



筑紫女学園大学リポジット

パネルシアター製作における情報機器の活用 (1)

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2017-02-22 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 穂坂, 卓, HOSAKA, Takashi メールアドレス: 所属:
URL	https://chikushi-u.repo.nii.ac.jp/records/739

パネルシアター製作における情報機器の活用(1)

穂 坂 卓

Panel Theatre Framings- Using Computer Graphics

Takashi HOSAKA

1. はじめに

幼児教育の特殊性として手作りのものを大切にする傾向が強い。しかし「何でも手作りが一番」とばかり情報機器を一切排除する傾向はどうであろうか。手作り至上主義の保育園・幼稚園で働く保育士・幼稚園教諭は燃え尽き症候群となって2, 3年しか働けない例を見る。

情報化の現在、情報機器に絵本の絵を取り込み、ナレーションを入れて、幼児の好きな時に見ることも可能な時代になっている。しかしこれではテレビと同じで、質問しても答えてはくれない。乳幼児期にテレビを見せ続けるとテレビの音声には反応しても、人間の声には反応しにくい頭になってしまうレポートがあるように、乳幼児に直接情報機器を対峙させては新たな問題を生じるのではないか。

絵本論者の松井直さんは「絵本は大人が子どもに読むもの」¹⁾と言っています。「絵本は、絵を見ながら読んでもらうとき不思議な働き、大きな世界を作っていく。絵本は自分で読んでいますと、言葉と挿絵の間にどうしても溝ができる。時間の差ができますから、それを一つにするのはなかなか難しい。しかし読んでもらえば即座にできる。」

保育の中で絵本を読む意味²⁾を「幼児の生活共同体が共通の言語体験を持ち、

共通のイメージ体験を持つことです。お互いに通じあう言葉を豊に持てば、心の通じあいが豊かにできます。つまり共感が生まれます。そこに生活を共にする人間集団の基礎が形成され、ようやく集団の保育を展開する土台ができはじめるわけです。」

「絵を読む³⁾」ことについて「テレビやアニメーションは一方向的に絵が流れ、画面を自分の目で見るというより、見せられるという受身の視覚体験になり、“絵を読む”ことはできない。絵本の“絵を読む”ときは、緩急自在に頁をめくりながら、自分のペースで自分の気持ちにそった絵の見方ができます。これこそがまさに“絵を読む”ことです。」と述べられていますが、この論はパネルシアターにもあてはまります。

そこで幼児教育現場の情報機器利用の方向性は手作りを生かすために、補助的利用が望ましく、幼稚園教諭・保育士が教材製作であるパネルシアター製作に情報機器を利用できる可能性を見出し、情報機器でなければ出来ない事は大いに利用し、教材製作にかかる時間、体力をできるだけ少なくする方法を考察した。

2. 幼児教育・保育の中のパネルシアター

パネルシアターが幼児教育・保育の現場で生かされているのは

絵話し形式で演者・舞台・観客の隔たりが少ない。

教室・保育室だけでなく、集会でも楽しめる。

絵本や紙芝居で人気のお話し・ゲーム的な遊び・歌遊び・言葉遊び・図形構成遊び・ことば遊びなど視聴覚教材・言語教材として研究・開発の余地がある。

絵話し形式で演者（幼稚園教諭・保育者）が前面に出て、演者・舞台・観客の隔たりがなく、幼児の反応を受け止めながら話を進めたり、掛け合いの妙を楽しんだりできる。

といった理由があげられる。

3. パネルシアターについて

フランネルの布地をはったパネル板が舞台となり、不織布に絵を描いて作った絵人形をはりつけたり、はずしたりして演じます。

フランネルと不織布双方の毛羽立ちにより抵抗が生じて付着する簡単な原理です。

白パネルで準備するもの

- (a) ボード ペニヤ板の薄いもの、ハップウスチロール、チップボードのいずれか1枚（横95×縦65cm）
- (b) 白の綿ネル地 横100×縦70cm
- (c) ガムテープ

作成法

- (a) サイズに切ったボードを白の綿ネル地にあてる。
- (b) 綿ネル地を折り返してしわにならないようにピンとガムテープで張る。

パネル舞台の作り方

一番簡単な方法はイーゼルを80度位傾斜し白パネルを乗せる。

高さの調節は椅子・机に乗せて調節する。

絵人形について

パネルシアターに登場する絵を絵人形と呼び、これをパネル上に乗せて物語や歌遊びが展開されます。

絵人形を描く紙は洋服の芯地に使用される三菱 MBS テックの130番で P ペーパー（パネルシアターペーパー）と呼ばれ、絵が描きやすく、ネル地への付着力が良く、細工しやすく、折れ曲がってもアイロンかけにより修正が可能という利点がある。

下絵は作品に則した下絵が描かれている市販の本があるので、初心者には下絵に P ペーパーを重ねて油性マジックペンで写し取り、ポスターカラーで着色する。

下絵をかく時の注意としては

- (a) 平面的な絵であること。
- (b) 描くものの特色をはっきりさせること。
- (c) アウトラインをはっきりかくこと。

4. パネルシアター製作について

従来のパネルシアターの絵人形の製作過程⁴⁾を述べてみる。

準備するもの

不織布、鉛筆、ポスターカラー、筆、筆洗い、筆ふき、パレット、油性黒ペン、ハサミ、カッターナイフ、糸と針、ガーゼ、フランネル又はパネル布、ボンド

絵人形の作り方

- (a) 下絵から不織布への写し取り
- (b) ポスターカラーで着色
- (c) よく乾いたら油性マジックの黒でふちどり
- (d) 使いやすいよう切り取り
- (e) 仕掛けの完成

仕掛けの内容

裏表（基本人形・活動人形）、2枚重ね、糸止め、切り込み、ポケット、組み合わせ、窓・ふた・口、引っぱり

これだけのことをして1演目を完成させるには丸1日を使っても2日、仕事をしながらであれば1週間は必要である。

苦労して出来上がった時はそれだけで満足し、演じ方の練習まで時間が取れず、演じた時は失敗した例を聞く。

情報機器を活用することにより準備するものは

- (a) 情報機器

デスクトップ型パソコン

IBM NetVista Type6823

スキャナー キヤノン FB1210U

プリンター キヤノン F6600

情報機器を導入することにより準備不要な物と手順

鉛筆、ポスターカラー、筆、筆洗い、筆ふき、パレットが不要となり、
絵人形作りにおいては絵人形の作り方(a)~(c)が省略でき、後片付けの負担
も軽減される。

5. 情報機器で製作する作品

「カレーライス」⁵⁾

この作品は歌と手遊びがありパネルシアター演者の初心者として最も適して
いる事と、絵が単純で製作しやすく、歌の歌詞を自然と導き出す力がある。

この歌の楽譜と演じた後の発展例としてお買い物ごっこの指導案を紹介する。

カ レ ー ラ イ ス

ともろぎゆきお 作詩
陽 作曲

にんじん(にんじん) たまねぎ(たまねぎ) じゃがいも(じゃがいも) おたにく(おたにく) お
なべで(おなべで) いためて(いためて) ぐつぐつ(ぐつぐつ)に ましょう。

リーダーのまねをして歌いましょう。ハンバークやプリンなどほかの歌詩も考えて歌って遊びましょう。

6. 製作の手順

下絵をスキャンする。

- (a) 原稿を用意し、原稿の上を手前にしてスキャナーに置く。
- (b) 「スタート」の「プログラム」から「ArcSoft Photo Studio2000」
「PhotoStudio2000」を選択する。

クラス 5歳児・25～30名
 本日のねらい 買い物ごっこを楽しむ
 主な活動 室内

配時	子どもの活動	保育者の活動	備考
0:00	絵人形をみながら歌を唄う。 「カレーライス」	パネルシアターの絵人形を出しながら歌を唄う。 にんじん たまねぎ じゃがいも ぶたにく お鍋 トマト カレールー 塩	フランネルパネルを準備
0:05	手遊びをしながら歌を唄う。	子どもと一緒に手遊びをする。	
0:07	パネルシアター「カレーライス」を見る。	パネルシアターを演じる。 コンロを出してお鍋を乗せ、スイッチを回して点火し、歌詞の順番にカレーの材料を入れていく。 絵人形を反転し、にんじんが「あついよー」と言ってるね等言いながら鍋の切り込みの中にカレーの材料を入れていく。 鍋のふたの下にカレーの出来上がりを隠し、鍋にふたを置く。	
0:10	手遊びをしながら歌を唄う。	カレーをぐつぐつ煮ている間もう一度手遊びをしながら唄いましょうとさそう。	
0:12	カレーの出来上がりを見る。	ふたを取りカレーの出来上がりをする。	
0:13	お買い物ゲームをする。	カレーの材料をそろえるお買い物ゲームをしようと呼びかける。	
0:14	トライアングルの数を聞いてグループを作る。	4人から5人のグループになるゲームをする。(例：トライアングルを4つ鳴らしたら4人のグループを作る)	トライアングル
0:17	自分たちで役割を決める。	グループの中で役割を決めるように呼びかける。(例：お爺ちゃん、お婆ちゃん、お母さん、お父さん、私)	
0:20	役割を呼ばれたら手を上げる。	役割が決まっているか確認する。(例：お母さん手を上げて下さい。)	不透明な袋に各品30枚位入れて準備する。
0:22	お買物のルールを聞く。 お買い物袋を受け取る。	お買物のルールを伝える。 お金はジャンケンで勝つ事 品物は2cm幅に切った色紙。 (例：にんじんは橙色) お買い物袋を持った人がジャンケンできる。(1グループ1袋)	にんじん 橙 たまねぎ 黄 じゃがいも 薄茶 ぶたにく ピンク トマト 赤 カレールー 茶 塩 白

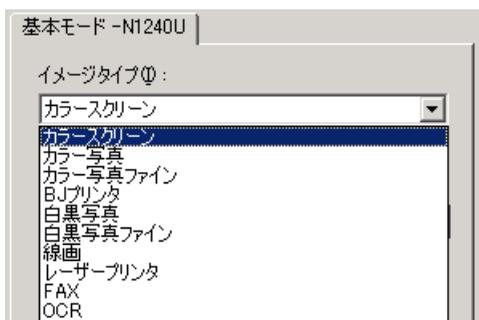
配時	子どもの活動	保育者の活動	備考
0:26	ジャンケンをする。	ジャンケンの練習をする。 後出しジャンケン、ジャンケンボン（保育者が出す）、ボン（子どもが出す）の掛け声をする。 同じものを出す。 自分が勝つものを出す。	
0:28	ジャンケンの勝ち、負けを認識する。	通常のジャンケンをする。 ジャンケンの勝ち負けを理解しているか確認する。	
0:30		スーパーマーケットの店開き（午前10時）を伝え、お買い物ゲームの始まりを伝える。	
0:31	ジャンケンできる人は買い物袋を持ってその場に立ち、店長とジャンケンをする。	役割の人を呼びかけ、店長（保育者）とジャンケンすることを伝える。 （例：お父さんお買物の準備をしてその場に立ってください）	1グループを家族構成で役割を決める。
0:32	店長とジャンケンをする。	ジャンケンをする。 全員でジャンケンボンと掛け声をかけ一体感を持つようにする。	
0:33	ジャンケンをして勝った人は店長の所まで来て買い物をする。	ジャンケンをして勝った人は店長の持っている袋から1枚引いて買い物ができる事を伝える。	
0:38		途中各グループから品揃えを発表してもらう。	
0:45		品物がそろふ配慮をする。 午前11時のタイムサービス。（2枚） 午後0時のタイムサービス（2枚） 午後2時。（店長はチョコキを出す） 各グループの物々交換の時間を設定する。 午後5時。（店長はパーを出す）等	品物が揃ったグループは応援するように促す。
0:55		品物がそろったら、力を合わせてそろえ事を称え、カレーライスを歌いながら手遊びをして「いただきます」と言って、お買い物ゲームを終わることを伝える。	



- (c) ArcSoft Photo Studio2000の画面が表示される。
- (d) 取り込みアイコンをクリックする。



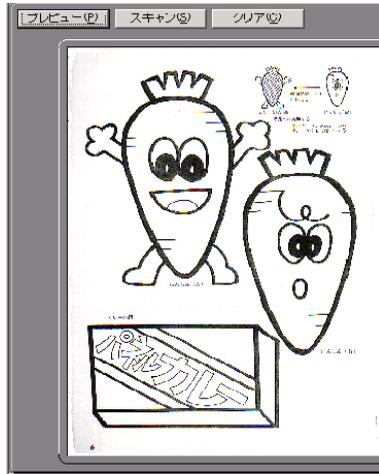
- (e) Scan Gear CS-U の画面が表示される。
- (f) イメージタイプから「カラースクリーン」を選択する。



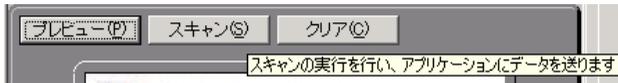
- (g) プレビュー(p)ボタンをクリックする。



キャリブレーション（試しスキャン）が始まり、スキャンされた画像が少しずつ表示される。



- (h) スキャン(S)ボタンをクリックする。



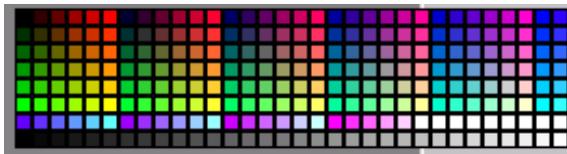
スキャンが開始されプログレスバーが表示され100%に届くとスキャン完了する。

- (i) スキャンした画像を保存するため、「ファイル」メニューから「名前を付けて保存」を選択し「保存する場所」例えばマイドキュメント、「ファイル名」例えばカレーライス1、「ファイルの種類」を指定し「保存」をクリックすると保存される。

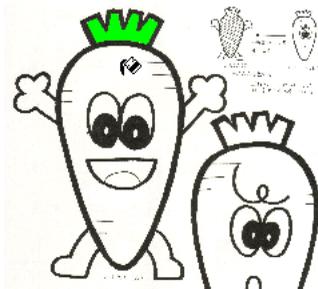
スキャンした下絵に色を付ける。

- (a) ツールボックスの「塗りつぶしツール」をクリックして選択する。
 (b) 塗りたい色を選択するため「スウォッチ」パレットから「スポイトツール」で色を選択し、クリックする。

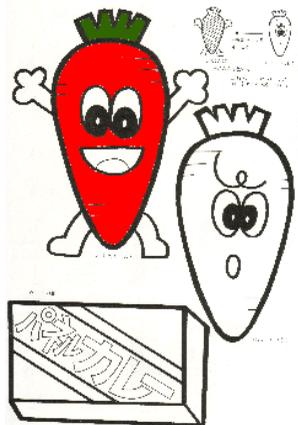




- (c) 色を選択したらポインタのペンキ缶の先を塗りつぶしたい場所に合わせ
てクリックする。



すると線で囲まれた範囲の内側が塗りつぶされる。



- (d) 以上の作業を繰り返し、色を塗りつぶしていく。
(e) ファイルをクリックして「名前を付けて保存」をクリックし、例えば
「カレーライス1 - a」と入力して「保存」をクリックします。
Pペーパーにプリントアウト

- (a) 「ファイル」をクリックし「プリンター設定」をクリックする。サイズは「A 4」、給紙方法は「オートシートフィーダー」、印刷の向きは「縦」を選択し、OK をクリックする。P ペーパーをプリンターに設定する。
- (b) 「プリント」ボタンをクリックし、「印刷」ダイアログを表示し、タイトルの追加をクリックして「レ」印を消去し、 「印刷部数」を設定し「OK」ボタンをクリックすると、印刷が開始される。

7. 結果

スキャナー付随 ArcSoft PhotoStudioで色付けをし、イメージに近いプリントがP ペーパーにできるか懸念したが、少しくすみのある色合いであることと、下絵の黒色の線がはっきりしないのが難点であった。

黒色の線は油性のマジックで手書きする事により、手作り感が増しいい結果となった。

絵に色付けしたものをファイルで保存すれば何時でもプリントアウトできる利便性は大きい。

絵付けの準備、後片付けの軽減は大である。

8. まとめ

今後の課題としては色の調整、市販の下絵をより有意義にするための加工やオリジナル作品作成を、グラフィックソフトを使用して製作する方法を試みたい。

参 考 資 料

- 1) 「絵本の力」河合隼雄・松井直・柳田邦男 共著 / 岩波書店2001年 6月18日発行
- 2) 「わたしの絵本論」松井直著 / 国土社1981年 1月15日発行

- 3) 「絵本のよろこび」 松井直著 / NHK 出版2003年11月25日発行
- 4) こうざパネルシアター, 古宇田亮順・阿部恵共著 / 松田治仁絵 / 東洋文化出版1992年1月10日発行
- 5) 「てづくりのパネルシアター」 月下和恵著・古宇田亮順監修 東洋文化出版1991年10月5日発行

付記

本論文は、平成13年度筑紫女学園大学・筑紫女学園短期大学特別研究助成金（一般研究助成）により遂行された研究の一部を公表したものである。