

パネルシアターの保育教材としての可能性

—— 観るパネルシアターから、作って遊ぶパネルシアターへ ——

Potential of Paneltheater as an educational material
— From watching to creation in play —

児童学科 石井 光恵 澤村 明子*
Dept. of Child Studies Mitsue Ishii Meiko Sawamura
* 鎌倉女子大学

抄 録 従来、園の行事（誕生日会、クリスマス会、ひな祭り会等）の出し物として、保育者や大人たちが子どもたちに見せてきたパネルシアターを、日常の保育の中で子どもたちによって作られ遊ばれるパネルシアターへと転換ができないか、という試みをこの数年間模索してきた。本研究では、日本女子大学附属豊明幼稚園の協力を得て、この課題に1年間をかけて3回のワークショップを計画的に導入することで取り組むことにした。子どもたちがパネルシアターを理解することから、自分たちで作り演じて遊ぶという一連の活動が、どのような形で可能となるかを記録し明らかにしている。本研究での到達点としては、子どもたちがお互いのイメージを共有しながら、パネルシアターで十分に遊べるということが重要であったが、最終的には子どもたちが自ら創作した物語で、観客（園の子どもたち）に演じて見せるパネルシアター劇場へと発展した。

キーワード：パネルシアター、ワークショップ、幼稚園、日常の保育、子どもたちの自作自演

Abstract Over the past few years we have explored the possibility of transforming Paneltheater from a traditional attraction shown to young children by teachers and other adults at kindergarten during special occasions (birthday parties, Christmas parties, and doll festivals,) to events created in play by children in regular kindergarten programs. With the cooperation of Japan Women's University Homei Kindergarten, in this study we approached this question by engaging in systematic workshop incorporation three times in a period extending months. During a series of activities ranging from the children's comprehension of the Paneltheater to their Paneltheater creation in play, we recorded and elucidated the process in which the transformation could be achieved. It was important, for the final goal of this study, that the children mutually shared their ideas and engaged fully in the play. The series of activities ultimately progressed to a Paneltheater performance of a story created by the children themselves to an audience composed of kindergarten children.

Keywords: Paneltheater, workshop, kindergarten, regular kindergarten programs,
play by children in Paneltheater

I はじめに：研究目的とその背景

1973年に古宇田亮順が考案し、45年にわたって保育・教育現場を中心に図書館や地域活動などを通して発展してきたパネルシアター¹⁾も、近年よく知られるようになってきた。もとは、僧侶である古宇

田亮順が子どもたちに仏教説話を分かり易く語る方法として考案されたようだが、その簡便性と多様な手法が可能であることや画面展開のスピード感が幼い子どもたちをひきつけ集中させることから、次第に大人が作品を作り、子どもたちに見せて楽しませるという劇場型の児童文化財のひとつとなってい

たという経緯がある。このパネルシアターに先駆けて、フランネルグラフ²⁾という手法が輸入され、やはり同じような手法で子どもたちを楽しませていた。それがパネルシアターの発案のもとになったと言われている。古宇田亮順がフランネルグラフの手法を基に、使用する素材(パネル布やPペーパー)を開発しパネルシアターに移行することで、格段に使い勝手がよくなり表現力にも大きな違いが出てきた。この経緯については参考文献としてあげた藤田(2012)論文、平澤(2018)論文に詳しい。

先に述べた簡便性と多様な手法が可能であることや画面展開のスピード感が幼い子どもたちをひきつけ集中させること、説明能力に優れること(話を分かりやすく補助できる)、また演者と子どもたち、観客の子どもどうしのコミュニケーションが容易なことなどから、保育・幼児教育の現場でなじみのある視覚教材として普及してきたパネルシアターであるが、現在では子育て支援、障害児教育、学校教材、老人施設での活用、海外での教育支援等々、年齢、言葉、国境を越えて広がり始めている。しかし、対象の広がりとは別に、パネルシアターには劇場型(シアター)としての出発点があり、その点でいずれも大人が作って観客(対象は様々)に見せるというスタイルがほとんどである。

そこで、本研究では従来園行事のイベントとして、保育者や大人たちが子どもたちに見せてきたパネルシアターを、日常の保育の中で子どもたちによって作られ遊ばれるパネルシアターへの転換ができないか、という問題意識で取り組むこととした。実は、筆者たちはこの数年この試みの可能性を模索し、ワークショップ形式で実践を重ねてきた。しかし、単発的なワークショップでは、その可能性が十分にあることは検証できても、実際にワークショップ後に日常の遊びでどのように展開していくものなのかをつかむことができないでいた。そこが歯がゆいところであったが、2018年に入り日本女子大学附属豊明幼稚園の協力を得ることが可能³⁾となり、この課題に1年間をかけて3回のワークショップを計画的に導入することで取り組むことができるようになった。子どもたちがパネルシアターを理解することから、自分たちで作って遊んで遊ぶという一連の活動がどのような形で可能となるかを明らかにしたいと考えた。さらに、パネルシアターの遊びが、「お話づくり」という言葉を使った表現へのチャレンジと

して、またそれを「絵人形」の形で視覚表現を使って演じるという、総合的な表現活動へ至る道筋を追ってみた。

本論考では、その3回のワークショップの導入と日常の保育での活動と子どもたちの遊びとしてのパネルシアターの成立に焦点を当てながら、その成果について順を追って報告する。

II 研究方法

3回のワークショップを計画的に導入し、子どもに遊びの手がかりを提供する。園の行事や活動などの中に、パネル遊びの成果を積極的に取り込むなどして、パネルシアターでの遊びと表現の進展をみていく。それらの様子を順次記録し、パネルシアターへの子どもたちの理解や遊びへの展開の状況を把握していく。研究期間は幼稚園との計画の立案を含め、2018年1月～12月までの1年間で行った。過去に行った筆者たちのワークショップ結果より、パネルシアターの絵人形を作って遊び発表する一連の行為が、年長児クラスの子どもたちで可能であることがわかっているため、本研究でも年長児クラスが相応しいと考え、研究対象は年長児クラスとした。

それにはまず、子どもたちがパネルシアターの基本的な理解を得るために、年中児クラス時代の最後の月(3月)に第1回目のワークショップを実施することとした。1回目から、2回目、3回目ワークショップの内容・方法を順次紹介する。それと並行して行われた園の行事や活動などへの取り込みについても、その次に紹介する。

第1回目のワークショップ以降、各クラスにパネル板を置き、いつでも遊びたいときに遊べるように常備することにした。

1. ワークショップ

ワークショップは、澤村明子・石井光恵が担当し、ビデオによる記録は院生や助手に随時依頼した。

・第1回目ワークショップ

2017年3月6(月)11:10～11:50(17名)、
7日(火)9:30～10:10(28名)、10:15～11:00(24名))

年中児3クラスを2日間に分けて行う。

パネルシアターの技法として最も基本的なものである、「表裏」の技法を使った絵人形を作り遊ぶことから開始した。表と裏で変化した絵を

描いてもらうよう、パネル板を使って澤村が説明した。その後、Pペーパーを1/12に切った大きさのものを配付し、くるりら⁴⁾を使用して、好きな絵を描いてもらった。表と裏で、ひっくり返したときに変化をしているというのがこの技法のミソで、年中児へのその理解を促した。最後に、ひとりひとり自分の作ったカードで発表してもらった。

・第2回目ワークショップ

2017年6月12(月)12:40~13:25(22名)、
19日(月)12:08~12:54(27名)、12:55~
13:30(23名)

年長児3クラスを2日間に分けて行う。

「糸どめ」の技法を使ったパネル絵人形を作り、遊ぶ。絵人形は、Pペーパーに頭部と胴体部を別々に印刷した子ども形のものを用意し、それぞれが色を塗ったり描き込みをした後、頭部と胴体部を糸で止めて動くようにして製作した。それらを使って、それぞれのパネル板に貼って遊んでもらい、最後に一人一人メインのパネル板に貼ってみんなで見た。

・第3回目ワークショップ

2017年11月13日(月)10:00~12:05(2回)、
20日(月)10:00~11:15(1回)

年長児3クラス合同(男児15名 女児57名 計72名) 各4人ずつ18のグループに分け、1回6グループで3回、2日間にかけて行った。

自分たちの作った絵人形を持ちより話を作って遊び、グループでできた話をみんなに見てもらおうという、絵人形を使った話作りのワークショップ。メインの活動は話を作りながら十分に楽しんで遊ぶこと。各自の絵人形を持ち寄り、当日配付されたフェルト(赤・黄・緑・青・黒の5色で各色それぞれに長方形、正方形、丸、三角形を用意)と毛糸を入れて遊びながら話を作り、できたグループ順に発表(みんなに見てもらおう)する。絵人形は第2回のワークショップ(6月)に作ったものに加えて、10月中旬から、日ごろの遊びの中でPペーパーに好きなものを描いてもらっておいたものを持参する。

2. 園の活動や行事に関連して行われたパネルシアター

・夏の保育

『ほうめい なつ の わくわくランド!』

7月14日(金) 16:45~18:00

年長児3クラス合同 8グループに分けて活動
(1グループ8~10名の編成)

夏の保育として、年長児クラスの子どもたちがカレーを作ったり、父母たちがおばけやしきなどの遊びの店を開いたりして楽しむ日で、子どもたちの活動としてパネルシアターが計画された。パネルシアター活動の概要は次のようであった。まず8つテーマ(どうぶつ、ようせい、さかな、まほうつかい、うちゅう、やさい、むかしばなし、むし)をみんなで決め、希望するテーマのところに参加してグループ作りをする。

そのグループで、テーマにそって話を作り、パネルシアターで発表する。グループごとに子どもたちが口頭で作った話をお母さんたちが書きとめて台本とした。発表時にはその話をお母さんがナレーターとして読みあげ、そのナレーションに合わせて子どもたちが順番に並んで、自分の出番がくると各自が作った絵人形を各自で貼って観客に見せた。

・保育者によるパネルシアターの上演

「みんなであそぼう」

11月24日(金)11:20~11:40

子どもたちの作った絵人形を使って、保育者3名による創作パネルシアターが行われた。上演後、パネルシアターを上演する時に注意した方がよいことなどを、子どもたちと確認し合った。

・ひなまつり会 創作劇「ふしぎなツリーハウス」

3月2日(金)10:00~11:20(上演時間約20分)

年長児クラス恒例の子どもたちによる創作劇に、子どもたちの舞台状況(現在が何の場面か)を表す掲示板として、「表裏」の技法を使用したパネルが一部使われた。

Ⅲ 結果とその考察

ワークショップの導入に先立ち、パネルシアターを見て知るためのデモンストレーションとして計画した澤村明子によるパネルシアターの実演を、幼稚



図1 全体でのパネルシアターの鑑賞

園の要望により対象となるクラスの園児のみでなく園全体が参加するものとして展開した。園全体で澤村が演じるパネルシアターを楽しみ、園全体がパネルシアターに関心を持って歓迎してくれている状況が確認できるよい機会となった。図1が、その様子である。

1) 第1回目のワークショップ

パネルシアターでは、①パネル布を貼ってできているパネル板に絵が貼りつく、②貼りつける絵人形は、Pペーパーに描くことによって簡易に作れる、③Pペーパーは両面に絵が描けて、ひっくり返すことで状況を容易に変化させることができるなどが、最も基本的な事項となるので、そのことから実験をしてもらうことを目的に、第1回目のワークショップ「表裏の技法」を理解するというで行った。この基本的な技法についても、過去には年長児クラスでの実践しか我々にはなかったが、年中児たちも3月ということもあって、それらの理解は比較的迅速に進んだ。反転して変化を作り出すという理解が難しいかとも思ったが、概ねできていた。

例えば、P9の図2と図3が同じカードの表裏になるが、ひよこことにわとりの変化で、ひよこが成長する変化(図2→図3)、親鳥に子どもが生まれる変化(図3→図2)などが、その時々で可能となる。一枚のカードの図4と図5の表裏の変化では、図4→図5で「巣にいる鳥が巣から飛び立つ」、図5→図4では「巣から飛び立っていった鳥が巣に戻ってきた」となり、時間の経過や場所の移動などの変化が把握されている。この他にも数の増減や顔の表情の変化、雪が降って雪だるまができた、いもむしが蝶になる、坂を下りる登るといった状況や行動の変

化、オレンジの外側と中身の断面などさまざまな表現が出てきた。この時点では、自分の作ったカードがパネル板に貼りつくことが何よりうれしい様子であった。作ったカードについて、一人一人カードを裏がえしながら言葉で説明するという発表を最後にしてもらったが、これはなかなか難しいようで、司会をした澤村の助言をもって意味の分かる説明となっていた。パネル板を3枚ほど遊び用に用意したので、要領を心得た子は何枚ものカードを作っては貼って楽しんでいった(P9図6)。

考えていることとそれを表現することにはギャップがあるので、よく子どもの言葉に耳を傾ける必要があることはいうまでもないが、1枚のカードからも物語る、説明する言葉が生まれることが興味深い点である。そうしたことが確認できたワークショップであった。

後日保育者から、「早速遊びの中でお話作りを楽しんだり、家庭において親子で考えたことを再現して遊んだりする姿が見られ、劇場は観客で盛り上がっていました。保育者がきっかけを作ることでまた遊びが盛り上がっていくので、子どもたちの様子を見ながら楽しんで参りたいと存じます」という報告があった。ワークショップが単なるワークショップで終わるのではなく、刺激となって遊びが展開した様子が伺える。これには、パネル板の保育室への設置が大きな役割を果たしていたものと思われた。

2) 第2回目のワークショップ

第2回目のワークショップでは、絵人形に動きが生まれる方法があることを知るためのワークショップで、今回導入した「糸どめ」の手法もパネルシアターの基本的な技法のひとつである。この糸どめで絵人形に動きが出ることで、単にパネル板に貼るパネルシアターからパネル板上に動きが起こり、表現に広がりを持つことができるものである。ただ、糸と針を使つての糸どめ自体は、子どもたちには困難で(時に大学生にも困難なことがあるのが現状だが)、大人の援助が必要である。今回子どもたちに作ってもらった絵人形は、「子ども」(自分を投影することができるもの)で頭部と胴体を糸で止めることにより、人形に様々な表情が生まれてくる(P9図7)。その表情を捉えながら遊んでいく。

今回では、両腕の部分を見立てて、うさぎが出現した(P10図9下、図10中央にうさぎが

いる)。これが好評で、そのクラスではたくさんのうさぎが出てきた。子どもならではの発想であった。図7では、糸どめの人形のほかに、電車、観覧車、くわがた、飛ぶ鳥、帽子などが描かれたものも貼られている。筆者たちの目論見として、提示した絵人形のほかに、二つの絵を結びつけて動かすという発想がもっと出てくるものと思っていたが、それらはほとんどなくこの絵人形で完結してしまったのは、少々残念でもあった。このワークショップが6月で、7月に夏の保育でこのパネルシアターを取り入れた保育が、保育者たちによって計画された。

3) 夏の保育での子どもたちのパネルシアター

夏の保育では、それまでのパネルシアターでの子どもたちの遊びの状況を踏まえ、「お話作り」に力点を入れたものを計画していた。研究方法で示したように、グループ活動とお母さんたちの協力を得て、一つのパネルシアターに仕上げた。8テーマのグループに分かれ、それぞれのグループで創作していった。夏の保育の日に上演されたものは、むしグループ：「むしたちのマラソンたいかい」、やさいグループ：「やさいのマラソンたいかい」、むかしばなしグループ：「ももたろう」、うちゅうグループ：「うちゅうのぼうけん」、まほうつかいグループ：「まほうつかいのたび」、さかなグループ：「うみのおともだち」、ようせいグループ：「ようせいのおうち」、どうぶつグループ：「ドラえもんとうぶつたち」であった。

子どもたちが絵人形を作り、お母さんと協力して話を作ることから、話をまとめるのには、ずいぶんと母親たちの協力が必要だったようである。絵人形はさすがにユニークなものができあがっていた。このパネルシアターは、ナレーターが語るできあがった話に沿って、子どもそれぞれが自分のパートのみ絵人形をパネル板に貼って演じるというもので、全体の話はつかんでいるものの、ナレーター（母親たち）がそれぞれのグループともに大きな役割を果たした。

当日は2グループが、演じるグループ、観るグループとワンセットになり交互に交替して行った。それぞれのパネルでみられたことは、ひとつには表裏の技法の理解がとてよくできていたことである。また、ポケットを使った意外性なども応用されたシーンが見られた。話作りには、まとめるという点で

大人の手が随分と入っているの、子ども特有のぐるぐる回りするような展開もなく、先へ先へと進んでいく進行がしっかりとした物語になっていた。

この活動を通して、物語の話としての表現とパネル板で絵人形を貼っていくこととの分離が可能であることを、子どもたちは学んだようである。ただ、この時点では、話を作ることやまとめることにやや無理があり、言葉による話作りにこだわらず、この前段として歌や音楽などに合わせて絵人形を操作していく試みを入れた方がよかったかもしれないというのが反省点であった。

図8（P10）の「むしたちのマラソンたいかい」の話は、次のようなものであった。

○登場人物：アゲハチョウ・かまきり・バツタ・だんごむし・かたつむり・かぶとむし・くわがた・かめむし・かぶとむしのようちゅう・はなむぐり
 ○おはなし：きょうは マラソンたいかい。どのむしも おおはりきりです。「よーい どん」「がんばれー」 みんな がんばって はしっています。そこへ、おおきな てがあらわれて……。 「かまきり みつけた」 おとこのこが かまきりをつかまえてしまいました。「たすけにきてー」 まえをはしっていた ばつたが たすけてくれました。「あーよかった」 さあ、はじめから ころころはやく はしっていた だんごむし。ころがればはやくです。このまま はしっていて だいじょうぶかな？ 「きゃー」 だんごむしは あなに おちてしまいました。「どうしよう、これでは まけてしまうよ。エーンエーン」「この なきごえはだんごむしくんだ。どこ？」「ここだよ、たすけて。」 ちょうは あなから だしてあげました。「あーよかった」 ちよっと みんな みてください。まだスタートラインに いるこが います。どうしてでしょう？あめが ふらないので、からから できることが できないのですね。すると、だんだん あたりは くらく くなってきて、あめが ふりだしました。「ばくも ようやく はしれるぞ！ がんばらないと！」「あーよかった」 みんな いっしょうけんめい はしりました。（ナレーター台本より）

当日は父母たちも夏の保育の協力者として多忙で、子どもたちのパネルシアターを見られなかったことから、パネルシアターを後日再演してほしいという要望があり、父母を招いてパネルシアター会を開いたという報告があった。

4) 第3回目のワークショップ

夏休みを過ぎ、3回目のワークショップでは、絵人形を操作しながら遊び、そこで話を展開していく面白さを味わうワークショップとした。この年の年長児クラスは、日頃からクラスを越えて遊ぶ姿が多いことから、「新しいかかわりを求めて編成してみました。」という担任の思いを込めての3クラス混合のグループ編成であった。どのグループも違和感なく遊びが始まり、さまざまな話ができてあがっていた。

話は次々と展開していくもので、まとまったものにはなかなかないが、パネル板上での試行錯誤の遊びが最も楽しく、子どもたちは嬉々としていた(図9, 図10)。どんな話になったのか、最後に発表してもらったが、発表となると言語での表現の限界もあり、自分たちのイメージを伝えることの難しさがあった。起承転結のある所謂物語的な話になることはまれであったが、観客として観ている子どもたちの集中からすると、それぞれの話は観る子どもたちにも伝わっていたと思われる(P10 図11)。

子どもたちが発表で演じた話には、「遊んで、夜寝て、朝が来て、また夜寝て、朝が来て…」という繰り返しが何度も表現されるものもあり、下手な作文のようでもあるが、子どもの日常とはそのようなものでもあるのかと考えさせられた。本研究での到達点としては、十分に子どもたちが遊べるということが重要で、面白い話ができることより、画面構成の遊びとしても巧みなものが出ていたし、例えば亀やトカゲといったものを画面上で動かす工夫などもみられ、パネルシアターの素材が十分に、子どもたちの遊びとなり得ることが実感された。

第3回目のワークショップは、絵人形ありきで始まるパーツによる構成によって話を作る遊びで、視覚的な刺激から展開のイメージを作れるので、子どもが楽しく話を作って遊ぶ時には、この方法は有効な方法となり得ると考えられる。第2回目のワークショップで作った動く人形と日頃描きためていた絵人形に加え、赤、黄、緑、青、黒の五色のフェルト(三角、長方形、正方形、円の形にしたものを用意)を各グループに同数、毛糸は必要に応じて用意し、よりイメージが膨らむように準備した。絵人形やフェルト、毛糸を使うことで、イメージのふくらみと展開がしやすくなるとともに、そうしたものの配置によってグループの子どもたち間で即興的なや

り取りが可能となるので、言葉と絵人形を使つてのイメージの具現化が可能であり、画面構成を含め、構成的な遊びが表出されていった。思惑通り、フェルトや毛糸を組み合わせ森や電車、線路、車、家、中にはベッドや布団などもあり様々に使用されていた(図9)。

5) 保育者によるパネルシアターの実演

3回目のワークショップを受けて、保育者3人が子どもたちの描いた絵人形を使って、創作パネルシアター「みんなであそぼう」の上演にチャレンジした。1週間ほどの短い時間で作られた創作パネルシアターであったが、子どもたちの絵人形を巧みに組み合わせたもので、子どもたちの熱狂ぶりが印象的であった。自分たちの絵人形が、全く違う物語となってパネル板上を動く様は、興味深かったようである。子どもたちにとっては、誰が描いた絵人形かすぐに分かり、子どもから親近感を抱いた声が出ていた。保育者たちの意図したものであったが、パネルシアターの技法を随所に折り込みながらの上演は、子どもにとって楽しい刺激になったに違いない。加えて、自分たちと同じワークショップへの先生たちの挑戦でもあり、「先生ガンバレ!」的な雰囲気も漂い、後の位置で見ていた子どもたちが唖立ちになる等、鑑賞にも力が入っていた。子どもたちにとっては、澤村が演じるデモンストラーションのパネルシアターとは一味も二味も違うものであったのだろう。

6) 子どもたちの自主公演のパネルシアター

保育者の上演から時をおかずして、子どもたちの自主公演が生まれている。ワークショップから派生した遊びがその後も折々にみられた(保育者の報告による)が、後日子どもたちが演じるパネルシアターに招待された(12月8日)。年少児クラスの子どもたちを観客に劇場が用意され、「クリスマスパーティーのおはなし」(図12)が上演された。自分たちで台本を作っていたので、観客の要請で何度も繰り返し上演された。観客にもリピーターが現れ、2回、3回と楽しむ子もいた。

話は、りーこひめとぷりんずおうじとさなちゃんの話で、夜サンタクロースがプレゼントを持ってくるが、起きていたさなちゃんにサンタクロースが驚いて、さなちゃんへプレゼントを置く



図 12 クリスマスパーティーのおはなし

のを忘れたので、かわいそうに思った天使たちが、さなちゃんのためにサンタクロースからプレゼントをもらってきてあげるというストーリーであった。

保育者の話では、子どもたちの自主公演となる「クリスマスパーティーのおはなし」を作り出すには、ずいぶんと子どもたちなりの試行錯誤やハードルがあったようである。途中までは、自分たちで台本（話）を自筆で書いていたということだが、途中で疲れてしまって、諦めそうになったので、保育者が口述筆記を途中から引き受けた経緯があるという。

不思議なことに、自分たちで書いたところは、ナレーターとしてつまづくことがほとんどなく台本が読みあげられたが、保育者の筆記したところは、読むのに初めはつまづくことも多々あった。「話を作る」+「絵を描く」⇒話を台本にする⇒「ナレーターとして台本を読む人」と「絵人形をパネル板に貼って演じる人」に分かれる⇒観客に見せる、という形式を、子どもたちは採用した。「夏の保育」の延長線上とも言えるが、台本をつくることで、第3回目のワークショップから一歩進展し、起承転結のある同じ話の上演を繰り返し可能にしていた。

7) 総括

今回の試みは研究という側面もあって、日常の保育室に各クラスともパネル板が常備されており、いつでも好きな時に、絵人形を貼って遊べる状況にあった。保育者の報告では、ワークショップがあった後には、特に盛んに遊ばれたということであった。いつでも遊べる環境の用意は、こうした活動には欠かせない。また、3回のワークショップは、パネルシアターへの理解と文字通り「子どもたちに遊びの

手がかりを提供する」ことで、「夏の保育」での活動や「保育者のパネルシアター上演」などの試みによっても、順次適宜に遊びの発展を促す刺激が加えられたことになり、最終的な子どもの自主公演はその結果ということになるだろう。

いずれにしても、言葉を使った表現活動を楽しく遊べるものとして、パネルシアターは有効なものとなり得る証左であろう。ここまで、高次元に展開しなかったとしても、子どもが作って遊ぶパネルシアターの可能性は、十分に見出されたものと思われる。ともに作りともに遊び、その遊びの成果を友だちにもに見てもらえるうれしさがこの活動にはあるからである。



図 13 パネルシアターごっこ 1



図 14 パネルシアターごっこ 2

実は、ワークショップ初回の3月6日のデモンストレーションのあと、翌7日には図 13、図 14 に見られるように、当時の年長児クラスによるパネルシアターごっこ遊びが出現していた。「みにきてください」というブルーの紙に書かれた「あおぐみ シ

アターキップ」というチケットを渡されたので見に行くと、パネル板は無いので先生に特別に園にあった布を出してもらい、イメージに合わせてパネル板に似たものを組み立て遊んでいた。図の写真から、子どもたちがパネルシアターの構造をよく理解していたことが分かる。絵人形をパネル板の後ろに置くことも理解していた。一つ一つの絵人形が小さい(図 13, 図 14)のも、子どもたちの印象がそうさせたのだろう。

また、2018 年度に入り、このプログラムに協力してくれた保育者が3歳児クラスの担当となり、3歳児たちにパネルシアターはどうかということで、実験的に提示したところ、子どもたちの関心を引いたとその様子が写真で送られてきた。また、別の3歳児担当の保育者からは、パネル板を保育室の片隅に常時置いておいたところ、3歳児でもパネル板にやってきて、置いてあった絵人形を貼ったりはがしたりして、しきりに独り言をつぶやくという報告を受けた。パネルシアターで絵人形と対話する、または絵人形を使って思考したり言葉を生み出すことなどが、3歳児でも出現する可能性が垣間見えるように思われる。子どもが遊ぶパネルシアターの今後の研究課題として、興味深い。

※本論文は、日本保育学会第71回大会(2018年)においてポスター発表した「子どもがつくるパネルシアター①(幼稚園児)―お話できるかな?―」に大幅に加筆し、まとめ直したものである。

謝辞

本研究を進めるにあたり、快くご協力くださった日本女子大学附属豊明幼稚園並びにご尽力をいただいた教諭の日下部弘美先生、小谷佳苗先生、山口舞先生、またパネルシアターを作って遊んで演じて楽しんでくれた園児のみなさんに、心から感謝申し上げます。

<注>

1) パネルシアターは、パネル布という起毛した布地を貼ったパネル板に P ペーパー(不織布)に描かれた絵や文字などを貼ったり外したりして、

お話・歌遊び・クイズ・ゲーム等を展開して行う表現方法

- 2) フランネルグラフは、フランネル(略称ネル)を貼ったボードのうえで、フィギアと呼ばれる絵の切り抜きを貼ったり外したりしながら、物語を展開していく。主に、キリスト教会で聖書の話子どもに分かり易く語るために使われたものである。フランネルグラフで使用するフィギアは、P ペーパーに描かれるパネルシアターの絵人形と違って、絵の裏面にフランネルやフランネルにくっつくものが貼られるため、裏面にいちいちそれらを貼る手間と、裏面が使用できない不便さがあった。
- 3) 日本女子大学児童学科の授業(保育文化論)の一環として、年に一度豊明幼稚園で学生によるパネルシアター公演をさせていただいていた関係から、大学附属の一貫校として、幼小連携のみならず幼大を連携することで保育の充実を図ることを目指し、大学教員と連携したパネルシアター活動として、幼稚園が1年間を通しての活動を企画してくれたことによる。
- 4) くるりら：ぺんてる株式会社製くれよんタッチのくりだし色鉛筆で、幼児にも使いやすい色鉛筆。12色セットを使用。

参考文献

- ・藤田佳子：「パネルシアターの歴史(1)～創始者古宇田亮順とパネルシアター～」, 淑徳短期大学研究紀要, Vol.52, 182-189 (2013)
- ・藤田佳子・松家まきこ・松原健司：「パネルシアターの活用方法と今後の展望」, 淑徳大学国際コミュニケーション学会編, 国際経営・文化研究, Vol.20 No.1, 233-246 (2015)
- ・平澤節子：「音楽活動を伴ったパネルシアターの展開―児童文化財また保育教材としての意義と有用性について―」, 上田女子短期大学紀要, Vol.41, 59-72 (2018)
- ・石井光恵・澤村明子・藤田佳子「パネルシアターの基本トリックを使って遊ぶ実践的研究Ⅱ―表・裏カードでお話を作って遊ぼう―」, 日本児童教育専門学校 子ども学論集, Vol.7, 1-10 (2014)

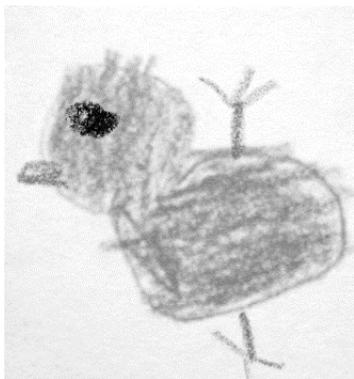


図2 表裏カードA ひよこ

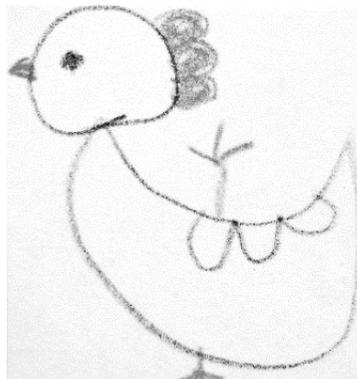


図3 表裏カードA にわとり

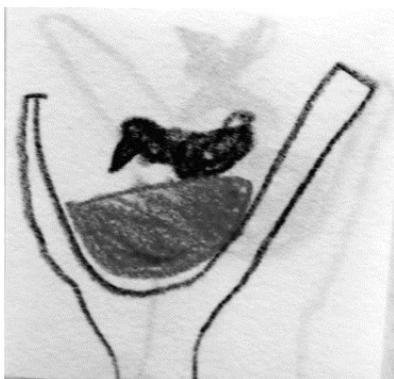


図4 表裏カードB 巣にいる鳥

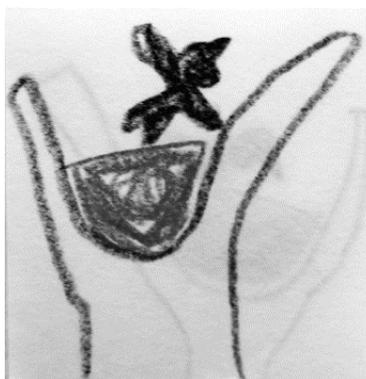


図5 表裏カードB 飛び立つ

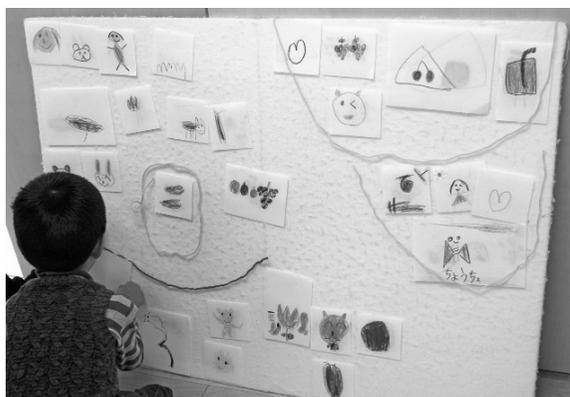


図6 表裏カードを貼って遊ぶ



図7 ほくたち・わたしたち (糸どめ絵人形)



図8 夏の保育 むしたちのマラソンたいかい



図9 お話を作りながら遊ぶ1



図10 お話を作りながら遊ぶ2



図11 お話ができたらみんなに見せる