

# 幼稚園におけるアニメーションを活用する試み

— ワークショップ実践記録からの一考察 —

An Attempt to Use Animation in Kindergartens  
— A Study based on Workshop Logs —

甲 斐 聖 子\* 石 井 光 恵\*  
Seiko KAI Mitsue ISHII

**要 約** 本稿は、都内附属 H 幼稚園における「アニメーション」をテーマにした「見る」「知る」「作る」というステップに基づいたワークショップの実践記録をまとめ考察したものである。現在幼稚園課程において、「アニメーション」の活用例は一部にとどまり、アニメーション自体について理解し、リテラシーを学び、子どもの情動的な活動の一環として特化された実践事例はほとんどない。特に、領域「言葉」や「表現」におけるアニメーションの活用は、絵本や他の児童文化財とも違った体験である。本実践を通して音楽とイメージの連続性を想像力で補完していくことや、アニメーションのしくみを自分で視覚玩具を作って理解すること、タブレット型端末などを使用し子どもたちが自分でアニメーションを撮影することなど、アニメーションを連続的な活動として、園の生活の中に自然に取り入れていくことは、子どもたちが共に集団の中で学び育ちあう中で有用な手段になりうるということが分かった。

**キーワード**：児童文化、子ども文化、アニメーション、保育士・幼稚園教諭養成課程

**Abstract** This paper summarizes the logs of a "Workshop to Enjoy Animation with Children" conducted at H Kindergarten in Tokyo. The topic of the workshop was "animation," which was presented in the steps of "watching," "understanding," and "making." Today, there are only a few examples of the use of animation, and there are few practical examples of specific efforts to understand animation itself, to foster literacy, and to use animation to cultivate children's sensibilities. The use of animation in the realms of "words" and "expressions" in particular is a different experience from using picture books and other children's cultural properties. Using animation involves continuous activity, such as supplementing the continuity of music and images with one's imagination, making optical toys and understanding how animation works, and using tablet PCs to film one's own animation. Results revealed that animation may be a useful way for children to learn and develop together.

**Key words** : children's cultural properties, animation, childcare worker and kindergarten teacher training course, teaching profession

## 1. はじめに

本稿は、「子どもたちとアニメーションを楽しむワークショップ」と題し、都内附属 H 幼稚園にお

ける「アニメーション」をテーマにしたワークショップの記録の考察をまとめたものである。「アニメーション」の活用例は、誕生会などで特別に上映会を設けたり、視聴覚教材として、自然で体験してきたものごとをビデオで詳しく学んだり、視覚玩具の製作などは領域「表現」や「環境」における園での実践事例として見られるが、映像にあふれた現

---

\* 児童学科  
Child Studies

在において、アニメーション自体について理解し、リテラシーを学び、子どもの情動的な活動の一環としての実践事例はほとんど見られず、園の生活のなかではあまり活用される機会が少ない文化財のひとつであると言える。隣接領域である絵本や紙芝居など他の児童文化財と比べても、能動的な活動ととらえられ、リクリエーション的な位置づけが強いというのが幼稚園や保育所におけるアニメーションの扱いの現状と言えよう。また、一部の保育所はテレビ番組をそのまま保育時間に流すなど、保育者と子どもたちが共に鑑賞するということとはかけはなれた利用の例もあり、アニメーションをはじめとする映像の利用は特に扱いが慎重にならざるを得ない。

筆者は、アニメーション、特にコマ撮りアニメーションの持つ、イメージの連続と様々な音（台詞、効果音、背景音、ナレーションなど）が織りなす映像体験の豊かさに可能性を感じ、児童文化財としての魅力の多いアニメーションが子どもの情動的、創造的な活動につながると考えており、大学の教育課程において、授業「児童文化」の中でアニメーションを積極的に扱っている。将来、保育者など子どもに関わる職業につく学生たちも、普段出会わないようなアニメーションを共に鑑賞することで、映像の余白について自分の意見を述べたり、他の人の考えを聞いたり、言葉（台詞）のないアニメーションの音に耳を澄ませ、主人公の気持ちに寄り添い、感情を想像したり、情景を補完したりと豊かな鑑賞体験を通して、クラス単位で学び合い、普段見ている映像とは、また違った世界が広がっていることを身をもって感じるようである。この児童文化財としての授業実践は、以前に日本女子大学大学院紀要家政学研究科人間生活学研究科紀要 25 号にまとめている。

本稿では、実際の幼稚園の現場においてもアニメーションという児童文化財が、子どもの情動的、創造的な活動に有用であるのか半年にわたるワークショップの記録を通して、考察することを目的としている。

## 2. 方法

研究協力者：都内私立附属 H 幼稚園年長児 3 クラス（女児 60 名、男児 18 名）年長児担任 3 名。および、園長、副園長。ワークショップ「見る」活動のみ年中児 3 クラス（女児 60 名、男児 22 名）年中児担任 3 名。年少児 3 クラス（女児 60 名、男

児 24 名）年少児担任 6 名。

調査期間：2019 年 1 月 28 日～2020 年 2 月 28 日（主旨説明 1 回、ワークショップ 4 回、発表 1 回、そのほか担任との打合せは、対面、メール、電話にて複数回実施）

- ①保育者への主旨説明（2019 年 1 月 28 日実施）
- ②ワークショップ「見る」活動第 1 回（2019 年 9 月 13 日実施）③ワークショップ「見る」活動第 2 回（2019 年 10 月 17 日実施）④ワークショップ「知る」活動（2019 年 11 月 15 日実施）⑤ワークショップ「作る」活動（2020 年 2 月 13 日実施）
- ⑥ひなまつり会【発表】（2020 年 2 月 28 日実施）。ワークショップは、主に、午前中の保育時間 9：30～12：00。初回ワークショップより、6 ヶ月にわたり行う。

概要：「子どもたちとアニメーションを楽しむワークショップ」とテーマを設定し、アニメーションを子どもと保育者がより深く理解し、親しめるように「見る」「知る」「作る」という 3 つのステップに基づくワークショップを計 4 回半年かけて実施。最後は、園の恒例行事である、創作劇においてオープニングアニメーションを子どもたちの手で創作、上映した。

調査方法：ワークショップの様子は、カメラ・ビデオでの撮影し記録。必要に応じメモをとった。

## 3. ワークショップ詳細

- ①2019 年 1 月 28 日（月）15:00～16:00 主旨説明  
企画責任者石井光恵とファシリテーターである筆者が H 幼稚園に次年度に向けた企画の趣旨説明に伺う。保育者全員が参加。企画のねらい・目的・方法と、具体的なプログラムの提案、幼稚園のスケジュールなどの確認を行った。実際にいくつかのアニメーション作品の鑑賞、アニメーション製作に使用するアプリや視覚玩具の紹介などを通して、アニメーションが能動的な活動に限らないこと。iPad などのタブレット型端末で使用するアプリの簡易さなどの不安を払拭し、ワークショップへのイメージを広げ、保育者自身が、主体的にワークショップに参加できるよう配慮した。また、園の要望や、意向なども調査し、園の恒例行事である「ひなまつり会」での創作劇に何らかの形でワークショップの成果を披露できるように約半年間にわたる活動を計画する方針が決まった。対象は、年長児（78 名）。園

の要望から、「見る」活動は、年少児から年長児まで全ての子どもにアニメーション鑑賞の機会が生まれるように、全学年（244名）に対して行うこととなった。

## ②ワークショップ「見る」活動第1回（2019年9月13日実施）

ねらい：友達や保育者が集い鑑賞の経験を共にすることで、アニメーションがもたらす豊かな世界に触れ、ひとりひとりが気づきを持ち、イメージや言葉を膨らませる。

対象：年少児から年長児まで、3学年計9クラスを対象に実施した。（年少児84名担任6名、年中児82名担任3名、年長児78名担任3名。）

場所：保育室ではなく、暗幕のあるホールに各学年合同で開催。15分～20分程度のプログラムで、各学年移動を含め30分ずつ時間をとった。プロジェクターにPCをつなぎDVDソフトの上映。音減は、プロジェクターのスピーカーを使用。子どもは床に座って鑑賞。

プログラム：

○年少児 10：30～（2作合計11分）

1. 「みんなまんまる」(ナッチョとポム) 2006年 湯崎夫沙子 日本 5分
2. 「ふしぎなボール」1969年 コ・ホードマン カナダ 6分

○年中児 11：00～（2作合計20分）

1. 「シュッシュッ」1972年 コ・ホードマン カナダ 14分
2. 「ふしぎなボール」1969年 コ・ホードマン カナダ 6分

○年長児 11：30～（3作合計21分）

1. 「マトリオスカ」1970年 コ・ホードマン カナダ 5分
2. 「ふしぎなボール」1969年 コ・ホードマン カナダ 6分
3. 「いたずら椅子」1957年 ノーマン・マクラーレン カナダ 10分

プログラム選定にあたって：

プログラム選定にあたり、以下の点に留意した。

①普段の生活では子どもたちが出合わないような古典的手法で作られたコマ撮りアニメーションであること②ノンバーバルで（セリフや字幕がなく）感情や情景をイメージや音から自由に想像できる

こと。③子どもたちの中から発話が豊かに生まれるべく、物語の余白部分を想像力で補完できるような内容であること。④アニメーションに使用されている素材が子どもたちにとって身近であること。をすべて含む条件のもとで、アニメーション作品をリスト化し、ワークショップ前日に、各担任と共に、プログラムの最終調整を行った。事前に、鑑賞予定のプログラムを視聴して貰うことで、最近の子どもたちの興味関心や、日々の園での取り組み、様子など、保育者の生の声を聞きプログラムを固めた。

ワークショップ当日：

ホールにて視聴覚器具の調整を行い、子どもたちの集合を待ち、年少児から年中児、年長児へと順番に「みる」活動に入る。子どもたちは、ホールに集められみんなで鑑賞することに期待感を募らせている。活動に入る前に、このアニメーションには、台詞や言葉がないこと。次々と変わっていくイメージや、たくさんの種類の音が聞こえてくること。などを話し、よく見て、よく音も聞いてみよう、鑑賞のポイントについて説明を簡単に行った。担任の先生とも、子どもたちのアニメーションから得られる自然な発話については、活動の妨げとはならないことを確認し、積極的な発話を歓迎する空間作りに努めた。

## 年少児「みんなまんまる」鑑賞のひと場面

「みんなまんまる」は、もともとNHKのプチプチアニメとして、シリーズ化されていた内の1話だが、粘土で形作られた、赤と青のキャラクターが、「まるいもの」をテーマに次々といろいろな姿に変わっていく。この変容は、一度粘土の塊に戻ることで次の形へと、破壊と再生を繰り返しながら進む。何の動物とも形容しがたいふたつのキャラクターが有機物、無機物の別なく意外な変容を遂げる姿に子どもたちは、声を出して笑い、その笑いがほかの子どもたちに伝播していく。静かだったホールが子どもたちの笑い声や「おお～」という感嘆の声でいっぱいとなり、ある種のトランス状態のような興奮を感じた。保育者の先生方も、子どもたちのあまりの熱狂ぶりに、初めはおどろいていたが、途中からアニメーションと子どもたちを交互に見て、一緒に楽しんでいる様子が見て取れた。その熱狂ぶりについて、考察を行うとすれば、幼稚園の生活の中では、

粘土を使った活動は、子どもたちにとって馴染みがあり、作った形を、一度壊にしてまた新たなものを形作っていくことは、ごく身近なことである。形が変容する瞬間に、盛り上がりが過熱する傾向からは、一度形つくられたものが、再生する過程に子どもたちが、ある種の快感を覚え、それが繰り返された結果もとの形に戻っていくことに関心を寄せていたようである。作る喜びと、壊す楽しさ、そして再生する無限のイメージに子どもたちは引き寄せられ、自らの経験とアニメーションでの追体験をリンクさせていると推測できる。普段の粘土を使った活動では、瞬時に別の形には変容しないことも、子どもたちの興味を誘った要因のひとつであろう。本作は、ストーリーの面白さというよりも、イメージの連続性を楽しむような内容であり、年少児には有効なテーマであった。

### 年長児「いたずら椅子」鑑賞のひと場面

「いたずら椅子」は、カナダの NFB（カナダ国立映画製作庁）のアニメーションスタジオ創設者であるノーマン・マクラーレンが製作したアニメーションである。この「いたずら椅子」は、人間の身体をアニメーションの素材として用い、コマ撮りの手法で製作されている。椅子に座りたい男と、絶対に座られたくない椅子の追いつ追われつのコメディ作品であるが、サイレント映画のように、台詞やナレーションはない。コミカルな効果音や背景音そして、真剣に追いかけてくる男と椅子の動きは、ドタバタと騒々しく滑稽で観るものの笑いを誘う。全編白黒の映像に子どもたちは、どう見るか。そして、この物語の結末を理解できるのかという懸念があったが、心配は無用であった。子どもたちは、まず椅子が4つ足の生き物のように動き回る姿や、男の人間らしからぬ不自然な動きに釘付けになった。この物語、はじめは、自分本位に、椅子に座ることに躍起になっていた男だが、途中から改め、椅子の望みに応えようと心を寄せ、優しくする、ダンスを踊るなど椅子の心の内を探っていく。オチとしては座らせるばかりで一度も、座ったことのない椅子が、立場の逆転する経験をしたことで、男を信頼し、男は椅子に座ることができるという内容となっている。子どもたちの発話からは、必死に椅子を追いかける男に、「後ろだよ」などと椅子の動きを教えるような言葉かけや、次第に、どう頭をひねっても座らせ

てくれない椅子の感情を思い思いに、予測する声が見られはじめた。そして、上映後最後のオチについて、保育者が子どもたちに問いかけると、ひとりの女児から、「椅子も、座ってみたかったんじゃないかな」との発話があった。それにより、オチに気が付かなかった子どもも、なるほど、椅子は座られるばかりで座れないということに気が付きワークショップの終了となった。

このことは、保育者の適切な言葉かけから子どもの発話を引き出し、その意見をほかの子どもたちが、同じ鑑賞経験をしたことで共有するに至った。保育者が答えを告げるのではなく、子どもたち自らが体験を通して、集団の中で学び合う貴重な場面であった。

### ③ワークショップ「見る」活動第2回（2019年10月17日実施）

ねらい：友達や保育者が集い鑑賞の経験を共にすることで、アニメーションがもたらす豊かな世界に触れ、ひとりひとりが気づきを持ち、イメージや言葉を膨らませる。前回のアニメーション鑑賞経験から、更にイメージを膨らませるために、さまざまな素材のアニメーションを異年齢で鑑賞する。  
対象：年少児から年長児まで、3学年計9クラスを対象に実施した。（年少児84名担任6名、年中児82名担任3名、年長児78名担任3名。）

場所：3学年合計244名が、同時に鑑賞できるようホールではなく、遊戯室で行った。3作品、約30分程度のプログラムで、年少組は、2作品で終了。大型のプロジェクターにPCをつなぎDVDソフトの上映。音減は、遊戯室附属のスピーカーを使用。子どもは床に座って鑑賞。

プログラム：

1. 「はながさく」（ナッチョとボム）湯崎夫沙子 2006年 日本 5分
2. 「箱」 コ・ホードマン 1989年 カナダ 10分
3. 「砂の城」 コ・ホードマン 1977年 カナダ 13分

プログラム選定にあたって：

第1回目と同様の基準に基づき、選定。前日に担任と内容の確認を行い今回は、3学年合同を意識して、プログラムを固めた。

ワークショップ当日：

今回は、3 学年合同であること。また、子どもたちにとって、鑑賞は2 回目の経験であること。また、昼食後で帰りの時間までの制約があること。などを意識してプログラムを制定した。年少児が移動するなど子どもたちの集中力が一時中断しかける場面も見られたが、アニメーションの作り手と、アニメーションの世界の住人が交流する「箱」や、砂の創造主が、砂漠で街づくりを行う「砂の城」など発話や、食い入るように画面に見入る姿も見られた。遊戯室という広い空間で、鑑賞の機会を持ち、年長児は次のワークショップに向けての準備の時間となった。



図1：ワークショップ「知る」活動 製作風景

#### ④ワークショップ「知る」活動（2019年11月15日実施）

ねらい：視覚玩具製作（ソーマトロープ作り）を通して、今まで親しんできたアニメーションがどのように作られているのか、子どもたちのアニメーションへの興味関心を深める。

今回は、視覚玩具としての見え方と、動画編集による見え方ふたつの表現を確認する。ほかの子どもたちの作品を全員で鑑賞することで、新たな気づきや創造性を育む。

対象：年長児3クラス（女児60名、男児18名）

場所：ソーマトロープ作りは、保育室で実施。各クラス30分ずつ。ソーマトロープ製作後、一度回収し、ファシリテーターが撮影・編集して3クラス1本のアニメーションを製作。鑑賞は、昼食後3クラス合同でホールにて行う。

材料（1人分）：紙 8.8cm×17.6cm 企画1枚、紙ストロー1本、黒のサインペン1本、くるりら（繰り出し式色えんぴつ）、のり、セロハンテープ。

アニメーション製作には、iPadを使用。撮影編集アプリ「ストップモーションスタジオ」

ワークショップ内容：

アニメーションのしくみを視覚玩具の製作（ソーマトロープ作り）から学ぶ。

ソーマトロープ作りは、2つのわずかに異なる絵を描き、紙ストローを挟み張りあわせ、子どもたちの手の中に納まる最少のアニメーションを楽しむ。また、それをファシリテーターが、撮影編集し、1本の動画にすることで、自分の作ったアニメーションが動く様子を全員で鑑賞する。



図2：ワークショップ「知る」活動 2枚の異なる絵

ワークショップ当日：

事前に、担任とソーマトロープの大きさや、使用する画材などの確認を行った。ソーマトロープは、どのような玩具であるのか、実際に動かし、いくつか動きのパターンの現物を見せ子どもの創作イメージを促す。「お花が咲いた」や「バレリーナが回る」「帽子が飛んでいく」など、2枚の絵の短いストーリーを語りながら、それぞれがイメージを膨らませていく手助けをする。回転を加えるときに、線が薄いときれいに見えないことから、アウトラインを黒のサインペンでひき、色も濃くぬること。2つ目のイメージは、1つめに描いた絵に重ねて描くと、仕上がりがきれいに動いて見えるなど、製作のポイントも説明を加える。

各クラス 30 分という短い時間ながら、子どもたちは、ファシリテーターの指示を理解し、次々と製作を進めていく。中には、イメージをなかなか絵に表現できない子どももあり、テーブルを回りながら担任とともにアドバイスをしていく。ファシリテーターが、説明の際に、2 枚のわずかに異なる絵のイメージ作りのため、短いストーリーを語ったことが、功を奏したのか、2 枚という最少のアニメーションにも限らず、物語性を持った作品が次々と出来上がった。ファシリテーターは、30 分のワークショップを終えるとすぐ隣のクラスへの移動となるが、担任は、その後も製作の続きを担い、できた作品について、子どもたちが発表する場を持ち、各々が、どういう意図をもって製作したのか物語を語りあっていた。自分が製作したものを友達の前で説明することで、自分の作品に愛着をもち、更には友達の作品にも関心を持つきっかけとなるような事柄が、保育者によって自然と育まれていた。

出来上がったソーマトロープを回収し、ファシリテーターが、アニメーション編集アプリで撮影・編集・音つけを行い、昼食後はホールに3クラス全員が集まり鑑賞会を行った。

みんなの作品が合わさった 1 本の動画をプロジェクターで、壁に映し出すと、笑顔がこぼれた。わずか3分8秒の短いアニメーションだが、子どもたちは、「かわいい」や「おもしろい」「すごい」と言った感想から、「●●ちゃんのだ」と、友達の作品を教え、自分の作品を説明するなど積極的な発話が見られた。鑑賞後、アンコールの声があがり再度アニメーションを鑑賞した。自分の作った作品を、ソーマトロープと、アニメーションというふたつの表現でその動きを確認したことで、絵が動くことの面白さ、不思議さに気づき、そして、自分でもアニメーションが作れるという自信を得たようである。

#### ⑤ワークショップ「作る」活動（2020 年 2 月 13 日実施）

ねらい：グループで協力し、どんな動きをしたら、面白いアニメーションになるのか想像力を働かせる。

対象：年長児 3 クラス（女児 60 名，男児 18 名）

場所：保育室 1 室を使って実施。8 グループの子ど

もたちが入れ替わりアニメーター体験を行う。

材料：絵人形 1 体（各自が製作した劇で自分が演じるキャラクター）背景用に、青色の模造紙 1 枚。

アニメーション撮影には、iphone を使用。撮影編集アプリ「ストップモーションスタジオ」

ワークショップ内容：

半年にわたるワークショップのまとめ的な活動である。今回は、恒例行事である「ひなまつり会」の劇でのオープニングアニメーションを製作する。「見る」で様々なアニメーション表現に触れ、「知る」でアニメーションのしくみを学び、本ワークショップ「作る」では、実際に絵人形を動かし、アニメーター体験を行う。



図3：ワークショップ「作る」活動  
アニメーター体験の様子



図4：ワークショップ「作る」活動  
完成したアニメーションのスクリーンショット

ワークショップ当日：

前日事前に担任へ製作を依頼しておいた絵人形の大きさを確認する。背景の大きさと、撮影範囲の調整を行う。当日は、劇のグループごとに 8 グループ（8 名から 12 名）のアニメーター体験を行



う。ファシリテーターが実際に絵人形を動かしてみせ、カメラやアプリの説明をし、1組当たり48枚程度(約2秒分)を撮影。どの程度動かしたらきれいに動いて見えるか。撮影できる範囲などを子どもたちと確認しアニメーター体験を行った。絵人形自体は手足が動かないが、ファシリテーターの合図にあわせて、「右に歩かせてみよう」や「ジャンプしてみよう」「位置を交換してみよう」と指示を出すと、子どもたちが動きを考え、次の動きを想像し、絵人形を動かしていく。ここでも保育者の声かけに応じて動きの工夫が見られた。1グループ15分程度で子どもたちが入れ替わる。8グループ同様に撮影を繰り返してワークショップは終了。

ワークショップ後：

撮影した連続写真を「ストップモーションスタジオ」のアプリを使用し、劇のスケジュールに合わせて、ファシリテーターがアニメーション作品に整えていく。曲には、劇のオリジナルテーマソングを使用し、アニメーションをその長さに併せて編集する。こどもの手が入っているなど失敗した写真を除き、ほぼすべての写真を使用。子どもが動かしたままの動きの面白さをできるだけそのまま活かした編集を心がけた。担任の先生ほかに確認を取り、何度か調整を加え、最終版を納品。

#### ⑥ひなまつり会【発表】(2020年2月28日実施)。

本来ならば、3月2日、3日に予定されていた劇の発表会だが、今年は、コロナウィルス感染症の影響で、2月28日に規模を縮小し開催。ここで、初めて子どもたちは自分でアニメーターとなって製作したアニメーションを鑑賞した。劇の冒頭でオープニングアニメーションとしてお披露目。これから始まる劇を紹介する形で、保育者のナレーションに併せての上映がなされた。保護者と、製作に参加した子どもたちのみが観客であったが、劇はDVDソフト化され、ほかの学年の子どもたちにも届けられる。大きなスクリーンにグループで、協力して、動かした絵人形が動いている様子を嬉しそうに、不思議そうに見ているのが印象的であった。

#### 考察

幼稚園教育要領は、平成29年に新要領として改定・改訂されたが、その前文には、「一人一人の幼

児が、将来、自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるようにするための基礎を培うことが求められる。」とある。半年にわたるワークショップの中では、このことを意識し、活動「見る」においては同じ鑑賞体験を経て自分の考えや感想を自然と発話し、他者(他児・保育者を含む)の発話から気づきや学びを得ることに、重きを置いた。活動「知る」「作る」においては、自分の作った作品に愛着を持ち、人に説明できることや、他児と協力しながら全体でひとつのものを製作することの面白さを感じられるよう配慮をした。特に、鑑賞では、子どもたちが他児の発話からの気づきを得る場面が見られ、これは子どもだけにとどまらず、保育者も子どもの言葉から様々なことを感じとっていたようである。大人だけで鑑賞したときには、得られなかった特別な鑑賞体験が子どもたちの反応によって、豊かにもたらされた瞬間であった。特に、領域「言葉」や「表現」におけるアニメーションの活用は、絵本や他の児童文化財とも違った体験であり、音楽とイメージの連続性を想像力で補完していくことや、アニメーションのしくみを自分で視覚玩具を作って理解すること、タブレット型端末などを使用し子どもたちが自分でアニメーションを撮影することなど、アニメーションを連続的な活動として、園の生活の中に自然に取り入れていくことは、子どもたちの生きる力を育む上でも有用な手段になりうる。そのためにも、どのような活動が子どもの興味関心を引き出すのか、それには、第3者が一時的に介入し、内容の提供をするのではなく、アニメーションに理解を持つ保育者が絵本や劇遊びなどと同じように、気軽に子どもたちとアニメーションを親しめるようになることが望ましい。

#### おわりに

本活動は、約半年にわたって、アニメーションを「見る」「知る」「作る」の3ステップから、子どもたちと学び親しんできた。附属校園ということもあり、連絡や打ち合わせなどもスムーズに進み、ワークショップの意図や前後の準備などに、担任の先生をはじめ園長先生、副園長先生のご理解があったことで実現がかなった。また、企画責任者である石井

光恵教授には、ワークショップの企画内容において多大なるご指導をいただいた。ワークショップというと、その筋の専門家が、特別な活動として行うことも多いが、筆者としては、園の活動の中に子どもの文化財のひとつとして、アニメーションが活用されていくことを望んでおり、本企画は保育者が、アニメーションの面白さに気づき、子どもとともに楽しむことそして、日々の保育の教材のひとつとして、発展性のある文化財であることをまず知ってもらうことが目的であったため、一応の達成ができたのではないかと感じる。特に年長児の担任の先生方は、本企画をよく理解し、園の生活の中に沿う形で、ワークショップの実行が出来たことが一番の成果である。今後は、ワークショップの内容の精査をし、筆者のようなファシリテーターがいなくとも保育者

だけで活動ができるようなプログラムの開発を検討したい。

#### 引用・参考文献

- ・小川清美編 2010 年「演習児童文化―保育内容としての実践と展開―」 萌文書林
- ・川北典子編著 2015 年「子どもの育ちを考える 児童文化」 あいり出版
- ・津堅信之 2005 年「アニメーション学入門」 平凡社新書
- ・昼間行雄 2004 年「みるとあそぶ保育士・指導者の映像メディア入門」 ソフトマジック
- ・幼稚園教育要領 平成 29 年 3 月
- ・保育所保育指針 平成 29 年 3 月