

## 「立体紙芝居」の制作

小林伸雄

KOBAYASHI Nobuo

本学では児童教育学科の造形教育の一環として「立体紙芝居」の制作を長年続けているが、他に類を見ないオリジナル教材として定着し、保育実習・教育実習や就職先の保育園・幼稚園等で活用されている。「立体紙芝居」の内容は時代とともに変化してきているが、その指導方法は基本的には変わっておらず、ある程度方法論が確立されたものとする。しかし、制作者は学生個人であり、一人一人の個性や思いが色濃く反映されるものでもあるので、結果として十人いれば十通り、千差万別の作品が創出されることになる。

本稿では現在授業で実践している「立体紙芝居」の制作について、その授業内容や指導方法を報告するとともに、その中から生まれた個性的な学生作品のいくつかを紹介してみたい。

キーワード：保育者養成、造形教育、手作り教材、紙芝居

### 1. はじめに

本学では伝統的に音楽、造形、体育（本学では基本三技能と呼び習わしている）といった実技系科目に力点を置いた教育を特徴としており、現在も教育方針にその精神が明記されている。カリキュラムにおいてもそれぞれ特色のある科目を配置し、授業時間数も充分とはいえないまでも比較的多めに確保されている。

基本三技能の中の造形分野では「保育内容・造形表現Ⅰ」（1回生前期）、「保育内容・造形表現Ⅱ」（2回生前期）、「図工演習」（1回生後期）、「図画工作科教育法」（2回生前期）、「幼児美術」（2回生通年）の5科目が用意されており、それぞれ特色ある授業内容を展開している。

本稿で取り上げる「立体紙芝居」は「図工演習」という1回生後期に開講される授業で行っており、授業時間数は週に2コマ確保されている。学生は1回生前期に「保育内容・造形表現Ⅰ」で造形の基礎的な表現技術を学んでおり、その基礎の上に「立体紙芝居」があると言える。すなわち「立体紙芝居」と「保育内容・造形表現Ⅰ」は技術的な面での連続性を有しており、これがなければ「立体紙芝居」の制作は恐らく困難を

極めるであろう。この2つの授業が有機的につながることによって「立体紙芝居」が総合的な表現の場となり、それぞれの授業が効果的に機能することになると考えている。

一方、科目名からしてより連続性を感じさせる「保育内容・造形表現Ⅱ」の方はというと、「図工演習」が技術的な面での連続性であるのに対し、子どもの表現の精神的側面や保育における造形指導という面での連続性を重視した内容になっている。つまり「保育内容」が本来「教育課程及び指導法に関する科目」という位置づけであることに適合した面での連続性である。保育・教育を学ぶ学生にとって造形表現とは子どもの表現意欲を引き出し、それを支え、保証しながらよりよい表現へと導く指導者としての側面と、自らを一人の表現者として捉え、自分自身の表現行為を実践する立場としての側面を備えたものであるといえる。

受講学生は「保育内容・造形表現Ⅰ」で習得した基礎的な表現技術を駆使しながら総合的な表現としての「立体紙芝居」の制作に携わる訳であるが、その具体的な指導方法や学生作品など、現時点での授業実践報告をしてみたい。

## 2. 「立体紙芝居」の特徴

授業に「立体紙芝居」の制作を取り入れるようになったのは本学に児童教育学科が設置されて間もなくであると考えられるが、今となつてはその経緯の詳細はわからない。恐らく教育実習などで役立つ手づくり教材として造形分野の授業ではじめられたものと思われる。いずれにせよ保育現場における紙芝居の存在は大きく、絵本と並び不動の位置を占めていることは間違いない。その紙芝居に着目し、手づくりならでの良さを強調する方向で発展させて来た結果が現在の「立体紙芝居」となっている。

その特徴は以下の通りである。

- ・ 市販されている紙芝居の倍近い大きさ（四つ切り画用紙大）である。
- ・ 人物や動物、背景などを立体的に表現する工夫を積極的に取り入れている。
- ・ 動く工夫やさまざまな仕掛けを積極的に取り入れている。
- ・ 絵やストーリーは自作したオリジナルなものである。
- ・ 一作品は10～15枚程度で構成される。
- ・ 授業では一人一作品を制作し、完成した作品で評価する。

これらの特徴は時期とともに変遷して来ており、例えば絵やストーリーを絵本から引用して制作していた時期もある。著作権の問題があるとの判断から現在はずべてオリジナルのものを原則として制作している。ただし著作権フリーのイラストや、ストーリーにおいては著作権に抵触しない昔話などは引用可としている。

また、人物等を立体化する方法や動かす方法、仕掛けの種類なども一朝一夕で現在の形になった訳ではなく、長い時間の中で蓄積され、洗練されて来たものである。それは学生と教員が知恵を出し合い、工夫と努力を重ねて積み上げて来たものであり、決してどちらか一方の成果ではない。今後もより効果的な表現方法を求めて試行錯誤は続くものと思われる。その中で今までになかった工夫や方法が生み出され、後進へと受け継がれて行くことであろう。これからも「立体紙芝居」は変化しながら発展して行くものとして位置づけられることが今ひとつの特徴といえるかもしれない。

## 3. 授業の概要

前述の通り、「立体紙芝居」の制作は「図工演習」という1回生後期の授業で行っている。開講はクラスごとになされており、一クラスのサイズは年度によるばらつきはあるが、平均して約30名程度である。

また、学生一人当たりの仕事量が大きいため、週一コマの授業時間数だけでは完成まで漕ぎ着けるのは困難である。そのため週2コマの開講となっている。一時期2コマ続きでの開講を実施していたこともあるが、180分間を集中して制作することには限界があり、どうしても中だるみが避けられない。授業効果の観点から現在の曜日を違えての週2コマ開講に落ち着いている。完成することを最終目標とせず、未完成でもその途中までの過程を重視するプロセス評価とする案を検討したこともあるが、課題の性格上その案を採用することはなかった。なぜなら、課題が紙芝居である以上、それを見る観客（多くの場合子ども）がいて初めて紙芝居となるのであって、そうでなければ言わば一つの絵画的作品でしかない。シラバスや授業時に配布するプリント資料にもあるように、この課題の目標の一つに「手づくりの教材として教育現場（教育実習等）で役立つ」がある。もちろんこの目標を授業時間内に達成することは不可能だが、評価の観点として「観客の前で演じられるもの」という視点を持つことを重視しようとする姿勢の現れである。そのため授業後の成績評価を課題提出とせず、完成した紙芝居を演じてみせる実技試験のような形式としている。なお、時間の関係上、ストーリーを読むことはせずあらすじを語る程度にしている。

学生が「立体紙芝居」を制作する上で常に意識して欲しい目標の一つが「完成させる」である。中には力及ばずあと数枚を残しての未完成という学生もいないではないが、そういう学生も完成を目標に計画を立て、段取りを考えながら制作を進めて来たはずなのである。図らずも未完成に終わってしまったことは残念ではあるが、なぜ完成できなかったのかを振り返ることはその学生にとって今後の人生や仕事のことなどを考える上において自分を知る一つの指標となるはずである。

半期30コマの授業時間が確保されているとはいえ、一人10枚以上の紙芝居を完成させるためにはそれ相応の努力が必要となる。それぞれ得手不得手があるので苦勞する部分は違うが、それを自覚した上で完成を目指すことに意味があると考えている。例えば手先があまり器用でない学生に細かい作業を強いると一気に自

信をなくしてしまい挫折することがある。授業ではそうならないように常に自分の持ち味を活かすことを促すように心掛けている。学生各自の持ち味はそれぞれ千差万別なので、ほとんど個別の対応になるが、学生自身も試行錯誤しながら自分にとって最適な方法を見つけられるような方向性で指導している。自分なりの方法を獲得できた学生は努力を惜しまず集中して作業を続けられるので手も慣れて、これまで1時間かかっていた作業を20分くらいでするようになって来たりもする。

限られた時間の中で物事を成し遂げるには工夫することも大切である。制作過程において物と物を接着剤で貼り合わせるという工程が頻繁に出てくるが、接着剤がある程度乾くまで圧着しておく必要がある。手で押さえておけばいいのだが、そうすればその間何もし他の作業ができない。工夫する学生は、手で押さえる代わりに洗濯バサミで挟んでおいて他の作業に着手する。このような工夫を随所ですることによって同じ時間を何倍にも有効に使うことができるようになる。時間がなくなってくると手を抜く方向に流れてしまいがちになるが、省力化と手抜きとの違いはクオリティを下げずに時間を節約できるかどうかの違いであることにも気付いて欲しいと願っている。

計画性を持ち、努力と工夫を重ねながら制作を続けるには高いモチベーションを維持しなくてはならない。そのためまず最初に、作る側の立場ではなく見る側の立場に身を置くことを促す。作る側の立場だけで制作すると自分の都合が優先する。本来は少し手間がかかるがこの作りの方がふさわしいとわかっているにもかかわらず、面倒だからと手身近な方を採用してしまう。このようなことが繰り返されると、表現力や伝達力など紙芝居の本来持っている魅力がどんどん減少して行ってしまう。見る側の立場に身を置くことによってそのようなことが防げる。なぜなら観客はいつも「より良いもの」にどん欲だからである。具体的には、2~3名の2回生にお願いして最初の授業で自作の「立体紙芝居」を演じてもらうようにしている。受講学生は自ずと見る側の立場に立たされる訳だが、その時はあえて作る側の立場で見ると指導する。このような、見る側と作る側との往還的な視点の移動が客観的な自己判断を可能にすると考えられる。学生は先輩たちの作品を園児のように目を輝かせながら楽しく鑑賞することになるが、その楽しかった経験の中から自分なりに作りたい紙芝居のイメージが形成されるのである。このとき学生の

モチベーションは最高に高まっていると思われる。その後のモチベーションの維持には常に意識しながら声掛けしたり、過去の作品を見せたりすることを怠らないよう気をつけている。また、後期の途中に行われる教育実習もモチベーションの維持には大きな効力を発揮する。実習中に園児が紙芝居を見る機会に遭遇し、その時の園児の様子から紙芝居の持つ潜在力を思い知る学生も多い。紙芝居でなくとも、絵本の読み聞かせのシーンはほとんどの学生が経験するので、見る側（この場合、園児）がどのような場面に応じた反応を示すのかを身を以て認識することになる。この見る側でもなく作る側でもない第3の視点（メタ視点）がモチベーションの維持をより強固なものとしてくれる。

このように在学生や外部の力も借りながら完成を目標に制作をしている「立体紙芝居」だが、この授業を通じて学生の中に育って欲しいと願っているひとつの力がある。もちろん造形分野の科目なので、造形的な発想力や構構力、表現技術などは当然であるが、それ以外にも成績や評価には現れない部分でもとても大切な力が育つのではないかと考えている。

それは、何かを「成し遂げる」ということの大切さと難しさ、そしてその「コツ」を経験から会得して欲しいということである。計画を立てて完成するまで、いかに効率よく効果的に自分の力を最大限に発揮させるかということを考えながら行動するために必要な力のことを「段取り力」と言い表すことがある。この「段取り力」という言葉が、会得して欲しい「コツ」に近い意味合いを持つのではないかと考える。行動が空回りしてしまい、完成など高次元の目標に到達することに結びつかないというタイプはまさにこの「段取り力」が弱いと言える。そしてそういうタイプはよく「過程を認めて欲しい」「頑張りを評価して欲しい」と言うのだが、最初からプロセスだけを重視する姿勢からは「成し遂げる」ことはできないし、「段取り力」が身に付くこともない。「成し遂げる」ことを目指すからこそその過程で「段取り力」をはじめさまざまな力が身に付くものとする。そういう意味でのプロセスが大切なのである。社会に出れば与えられた仕事はこなして当たり前である。そのために必要な力は目標を目指して努力や工夫を重ねる体験からしか得ることはできない。本学の学生は卒業後ほとんどが保育・教育の分野で働くことになる。この分野は特に「段取り力」を求められることも多く、学生にはぜひ培って欲しいと願っている。

## 4. 授業の方法

まず最初に「図工演習」の2016年度のシラバスを掲載する。

科 目 名 : 図工演習
単 位 ( 授業形態 ) : 2 単位 ( 演習 )
担 当 者 : 小林 伸雄・佐藤 有紀・井ノ岡 里子

**授業の到達目標**  
総合的な表現として、独自の紙芝居作品を制作する。様々な技法と素材を研究し、創意工夫を試み作品を完成させる。またその作品は教育現場（教育実習等）で子どもの前で実演することによってその成果を体感する。

**授業の概要**  
実習形式で行う。実習に必要な材料の準備、調査等は各自事前に行うこと。

**全体の授業計画・内容**

1.	ガイダンス（参考作品の鑑賞および制作手順の説明等）
2.	オリジナルキャラクターの創作と、物語のプロットを作成
3.	仕掛け紙芝居のしくみ・しかけについて
4～14	各自紙芝居の作成
15	完成 まとめ。

**準備学習の内容**  
予習のあり方：実習に必要な素材、材料の調査、調達、準備。  
学習のあり方：作品制作に必要な技能を身につける他、更に創意工夫を試みる。  
復習のあり方：教育実習やその他の教育の現場で実際に紙芝居作品を活用する。

**成績評価**  
提出物（80%） 受講態度（20%）

**テキスト**  
授業時に配布する

**参考文献**  
授業時に紹介する。

ここにもあるように「授業の到達目標」に作品の完成と子どもの前での実演を目標とすることを明記している。

「全体の授業計画・内容」では1回目にガイダンスとして参考作品の鑑賞を掲げているが、これが2回生による自作品の発表である。授業時間が空いている学生にお願いするようにはしているが、どうしても該当する学生が見つからず無理を言って時間をやりくりして来てもらうということもある。通常は1回目の授業に2～3人程度に依頼し、演じてもらうが、学生の都合によっては一人ずつ2～3回の授業に分かれて来てもらうこともある。受講学生たちは、見る側の立場と作る側の立場を行き来しながら鑑賞することを促されているので、観賞後の質疑応答の時間には材料や制作時間、仕掛けの仕組みなど作る側の立場からの質問も多く、作る気持ちが醸成されていると感じさせる。

4～14回目は一括りにして「各自紙芝居の作成」となっているが、2回目、3回目も含む詳細は、以下の授業で配布するプリントを参照しながら解説したい。

### 立体紙芝居の制作

#### 1. 目的

- \* これまでの授業を通して学んできた技法や素材の扱い方を活かして、総合的な作品としての立体紙芝居を制作する。
- \* 手作りの教材として実習等、教育現場や保育現場で役立てる。

#### 2. 条件

- \* 対象年齢：3～5歳を基準とする。
- \* 枚数：10枚程度を基準とする。
- \* 大きさ：四つ切り（B3）。
- \* 絵：オリジナルのものとする。
- \* ストーリー：オリジナルのもの、または著作権による制限のないもの。
- \* その他：既成の紙芝居にはない工夫を取り入れる。（動く部分や仕掛けなど）

#### 3. 製作過程

1. オリジナルの登場人物（動物など）を作成する。（動く部分などを考慮して）
2. 背景を作成する。（ある程度ストーリーを考慮して）
3. 背景の上に1で作った登場人物（動物など）を配置し、動くようにする。（1枚目の完成）
4. 同様にして2枚目3枚目を完成させる。（ストーリーを考慮して）
5. 完成した3枚を自由に組み合わせてストーリーを完成し、プロットを描く。（枚数決定）
6. プロットに従って残りの枚数を完成させる。

#### 4. 製作上の留意事項

- \* 自分の教育観、保育観に合わせる。
- \* 使用の目的や意味を考慮する。
- \* 使用する時期を考慮する。（季節感など）
- \* 場面展開をはっきりさせ、構図に変化を持たせる。
- \* あまり細かい部分にこだわりすぎず、遠くからもよく見えるように、人物などは大きめに配置する。
- \* ストーリーが長すぎたり、短すぎたりしない。また、難しすぎたり、簡単すぎたりしない。
- \* あまり教訓的すぎるものより、子どもたちがワクワク・ドキドキしたり、楽しんだり、感動できるもの。

#### 5. 材料・用具・技法

- \* どのような材料・用具・技法を用いてもよいが、そのものの感じや場面の雰囲気表現するのに最もふさわしいと思われるものを工夫して使用すること。以下にその一例を掲げるので参考にしてほしい。

##### \* 材料

- ・ 画材類：水彩絵の具、ポスターカラー、墨汁、インク、コンテ、パス、ラッカー、ニス、水性塗料、マーカー、サインペン、鉛筆、色鉛筆、その他
- ・ 紙類：両面紙、色画用紙、ケント紙、トレーシングペーパー、ボール紙、和紙、包装紙、セロファン紙、新聞紙、段ボール、紙ひも、その他
- ・ 布類：洋服地、和服地、白布、綿ジャージー、タオル地、ガーゼ、パッチン、コールテン、サテン地、ビニールクロス、ボア、皮革、毛皮、その他
- ・ 木材類：板材、角材、丸棒、ベニヤ板、パルサ材、竹、コルク、その他
- ・ 金属類：ブリキ、トタン、アルミ、針金、ピアノ線、金網、ねじ、ばね、ビス、ナット、金具類、空き缶、電化製品や時計などの部品、その他
- ・ プラスチック類：空き容器、発泡スチロール、その他
- ・ 日用品・家庭用品類：割り箸、つまようじ、アルミフویل、ポリ袋、キッチンテープ、紙筒、スポンジ、ナイロンたわし、マジックテープ、ひも類、各種容器類、その他
- ・ 廃品・廃材類
- ・ 自然物：石、砂、木、木の葉、木の実、樹皮、羽、ワラ、その他
- ・ その他：糸、釣り糸、粘土、手芸用品、ガラス

##### \* 用具

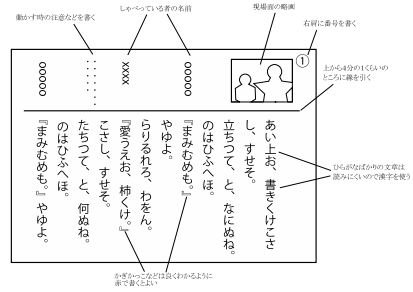
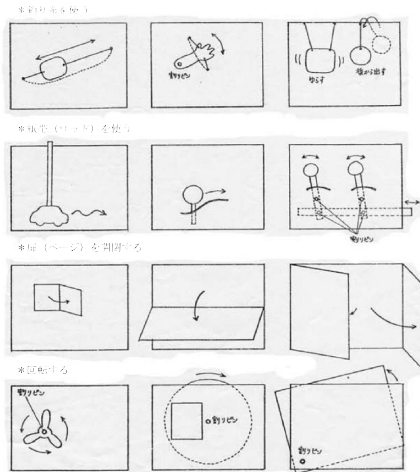
- ・ 筆、ハケ、歯ブラシ、金網、ペン、ローラー
- ・ はさみ、カッターナイフ、円切りカッター、彫刻刀、キリ、目打ち、コンパス、ピンセット、ヤスリ、のこぎり、糸鋸
- ・ 接着剤：木工用ボンド、ゴム皮革用ボンド、エポキシ系接着剤、その他
- ・ ハトメ、割りピン、ホッチキス

##### \* 技法

- ・ 絵画技法各種、紙の造形、版画
- ・ コラージュ、砂絵、切り絵、押し絵、貼り絵、モザイク
- ・ 木などを彫る、粘土細工、ぬいぐるみ、パッチワーク
- ・ ペーパーアート、起こし絵、巻物、エプロンシアター
- ・ その他各自の工夫次第で様々な技法が考えられる。また、あまり一般的ではない自分独自の技法などを使っても良い。

7. 裏の文章の書き方

B5用紙の動かし方



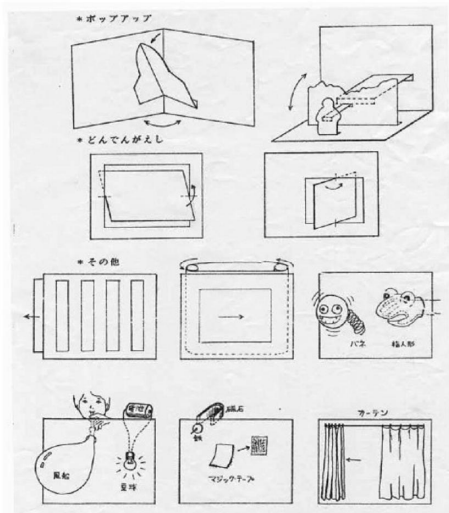
8. 紙芝居を演じる時の注意

- \* 読み始める前にもある程度の導入が必要な場合がある。
- \* 全員からよく見える位置とする。
- \* 大きな声で、ゆっくり表情豊かに読む。
- \* 登場人物によってしゃべり方や声色を変えて読む。
- \* 次のページに移る時や動かす時のタイミングをうまくとる。
- \* 絵をじっくり見られるだけの間を空ける。
- \* 子どもたちの反応によってはアドリブを入れたり、質問に答えてやるだけの余裕を持ってやる。
- \* 一度目は絵や仕掛け、動くところなどに気を取られて、ストーリーをほとんど理解していないこともあるので、二度読む必要がある場合もある。
- \* 紙芝居を単独で使うだけでなく、次の保育の導入に使ったり、他の領域の活動と関連づけて使えばより効果的である。
- \* 動くところなどを途中で触りに来たりする時は、終わってからゆっくり触らせてあげる約束で話に集中させる方がよい。

以上、B5用紙で5枚分の資料を2回生の実演後に配布し、説明に使用している。シラバスと重複する記述も見受けられるが、こちらはより具体的な作業工程を示しながら、技術的なヒントや参考になる資料を添付して、制作の手引きとなるように構成されている。

「1.目的」には、総合的な作品としての「保育内容・造形表現Ⅰ」との連続性とともに教育現場・保育現場で役立つことを明記している。作品を完成させることが授業の中だけで完結するのではなく、外部とのつながりを持つことによってより大きな目標となることを期待してのことでもある。

「2.条件」は、強制的なものではなく、作る時の目安になればと掲載したものである。例えば、対象年齢が3～5歳となっているが、保育園の1歳児を念頭において乳児向けのものを作りたいという学生には希望に添うようにしている。指導やアドバイスもそれに応じて行うようにしている。ではなぜ3～5歳という条件が付与されているかということ、幼稚園を視野に入れているからである。3～5歳を対象に作っておけば保育園でも幼稚園でも使えるという汎用性に鑑みての記述である。その他の条件についてもできるだけ流動的に取り扱うようにし、希望があれば相談に乗り、なるべく本人の



希望を叶えるように配慮している。

「3.制作過程」は、シラバスの「全体の授業計画・内容」が時系列に従って記述されているのに対して、こちらは行程を示すのみとなっている。これは学生一人一人がそれぞれ違った個性・違った速度で、違った内容・違った枚数・違った素材のものを作るので、時系列で統一することなど不可能だからである。従ってこの「制作過程」が適用できるのも最初の6～8回目の授業までで、それ以降はそれぞれの内容や速度に従って、ということになる。

この制作過程で特徴的なのはストーリーから入るのではなく、登場人物の作成から入るところである。小説を書いたり、お話作りが得意な学生はストーリーをつくることから始めてもいいのだが、大半の学生はそのような経験もなく、どちらかというと苦手としている。思うようにストーリー創作が進まないと、そこですべてが止まってしまい、思考停止状態に陥ってしまう学生が結構いる。何も手につかず、ただぼんやりと授業時間を過ごしてしまう。場合によっては数週間そのような状態が続くこともある。そのような学生を見てきた経験から、未完成に終わる学生の中には結構この段階での遅れが原因になっているものが多いことに気がついた。そこで、最初からストーリーを考えるのではなく、自分の気に入ったキャラクターを設定し、それを作って動かしてみるところから始めてみては、と逆転の発想をしてみたのである。

結果は、可愛いキャラクターを創造することは最近の学生にとって苦になることではなく、あっという間に下描きまではできる。それを次に動かせるように作るのだが、基本的な作り方を一斉に説明しても、一人一人動かしたい箇所や仕掛けのタイプが違うので、それぞれの希望に添うようにするにはほとんど個別指導のような形になる。しかし、早くできた学生ができていない学生に教えてくれたりもするので、学び合い、教え合う姿勢を歓迎するようにしている。そうして背景となる画面の上にキャラクターを配置すれば1枚目の完成となるのだが、場面を作りながらストーリーを考えるように指示しているので、早い学生はこの段階で既にストーリーを作り上げ、プロット（紙芝居全体の設計図のようなもの）を描き上げる。遅くとも3枚も完成する頃にはほとんどの学生はストーリーを作り上げることができている。それでもストーリー作りに苦勞している学生には、できている場面から連想しながら考えること（落語の三題噺のように）を促したり、

友人から発想のヒントになるようなアイデアをもらうことを提案したりしながら指導している。

ここまでくれば後は各自のプロットに従って制作を進めるのみだが、この間も動かし方や仕掛けについての質問は絶え間なく、中にはこちらが頭を抱えるような難題を持って来られることもある。配布資料の3～4ページ目に動きや仕掛けの参考になるようなイラストを載せてあるが、ここにはないような奇抜なものから、どう考えても実現不可能なものまで現れるので、その都度学生と一緒に考えながら対処している。

また、この頃になってくると失速するものや焦燥感に苛まれるもの、挫折し諦めかけるものが出てくる。それを防ぐため3～4回に一度必ず一人一人をチェックし、それぞれに応じたアドバイスやヒント、励ましを与えるように心掛けている。

「4.制作上の留意事項」では、「立体紙芝居」の特徴をより際立たせるための工夫や、実習など園での使用を想定して制作する場合の注意などを記載している。

「5.材料・用具・技法」には、「立体紙芝居」の制作に使用可能なものを列挙してある。できるだけ身近なもの、入手しやすいものを中心に挙げているが、これ以外にも使えるものは無数にあると思える。金属類やガラスなど危険を伴うので使用しない方がよいものも含まれているが、あくまでアイデアに行き詰まった時のヒントになればと思い多様なものをできるだけ多く記載した。実際には、紙類、布類を材料として使う学生がほとんどである。

「6.仕掛け・動かし方」も、20種類ほどの代表的な仕掛けや、よく使われる動かし方をイラストで示した。こちらも「5.材料・用具・技法」同様、これ以外にも多くの方法が考えられるが、これが発想のきっかけとなって、観客があつと驚く動きや仕掛けを考えてくれれば、と掲載している。この中では比較的シンプルで作業が容易な、釣り糸を使う方法を用いる学生が多い。

「7.裏の文章の書き方」「8.紙芝居を演じる時の注意」は、すべての場面が完成した後のことになるが、授業の目標や目的に「子どもの前で実演すること」「教育現場や保育現場で役立つ」ことを掲げているので、実際に演じることを想定して記載している。裏面の文章の書き方は市販の紙芝居にも見られる様式で、最も読みやすい標準的な形である。

演じる時の注意は、過去に実習等で「立体紙芝居」を披露してきた学生からの情報を抽出し、重要な事項を記載している。

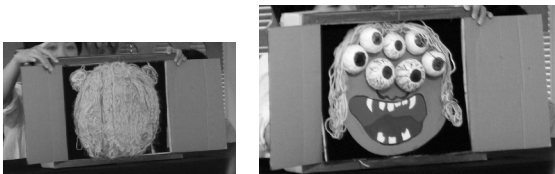
以上、授業で配布するプリント資料に沿って詳細な授業の方法や流れを説明したが、最後に成績評価について解説する。

前述のように「立体紙芝居」の最終目標は観客の前で演じることなので、評価もできる限りそれに近い形を採りたいと、期末試験期間に組み込んで実技試験として実施している。試験時間が限られているため、裏面の文章をすべて読むことはできないが、学生は一人ずつ前に立ちあらすじを説明しながら一枚ずつ見せて行く。観客は担当教員とクラスメイトである。自作「立体紙芝居」の初舞台でもあり、緊張しながら真剣にあらすじを語る学生の姿が見られる。

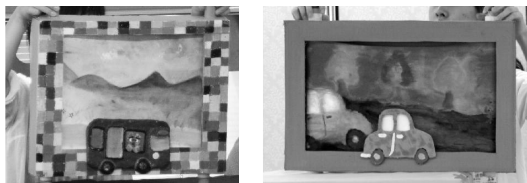
長年このようにして授業で「立体紙芝居」の制作を続けているが、学生作品の中には、教員も頭が下がるような名作や、努力の結晶ともいえる秀作が多数ある。次にそんな学生作品のいくつかを写真により紹介したい。

### 5. 学生作品

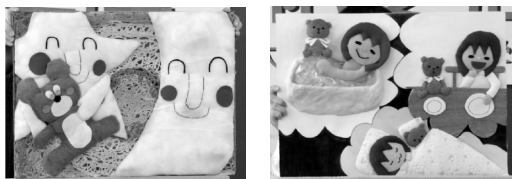
「おばあちゃん！」と呼ぶと、くるりと振り向いたのは七ツ目のおばけでした。



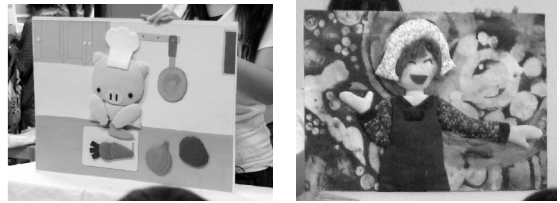
紙筒をくるくる回転させると背景が移動し、まるでバスや自動車が走っているように…。



画面の中は素材と技法の宝庫です。



ブタさんやお母さんの手が動き、ニンジンも切れます。



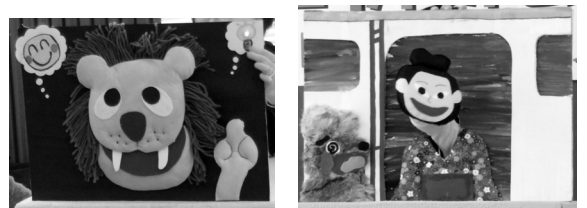
いたずらを思いついたくろたの目がキラリと光ります。



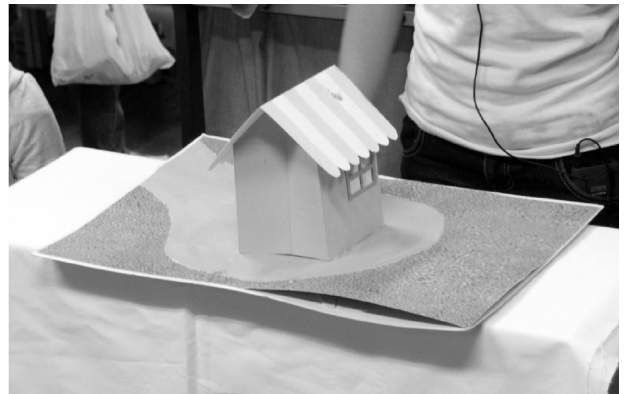
買った魚やクマさんが画面から抜け出します。



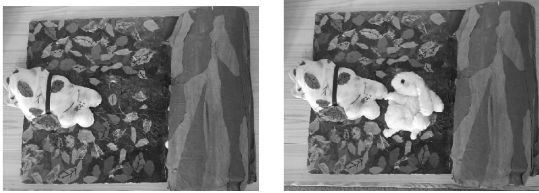
ライオンの口が開いたり、ろくろっ首の首が伸びたり。



ここまで来るともはや紙芝居と呼んでいいものやら…。



空から落ちた雲の郵便屋さんは木の影から出てきたうさぎさんにたすけられます。



## 6. おわりに

「立体紙芝居」の制作が造形的な技術や能力の育成のみならず、設定した目標の達成に向かって諦めずに持続する力や、効率よく進める方法を考える力などを学生自らが培ってくれることを願ってのものであることはこれまで述べてきた通りであるが、これらのことは教員独りが授業の中だけでなかなか実現できるものではない。在学生の協力を得、教育実習など外部の活動と繋げることで成り立つものであると感じている。完成へのモチベーションを維持するには、精神面の支えとなるようなイメージーションを持つ必要があるということである。その中の活動の一つとして、オープンキャンパスでの「立体紙芝居」の実演や、さまざまな場所に出かけ「立体紙芝居」を披露してくるボランティアを挙げることができる。かつては「絵本ワールド」という神戸新聞社が主催する大きなイベントに毎年「立体紙芝居」で参加していたし、今も「いろえんぴつ」という絵本創作グループの年一回の作品展には必ず招待されている。残念ながら「絵本ワールド」は2014年を最後にイベント自体が終了してしまったが、今後も「立体紙芝居」の依頼があれば積極的に参加するようにしたい。そうすることが学生のモチベーションを高める一要素となることが明らかだからである。因に「5.学生作品」で紹介した写真はほとんどがボランティア等で観客を前に演じている時のものである。

最後に、「立体紙芝居」制作の授業が学生からどのように評価されているか、ということについて、最終授業日に実施している授業評価アンケートの過去3年間の「図工演習」の結果を示すことにしたい。もちろんこの評価結果を真摯に受けとめることにやぶさかではないが、上述した通り、本当の評価は学生自らが自作の「立体紙芝居」を子どもの前で演じた時に定まるのだということだけは付け加えておきたい。

2015年度 総合評価 3.81 (回答者数 26人)

2014年度 総合評価 3.83 (回答者数 29人)

総合評価 3.70 (回答者数 27人)

2013年度 総合評価 3.40 (回答者数 25人)

\*総合評価は4段階評価によるものである。

## 7. 参考文献

齋藤 孝(2008) 段取りカー「うまいく人」はここがちがう 筑摩書房

### ピアスーパーバイザーからのコメント

本学科の草創期から開講されてきた「図工演習」の授業内容と指導方法に関する報告である。長年の試行錯誤の中で培われた工夫が随所に見られ、現時点で、最も教育効果が望める形となっている。紙芝居を立体化することによって、従来の平面のものに比較して表現と手法の多様性が著しく高められるとともに、個々の学生のもつ“持ち味”を生かした指導がなされている。また、単なる作品としての完成を目指すのではなく、それを用いて子ども達の前で演じることで完結するという目標設定も学生たちの学習意欲を高めることに功を奏している。

(担当: 片山 雅男)