

〔論文〕

# 児童・幼児を対象とした「言葉」や「表現」が相互に関連する活動実践を振り返って

柴 田 精 一

## はじめに

この度、児童・幼児を対象とした「言葉」や「表現」が相互に関連する活動実践を試みる機会を持った。それが、本稿で論じるプログラム“ものがたる絵・立ち上がる音－立絵で人形芝居を演じるとき－”である。これは「伝統的な立絵等の文化財と日本音階を活用した新しい時代の児童文化活動」を研究テーマとして、公益財団法人前川財団「2021年度家庭教育研究及び実践活動研究」の助成を受けた研究・実践活動の実践の部分にあたる、ワークショップ形式のプログラムである。この研究及び実践活動には、学校法人蓮光学園パドマ幼稚園齋藤佳津子を中心として、音楽の観点から日高由貴が、言葉の観点から須賀みな子が、造形表現や図画工作の観点から筆者が計画から実施の段階に至るまで参加した。プログラム内容の詳細は後述するが、子ども達が「立絵」と呼ばれる人形を製作することから始まり、お話づくり等を経て、立絵人形芝居を演じることになった。筆者が専門とする造形表現や図画工作といった枠に収まらないものであり、子どもの活動の在り方を捉えなおすにあたり、非常に示唆に富むものとなった。本稿は、この実践活動を振り返り、「言葉」と「表現」、とりわけ描画表現とがどのように相互に関連したかについて、造形表現や図画工作の観点から考察するものである。本研究を行うことで、小学校における複数の教科が相互に連携するカリキュラム、幼稚園・保育所における分野を超えた活動の可能性を見出すことが期待できる。

## 立絵について

この度のプログラムを計画するにあたり注目した「立絵」というメディアについて、ここで詳しく紹介したい。上地（1997）によれば「立絵」は人形劇に近いもので、形状としては横10cm×縦20cm程度の紙2枚に前後から見た登場人物の姿等をそれぞれの紙に描き、余分な部分は墨で塗りつぶし、この2枚を貼り合わせ、下部に竹串の把手を取り付けたうちわ状のものである。裏表に描かれた人物は、たいいて異なるポーズをとっていて、例えば一方は刀を振り上げ、もう一方は下げているという具合になっている。この人形を回転させると、刀を上下させているように見える。「立絵」は紙の人形が芝居をすることから「紙芝居」の名称を生んだとも伝えられているという<sup>1)</sup>。「立絵」のエッセンスはその後、時世の変化に合わせる形で「紙芝居」へと引き継がれることとなる。

現在普及している児童文化財の中に「立絵」とほとんど同様の形式のもので「ペープサート」が

ある。「ペープサート」は簡単に自作自演ができるので、現在幼稚園や保育所の教材に用いられるようになっているが、これは永柴孝堂（1909～1984）が第二次世界大戦後に「立絵」をもとにして幼児向きの紙人形芝居として改良したものである。ペープサートという名称は紙人形芝居の英訳 paper puppet theatre を縮めたものである<sup>2)</sup>。つまり、「ペープサート」もまた「立絵」の派生なのである。

## プログラム内容の検討

この度のプログラムは、研究グループで「絵本をはじめとする児童文学・児童文化」の勉強会をしていく中で生まれたものであった。紙芝居というメディアの誕生につながる日本の伝統的な絵と言葉の文化財の変遷をたどる中で、過去に演じられていた「立絵」の存在に行き当たった。この古いメディアを用いて、新しい時代にふさわしい児童文化活動を生み出せるのではないかという思いが、今回のプログラム考案のきっかけとなっている。

また、領域にとらわれないプログラムにしたいという思いもあった。領域とは現行の幼稚園教育要領や保育所保育指針で示されている5領域であり、小学校教育における教科である。ただし、念のため述べておくが、幼稚園教育要領や保育所保育指針に示されている5領域は、小学校教育以降における教科のようなものではない。幼稚園教育要領の「第2章ねらい及び内容」には次のように記載されている。

各領域に示すねらいは、幼稚園における生活の全体を通じ、幼児が様々な体験を積み重ねる中で相互に関連をもちながら次第に達成に向かうものであること、内容は、幼児が環境に関わって展開する具体的な活動を通して総合的に指導されるものであることに留意しなければならない<sup>3)</sup>。

と書かれてあるように、5領域は総合的に指導されるものであって、教科のように分けて指導するものではないものである。とはいえ、保育の現場では絵を描く活動、歌や楽器を扱う活動など、教科に似た形で活動が分割されていることも少なくないだろう。そしてその活動ではその分野らしい成長が奨励されることも多いのではないだろうか。例えば、上手く描けたり、楽譜通りのリズムで演奏できたりすると褒められるということである。研究グループの勉強会の中では、そういった領域ごとに分割された活動ではなく、子どもが主体的に好奇心をもって活動することで、自然と領域を横断していき、結果として子どもの創造性が存分に生かされる活動が出来上がらないだろうかと構想した。

また、絵と言葉の文化財の歴史的文脈を見ると、「立絵」よりもさらに遡ったところに「絵解き」というものが存在する。絵巻や掛軸などの絵画の前で語りを加えるものである。古くは絵画の前で語っていた様式が、切り取られた立絵人形を用いて演じられるようになった、と極端に単純化する

と歴史的正確さを損なうかもしれないが、この文化財の変遷のイメージは、四角い画用紙に描く活動から、絵が立ち上がり、言葉や音楽をも含む活動へと発展していくイメージを連想させた。

さらに「ペープサート」をはじめ、子どもが享受する側になる優れた児童文化財はすでに多くあるので、子どもが主体となって表現する側になる、あくまで児童文化活動を目指したという点を強調しておきたい。そのような構想を具現化したものが、この度のプログラム“ものがたる絵・立ち上がる音－立絵で人形芝居を演じるとき－”になる。

勉強会をスタートしたのは2021年10月であった。複数回の勉強会を行い2022年4月29日に幼児・児童を中心に保護者も補助的に参加するプログラムを実施した。プログラム当日の様子については後述するが、参加者はいくつかのグループに分かれて活動した。活動は立絵の製作から始まり、お話づくり等を経て立絵芝居上演に至るものである。当日の内容の詳細は動画撮影を行い、編集を加え、幼稚園・保育所や小学校等の機関が視聴できるよう記録を残した。プログラム実施後は、日を改めて複数回の勉強会を行い、2022年7月を一区切りとしてこのプログラムに関わる研究グループの活動は一旦終了している。

## プログラムの内容と実施状況

この章では、前述のように構想した結果出来上がったプログラムがどのようなものであったか、プログラムの順序に従って説明する。同時に、当日の様子も記述する。

プログラム名：ものがたる絵・立ち上がる音－立絵で人形芝居を演じるとき－（図1）

日時：2022年4月29日（金・祝）10：30～16：30

会場：浄土宗應典院 2階本堂・気づきの広場

定員：16名

参加費：無料

対象者：年少～小学生＋保護者（祖父母も含む）

筆者を含む研究グループのメンバーは、活動の導入等の中には前に立ち、説明を行うなどしてプログラムの運営に関わった。ただし、子ども主体の活動であるという観点から日高由貴（音楽）、須賀みな子（物語）、筆者（美術）は「ゲスト」という名目で、齋藤佳津子はディレクションという名目で当日のプログラムに参加している。



（図1）プログラムのチラシ

### 〔導入〕

冒頭で、立絵の歴史的背景の説明を行った。前述のように、立絵は紙芝居のルーツにあたるもの

であることを、絵巻のレプリカを使い視覚的に伝えた（図2）。そのうえで、この度のプログラムが紙から絵を切り抜いて、立絵を作るものだということを伝えた。

それから、子ども達がプログラムの中で実際に行う工程を短時間で実演してみせた。実際のプログラムは大きな紙に描画することから始まり、紙から絵を切り抜き、立絵を製作し、お話づくりをし、音を考え、演じるまでに至る。それらすべてを導入で見せると長くなりすぎるので、お話づくりや音を考える工程は省略したが、製作の工程と演じる工程は本番さながら実演した。子ども達は、子どもらしい反応（実演しているゲストの姿を見て思いついたことを発言したり、笑ったり、問いかけに答えたりする姿）を見せた。



（図2）導入の様子

### 〔ひらがなカード〕

このプログラムでは、子ども達が絵を描き始める前に「ひらがなカード」1枚ずつを引くことにしていた。この「ひらがなカード」というものは、横10cm×縦15cm程度のはがき程度のサイズであり、そのカードの片面にはひらがな1文字が書いてある（図3）。子ども達には、「引き当てたカードに書いてあるひらがな1文字から始まるモチーフを連想して描く。」というルールを課した。このようなルールを設けた理由は、逆に何を描いても良いことにすると、何を描けばいいのか分からない子どもが多いのではないかとということ、あるいは自分がいつも描くモチーフ、描きやすいモチーフを描くことに留まり、子どもにとって発見が少ない体験になってしまうというようなケースを懸念したためである。

子ども達は、このカードを引くというゲーム的な方法を楽しんでいるように見えた。そしてカードを引くと、引き当てたひらがな1字から始まるモチーフには、どういうものがあるだろうかと思いを巡らしていた。何を描こうかと、声に出しながら考える子どもも多かった。中には、引き当てたカードに書かれたひらがなから始まる丁度よいモチーフが思いつかない子どももいるようだった。例えば「つ」を引いた子どもは「つの」を思いついたが、それだけでは描きにくいので、「つのが生えた鬼」を描いていいか？などと質問した。そのようなケース、とりわけ子ども達が考えて解決方法を提案したケースについては、ほとんど良いと回答した。「と」



（図3）ひらがなカード

を引いた子どもは、まず「時計」を思いつき、「時計付きサソリ」なる独自のキャラクターをその場で発想した。何を描けばいいのかわからないという子どもはほぼおらず、ほとんどの子どもがスムーズに描画活動に入っていた。

### 〔描画から立絵製作〕

紙は幅45cm×長さ180cmの長い画用紙を用意した。大きな長い紙にしたのは、普段目にしないサイズの紙にのびのびと表現してほしかったからである。また、導入に使用した絵巻と似ていることから、描画を通して物語をイメージしやすいのではないかと考えたからでもある。また複数の子どもが同じ紙に描画することにより、子ども同士が影響しあう可能性にも期待した。なぜなら、同じ紙に描いている子どもや向かいに座って描いている子どもは、この後の工程で共に物語を作り演じる子ども達であり、描画の段階から徐々に関係が構築されれば活動も豊かになると考えたからである。

描画材料としては、黒色の筆ペンと水性ペン、ハードパステルとソフトパステルを用意した。黒色の筆ペンと水性ペンは線を描くために、ハードパステルとソフトパステルは彩色するために用意した。このような描画材料を用意したのにも理由がある。このプログラムは1日のうちに描画から立絵人形劇を演じるに至るプログラムであるから、例えば水彩絵の具のように、塗布した後しばらく乾かないものを使用するわけにはいかなかった。また、後の工程で物語を作ると考えると、具象性の強い描画が自然と現れるような描画材料にした方がいいと思われた。よって、強い黒色で、ある程度細かな線描ができる筆ペンや水性ペンを採用した。子どもの描画活動について知っている方は、割り箸ペンを使用することも思いつくのではないかなと思う。割り箸ペンの形状に細かな決まりはないと思うが、多くの割り箸ペンは割り箸の片側をカッターで平らに削ったもので、削った側に直接墨を付けて描画するものである。筆者も割り箸ペンを使用することについても検討した。ただ、乾燥にかかる時間を考えると、今回はインクが出すぎたりすることがない筆ペンや水性ペンの方が妥当と思われた。ハードパステルとソフトパステルについては、線描の後に彩色して、線描を覆い隠してしまわないという理由で採用した。これらのパステルは塗った後、ティッシュなどを用いて色を伸ばし紙に馴染ませることができる。そうすることで、淡く全体的に色が着き、先に描いた線描の良さも活かすことができる(図4)。定着が悪い場合はフィキサチーフという定着液をスプレーで吹き付けることによって定着させることもできる。

立絵は本来裏表それぞれに絵が必要であり、裏表2枚の絵で棒を挟むように接着し完成する。ただしこの度はそうしなかった。裏表の絵を用意するためには、まず一つ絵を描き、



(図4) 描画の途中



その絵の違うポーズの絵、もしくは左右反転の絵を描くことになる。これをするにはある程度技術が必要である。年少児から参加可能なこのプログラムでは難しいと思われた。だからこの度は、もっと簡単な方法を用いることにした。その方法とは、光に透かして左右反転の絵を描く方法である。まず片面に描き、大きな紙から切り抜いた後（図5）、外光が差し込む丈夫な窓ガラスに裏向けに絵を貼り付ける。すると、表面に描いた絵が紙の裏面に透けて見える。それをなぞって左右反転の絵を描くのである。この方法のデメリットは1枚の紙の裏表に絵を描いているわけなので、後で取り付ける立絵の持ち手になる棒が隠せないという点である。棒は裏面の絵に被さる形で、セロハンテープで固定することになった。美しい仕上がりであるとは言えないだろう。しかし、この棒の固定方法は幅広い年齢の子どもにも容易に理解できるものであるから、子ども達はほとんど迷わずに自力で棒を接着することができた。



（図5）大きな紙から絵を切り取る様子

### 【お話しづくりと音づくり】

立絵ができたグループから子ども達同士で話し合い、お話しづくりと音づくりを始めた。お話しづくりと音づくりはどちらかといえばお話しづくりが先行して行われ、この場面でこんな音を入れようというように音が決まっていた。お話しづくりの方法論などを詳しく説明しなかったが、子ども達は各自の立絵を持ちながら、大まかな状況設定などから決め始めた。多くの子どもは、自身が作成した立絵にセリフを付けるなどして楽しみながら物語の設定に入り込む姿を見せた。自分自身が製作した立絵があることで、お話しづくりが容易になっているように見えた。何もない状態でお話しづくりをしたとすると、難しかったのではないかと思う。どのグループも異年齢の子どもで構成されていたので、年齢の高い子どもが、年齢の低い子どもの意見を取りまとめている姿が見られた。

音づくりにはシュタイナー教育（ヴァルドルフ教育）で用いられる、7音の鉄琴（スウェーデン、アウリス社製）（図6）を使用した。この鉄琴はレ・ミ・ソ・ラ・シの5音からなっており、ド・ファがないものである。これは「ヨナ抜き音階」と呼ばれる世界中の民謡でよく用いられている音列である。「ソ」の音を起点と考えたときの4番目の音がド、7番目の音がファであり、それら



（図6）7音の鉄琴

の音を抜いて成り立っていることから、そう呼ばれるものである。この鉄琴は、同時に複数の鍵盤を叩いても不協和音にならないので、即興での音づくりに向いていると考え採用した。

### [上演]

上演は各グループ5分～7分程度で行った(図7～8)。上演前、各グループで練習をする時間を少し設けた。少ししか練習時間を設けなかったのは、即興性を大切に考えたからである。あまり時間をとると、「こうしないといけない」などと緊張が生まれ、子どもの自由な表現が損なわれるのではないかと考えたからである。舞台には黒幕を掛けた長机を使用し、演じ手の子どもはある程度幕に身を隠しながら演じた。内容としては、状況が突飛で子どもらしい発想のものが多かった。場面が変わる時には7音の鉄琴を鳴らすなどの工夫で、転換をスムーズにしていた。各グループが演じた劇は以下の通りである。

グループ1/題名『鬼に追いかけられるうさぎとダイヤモンド』

グループ2/題名『海のレストラン』

グループ3/題名『お母さんを追いかけてタイムスリップ』

グループ4/題名『宝さがしのおはなし』



(図7) 上演の様子①



(図8) 上演の様子②

## 考察

今回のプログラムを振り返り、「言葉」と「表現」、とりわけ描画表現とがどのように相互に関連したかについて注目しながら、子どもの描画活動の在り方について考察したい。

### [描画の手がかりについて]

今回のプログラムでの子どもの活動は最終的には立絵芝居を演じるものになるが、初めの活動は、

描画である。物語がない状態で絵を描くわけである。物語が初めにあり、その物語が描画を導くのではないのである。物語が描画を導く活動としては、美術教育団体「新しい絵の会」が提唱した「想像して描く」という活動がある。物語を聞いて、その一場面を絵で表現する活動である。「お話の絵」などと呼ばれ今でも実施されている活動であろう。ちなみに「新しい絵の会」は他に、運動会や遠足など経験したことを画題にする「経験を描く」、身近な動植物を観察しながら描く「観察して描く」描画活動があり、これら3つを体系的に指導することが必要だと1969年ごろから主張していた<sup>4)</sup>。これらの活動も子ども達の経験や目の前のモチーフ等、共通の画題を手がかりに描画活動を行うものである。大人から画題が決められていない描画については、自由画と呼ばれているものがある。子どもが日常の保育の中で自由に描画したものを綴って自由画帖としてまとめている教育・保育現場もあるだろう。自由画では子どもが興味を持っているもの、知っているものが素朴な形で描かれる。自由画では、それぞれの子どもが画題を自由に設定しているのである。画題が決まっている描画活動は一斉保育の中で、画題が決まっていない自由画は自由保育の中で行われることが多いのではないだろうか。

今回のプログラムでは、描画の手がかりとして、「ひらがなカード」を用いた。前述のように子ども達はこのルールを楽しみ、スムーズに描画に入っていた。画題については子どもが自由に設定していることから、分類するならば自由画の活動であるが、「ひらがなカード」による頭音遊びの要素が入っている。「言葉」を用いた遊びが発想する楽しみを生み出し、描画による「表現」をより主体的な活動に変化させていた。プログラムのこの部分だけを取り出して、「言葉」と「表現」が相互に関連する描画活動として実施することは、多くの教育・保育現場で可能ではないかと思われる。

### 【描画後の表現の展開について】

小学校学習指導要領、図画工作編では鑑賞する力を育てることが明記されており、他者の作品を見て内容を読み取ったり、感情に共感したり、そこから自分なりの考えを持ったりする能力は育てるべきものである。鑑賞を促す自然な方法は、壁への展示・掲示ではないだろうか。子ども達が描いた絵を教室や保育室の壁に一堂に掲示すれば、自ずと他者の表現を見ることになる。しかし、この度のプログラムを通して感じたことは、絵を壁に掛けることばかりが鑑賞を促すものではないということであった。今回のプログラムでは、描画後に絵を切り取り、立絵に仕立て、立絵芝居に活用する。つまり描画による「表現」で終わらずに、そこから物語という「言葉」が立ち上がる。そこに楽器を用いた音による「表現」も加わる。この過程で、子どもは他の子どもの「表現」を受け止め、自分の考えを述べ、伝え合うことになる。「言葉」や「表現」が相互に関連する活動の中で、鑑賞に近いことが行われているのである。このことは、製作と鑑賞の在り方について、多くの示唆を与えるものであった。



## 終わりに

この度、プログラム“ものがたる絵・立ち上がる音－立絵で人形芝居を演じるとき－”を実施して、教科や分野を超えた活動の可能性を見出すことができた。描画が絵画表現の枠にとどまることなく、物語を生み出したり、音の表現のきっかけになったり、子ども同士の伝え合いが生まれたりとあらゆる方向に展開できるということを、実践を通して知ることができた。ただし、この度の結果は一つの事例であり、さらなる実践の機会を持つことで明らかになることもあるだろう。その際は機会に合わせて一つ一つの工程についても内容を精査した上で実施する必要がある。まずは幼稚園・保育所にて日常の保育の中で数日に分けて行うような形で実施する機会があれば、より内容を深めることができるだろう。また、この度のプログラムの冒頭の部分である、頭音遊びを活用した描画活動についても、活用の可能性を見出すことができた。引き続き活動を実施する中で成果をまとめていきたい。

## 参考・引用文献

- 1) 上地ちづ子, 『紙芝居の歴史』, 久山社, 1997, p.23.
- 2) 谷田貝公昭: 監修 林邦雄: 責任編集, 『保育用語辞典』, 一藝社, 2006, p.325.
- 3) 文部科学省, 「幼稚園教育要領」, 2017, 告示第62号.
- 4) 柴田精一, 「保育者養成教育における観察画」『大阪城南女子短期大学研究紀要』第55巻, 2021.3, p.111-121.

(しばた せいいち: 専任講師)

児童・幼児を対象とした「言葉」や「表現」が相互に関連する活動実践を振り返って