵描きをしている子どもの様子はどうでしたか？

a-1. タブレット端末をはじめて使う子もいて、指で思うように描けない子がいた
a-2. タブレット端末を使ったことのある子が使えない子に教えていて、微笑ましかった

表2. お面作りをしている子どもの様子はいかがでしたか？

b-1. 男の子はすごく楽しく過ごすことができました
b-2. 女の子は恥ずかしがる子もいたが、戦うシーンでは張り切っていた
b-3. 仕上がったお面を被り、みんなにみせびらかしたりノリノリで楽しそうだった
b-4. すぐにできてしまう子が多かった

表3. 劇を見ていた子どもの様子はいかがでしたか？

c-1. とても簡単な内容で分かりやすく、長さもちょうどよかったと思います
c-2. テーマが食べ物についてだったので、子どものくいつきもよかったように感じた
c-3. テーマに沿って食べ物がでてきたのでおもしろかった
c-4. 劇をみているだけではなく、一緒に参加することもできたので良かった
c-5. 子どもが描いた食べ物がゆっくりでくると、もっとみやすかったと思う
c-6. タブレットで描いたものなので、線が細かったりして分かりにくく、何でも食べよう！ との意図につながりにくかったかもしれません
c-7. 自分の描いたものが分かる子には、自分の絵に気づいて喜んでいました
c-8. 子どもが描くものが、例えば自分の顔だと、もっと自分の描いたものに注目できると思いました
c-9. 手遊びを導入としたのはよかったと思う
c-10. 悪者をやっつける決め台詞があって、みんなが一体となってなかなかよかった
c-11. 劇を見ながら野次を飛ばす子が結構いた

表4. 保育に情報機器を活用することに対し、どう思いましたか？

d-1. 今の時代は子どもたちもタブレットを使う機会があるので、子どもの興味も引き付けやすいと思った
d-2. 子どもたちも幼稚園では体験できないものだったので喜んでいました
d-3. タブレットや電子黒板を保育に活用することに可能性を感じることができた
d-4. 新しい経験として面白かったです
d-5. 「分かりやすさ」がより増すひとつの方法だと思いました
d-6. 今後もこのような企画を希望したい

表5. 実施した学生の感想

e-1. 本番では、一人ひとり臨機応変に対応していたので大きなミスをなく終わって良かった
e-2. 会場準備や事前に用意しておくものなど一人一人が指示されるだけでなく自分で考えて行動に移せていたのがよかった
e-3. 実習等の経験を基に臨機応変に対応してくれていたのが当日のトラブルなどを最小限に抑えた要因なのだと感じた
e-4. 子どもが興味のあるものとならないもので反応が全く違うのでどうしたら興味を引けるか、どうしたら楽しんでもらえるかを追求することができた
e-5. 劇の台本を作ることはよくあったが、こんなにも劇を見る側のことを配慮して創ったことはなかった。絵本などを参考にしつつ今回のテーマでもある「アナログとデジタルの融合」を踏まえて子どもでも分かりやすいストーリー、子どもを飽きさせないための展開など保育に携わる者ならではの視点に立って行った今回の活動はいい経験値になった
e-6. 子供に興味をもってもらう為、楽しんでもらうためにはどうしたらいいのかを考えた
e-7. 今まで大学の授業で学んだことから意見やアイデアを出しあいながら一つの事に取り組み、とてもよい企画だったと思う

e-8.	最終的には目指していたゴールにたどり着くことが出来ていたと思うのでいい結果に終わったと思う
e-9.	メンバーと話し合っていくうちにしっかりとした土台が出来上がったので、うれしく感じた。最初がゼロの状態であったのでとても達成感があった
e-10.	大半の子どもは楽しそうに参加してくれ、「楽しかった」と言ってくれたのが嬉しく、活動して良かったなと思った
e-11.	子どもたちと一緒に必殺技を叫ぶシーンでは最初はあまり乗り気じゃなかった子どもたちが二回目ですべて大きな声で叫んでくれたのがうれしかった
e-12.	子供は予想以上に企画に食いついており、テンションが上がりきっている子どもを制止することができなかったのが養育者の卵としての反省点だと感じた
e-13.	野菜を題材にしたが、野菜だとあまり自分が描いた絵だという認識が薄いのかな、と感じた。自分の似顔絵レベルのほうが「自分が描いた絵」だと認識しやすかったかも
e-14.	5歳児のIT・メディアへの興味・関心の持ち方を間近で観察することができたので、良い経験になった
e-15.	リアルとバーチャルの融合に関して今まで考えたことがなかったのでそこを繋げることができるのか……と新鮮だった

タブレット端末を使ってお絵描きをしている子どもの様子については、ほとんどの子どもは問題なかったが一部操作に慣れていない子どもがいた (a-1)。今の子どもは家庭でスマートフォンを使用していることが多いと考え、操作に戸惑うことはあまり想定していなかったが、お互い助け合う姿勢が見られたのは保育にとって有意義である (a-2)。

お面作りをしている子どもの様子については特に男の子に評判がよく (b-1)、作る作業よりもできたお面を被る方が楽しかったようである (b-3)。

劇としては、子どもにとってテーマに馴染みがあり理解できる簡単な内容だったのがよかった (c-1, c-2)。また、子どもが声援をおくるシーンや自分が描いた絵の登場など、参加型にしたところも評価してもらえた (c-4, c-7, c-10)。ただ一方で、野菜の絵を自分が描いたものという認識をもたせることには課題が残った (c-5, c-8)。

保育に情報機器を活用することについては、現場では活用が難しいのが現状であるが、こうした企画自体には新しい体験を子どもに提供するという意味で肯定的に捉えてもらえ、新たな可能性を示したといえる (d-1～d-5)。

本企画に携わった学生の感想としても、実習などの経験を生かしつつ、自分たちの手で子どもたちに喜んでもらう企画を練り上げ責任をもって取り組めたこと、子どもに楽しみを提供できたことは大きな自信につながったと考えられる (e-1～e-11)。一方で、描いてもらう絵の内容や新しいものに接する子どもの反応への対処など、課題も見つかった (e-12, e-13)。しかし、普段の保育では触れることのないITを使った新しい取り組みを経験できたという点でも、本企画はとても有意義であったといえる (e-14, e-15)。

以上のことから、園児が喜んでい様子や保育者からの高い評価、そして実施した学生の満足度から、今回のアニメーションを取り入れた劇の実践は非常に意義があったと考えられる。

4. おわりに

本研究では、「リアルとバーチャルの融合」をテーマに、幼児に新しい楽しみを体験してもらおうとともに、情報機器に親しみをもってもらえる劇を考案し実践した。普段落ち着きがない幼児でも見入っている様子から、音や動きがあるアニメーションを取り入れた劇は、幼児の興味をひきつけ集中力を高めることがわかった。さらに、タブレット端末で描いた自分の絵が劇中に登場したり、自分で作った独自のお面を使いながら劇を進行することで、子ども同士で喜びを共有し積極的にコミュニケーションを図ることもわかった。このようにバランスよくリアル要素とバーチャル要素を組み合わせることにより、ただ単に演劇やアニメを見る以上に楽しんでもらうことができた。

以上のことから、アニメーションを取り入れた劇は、幼児に興味・関心をもたせることができ、幼児教育・保育において有効であることが確認できた。今後の課題としては、非常に手間がかかりノウハウもまだないことから、幼児教育・保育の場で有効に活用できるコンテンツを検討し、バリエーションを増やすことが挙げられる。そして具体的な活用場面とともにインターネットなどで情報を蓄積・共有し、特にITに詳しい人がいなくても幼稚園や保育所で取り組めるような仕組みが必要である。

参考文献

- [1] IT 総合戦略本部：世界最先端 IT 国家創造宣言改訂版 平成26年
- [2] 文部科学省：教育の情報化に関する手引 平成22年
- [3] 文部科学省：教育の情報化ビジョン—21世紀にふさわしい学びと学校の創造を目指して— 平成23年
- [4] 文部科学省：学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果 平成24年
- [5] 文部科学省：情報教育に関する資料 平成27年
- [6] 文部科学省：新学習指導要領（平成29年3月公示）