

保育者養成校の学生の絵本制作とその活用における一考察

鈴木 律子*

要約

保育の現場で絵本は読み聞かせをはじめ、絵画制作の題材や年中行事の前にそれらについて学ぶための導入教材としても幅広く活用されている。筆者はアナログおもちゃの活用に関する講義を担当していることもあり、絵本はおもちゃとしても捉えることができるのではないかと考えている。シラバスには手作りおもちゃの回があり、これまで立体の紙コップや牛乳パックでおもちゃを作ってきた。

今回は最も簡潔である起承転結の4場面の絵本を制作し、内容について分析する。そこから保育者志望の学生の絵本制作についての現状を浮き彫りにし、今後どのようにすればよりよい絵本作りにつながるのかを考察する。そして、完成した絵本が保育現場でどのように活用できるか、その可能性を追求することが本論の目的である。絵本制作と共に、学生に絵本についてどれくらい関心があるのかを合わせて調査することによって、学生の絵本体験についても考察した。

キーワード 絵本制作 絵本 子ども 絵本体験

目次

1. はじめに
2. 本論文の目的
3. 研究方法
4. 絵本作りの概要
5. 結果
 - 5-1 絵本制作にあたっての調査
 - 5-2 好きな絵本について
6. 考察
 - 6-1 オリジナルと二次創作の内訳
 - 6-2 絵本の主人公
 - 6-3 起承転結とページをめくる効果
 - 6-4 制作した絵本の現場での応用
7. おわりに

1. はじめに

絵本はさまざまなジャンルがあり、対象年齢は赤ちゃんから大人までと幅広い。また、絵本に関する研究領域も保育、児童文学、絵画、デザイン、写真、アニメーション等と多岐にわたる。所属する絵本学会では美術的な評価や文学的评价にだけにとどまらない新たな学問領域である〈絵本学〉を目指して20年になるが、絵本のジャンルと研究領域の幅広さの中で混沌とした状況の中にある。このような状況の中で今井（2017）は絵本学について以下のように述べている。

〈絵本学〉は未だ定まった領域ではない。目標とする明確な形はないのかもしれない。むしろ絵本と真摯に向き合い、柔軟に社会を捉え、絶えず問い続け、考え続けることが、結果として絵本の場合、研究を豊かにしていくようにも思う¹。

絵本の場合の1つに保育現場がある。作品の読み聞かせをはじめ、絵画制作の題材や年中行事の前に理解を深めるための導入としても幅広く活用されている。筆者は主に電源を使わないアナログおもちゃの活用に関する講義を行っており、シラバスには手作りおもちゃの回がある。これまで立体の紙コップや牛乳パックでおもちゃを作ってきたが、素材を変えて平面の紙から作ってみるのもあらたな試みになるのではないかと考えた。絵本を自ら作ってみるにより自己表現したものを他者に伝えるといった経験が、今後絵本と向き合う際に理解を深める一助となるのではなかろうか。

そこで保育実習や教育実習、そして就職先といった保育の現場でも使えるエプロンのポケットに入るような小型の絵本を制作することにした。子どもとのコミュニケーションツールとして使える他、一斉保育の活動と活動のちょっとした隙間の場つなぎとしても使えるのではないか。これは筆者の問いであり、学生たちには別の活用法があるのかも知れない。絵本はおもちゃに含まれるのかという議論もあるが、おもちゃの語源が『『もちあそび』あるいは『もてあそび』²であったことから、絵本は持ち運べて遊ぶことができるおもちゃとも捉えることができるのではないかと考える。具体的な絵本制作の概要については4章、現場での活用法については6-4で述べる。

また、これまで講義において『3びきのやぎのがらがらどん』³、『はじめてのおつかい』⁴といった絵本作品が話しに出たところ学生の反応が薄く、保育者志望の学生であれば当然知っているだろうと思っていただけに意外であった。今回絵本を制作すると共に、学生が絵本についてどれぐらい関心があるのかを合わせて調査することによって絵本に対する意識についても考察できるのではないかと考え、分析を試みる。そして、この結果を受けて学生の興味関心を引き出し、今後の豊かな絵本体験へとつなげていきたい。

2. 本論文の目的

本論文の目的は保育者志望の学生の絵本制作についての考察である。最も簡潔である起承転結の4場面の絵本を制作し、内容について分析する。そこから保育者志望の学生の創作絵本についての現状を浮き彫りにし、今後どのようにすればよりよい絵本作りにつながるのかを考えると共に、この授業で取り組んだことを保育現場でどのように活用できるか、その可能性を追求することが具体的な目的である。尚、絵本を起承転結の4場面にした理由は先に述べたとおり、手作りおもちゃの授業内で制作するものであり、国語表現等の授業ではない。4場面という内容を簡潔かつ判りやすいようにしたことで制作の際にイメージや表現がしやすいよう考慮したことと、設定の枠を設けることでその中で自己を表現するのも1つの課題になるのではないかと考えたからである。

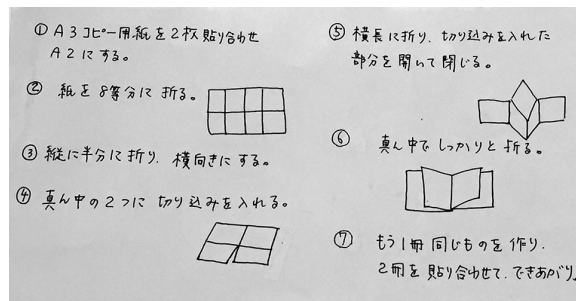
3. 研究方法

研究方法は2016年前期に「おもちゃと文化」を履修した2年生～4年生の学生とし、2016年7月の2週に渡って課題を制作した。内容としては1週目に表紙、見返し、扉といった絵本の部分名称や、縦書きと横書きでは開き方が違うといった絵本のしくみについての説明及び、土台となる小冊子を作り、残りの時間は制作時間とする。2週目の授業は制作時間とする。3週目に振り返りとして無記名でアンケートを実施した。1週目は先週のシラバスの内容が終わらなかったこともあり、その続きを講義したことから今回の絵本制作と振り返りに関しての所用時間としては約2回分の授業時間に相当する。また、アンケートを無記名としたのは、記名するよりも自由に記述できるのではないかと考えたからである。これらの結果をもとに分析する。本研究にあたり、倫理的な配慮として個人名は明かさないことを説明した上で学生に了解を得た。

4. 絵本作りの概要

今回の絵本作りの概要は以下の通りである。ベースとなる小冊子は共通のものとする。作り方はA3のコピー用紙を2枚継ぎ合わせておおよそA2の大きさにし、それを(図1)⁵のように折って切り込みを入れて本のようにする。これを2冊作り、1冊目の最後と2冊目の最初を貼り合わせる。このようにあえて簡易な作りにしたことで、今後学生が作ってみたいと思った際にすぐに作れることを考慮した。

(図1) 絵本の作り方



絵本の構成は表表紙を開くと見返し、次のページの左側は洋書のように奥付とする。これは総ページ数の都合であり、縦書き横書きを問わず統一する。横書きの場合は右側、縦書きの場合は左側にタイトル、作者名を書く。次のページからが本文となり、起承転結を各見開き2頁を使い4場面構成の絵本とする。保育の現場で活用できる絵本制作という趣旨であるが、市販の絵本は必ずしも子ども向けとは限らないことから対象年齢は問わないこととする。

作品はオリジナルとする。ただし、既存の作品のストーリーやキャラクターを利用した二次創作は可能とした。これは以前に拙稿で学生の想像画について考察した際⁶、自己の想像力を膨らませることが難しく感じる学生もいたことから、既存のキャラクターや既存のストーリーを使って、既存のストーリーのその後や別の結末のストーリーにするといった、いわゆる二次創作は可とし、制作に対して精神的に負担にならないように配慮した。また、学生の中にはオリジナルのストーリーで考えているが、絵に自信がないので課題の評価が悪くなるのではないかと心配する者もいた。そこで、絵の上手下手は関係ないこと、また、画材の指定も特にしないが、絵を描くのが難しかったり、雰囲気を変えたかったりした際にはシール（丸、三角、星といった形から動物や人物等を含むものまで可）を使っても構わないことを補足した。

5. 結果

5-1 絵本制作にあたっての調査

絵本制作の分析にあたりストーリーや主人公の設定といった内容について、そして、その元となる背景を知りたいがための予備調査として、また完成した絵本の活用についてどういったことが考えられるのかを知りたいというねらいから、制作後に振り返りとしてアンケートを実施した。絵本を提出したのは男子16名、女子24名の計40名だったが、翌週にアンケートを実施した際には欠席者がおり、回収は男子15名、女子21名の計36名であった。尚、アンケート用紙は本論文の付録に添付した。アンケートの回答と考察は以下の通りである。

「1. 絵本作りは初めてでしたか？」の回答は初めてが21名、以前作ったことがあるが15名と初めての学生の方が多かった。作ったことがあるとの回答では「どこで？」の設問には複数の回答も含み、大学の絵本学の授業が9名と一番多く、次が高校の授業の7名だった。

その他は、個人で制作したことがあるが2名、小学校の授業が1名であった。

「2. 文と絵ではどちらに時間がかかりましたか？それとも同じぐらいでしたか？」の回答は絵が25名と一番多く、同じぐらいが8名、文が3名であった。作業の様子を見ていると全体的に絵を描くまでに時間を要する様子が見られた。

「3. 文や絵を書く（描く）にあたり何か参考にしたものはありましたか？」の回答は、ないが20名と最も多く、次がインターネットやスマートフォン等で検索が14名であった。他には友人の助言と自宅で飼っている犬が各1名であり、本等の資料を授業時に持参した学生は1人もいなかった。動植物を描く際の参考に図鑑等の資料を持参しないのは時代の流れと言いつけるのはやや乱暴ではあるが、より手軽に情報を入手する傾向がうかがえる。

「4. 作った絵本の読者はどれぐらいを想定していますか？」及び「5. どうしてその設定にしたのですか？」の回答は（表1）⁷の通りである。なお、4. は複数回答を可とし、5. は無記入のものもあり、具体例が書かれていた例を挙げる。

（表1）読者の対象設定と理由

4. 作った絵本の読者はどれぐらいを想定していますか？	5. どうしてその設定にしたのですか？
乳児（4名）	・幼児向けの絵本を作る人が多いと思ったので、敢えて幼児にした。 ・身近に乳幼児がいるため。
乳児～幼児（3名）	・子どもが楽しめるように作ってみたいかった。 ・わかりやすさを重視しようと思ったため。
幼児（13名）	・主人公をくまにしようと思ったから。 ・ストーリーを簡単にして絵に重きをおきたかったから。 ・絵を見ただけでもわかるように内容を分かりやすいものにしようと思った。 ・書きやすさから。 ・絵が大きくて文が簡単だから。
幼児～小学生（3名）	・子どもは乗り物が好きだから。 ・作ってみてから何歳児が読みやすいかを考えた。
小学生（3名）	・好きなジャンルだから。 ・くだらない内容でも小学生は想像豊かであり、単純に考えると良かったから。
中高生（1名）	・かわいいキャラクターを使ったかったから。
中高生～大人（1名）	・テーマが失恋だから。
特に問わず（7名）	・どの年齢でも見られるように。 ・他に話が思いつかなかったので、子ども向けとかは考えずに作った。

特筆すべきは幼児（13名）の回答である。ここに絵本に対する世間一般的なイメージが集約されているからである。まず、幼児と「くま」についてだが、ぬいぐるみや絵本に描かれるくまの顔は可愛らしく、また、幼児と体型が近く親しみやすい。そして、絵本だから簡単であるというイメージがあるようだが、例えば佐野洋子（1977）の『100万回生きたねこ』⁸のように一見すると死んで蘇るといった繰り返しの内容のようであっても、読み込むと人生

で大切なものは何かといった深い意味が読み取れるような絵本もある。では、学生たちはどのような絵本に親しんできたのだろうか。

5-2 好きな絵本について

「7. 好きな絵本を1冊、タイトルと作者を挙げてください」ではタイトルのみが19名(表2)、タイトルと作者まで書いてあったのが17名(表3)であった。

(表2) 好きな絵本についてタイトルのみ書けた例

タイトル	作者	人数
おおきなかぶ	(※A.トルストイ文、内田莉莎子訳、佐藤忠良絵)	3
ぐりとぐら	(※中川李枝子文、大村百合子絵)	2
ぐるんぱのようちえん	(※西内ミナミ文、堀内誠一絵)	1
くれよんのくろくん	(※なかやみわ文、絵)	1
ゴムあたまポンたろう	(※長新太文、絵)	1
しろくまちゃんのほっとけーき	(※わかやまけん文、絵)	1
14ひきのシリーズ	(※いわむらかずお文、絵)	1
とさかにごはん	(※スズキコージ文、絵)	1
なにをたべてきたの	(※岸田衿子文、長野博一絵)	1
ねえ、なにしているの	(※きむらゆういち文、絵)	1
ハグタイム	(※パトリック・マクドネル文、絵、寛和歌子訳)	1
はじめてのおつかい	(※筒井頼子文、林明子絵)	2
100万回生きたねこ	(※佐野洋子文、絵)	1
ピヨピヨスーパーマーケット	(※工藤ノリコ文、絵)	1
りんごかもしれない	(※ヨシタケシンスケ文、絵)	1
計		19

(表3) 好きな絵本についてタイトルと作者共に書けた例

タイトル	作者	人数
おおきな木	シェル・シルヴァスタイン文、絵 (※本田錦一郎もしくは村上春樹訳)	1
くれよんのくろくん	なかやみわ文、絵	1
14ひきのシリーズ	いわむらかずお文、絵	1
そらいろのたね	中川李枝子文、大村百合子絵	1
ティモシーとサラのきのおうち	芭蕉みどり	2
とんでもない	鈴木のりたけ	1
ねずみくんのチョコキ	なかえよしを文 (※上野紀子絵)	1
ばけばけばけばけ ばけたくん	岩田明子文、絵	1
バムとケロ (の何かは不明)	島田ゆか文、絵	1
バムとケロのおかいもの	島田ゆか文、絵	1
バムとケロのにちようび	島田ゆか文、絵	1
はらぺこあおむし	エリック・カール文、絵 (※もりひさし訳)	3
もこもこもこ	谷川俊太郎文 (※元永定正絵)	1
モチモチの木	斎藤隆介文 (※滝平二郎絵)	1
計		17

(表2)、(表3) 共に(※)内は筆者の補足である。学生の好きな絵本は『おおきなかぶ』や『ぐりとぐら』といったロングセラー絵本から、ヨシタケシンスケ(2013)の『りんご

かもしれない』⁹といった最近の絵本まで幅広く、分散している。この理由としては流通している絵本の多さと、それに伴い子どもの時に絵本を与える大人の思想や趣味嗜好、学生の現在の好みが枝分かれしていることによると考える。(表2)のようにタイトルだけ判明している場合は、タイトルは記憶にあるものの、作者は特に意識せずに絵本を読んでいたと推測される。(表3)のように作者が文も絵も書いて(描いて)いる場合は作者が記憶にあるようである。その一方で、谷川俊太郎やエリック・カールのような作者に圧倒的な知名度がある場合はその印象が強いが為に絵を描いた人や訳者までは印象に残らないことがうかがえる。以上が絵本制作にあたっての学生の絵本作品についての意識調査である。次章では実際に制作した絵本から考察する。

6. 考察

6-1 オリジナルと二次創作の内訳

絵本を制作し提出したのは計40名であった。うち、二次創作に関しては授業時に自分の意見を述べたり、書いたりすることがあまり得意ではない様子が見られる傾向にあることから10作品(25%)ぐらいではないかと予測したが、結果として予測は覆されグリム童話の『シンデレラ』の続きを書いたもの、ゲームやアニメとして展開されている「SHOW BY ROCK!!」¹⁰のロムとシュウを主人公にしたもの、同じくゲームやアニメで展開されている「ポケットモンスター」のピカチュウとシェイミをそれぞれ主人公としたものが2作品の4作品(10%)で、結果として学生のオリジナル作品の方が割合としては圧倒的に多かったことに注目する。他には二次創作とは趣旨が異なるが、童謡「しゃぼん玉」の一番の歌詞を4頁にした作品が見られた。

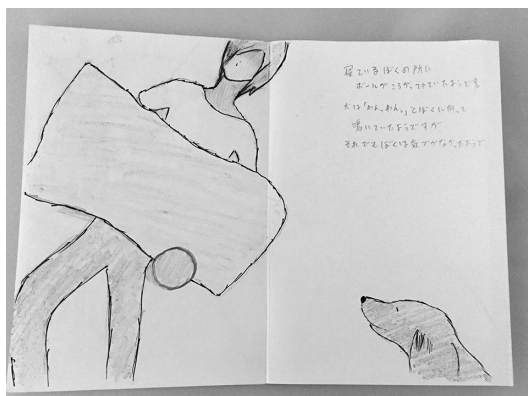
6-2 絵本の主人公

次に絵本制作にあたり、作品の内容の鍵を握る主人公の設定について見てみる。結果は動物(本論では人間以外の生きものとする)、人間、その他の3つに分類され、なかでも動物が一番多いという傾向が見られた。内訳は(表4)の通りである。

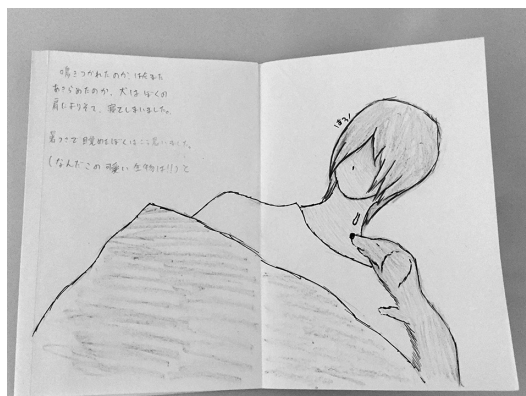
他、動物の種類で補足する点としては本論では特定の動物と断定できないものを架空の生きものとした。3作品の内訳はポケットモンスターのピカチュウとシェイミ、「フォスターズ・ホーム」¹⁴の「ブルー」に酷似した「ぶるー」という生きものであった。

次に分類の多かった人間については自分自身のことを絵本にしたのが2作品あった。1つは飼い犬との触れ合いの話であり（図4）、（図5）、もう1作品は自己紹介で、好きなことやもの、最近失恋したことなどが書かれていた。自身の体験に基づいた話は説得力がある。また、他人に自己を語る際には口頭だけより、絵を交えながらの方が聞き手にとっては判りやすく説得力があると思われる。他にはダイバーが主人公で、見かけや話し方からは特に性別を特定していないと思われるものもあった。

（図4）動物が主人公の例（イヌ-1）

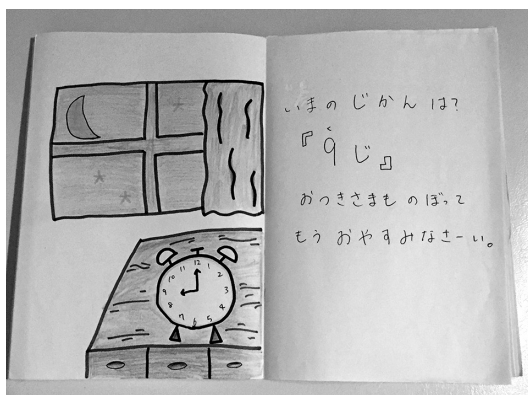


（図5）動物が主人公の例（イヌ-2）

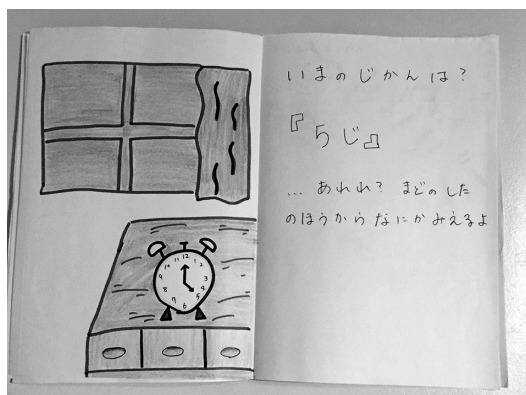


3つ目に多かったその他の分類に関しては5-1で述べた通り、童謡「しゃぼん玉」の歌詞の1番を4頁にしたもの、太陽や雲や船を擬人化したもの、また、擬人化の他には（図6、7）のように時計の時刻によって窓の様子が変化するという趣旨のものが見られた。

（図6）その他の主人公の例（時計-1）



（図7）その他の主人公の例（時計-2）



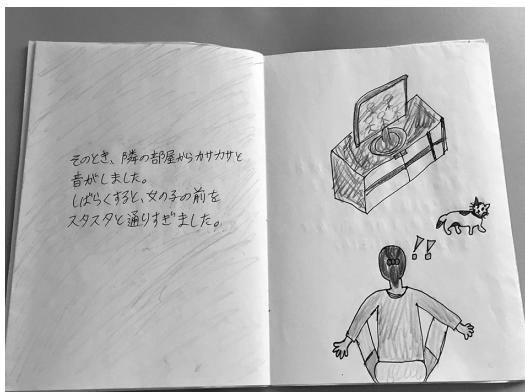
以上、絵本の主人公についてみてきた。次は今回の絵本制作の趣旨である起承転結について分析する。

6-3 起承転結とページをめくる効果

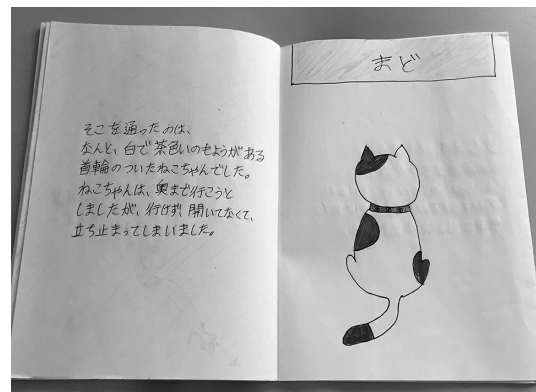
今回の制作の趣旨は起承転結の4場面の絵本である。完成した作品を見ていると起承転結ではなく、単に4場面の絵本というものも見られた。その場合、構成としては「転」の場面がなく、1本調子で話が終わるものであった。起承転結に関しては作り方と一緒に口頭で説明したが、今後はこの場面展開を考える際に理解を深めるためにもワークシートを準備するといった試みが必要と思われる。

起承転結の構成になっていた例としては「夜中の珍客」という作品を挙げる。(起)「あるひの夜、お母さんとお父さんは寝ていて 女の子は一人でテレビを見ていました。」(承)「そのとき、隣のへやからカサカサと音がしました。しばらくすると、女の子の前をスタスタと通り過ぎました。」(転)「そこを通ったのは、なんと白で茶色のもようがある首輪のついたねこちゃんでした。ねこちゃんは、奥まで行こうとしましたが、行けず、開いてなくて立ち止まってしまいました。」(結)「立ち止まっていたので、女の子が立ち上がって、「ねこちゃん、ねこちゃん」と呼びながら、開いているドアの方へと行かしてあげて無事に出ることが出来ました」という内容である。(承)でカサカサと音がしたものが絵に描かれている猫であったと判る。(図8)そして、次のページをめくると大きく猫が描かれている。(図9)これは間違いではないが、(承)の時点で正体が判ってしまっただけでは面白さが半減してしまう。ここではあえて正体は明かさず、次のページをめくって(転)で明かした方が効果的ではないかと考える。

(図8)「夜中の珍客」(承)



(図9)「夜中の珍客」(転)

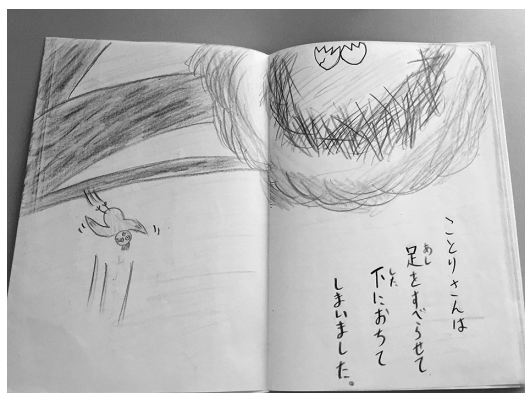


なぜならば、絵本はページをめくって読み進むタイプのメディアである。松居(2003)が「絵本はすばらしい言葉と絵で表現されていますが、その言葉も絵も読み手のものとして子どもに語り伝えられ、受けとめられます。」¹²と述べているように、ページをめくるタイミン

グや間合いは読み手にかかっており、聞き手は読み手と一体になって楽しむ。これが一度始まれば流しっぱなしの映像メディアとは異なるのが絵本メディアの特性である。その特性を活かし、「次はどうなるのかな」と読み手と聞き手はページをめくって予測があたったかどうかを確認する遊びの要素が絵本にはある。

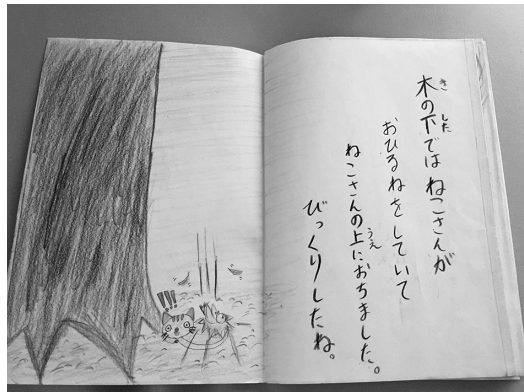
遊びの要素がページをめくることで効果的に表れた2作品を以下に取り上げる。1つは「ことりさんのちょうせん」という作品である。(起)「ある日のことりさん 一匹のことりさん(原文ママ。正確には一匹ではなく、一羽である)が生まれました。」(承)「生まれてはじめて 飛ぼうとした そのときです。」(転)「ことりさんは 足をすべらせて 下に落ちてしまいました。」というように(転)の場面で飛ぶ練習をしていたことりさんが巣から転落してしまう。(図10)

(図10)「ことりさんのちょうせん」(転)



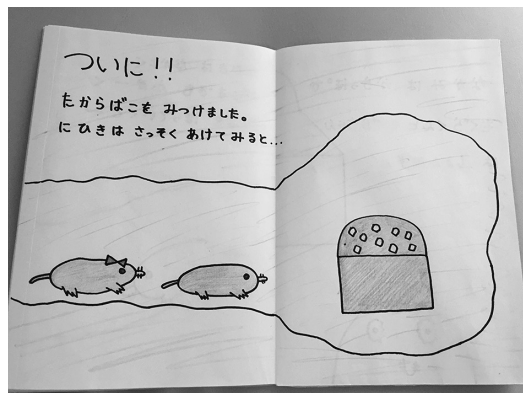
順調に成長していたかと思われていたことりさんが、巣から落ちるといふ恐怖と失敗の2つの体験をする。落下したことりさんはその後どうなってしまったのか。もしかしたら怪我をしてしまったのではないかと心配になる。(転)の場面が効果的に表現されている例である。ページをめくると、(結)「木の下ではねこさんが おひるねをしていて ねこさんの上におちました。びっくりしたね。」となっており、まずはページをめくってことりが無事でよかったという安心感がある。そして、ねこさんがクッションになったのはよかったが、ねこさんが何も知らずにお昼寝をしていたところに、ことりが落下した衝撃にびっくりして起きてしまうということが可笑しい。(図11) (転) から (結) の流れが不自然ではなくうまくまとまっている。

(図11)「ことりさんのちょうせん」(結)



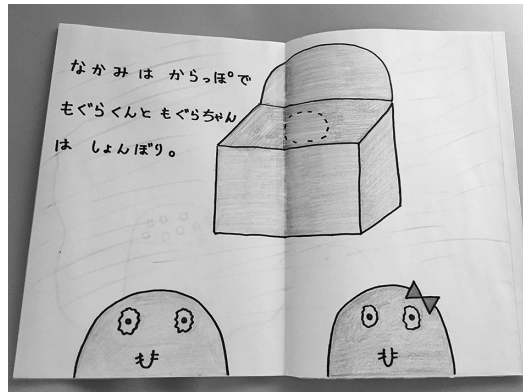
もう1つは「もぐらくんともぐらちゃん」という作品である。(起)「あるひ、もぐらくんともぐらちゃんは なかよく あなをほっていると「たからばこ」とかいてある きのかんばんを見つけました。」(承)「にひきは なかよく どこまでも ふかーく あなをほっていくとー」(転)「ついに！！ たからばこを見つけました。 にひきは さっそく あけてみると…」 となっており、穴を掘り進める中で宝箱が現れる。(図12)

(図12)「もぐらくんともぐらちゃん」(転)



この宝箱が見つかったことが場面転換となる。中身が見えないこの宝箱には何が入っているのだろうかとわくわくしてくる。きらきら光る宝石なのか、それとも宝は別のところにあり、鍵だけ入っているのだろうか。正解は何だろうとページをめくってみると、(結)「なかみは からっぽで もぐらくんともぐらちゃんは しょんぼり。」となっており、まさかの宝箱は空であった。(図13) どんなすてきなものが入っていたか想像していたのに、空っぽだったとは茫然としてしまう。そして、宝はどこへ行ってしまったのかといった想像の余地があり、(結)としてただ結末を見せるだけではないところがうまくできている例である。

(図13) 「もぐらくんともぐらちゃん」(結)



以上が、今回の絵本制作の結果と分析である。起承転結の4場面の絵本を作ってみるといふ趣旨であったが、先に述べたようになかには単に4場面の絵本で制作した学生がいたことと、起承転結の構成になっていてもそれが活かされていなかった作品も見られた。本研究の結果をふまえて引き続き研究するにあたり、今後は「転」の場面の効果についても考えていきたい。次は制作した絵本が現場でどのように活用できるかについて考える。

6-4 制作した絵本の現場での応用

大学の授業においては、学んだことがそのまま現場で使える場合とそうでない場合がある。以前に拙稿で述べた「習ったことが役立たないと学生が判断した場合、関係ないからといって切り捨てるのではなく、そのまま使えなくとも、発想や方法を変えてみることによって活用できないか考えてみる視点は大切」¹³であり、今回の絵本制作でもこの点について問うてみる。

アンケートの「6. 今回作った絵本はどのようなところで活用できると想定できますか？」では、授業時に口頭で「どこで、どのように」使えるのか具体的に書くように補足説明した。しかし、回収したアンケートを見ると「保育園で」や「現場で活用できると思う」というような回答も多かったことから、今後はアンケート用紙の質問事項は具体的に書いておく必要があると反省する。また、社会人と比較すると学生は経験そのものが浅いのは現実であり、これから先の社会人経験によって視野が広がっていくであろうと推測される。しかし、現時点で、たとえ経験者から見てそれは無理があると思われるようなものであっても、まずはアイデアをできるだけ出して試みるのが大切である。そうして紙に書き出すことによって頭の中でなんとなく浮かんでいたアイデアを可視化することによって見えてくることもあるだろう。アンケートの中には「特に無し」、「活用できない」といった回答があったことは残念である。残念であると同時に今後は、受け身の講義だけではなく、アクティブラーニングが教育現場で導入される今日においては思考する力を養うような試みを増やすことを教員として考えていかねばならないことを痛感した。

その一方で、具体的な活用例を挙げていた学生もあり、以下に活用例と授業内で補足説明したことを述べる。

① おもちゃの1つとして保育室に置いておく

「幼稚園や保育園でおもちゃと一緒に置いておく。限られたページ数なので伝わりやすいと思った」(4年生女子1名)。保育室におもちゃの1つとして手作り絵本を置いておくの一案である。身近に手に取ることができることにより、読まれる機会も多くなると思われる。また、無藤(2007)が「保育者は子どもたちにとって親とは異なりながら安心できる存在であり、困ったときに保育者を見て参考に」する「あこがれとモデル」¹⁴となる存在であると述べているように、先生の手作り絵本は子どもたちにとって憧れの人が作った親しみのあるものになるだろう。

② 保育の現場で、活動前の導入として読み聞かせる

「午睡の前に読み聞かせをする」(2年生女子2名)、「おやつの前に子どもたちに読んであげる。ページが多くないのでよいと思った」(2年生女子1名)。保育の現場では活動にスムーズに入っていくやすいように、導入として絵本を用いることがある。午睡の前に絵本を読む場合はあまり長いお話しだと、飽きてしまったり、注意力が散漫になってしまったりということもある。また、読後に楽しい気分になるということは大切であるが、特に午睡の場合、刺激を受けてしまったがために興奮してかえって寝付けなくなるようなこともある。今回制作した絵本は導入の際にページが少ないことが功を奏し、次の活動に移る際の気持ちを切り替えることに有効であると思われる。

③ 子どもが利用するお店や施設に置く

「薬局や病院の待合室に置く」(2年生女子1名)。大人だけではなく、子どもも利用するような店や施設では、おもちゃで遊べるスペースがあったり、絵本が置いてあったりすることがある。子どもは待ち時間が長くなると退屈してしまう子もいる。今日では親がスマートフォンでメールやソーシャルネットワークを見て、子どものことは放っていたり、子どもにスマートフォンを渡して時間潰しをさせていたりする光景は珍しいことではなくなってきた。しかし、なかには診察に恐れを感じる子どももいる。そんな時におもちゃの1つとして絵本が置いてあれば、親子のコミュニケーションツールとなり、お互いに視線を合わせることによって不安が軽減されるかもしれない。

④ 家族や親戚といった身内に読み聞かせる

「家庭をもった際に自分の子どもに読み聞かせる」(2年生男子1名)、「家族やいとこといった親戚に自身の作品を見てもらう」(2年生女子2名)。前者のように、現在ではなく、将来使おうという活用法も挙げた。親の手作り絵本を子どもと一緒に読むのは親子にとっ

で楽しい時間であり、後により思い出として共有できるであろう。また、学生が家族をはじめとする身内に作品を見てもらうことに関して、小川（2004）は大学生が家族に言われてうれしかった言葉の調査において、ほめ言葉の有効性を挙げており「「ことば」で指摘された途端に意識される」¹⁵と述べている。子どもではなくても本人が頑張ったことに対して褒めてもらいたいという承認要求がある。他者に言葉にして肯定してもらう経験は、本人にとって満足と自信となるであろう。

⑤ 自己紹介として使う

「自分のことを絵本にして自己紹介で使う」（2年生女子1名）。自己紹介をする際、皆の前で話すことに緊張してしまい、頭の中で考えていたことが周囲の人に上手く伝えられないことがある。そのようなときは名前、住まいの地域、職業、特技等といったことを盛り込んだ絵本にすると、自己紹介がしやすいだけでなく、周囲の人にも話題がまとまっていたり、絵があつたりすることによって判りやすい。また、絵本を使って自己紹介をしたことにより、後にそのことが会話のきっかけとなってコミュニケーションを取ることができることも考えられる。また、内容が自身のことではなくても自己紹介の際に自分が作った絵本を紹介するというのも自己アピールの1つになるのではないかと考える。

以上が活用例と補足である。今回は15回の授業のうちの2回分相当が絵本制作と振り返りだったため、これ以上時間をかけることができないので筆者が補足したが、学生同士で意見交換ができるような場を今後は設けたいと考える。

7. おわりに

今回の絵本制作では、本研究のために提出後は作品を借りることにした。その際、返却するかどうか多数決を取ったところ、ほぼ全員が返却希望だった。理由をたずねてみると「現場で使いたい」、「記念にとっておきたい」といった意見が挙がった。提出した大半がオリジナルだったことが大きいであろう。6. で授業時に自分の意見を述べたり、書いたりすることがあまり得意ではない様子が見られる傾向にあると述べたが、絵本制作を通して自分の思ったことや考えたことを形にしたいという秘めた思いが伝わってきた。これは一例であって、学生が他者に向けて自分の意見を伝えようとする引き出しは他にもあるのではないかと考える。今後はこの点について検討する必要がある。

また、生産性のある課題において達成感を味わうのは大切な経験である。そして、自身が達成感を味わった経験があるからこそ、子どもたちに最後までやり遂げることや完成したものを大切にするといったことが伝えられるだろう。最後に、学生には保育者になった際には職務上の忙しさの中においても自然に目を向け、音楽や美術といった情動的なものに触れる機会といった、ゆとりをどこかにもてるようにと願っている。なぜならば、時には息抜きになり、ひいては感性を磨くことにつながっていくのではないかと考える。

付録（アンケート用紙）

「簡単な絵本を作ってみよう」アンケート

2016. 7. 27

学年 2年、3年、4年、

性別 男、女

1. 絵本作りは初めてでしたか？

初めて / 以前作ったことがある（どこで）

2. 文と絵ではどちらに時間がかかりましたか？それとも同じぐらいでしたか？

文 / 絵 / 同じぐらい

3. 文や絵を書く（描く）にあたり何か参考にしたものはありましたか？

ある

ネットやスマートフォン等で検索 / 本等の資料を持参した / その他

（ ）

ない

4. 作った絵本の読者はどれぐらいを想定していますか？

乳児 / 幼児 / 小学生 / 中高校生 / 大人 / 特に問わず

5. どうしてその設定にしたのですか？

6. 今回作った絵本はどのようなところで活用できると想定できますか？

7. 好きな絵本を1冊、タイトルと作者を挙げてください。

タイトル（ ）

作者（ ）

(注)

- 1 松本育子編、『絵本学会20年史』，絵本学会，2017年，p.12
- 2 斎藤良輔，『おもちゃと玩具』，未来社刊，1965年，p.15
- 3 北欧民話，瀬田貞二訳，マーシャ・ブラウン絵，『3びきのやぎのがらがらどん』，福音館書店，1965年，保育現場では読み聞かせの他、劇あそびの題材としても使われている。
- 4 筒井頼子文，林明子絵，『はじめてのおつかい』，福音館書店，1977年，幼児にとっての初めての冒険という例えで授業中に話した。
- 5 図に関しては（図1）は筆者、他は学生が課題で描いたもの。
- 6 拙稿，「保育者志望の学生の想像力に関する一考察—○△□を使って—」，『浦和論叢』（55），2016年，3章を参照のこと。
- 7 表に関しては学生のアンケートを集計したもの。
- 8 佐野洋子文，絵，『100万回生きたねこ』，講談社，1977年
- 9 ヨシタケシンスケ文，絵，『りんごかもしれない』，ブロンズ新社，2013年
- 10 株式会社サンリオのスマートフォン向けのゲームアプリケーション。後にテレビアニメ化された。
- 11 アメリカのアニメーション作品。原作、総監督はクレイグ・マクラッケン。
- 12 松居直，『絵本のよろこび』，NHK出版，2003年，p.20
- 13 前掲書，拙稿，pp. 58-59
- 14 無藤隆監修，『事例で学ぶ保育内容〈領域〉人間関係』，萌文書林，2007年，p.27
- 15 小川雅子，『生きる力を左右する 子どもたちの言語環境』，溪水社，2004年，p.19

Summary

Thoughts on Creation and Utilization of Picture Books by Students in Nursery Care Training Schools

Ritsuko Suzuki

Reading picture books to children in nurseries has been used as a teaching aid to learn about annual events and acquire knowledge about them as they occur throughout the year. The children also complete hands-on learning activities, such as creating their own picture books. The author lectures on the use of analog toys and believes that picture books can be used to facilitate play and learning. My syllabus also prioritizes time to create handmade toys related to each topic. A toy has been made with solid paper cup and milk carton so far.

The book created shows classic four-stage Japanese story development introduction development, twist and conclusion. Its content is analyzed. This study outlines the current state of picture book creation by student who want to become nursery workers and discusses how these can be connected to create better picture books in the future.

In addition to creating picture books, the paper expresses thoughts on the experiences of students and picture books by using a survey to reveal their motivation levels and interest in the books overall.

Keywords Picture book creation, Picture book, Children,
Experiences with picture books

(2018年5月17日受領)