

表現発表プロジェクト・2020 年度版

大野 恵美 多胡 綾花 小笠原 大輔 赤井 裕美 小野 修平^a

^a 湘北短期大学保育学科

【抄録】

湘北短期大学保育学科では、長年に渡り、保育者に求められる「表現力」の育成に力を注いでいる。保育の仕事では、子どもの内面を引き出し、子どもの考えに寄り添い、一人一人の個性を育てることが求められており、保育者の表現力は日々の保育に欠かせない。本学科では「表現」の学びとして、3つのプログラムを展開しており、学生が自ら企画し、発表し、学びを得ることを重視している。

しかし今年度は、コロナ禍により例年と同じ方法での活動は不可能であったため、新たな取り組みが必要とされた。本紙では、それぞれの取り組みの成果を検証し、今後の指導の在り方を考察する。

【キーワード】

表現活動、コロナ禍

A. 表現発表プロジェクト STEP 1：湘北祭パフォーマンス

1. はじめに

「湘北祭パフォーマンス」は、保育学科「表現発表プロジェクト」3ステップのうちの1ステップ目である。人前で表現する初めての活動であり、表現目的は学園祭を訪れる人々の前で「保育の学びを表現しよう」である。大きなテーマは教員が提示するが、テーマに沿って学生が表現したい内

容を考え、主体となって一つの作品として企画・構成していく。それを「音楽」「身体表現」「造形」の各専門教員がサポートするスタイルを取っている。

2. 例年の取り組み

2-1. スケジュール

通常は1学年（約135名）をAグループとBグループの2つに分け、さらにそれを4グループ（1グループ15-16名）で活動してきた。昨年度はAグループ「時代」をテーマに「大昔」、「昔」、「現代」、「未来」、Bグループは「カラー」を「赤」、「黄」、「緑」、「青」で表現した。前期の5月から準備を

<連絡先>

大野 恵美	m-ono@shohoku.ac.jp
多胡 綾花	a.tago@shohoku.ac.jp
小笠原 大輔	ogasawara@shohoku.ac.jp
赤井 裕美	akai@shohoku.ac.jp
小野 修平	s-ono@shohoku.ac.jp

始め、係決め、テーマや流れを決定し、前期終了までに音楽を決めるスケジュールだった。そして夏季休暇中に大まかな振付や構成を考え、後期に衣装を作り、踊り込みをして10月に学園祭で発表するという流れであった。

2-2. 当日の内容

当日は2日間演目順を変えて学園祭を訪れる多くの来場者の前で発表し、学科の伝統行事として定着している。発表した学生たちも人前での発表を通して、観客から大きな拍手を頂くことで、表現の喜びを実感し、同時に将来子どもたちの表現を支える側としてどのようなことが必要で、何が大切かを考える機会となっている。また保育の仕事はチームワークが求められるが、多人数で活動することを学ぶ場になっている。

3. 今年度の取り組み

今年度は新型コロナウイルスの感染拡大により、7月に学園祭中止が正式決定された。しかし、何らかの形で行うべきとの意見もあり、11月下旬に学園祭をオンライン実施することになった。当初湘北祭パフォーマンスの実施は難しいだろうと考えていたが、オンライン授業や感染予防対策によって通常とは違う対面授業で学ぶ学生たちの姿を見て、学科の特色である「表現発表プロジェクト」の学びを保障するべきだという考えに至った。1年生が前期「身体表現」の授業課題で、リズムダンス動画撮影と提出を経験していたということもあり、動画制作なら感染予防をしながら実施できるのではないかと担当教員で検討し、動画作品制作という方向で実施することになった。実施に当たっては、通常1グループ15-16名の人数を「12-13名」とし、6分半～7分間を「作品時間5分以内」とし、「著作権フリー音楽の使用」、「練

習は三密を避けて活動」、「活動時間は授業時間内もしくは空きコマ（夏季休暇中練習・放課後・土曜練習なし）」、「動画は一般公開ではなく、湘北アドレス限定公開」というルールを決め、活動を開始した。リーダー、サブリーダー・会計、音響（3名）、衣装・道具（2名）、振付・構成（3名）、撮影・編集（2名）と、それぞれが役割を持つように係決めをして進めた。

3-1. スケジュール

作品制作スケジュールは図A-1である。前期最後の8月に、「表現発表プロジェクト」を実施する運びとなったことを学生に告知、夏期休暇中は前期授業の補講が多く、実際の活動は後期からとした。具体的には、9月2週目に各班テーマを決定、3週目から具体的な活動に入った。放課後や土曜練習など従来実施していたように活動時間が取れないため、シラバスを少し変更し、「音楽表現」で5回、「身体表現」で5回、「造形表現」で2回、授業内に活動時間を確保した。9月中旬から活動を開始したものの、なかなか進まず、10月上旬に音楽決定、10月中旬に振付開始、10月下旬の中間発表前に慌てて創作する姿があった。11月上旬に振付完成、11月中旬から順次撮影開始、11月下旬にほとんどの班が編集を終え、動画を提出することができた。新しい形式での発表であり、教員側も手探りであったため、動画をどのような方法でいつまでに提出するべきかが明確になっておらず、活動計画が曖昧で、明確なスケジュールの提示できなかったことが課題の一つとなった。

3-2. 発表内容及び取り組みの様子

3-2-1. 各班発表内容と発表の様子

テーマは「湘北カレンダー」として、1月～12月までの表現内容を考えた。表現内容や発表の様子は表A-1のとおりである。各月の行事や季節感

表現発表プロジェクト・2020 年度版

時期	学生の活動	授業【音楽表現】	授業【身体表現】	授業【造形表現】	備考
前期	プロジェクト説明	【音楽】8/3(月)説明、係決め	【身体】8/7(金)ダンス動画提出		8/7(金)【身体】ダンス動画提出 8/7(金) 2年生オリエ動画視聴
9月	1週目				
	2週目	テーマ月決定、作品構成			
	3週目	音楽探し開始			
	4週目				9/18(金) テーマ月決め
10月	1週目				
	2週目	振付開始			
	3週目	衣装・道具作り			
	4週目	中間発表			10/23(金) 音響勉強会 10/28(水) 中間発表
11月	1週目				
	2週目	撮影開始			11/4(水) 動画編集勉強会
	3週目	撮影中断			
	4週目	編集開始、動画提出			11/16(月)実行委員会動画提出日
12月	1週目	道具ばらし・大掃除			
	2週目				11/27(金) 動画提出締切
	3週目	活動まとめ			12/8(火) 動画学科限定公開 12/16(水) 活動まとめ会
	4週目	動画公開			12/25(金) 動画公開終了

図 A-1 湘北祭パフォーマンス スケジュール (2020 年度版)



図 A-2 中間発表



図 A-3 撮影の様子

を取り入れた表現内容を考えることは、保育現場でも多く行われており、比較的に取り組みやすいテーマではあったと思われる。まだ実習も経験していないため、子どもたちに伝えたい季節の事象の表現であったかというとまだまだ勉強や経験が必要であるが、人に伝えたい内容をどう表現するかを学ぶ大きな第一歩となった。

3-2-2. 音楽

コロナ禍でオンライン文化祭が増え、各地で著作権の扱いが問題となった。学園祭での発表当時から学生たちが将来子どもたちの発表会などに携

わることを考え、著作権の扱いについては厳しくルールを設けて実施してきた。今年の発表は、当初から湘北アカウント限定の公開予定であったが、使用音源を著作権フリーに限定する試みを行った。まず教員側からいくつか著作権フリーのサイトを紹介し、各サイトの利用規約をよく読んで上で、HP コメント欄への投稿や使用の際にサイト名や作者の公開を求めるなど、規約に則って使用するように指導した。使用音源一覧は動画の最後に挿入し、使用曲はすべて公開することにした。今回の方法は、音楽をいつもダウンロードしている世代の学生にとって、CDをPCに取り込み、

それを焼き付けるという作業より扱いやすいという側面があった。また図書館やレンタルショップで借りて探す手間も省け、各自がスマートフォン1台で世界中の音楽を探すことができ、音楽探しは苦労しながらも順調に進んだ。しかしながら、音楽をPCへダウンロードする方法が分からない

表 A-1 2020 湘北祭パフォーマンス表現内容

月	班	発表の様子	テーマ	登場人物	主な表現内容	工夫点
4月	6班		イースター	春の妖精、うさぎ、ひよこ、子ども	イースターのたまごを妖精とうさぎが隠すが、ひよこと子どもたちが見つけ、仲直り。最後は春の到来を喜ぶ。	6号館前の屋外で撮影
5月	11班		母の日	子ども、お母さん、カーネーションの妖精、蜂	今日は母の日。子どもたちは花を探して外へ。カーネーションを見つけるが、蜂たちがいたずら。しかし、最後はハッピーエンド。お母さんへの感謝の気持ちを最後は表現。	撮影シーンに応じて様々な場所で撮影
6月	2班		雨	子ども、カエル、雨の妖精、嵐	雨ふりの楽しい一日。カエルや雨、水たまりの美しい風景。しかし、突然の嵐。嵐が止み、晴れ間がのぞく。そして虹が・・・。	カメラワークや道具、背景を工夫。
7月	10班		七夕	彦星、織姫、星1、星2	織姫を待つ彦星。彦星に会えなくて悲しむ織姫。二人を星たちが橋を架け、再会させる。最後は再会の喜びとなる。	シンプルに分かりやすく、作品化。
8月	1班		祭り	屋台人、踊り子、花火、祭り	祭りの準備から始まり、盆踊り、花火と続く。祭りは佳境に達する。そして祭りは終わり、ラストシーンはその儚さを表現。	衣装、撮影場所、カメラワークを工夫。
9月	3班		うさぎの運動会	うさぎ(桃組)、うさぎ(黄組)、うさぎ(チア)	うさぎたちの大運動会、準備運動、応援ダンス、さあスタート!綱引き、玉入れ、人参りレー、縄跳び、大盛り上がり。最後は仲良くみんなでお月見に・・・。	カメラワーク、画面分割など、様々な工夫。

表現発表プロジェクト・2020 年度版

学生が多い、「著作権フリー」音源は繰り返しや イトを見分けることが難しいなど、課題も残った。
単調なものが多くて思うような曲が見つからない、
「著作権フリー」と誤って表記する悪質なサ

表 A-1 2020 湘北祭パフォーマンス表現内容（続き）

月	班	発表の様子	テーマ	登場人物	主な表現内容	工夫点
10月	7班		ハロウィン	子ども4名、おばけたち	子どもたちが屋敷に忍び込み、お化けになってしまう。しかし、魔法使いが魔法を解き、みんな人間に戻ることができる。	後の背景やお化けの世界観を表すエフェクト効果の編集。
11月	12班		秋の収穫祭	ねずみ、さる、とり、きつね、とら、ためき、りす	柿、くり、きのこ、秋の美味しいものを見つけた動物たちはおおはしゃぎ。大きなおもを見つけたねずみ。仲間を呼んでみんなで引っ張り、無事に抜ける。みんな大喜び。	大きなかぶを彷彿とさせる楽しいおもを抜くシーン。
12月	9班		クリスマス	子ども、小人、サンタクロース、トナカイ	クリスマスイブ。ツリーを飾る子どもたち。その頃サンタとトナカイ、小人たちはプレゼントの用意で大忙し。そしてプレゼントが届き、目を覚ました子どもたちは大喜び。	雪のようなエフェクト効果を多用。また小人を遠近法で撮影、合成編集も行っている。
1月	5班		お正月	動物（ねずみ・犬）、鬼、おせちの妖精	おせちを囲む動物たち。そこへ鬼が登場しておせちを奪い取ってしまう。すると、おせちの妖精が現れて鬼退治。最後はみんなで新年会パーティー。	エフェクト効果やイラスト挿入など、高い動画編集技術。
2月	4班		バレンタインデー	女の子、シェフ、リボンの妖精	好きな男の子へ、一途な思いをダンスで表現。チョコやクッキー作りからリボンでラッピング。この思いが届きますように・・・。	シーン毎に撮影場所を変える。リボン、プレゼントなどの小道具の工夫。
3月	8班		ひな祭り	官女、囃子、お雛様、お内裏様	青い空をバックに手で桃の花を表現。官女たちの優雅な扇の踊りから囃子たちのアクロバティックな踊りへ。最後は全員でフィナーレ、春の宴は終焉となる。	手だけのアップやカメラを移動させるカメラワーク。



図 A-4 8月祭り (1班)



図 A-5 3月雑祭り (8班)

3-2-3. 振付

ダンスの経験者がいる班もあり、教員側の指導があまりなかったが学生たちは比較的順調に振付を行っていた。特にリズム系の振付はよくできており、学生たちもいきいき踊っていた。しかし、課題が多数あった。まず接触についてである。ペアダンスや手を繋ぐなどの接触を伴う表現が多く、違う表現はないかを何度か教員側から声をかけたが、変更は難しかった。そもそもソーシャルディスタンスを保って踊ることも難しく、苦慮しながら学生たちは取り組んでいた。また全員で振りを考える、自分の担当部分は自分で振り付けをするなどができず、ごく一部のメンバーに負担が偏ってしまった班も多い。全員が表現者として創作できることが理想である。また身体の隅々まで使って表現するには、創作・練習期間が短く、難しかった。

3-2-4. 衣装

保育現場でもそうだが、予算は限られたものである。予算内にどうテーマに合った衣装を考えるか、毎年試行錯誤し、それが学生の学びとなる。しかしながら、今年は例年よりさらに予算額が少なく、動画での表現ということもあって、多くの班が大学にある衣装を活用した。自分たちが表現

したいテーマに合った衣装だったか、動画表現において画面に映える衣装はどのようなものか、完成した映像作品から振り返りが必要である。しかし、大学で初めてミシンを使用するなど洋裁未経験の学生が多い中で一から衣装を作るのは難しい時代となっている。過去の衣装の流用及び既製品の活用など、引き続き、学生の力量に合わせた衣装の製作方法の検討をしてきたい。

3-2-5. 道具

10月から順次道具製作を始めた。12グループあったこともあり(例年8チーム)、教員の目も行き届かず、次々と大きなものを製作する班が多かった。今年は動画で表現するということもあり、道具によって表現が引き立ち、画面に映えるものもあった。しかし、使用後は廃棄することや保育現場において保管場所や予算も時間も限られていることを考えると、地球に優しい表現活動を目指して必要最低限の道具にする方向を模索していきたい。子どもたちの表現を引き立てる必要最低限の道具はどのようなものか、道具によって見る人が場面や背景を想像させる余地を残す道具とはどのようなものか、2年生の最後に子どもたちに向けた作品作りをするが、この学びを次に繋げることが大切である。



図 A-6 学内限定公開用ポスター

3-2-6. 動画編集

学生たちが動画編集できるように編集ソフト (PowerDirector18) をインストールしたパソコン 12 台を大学から借り、編集できる環境を用意した。いくつかの班が大学で用意した PC を使用し、いくつかの班が自身の PC ソフトやスマートフォンのアプリを使って編集した。途中、活動が停止する状況もあり、予定していた提出日より 1 週間延期することになったが、教員からの指導もあり、すべての班が編集を終えて動画を提出することができた。完成した動画は、E ラーニングに Google ドライブの提出場所の URL を貼り付けて提出させた。

3-2-7. 動画公開

12 月上旬にすべての班から動画の提出があっ

た。冬休みに入る前にまず学科限定として 1 年生と 2 年生に公開した。学生たちにはポータルで発信によって周知、PDF を添付して指定 URL にリンクできるようにし、3 週間限定で視聴できるようにした。

4. 学生たちの振り返り

湘北祭パフォーマンスとして、学生たちの振り返りを 2 回行った。1 回目は 10 月末に振り返り用紙を用いて活動の途中での振り返りを行った。動画公開後は、Google Form にて選択形式と自由記述形式を混ぜたアンケートを実施、回収した (回答者 136 名 / 145 名 : 回答率 95.9%)。質問事項及び主な回答は表 A-2 の通りである。

4-1. 係活動について

各係を決めて活動したが、82.9% の学生が係として貢献できたと回答している。あまり貢献しなかったは 17% であり、多数の学生が何らかの役割を持って活動に参加できたといえる。係で大変だったこととしては、「係の中で誰も家に使えるパソコンがなかったので学校の空き時間など、少

表 A-2 アンケート項目

	設問	回答方法
1	担当した係	選択式
2	どのくらい貢献できたか	選択式
3	係で大変だったこと	自由記述
4	テーマ月は取り組みやすかったか	選択式
5	Q4 の理由	自由記述
6	どのくらい協力できたか	選択式
7	動画の感想	自由記述
8	良かったこと	自由記述
9	大変だったこと	自由記述
10	次の 1 年生へアドバイス	自由記述
11	その他 (感想・反省・意見)	自由記述

ない時間でやるのが大変でした。」「音源と動画を合わせることです。少しでも音がずれると不自然なので、微調整が大変でした。」など、音楽、編集にPC作業が必要なため慣れない学生が多く、苦労している様子があった。

4-2. 表現しやすさ

テーマ月は表現しやすかったかという質問は、「やりやすかった (52.5%)」、「ふつう (30.5%)」の一方、「やりにくかった (17%)」という結果になった。スムーズに表現内容が決まると班がある一方、「ハロウィンやクリスマス等動画映えする見た目もあってパツとするものが思いつかない中でどう工夫しようとするのも難しかったです。」とあるように、大きな行事がない月は表現内容を決めるまでに苦労したとあり、割り振られた月によって表現のしやすさに違いがあった。

4-3. 協力度

班のメンバーとしてどれくらい協力したかという設問には、「とても協力できた (51.8%)」と半分以上の学生が、また「まあ協力できた (44%)」と回答し、95.8%の学生が湘北祭の活動に協力できたとしている。みんなで協力して作り上げる活動になっていると推察できる。

4-4. 動画の感想

「どの班も完成度が高く、テーマにあった素晴らしい発表でとても感動しました。」「どの班も工夫が凄くて季節やテーマに沿った内容でとても素晴らしかったです。」など、各チームがそれぞれのテーマに合わせて、小道具や衣装、ストーリー性を工夫して表現できたとする作品への感想が多くあった。また「生で見る発表では出来ない加工や演出が動画では出来るので新鮮で面白かったです。」「手だけを撮ったり、アップで撮ったり、様々

な工夫をされていてすごいと思った。」など、撮影場所や背景、使用する小道具、動画の繋げ方、カメラアングル、カメラワーク、エフェクト効果が参考になったとする意見が見られた。

4-5. 湘北祭で良かったこと

「普段は班の全員で何かを協力して作ったり班の一人ひとりと関わるという機会が少なく、湘北祭の準備が始まるまでは相手の顔とお名前がまだ一致していないほどでした。しかし、この湘北祭を通して班の一人ひとりと関わる事が出来て、知らなかった新しい一面を知れたり、一人ひとりに抱いてたイメージがさらに良いものに変わってみんなの素敵なところをたくさん知ることが出来ました。」とあるように、湘北祭の活動によって他学生と交流でき、仲が深まったと多くの学生が答えている。また意見を出し合い、アイデア出しから準備、練習において、皆で話し合っ活動して一つの目標に向かって協力できた点を良かったこととして挙げている。

4-6. 大変だったこと

多くの学生が、スケジュールがぎりぎり、大変であったと回答している。「空きコマを全て使っても時間が足りなかったのが大変でした。」とある。また表現方法としてダンスが主となるため、「振付を考えるのが大変だった」、「ダンスを覚えるのが難しかった」など、ダンスや振付を大変だったことに挙げている。その他、編集よりも何度も撮り直しが必要になったとして撮影の大変さを挙げている者もいた。また「どこまで近づいて踊っていいのか分からなかった」とあるようにソーシャルディスタンスを保った振付や慣れない衣装づくり、教員間の指導の違いについての言及もあった。

4-7. 来年度にむけてアドバイス

「20pの動画を見て、カメラワークや編集でこんな事も出来るという参考にしてくれたら良いなと思います。」と自分たちの動画を見て参考にしたいという声や動画ならではの表現を追求するように助言する意見が多かった。また早め早めに準備を進めていくことを述べるものも多かった。

4-8. その他の感想

湘北祭の良かった点と重複するが、「湘北祭が無ければ今よりも班の友達のことをあまり知らなかったと思う」、動画制作を通してメンバーとより仲良くなった、絆が深まったという意見が多くあった。この活動がなければ深く友達と関わる事がなく、今回の活動を通して嫌な面も含めて友人の様々な面を見ることができ、交流が深まり、楽しかったとする意見がその他の感想にも述べられていた。一方、入学前からこの行事を楽しみにしており、「楽しかったけどやっぱり来年は模擬店なども開いた学園祭を行いたい。」とする正直な意見もあった。その他、どこまで編集に頼っていいか未知数だったという動画の難しさに対する意見もある一方、動画だからこそできる表現ができた、動画だから緊張せず発表できたなどの良い面を捉える意見もあった。

以上のように、全体としては、一から作り上げ、編集まで自身の手で行うことができ、また完成した作品の出来栄に満足している学生が多く、リーダーや振付、編集など、ごく一部のみに負担が偏ってしまっている点の指摘はあるものの、概ね活動や発表に満足している意見が大半を占めていた。

5. 課題とまとめ

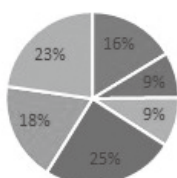
教員も学生も手探りで取り組んだ動画制作で、例年のような教員側からの十分な指導や支援はできなかった。しかし、学生たちは動画ならではの表現を駆使した演出を取り入れた作品を作り上げた。デジタル世代の学生たちの方が柔軟である。このようになんとか表現発表プロジェクトを実施したことで、新しいプロジェクトの表現様式の在り方や方向性の模索に繋がる活動となった。一方で、対面の発表にはない難しさにも多く直面した。一つ一つ整理し、解決していく必要がある。アフターコロナ時代もデジタル機器を活用した表現世界は広がっていくだろう。学生たちのアイデアを大切にしながら学生たちと共に、動画ならではの表現の楽しさや特性を活かした作品作りや表現発表を模索していきたい。そして授業や実習では学べない、将来の保育現場に活かせる力を伸ばすプロジェクトにしていきたい。

2020表現発表プロジェクト STEP1 湘北祭振り返り アンケート

■期間 12月8日（火）～23日（水）迄

■回答者数 139名/145名（未回答6名） 回答率95.9%

Q1.担当した係



141の回答

- リーダー
- 副・会計
- 音響
- 衣装・小道具
- 振付・構成

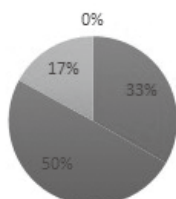
Q5 Q4の理由（抜粋）

・テーマが決まっているので構成が練りやすかったです。月は毎月イベントがあるので、どの班もやりやすかったのではないかと思います。

・これ！と言ったイベントが特に無く、また自然現象を人間の私たちの体で表現することがとても難しかったです。

・11月はなにか大きなイベントがある訳でもなく秋なのか冬なのか微妙な季節でなをテーマにしてパフォーマンスをするのか沢山悩みました。

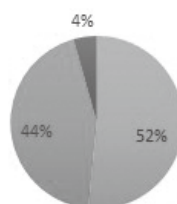
Q2.係としてどのくらい貢献しましたか？



141の回答

- とても貢献した
- まあまあ貢献した
- あまり貢献しなかった
- 全然貢献しなかった

Q6.班のメンバーとして、どのくらい協力できましたか？



141の回答

- とても貢献した
- まあまあ協力した
- あまり協力できなかった

Q3 係で大変だったこと（抜粋）

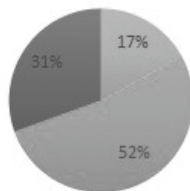
・あまり、まとまりのある班ではなかったのでみんなをまとめることが大変でした。

・音楽のテンポにあった振り付けがなかなか思い浮かびませんでした。

・画面上で映える色合いや大きさ等小道具の工夫が大変でした。また、衣装集めも限りがあった為大変でした。

・編集することも考えて、どう撮影していくか考えるのが大変でした。

Q4.自分の班のテーマはやりやすかったですか？



141の回答

- やりやすかった
- ふつう
- やりにくかった

Q7 動画の感想（抜粋）

・色々な表現の仕方があって面白かったです。班それぞれ個性が出ていて良かったと思います。

・今後、保育の現場に出た際に参考になる衣装や振り付けなどが沢山ありました。

・各班様々な工夫がされていて、動画だからこそできる加工やエフェクトが使われていたので、新しい感覚で動画を楽しむことができました。

・班ごとに衣装やダンス、設定等が様々で全部で動画は1時間ぐらいあったが、最後まで楽しんでみることができました。

・著作権フリーの曲がたくさんあることが知れました。この曲も著作権フリーなんだと思う曲がたくさんありました。

・コロナ禍のため例年とは違う形での発表でしたが、どの班も生き生きと楽しい作品を作っていて、コロナなんかには負けないぞ！という強い気持ちが伝わってきました。

図 A-7 2020 表現発表プロジェクト

Q8 良かったこと（抜粋）

- ・班で過ごす時間が増えて仲がより良くなったこと、それまで知らなかったみんなの得意分野を知ることができたことです。
- ・班で1つの動画を作るため、達成感が味わえた。
- ・班のみんなで意見を出しながら出ている意見をよりよいものにできたこと。
- ・班のみんなで協力してできたこと。
- ・保育園や幼稚園で運動会のダンスやお遊戯会などがあるところはこのような流れでやるのだと今回知ることができた。
- ・動画編集もしたことがなかったのですが友達に教えてもらったりして興味が持てて今では動画編集してみようかなと思いプライベートでやったりしているところです。

Q9 大変だったこと（抜粋）

- ・期限が短かったことです。なれない作業だったため自分達の行動が遅かったことが原因だったと思いますが、もう少し時間があればもう少し上手くできたようにも感じました。
- ・音源を探すのが大変だった。
- ・振り付けがなかなか決まらなかった時
- ・造形物や衣装作りが想像以上に大変だった
- ・大変だったことは、動画を何回も何回もとったことです。
- ・ソーシャルディスタンスを気にするのが大変だった。

Q10 来年度の1年生へのアドバイス（抜粋）

- ・早く早めで予定を組んで最後に予備日として日にちに余裕を持って取り組んで欲しいです。
- ・振り付けの練習がしっかりしたほうがいいと思います。
- ・大きな動きを意識して、楽しむことが大切だと思いました。動画だからこその緊張が薄らぐメリットがあると思います。思いっきりやるのが大切だと思いました。
- ・動画になってしまうと下を向いてしまうと思うのでなるべく前を向いて笑顔心を心がけることが大切だと思いました。
- ・はじめる前にきちんと計画を立てて先を見通し、余裕を持って動いていくと良いと思います。
- ・些細なことでも情報を共有していくとこを大切にすると良いと思います。

Q11 その他（抜粋）

- ・なぜ、動画制作をしなければならないのか最初は疑問でしたが、いざ完成して見てみると、図り知れない達成感でいっぱいでした。
- ・コロナウイルスの影響でいつもとは違う表現発表になってしまいましたが、みんなで協力し作品ができたのでよかったです。大変なこともあり、時間もなく焦っていたことが多かったですが、充実した準備期間でした。
- ・本当に意見が合わなくて大変でしたが、最後は皆で団結して動画を作ることが出来たのでとても良かったです。
- ・3年間高校生の時に湘北祭の保育学科の見て絶対やりたいと思い入学していざ湘北祭やるぞと思ったらオンライン湘北祭になってしまいとても残念でした。今でも心残りです。

B. 表現発表プロジェクト STEP 2：新入生歓迎オリエンテーション

1. はじめに

「新入生歓迎オリエンテーション」は保育学科「表現発表プロジェクト」3ステップのうちの2ステップ目として設定されている。2年生が1年生のために、学内案内、授業および学生生活上でのマナー紹介、交流会などの企画・運営を行うものであり、教員の指導のもと、各係や班ごとに計画を進め、教員を含めた全員で当日を迎える。

2. 例年の取り組み

2-1. スケジュール

各班から4名ずつ計48名により構成される「新入生歓迎オリエンテーション委員会」は11月下旬に第1回の会議を行う。12月上旬にはリーダーをはじめ名札係・しおり係・教室巡り係・welcome係・交流会係が決定し、活動を開始する。2月上旬には保育実習Ⅰ（保育所）、2月中旬～3月下旬は保育実習Ⅰ（施設）がそれぞれ2週間あることから、各係がスケジュール調整をし、係ごとに準備を行う。施設実習の終わる3月下旬からは全員参加の準備・練習が行われる。新年度4月ガイダンス期間最終日に「新入生歓迎オリエンテーション」が開催される。

2-2. 当日の内容

「班別活動」では学内マナー・ルールおよび学生生活の説明を作成したしおり（予め新入生には配付しておく）を用いて行い、また1、2年生の自己紹介などの交流がマイスター教員も交えて班別に各教室で行われる。「教室巡り」では学内案内を行うが、特別教室においては演技をしながら教室の使い方などの説明を行ったり、授業体験を

行ったりする。「交流会」では運動遊び、班対抗リレー、welcomeボードを用いた合唱、プレゼント（手作り名札）贈呈など、盛り沢山の企画を行う。以上、教員による指導・助言はあるが全て2年生によって企画・運営が行われる。とりわけ最後の合唱とプレゼント贈呈では感涙する1年生も多い。

3. 代替企画

今年度は新型コロナウイルスの感染拡大により、中止が決定した。そのため、代替企画を教員間で検討した結果、「2年生からのメッセージ動画」を作成することとなった。

3-1. スケジュール

表B-1に示す通り、学生活動部分は実質学生が動き出してからほぼ3週間で終わることができた。感染防止対策により学生同士のミーティングを行うことができなかったことから、予め教員が内容および工程を決めたため、非常にスムーズに進めることができた。その反面、学生はいわば「ほとんどが決められたことを実行するのみ」であり、本来のプロジェクトで期待できる、企画・創造・協働の面での学びは例年と比べるとどうしても浅くならざるを得なかった。

3-2. 企画の内容と取り組みの様子

3-2-1. 学生周知

特定の時間と場所を設け、2年生全員に告知することができなかったため、各授業の冒頭などに5分ほど拝借し、「新入生歓迎オリエンテーションは実施できないが、代替案としてメッセージ動画を送る。詳細はe-learningを確認してほしい」旨

表 B-1 メッセージ動画スケジュール

内 容	開始日	完了日
0. 教員会議	7月初旬	-
1. 学生周知	7月中旬	-
2. 各自動画撮影 ①「ようこそ！」 ②班紹介「笑顔で手を振る」	7月中旬	7月末
3. リーダー挨拶撮影	7月中旬	7月末
4. マナーボード・班ボード製作	7月中旬	7月下旬
5. マナー紹介撮影（各班3名）	7月中旬	7月下旬
6. welcomeボード製作	前年度2月上旬	前年度2月下旬
7. welcomeボード撮影	-	7月下旬
8. 動画編集	7月中旬	8月上旬
9. 公開 ①1年生 ②2年生	-	8/7
10. 名札プレゼント（ロッカーに貼る）	-	8/7
11. アンケート回収	8/7	8月末

を伝えた。

3-2-2. 各自動画撮影①「ようこそ！」 ②班紹介「笑顔で手を振る」

動画で使用する素材2種類＜「ようこそ！」+3



図 B-1 「ようこそ！」



図 B-2 笑顔で手を振る（班紹介）

秒間笑顔＞（全体用）（図 B-1）、＜笑顔で手を振る（5 秒間）＞（班紹介用）（図 B-2）を各自スマートフォンで撮影してもらい、この2つのファイルを e-learning 上に提出してもらった。ほとんどの者が締切日よりずいぶん早く、依頼後2、3日中に提出を終えた。日ごろから使い慣れているスマートフォンは学生にとって簡易かつ迅速に作業が行えるツールであることを改めて感じた。特に動画などのファイル提出に関しては非常に有効である。授業で行っているような PC での課題提出ではなかなかこうはいかない。

3-2-3. リーダー挨拶撮影

リーダーは4分割クラス（a,b,c,d/4）から1名ずつ選出された計4名である（1 年次 11 月末に決定済み）。動画シーンは「冒頭での挨拶」と「締めめの言葉」の2シーンであり（図 B-3）、撮影は学生4名＋教員1名で行った。個別撮影の際に生じる台詞間の不自然な間＜ま＞や「それではどうぞ」など4名同時に喋る時のスピード及びタイミング合わせの難しさを回避するため、個別撮影ではなく同時刻同教室にて、十分に距離を取り、各自のスマートフォンで撮影（自撮り）を行った。



図 B-3 リーダー挨拶

学生間に生じる台詞の間の調整や4名同時に喋る時の合図などは、教員が指揮者のように合図を出して行った。撮影終了後、それぞれの動画は各自のスマートフォンから Google ドライブの共有フォルダにアップロードしてもらった。

台詞は、教員による多少の修正はあったものの学生が予め考えたものであり、各担当部分を前もって自主的に練習してあったため、スムーズに行うことができた。また、担当の者が喋っている時に、それ以外の者の無作為に自然な形で表出する表情や相槌、頷き等は同時刻同教室撮影ならではのものであり、一段とチームワークの良さが伝わるものとなった。

3-2-4. マナーボード・班ボード製作

各ボードの製作者は造形担当教員により推薦され快諾してくれた学生である(マナーボード6名、班ボード12名)。マナーボード(図 B-4)は、2年生から1年生へ配付予定であった「新入生歓迎オリエンテーションのしおり」のマナーのページにある内容を一部修正し、6つのブロックごとにボードとして1枚ずつ製作した。マナー(ルール)の内容は毎年使用しているものをしおり係(1年次12月上旬に決定済み)の学生と教員が見直して作成した。本年度は動画である点や、限られた視聴時間の中で要点を簡潔に伝える事を踏まえ、ボードを活用する上で「視覚的に相手に伝わりや

すい方法」を工夫することが求められた。よって文字とイラストの二つから構成することを主軸とし、説明的なボードにならないよう、ぱっと目に見てわかりやすい表現を目指すよう指導し、製作を行った。ボードはルールごとに色分けし、各項目を色彩で区別できるように調整した。製作された文字は目に入りやすいように背景と明度の差をつけ、強調したい部分はセパレーションで目立たせる等の工夫が見られた。またイラストは、具体的な絵と記号を組み合わせることで表現されていた。例えば「自家用車を利用しての通学はできません。湘北短期大学のバスを利用しましょう。また、通学時の飲食は禁止です。」という項目をボードで説明する場合、ボードに記載された文字は「通学時は」のみで、続く内容はイラストで表現している。このイラストでは車の絵やファストフードの絵に大きく×がつけられている(バスの絵にはなにもマークがついていない)といった内容である。また、中には扉を開閉することで中から教員が出てくる仕掛けが設置されたものもあり、ルールの厳しさだけでなくユーモアも交えて伝えようとする姿勢もみられた。

班ボード(図 B-5)は、「各班の2年生紹介」(図 B-2)時に使用するものである。こちらもマナーボード同様に、班を示す数字とイラストの二つから構成することを主軸とし、各班のカラー(雰囲気)を十分に伝えるため、表現内容を工夫するよう助言した。結果、各班担当教員(以下マイスターとする)の似顔絵や専門性を想起させるイラストで表現したものが多くみられた。中には、班の数字やマイスターの漢字から連想されるイメージを用いたり、イラストの内容を数字の形に見立てたりする等、視覚的に発見する楽しみが含まれる独自の表現も多くみられた。また、製作したボードの実物は、マイスターの研究室入り口に掲示されることを前提としており、動画を視聴した新入生



図 B-4 マナーボード (271mm × 392mm)



図 B-5 班ボード (150mm × 300mm)

が、自身のマイスターの研究室をこのボードによって認識することが期待される。

3-2-5. マナー紹介撮影

教員から推薦され快諾してくれた 36 名（各班 3 名 × 12 班）が分担し、班ごとに教員が撮影した。3 名の分担は学生が自分たちで決め、1 名が前述

のマナーボードを持ち、2 名が順にマナーを説明した（図 B-6）。説明時は身振り手振りも交えて、1 年生に対して「伝えること」を意識して話すよう指導した。

何回か NG を出しながらも楽しそうに撮影に臨んでおり、撮影自体も非常にスムーズに進行した。



図 B-6 マナー紹介

3-2-6. welcome ボード

welcome 係8名が2月上旬に製作し（図 B-7）、下旬には全員分の135枚をこの8名が完成させた。今回のメッセージ動画作成にあたり、当初はこのwelcome ボードのシーンを入れる予定ではなかったが、係メンバーの強い希望によりシーン挿入が決まった。こちらは表裏2面に絵が描かれており、表面にはイラストが、裏面には“welcome”の文字が描かれている。例年ではこれを合唱の途中で使い、まずイラストを披露し、合唱終わりとともに全員で「湘北保育へ、ようこそ！」と言いながらボードをひっくり返し、この“welcome”の文字を完成させる形であったことから、今回は係のメンバーが1) イラスト面を並べる、2) イラスト面完成、3) ひっくり返し、4) 文字面完成、の一連の動き（図 B-8）を俯瞰撮影した。

welcome ボードの作成にあたっては、まず下絵担当学生が実寸の1/20スケールでデザイン画を作成した。全体を構成する1つのボードは、1辺約40cmの正方形となっている。よってデザイン画も1辺2cmごとの正方形で区切り、全体の設計図として活用した。縦4列、横32列（全

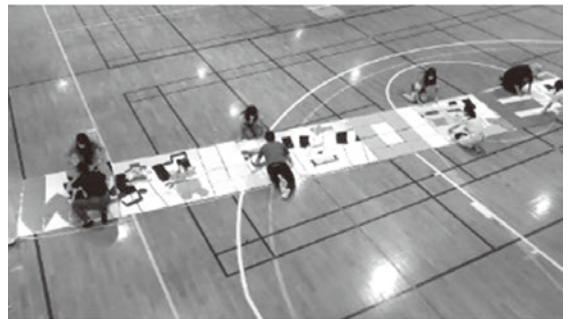
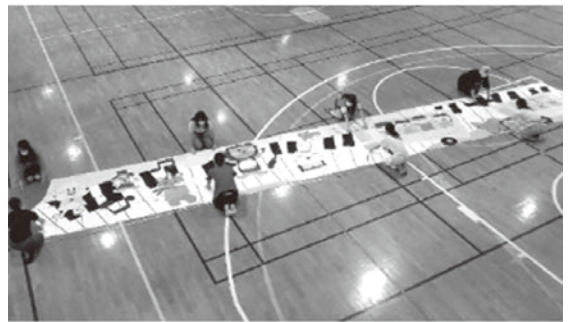
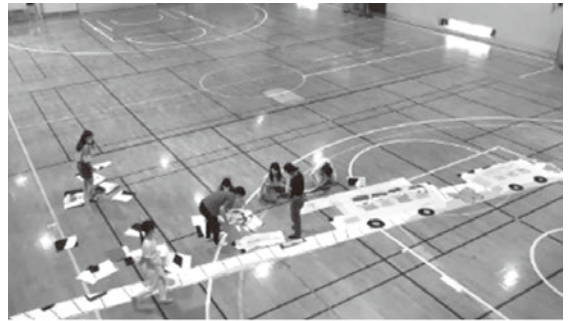


図 B-8 welcome ボード一連



図 B-7 welcome ボード（表）のデザイン画

128 枚) で構成される大作であり、全長は約 128 m になる。描画材はアクリル絵の具を用い、鉛筆の下線に沿って筆で描画する手法を用いている。

3-2-7. 名札プレゼント

メッセージ動画の最後にリーダーによる「私たちからのプレゼントがあります。みなさんのロッカーに貼らせていただきました」と一言が入っている。1 年生がメッセージ動画を視聴している間に、2 年生が 1 年生のロッカーに手作り名札(図 B-9)を貼って(吊るして)おき、動画視聴後に 1 年生がそのプレゼントを手にするという流れである(図 B-10、11)。実習や保育ボランティアでも使用できるよう、安全ピンではなく、留め具はクリップで作られている。

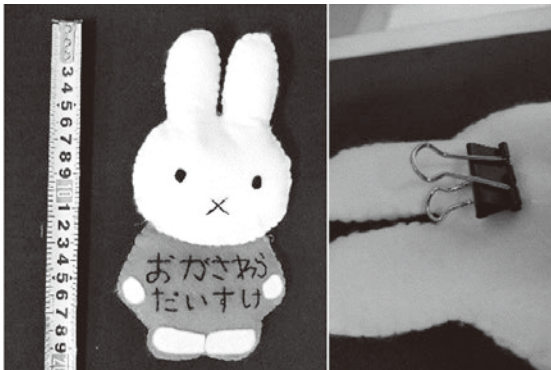


図 B-9 プレゼントの名札

4. 学生の感想

Google Form にて自由記述形式で回収した。1 年生は 145 名(回答率 100%)、2 年生は 130 名(回答率 96.3%)であった。

4-1. 1 年生(表 B-2)

2 年生に対する感謝の気持ち、学内ルールへの理解、嬉しさ・喜び・感動、2 年生に直接会いたい、といった記述が多かった。「2 年生は実習で忙しいのに」や「来年は自分たちも新入生のために」といった他者に対する気遣いのうかがえる記述も



図 B-10 ロッカーに貼られた名札とメッセージカード



図 B-11 名札を受け取り喜ぶ新入生

あった。またプレゼントの名札に関する記述も多く、手作りで一一人ひとりに贈られていることに感動している者が多かった。

4-2. 2 年生(表 B-3)

学生は今回の企画の全体像を把握していないまま、いわば教員に言われるがまま個々で自撮り動画を提出したり、係や役割ごと教員により撮影されただけであったりと、かなり断片的な参加の仕方であったことからか、動画の完成度に対する驚きの声が圧倒的に多かった。次いで、「自分たちも感動した」や「改めてルール・マナーを意識して過ごそうと思った」「1 年生のことも知りたい」などが多かった。また、「おまけ映像の NG 集が良かった」「2 年生同士でも全然知らない名前と顔を知ることができて良かった」「あと半年で卒業

表 B-2 1 年生の感想（抜粋）

- ・できなかった新入生歓迎会などを動画にしてくださってありがたいと思いました。班ごとに先輩の動画があつてどんな先輩なのかが見ることができて少し安心しました。名札はボランティアで使おうと思いました。名前が刺繍されていてとてもかわいく、うれしかったです。先輩たちが時間をかけて作ってくださったので大事にしようと思いました。
- ・私たちのペアの先輩含め班の先輩、保育学科の先輩方全員でこの様な素敵な動画を作成して下さいました。今日は驚きと感動でいっぱいでした。コロナの影響で直接お会いすることがまだ出来ていなくて、もどかしい気持ちですが動画を見て元気をもらいました。勉強や実習の合間を使って動画作成をして下さった先輩方とそれに協力して下さいました先生方ありがとうございました。湘北短期大学での学生生活を頑張っていきたいと思いました。
- ・こんなにすごい動画を作ってください感動しました。班ごとの先輩の動画もありとてもわかりやすく、全体的にかわいくてほんとにすごいと思って見ていました。また、学校のルールや決まり、マナーなどもわかりやすくまとめたいただき、まだ慣れてない学校生活がより楽しみになりました。本当だったらもっと交流があったと思うと悲しいです。名札のプレゼントがすごいかわいくて、その日からもうつけ始めちゃいました。私も先輩方みたいになれるようがんばりたいです。
- ・2年生からの保育学科や大学生活についての動画は、内容の詰まった分かりやすく、また心から楽しくなる動画となっていたので、とても良かったです。特に大学生活での留意点やマナーを紹介する時の先輩方の姿にとても感動し、何回も失敗しながらも明るく私達に一生懸命伝えてくれているんだという想いがにじみ出ていて、とても嬉しかったです。また先輩方が作ってくれたウサギの名前が入った刺繍物はとても可愛く大切に使用させて頂こうと思いました。また、先輩方や先生方に感謝の気持ちを忘れずに保育ボランティアやこれからの授業を受けていこうと思いました。
- ・こんなにもしっかりと私たちのために企画してくださっていたことに驚きました。動画のクオリティはもちろん、内容も分かりやすく何よりも先輩方の楽しそうに取り組む姿は、見ていて楽しくなりました。本来直接対面で行なうはずだった企画をこのような形で行なうことになってしまい残念でしたが、先輩方の歓迎の気持ちは十分に伝わってきたので嬉しかったです。ロッカーに名札がついていた時は本当に感動しました。先輩が私だけのために頑張ってくださいと思うと大切にしていきたいと思いました。先輩方がしてくださったことを来年は私達が新入生にしてあげたいと心から思いました。

表 B-3 2 年生の感想（抜粋）

- ・撮影時もとてもスムーズで、良かったです。動画は、まだ全班の名前知らなかったなのでこの動画を機に湘北保育にはこんな仲間がいるんだって知ることが出来て良かったです。制作、素敵な動画をありがとうございました！
- ・今回、撮影の一部に入れていただきましたが、最初はどういう風に動画ができるのかイメージがつかみませんでした。だからこそ、完成した動画を見たときは本当に何回も見たい！って思うくらい感動しました。お忙しい中、先生方が動画を撮ってくださいたり編集してくださっておかげだと思っています。ありがとうございました。
- ・とてもおもしろいし、クオリティが高くてすごく感動しました！私が作った研究室のドア、アップして頂きありがとうございます。頑張ったので嬉しかったです！この動画を見て1年生も2年生も改めて学校生活を見直す機会ができたと思います。私も1年生の見本になるような態度を心掛けようと思いました。
- ・どんな風になるのかなと思っていたら思った以上の出来ですごくいいなって思いました。1年生のお顔も知りたいので1年生もお願いします。
- ・入学した頃からオリエンテーション委員会に憧れていたもので、オリエンテーション委員会になった上にリーダーを務めさせていただけるととても嬉しかったので実習後準備をするのが楽しみでしたが、今回感染症の影響でできなくなってしまったのがとても残念でした。ですが、動画を通してですが1年生と交流できたのがとても嬉しかったです。カメラの前で他の班の子に見られながら撮影するのは恥ずかしさもありましたが、みんながいたので笑顔で撮影できました。リーダーの挨拶も一緒にいながら個人で撮影していたのでどんな仕上がりになるのかと思っていましたが、動画を見るとまとまりがあつて見やすかったです。同じようにルールを説明するだけでもあんなに個性が出るものなのだと感じました。みんなの個性や楽しさが出ていて、見ている1年生もこれからの学校生活が楽しみになるのではないかと思います。とても良い作品に仕上がっていただき、ありがとうございました。
- ・撮影は言う側として自分もきちんとしなければと改めて感じました。とても楽しかったし、NG集も1年生が私達を身近に感じてくれるのではないかと思います。動画を見て、学生生活に慣れてきた2年生も見ることでお約束を再確認することができていいと思いました。オンラインではありましたが、とても楽しい動画だったので2年生の明るいところを1年生に伝えられたと思います。準備と動画編集ありがとうございました。
- ・1年生へ向けた動画なので、対してなにも思わないんじゃないか、と思っていましたが、動画を見たあとはなんだか感動してしまい、あと半年程で学校を卒業するという現実を突きつけられたようで寂しく思いました。また卒業前に見たいです。あまり私は動画に参加していませんでしたが、沢山頑張って動画作りに参加してくれたみんなと、先生に感謝しています！

という現実を突きつけられた気がした」といった記述もあり、これらは教員側からは想定外の感想であり、新たな発見でもあった。

5. まとめ

学生自身のスマートフォンによる自身の撮影（自撮り）およびファイル提出は、非常に簡便かつスムーズに行うことができたが、画質には相当な差があった。各学生の顔を識別できないほどの粗さではないものの、くっきり映っている者と比較するとどうしても「もったいない感」が否めない。それもひとつの“味”とも言えなくもないが、やはりある程度の画質指定は必要であったと思われる。また自宅で撮影する場合、部屋の照明や日当たりの程度により、明度にかなり差が出てしまうが、それに関しては動画編集ソフトにより調整ができるため、さほど問題は無かったが、やはり自宅で一人でカメラに向かって笑顔で手を振る行為が自然体でできる者もいれば、やや苦手な者もいる。後者の場合は笑顔が乏しく無表情に近くなってしまう者もいた。これも実にもったいなかった。一方、学内で距離を取り、互いに撮り合っていたと思われる動画では、自然な笑顔が出ており、また必要部分前後の動画（「準備いい？」や「えっ？まだ撮ってるの??」などの会話部分も記録されている）から、その撮影自体を大いに楽しんでいる様子が伝わってきたことから、リモートを活用しつつも可能な限り“その場で一緒に”活動が行えることが望ましいと再認識させられた。

また、「おまけ映像のNG集が良かった」という記述も多かった。失敗したときに表出する仕草や表情から素顔の（普段の）様子が伝わったことによるものと思われるが、2年生ほどではないが1年生もこのNG集により「アットホームな雰囲気



図 B-12 おまけ映像のNG集（エンドロール時）

気が伝わってきた」といった感想もあり、本編での2年生の頼もしさと、おまけ映像での親しみやすさの両面を感じることができたことが良かったと思われる（図 B-12）。

例年のオリエンテーションでは、2年生は、後日オリエンテーション委員会は①係ごとの反省会、②委員全体での反省会を行う。また全員に対しても感想を回収している。そこで判るのは「オリエンテーション委員（48名）とそれ以外の者の仕事量の大きな差とそれに伴う学びと感動の差がある」こと、更にオリエンテーション委員の中でも「係によって仕事量に大きな差がある」ことである。これは毎年の課題となっており、改善の方策を練ってはいるものの、なかなか思うように解決しないままであった。というのも、この準備期間の2～3月は前述のとおり保育実習Ⅰ（保育所）と保育実習Ⅰ（施設）があり、かつ後者は日程が学生によってバラバラであるために、一律で活動を行うことができないからである。

一方、今回は、数名は実習スケジュールが異なる者もいたが、ほぼ全員がこの企画に対して同じタイミングでスタートできたことから進捗状況が把握しやすく、また活動のタイミングにムラも生じず、思った以上にスムーズに進行した。活動内容自体も新型コロナウイルス状況下で、できることが限られており、結果として係・役割による負

担度の差が激減した。しかし、教育現場において行事等の活動がスムーズに行えることおよび学生の負担が減ることと、それによりもたらされる教育効果は比例しない。このことは2年生の感想で「今回は内容や代表者の選出などを先生が決めてくださったので、学生同士で揉めたりせず、いざこざにもならず助かりました」とあったことからわかるとおり、学生が「自ら問題を解決する」機会が失われたとも考えられる。学生同士で頭を悩ませ、時には意見がぶつかって揉めたり葛藤しながらも得られることが期待される「自分たちが企画・運営をした」という達成感や満足感は、残

念ながら今回の活動では期待できないように思われる。

しかしながら、逆に自分たちも完成した動画を見ることにより「新入生を歓迎すること」を客観的に視覚的に経験することができたともいえる。今回の企画はあくまでも「代替案」ではあったが、これで終わりとせず、今後（いつになるかわからないが）通常の方法が行えるようになったのちも、今回のアイデアと方法を活用して、学生が主体的に体験的に学びを深めることのできるプロジェクトとして改善したい。

C. 表現発表プロジェクト STEP 3：「表現の指導」（卒業出張公演）

1. はじめに

「卒業出張公演」は、表現活動のまとめとして行われるプログラムである。段階的に表現のステップを踏み、この活動の観客は保育現場の園児と保育者及び子育て支援センターを利用される一般の親子になる。学生はマイスターの班に分かれ「人形劇」「演劇」などの作品を制作し、子どもたちの前で発表し評価を得る。作品のテーマに「保育の五領域」を組み込むことを重視し、台本作りがスタートする。

本学の表現活動には歴史があり、60名ほどの幼児教育科の時代から「卒業公演」として厚木市文化会館小ホールで作品発表を実施してきた。本番当日の天候により、招待した園児が一人もいない客席に向かって学生たちは作品を演じたこともある。学内イベントホールで開催した際も、交通機関利用がネックとなり園児の参加は20名程だった。この体験から、お世話になっている実習園へのお礼として行われるようになったのが「卒業出張公演」つまり「出前公演」の形である。

20年以上続いているこの活動が、今回、コロナ禍により表現する学びの形を変えることになった。ソーシャルディスタンスを実践するために、グループ活動の人数を減らすこと、映像として作品を残すことを基本とし「オンライン保育」を念頭に、学生は作品を制作した。総数19作品を考察する。

2. 今年度の取り組み

取り組みの要点としては、①保育現場への出張の中止、②学生同士の接触をなるべく減らしながら実施すること、③「オンライン保育」という新しい視点から表現を取り入れること。以上の3点が教員間で検討された。結果、学生への提案として②に関しては、1グループ内の人数を減少させ、学生同士の接触の機会を物理的に回避することとした。①と③に関しては作品をデジタル化することで、（子どもたちを想定した）画面の向こうの視聴者に表現を届けるという観点から、表現の内容・撮影・編集方法を工夫することを課題とした。

表現発表プロジェクト・2020 年度版

動画作品の提出であることを踏まえ、撮影に適した紙芝居、絵本、ペープサート等の、例年とは異なった表現方法を取り入れることも推奨した結果、2-2. に示す通り主として6つの表現方法が学生から提示された。

2-1. スケジュール

授業「表現の指導」における今年度のスケジュールは表C-1に示す通りである。7月初旬に教員間で今年度のプロジェクト方針を決定の上、学生へは前期中に本プログラム内容を周知し、夏季期間中に台本制作を行うこととした。また今年度は、夏季実施予定であった「教育実習」が延期され後期に振り分けられたことから、本プログラムは途中で中断せざるを得ない状況であった。

2-2. 表現の内容と取り組みの様子

表現の内容は最終的に「ペープサート／10グループ」、「人形劇／3グループ」、「紙芝居／3グループ」、「劇・パネルシアター・手袋シアター／それぞれ1グループ」となった。3密を回避するため、基本的に画面の中に入れるのは3名程度とし、人物が出演する場合はマスク・マウスシールドの着用を義務付けた。また、デジタルである事の利点から、動画とセリフは別々に収録する等の対策をとった。撮影機器は学生が所有するスマートフォンを利用することとし、編集は学内PCにて動画編集ソフトを活用しながら制作を進めた。

2-2-1. ペープサート

ペープサートは最も多い10グループであり、これまでの「表現の指導」では活用されなかった、

表C-1 授業「表現の指導」スケジュール（2020 年度版）

	日付	内容	
1	9月18日	<ガイダンス> ・プロジェクトの説明	・グループディスカッション ・絵コンテ制作
2	9月25日	<発表準備①> ・台本制作	・登場人物と台詞の配分 ・場面構成についての検討
3	10月2日	<発表準備②> ・配役決め	・係別準備 ・台本合わせ
教育実習期間10月6日～23日			
4	10月30日	<発表準備③> ・立ち稽古	・動き、場面、キャストの確認 ・大道具、小道具、音響、衣装の作成
5	11月6日	<発表準備③> ・立ち稽古	・動き、場面、キャストの確認 ・大道具・小道具、音響、衣装の作成
6	11月20日	<中間発表①>	・教員からのフィードバック
7	11月27日	<中間発表②>	・教員からのフィードバック
8	12月4日	<動画編集①> ・動画の撮影と音声の収録	・大道具・小道具、音響、衣装、台本の最終調整
9	12月11日	<動画編集②> ・動画の撮影と音声の収録	・大道具・小道具、音響、衣装、台本の最終調整
10	12月18日	<作品完成> ・作品の提出と報告書の作成	・教員からの総括 ・片付け



図 C-1 各グループ撮影や編集の様子

新しい取り組みである。本体の製作は厚紙への着彩や色画用紙によるコラージュを基本とし、背景は模造紙やベックスにアクリル絵の具で着彩した。用いられた素材をイメージに沿って加工することが比較的容易なため、キャラクター表現のバリエーションが豊富であったことが魅力である。一方で、セリフに対して基本的に上下左右の動きがメインとなるため、キャラクターが複数登場した場合は誰が話しているのかが不明瞭になる点が挙げられた。今後は声の表現力も高いレベルで求められるだろう。

2-2-2. 人形劇

人形劇は3グループが制作した。この表現方法は例年多くのグループが選択しており、基本的にはこれまでの流れを踏襲する形となった。デジタル作品であることを踏まえて人形の大きさを縮小した。登場するキャラクターは人形だけでなく実際の人間も組み合わせ、掛け合いを演出するなどの工夫が見られた。一方で画面に入れる人数が少数に限られていることから、キャラクターを増やしたい場合は一人が両手で二役の動きを演じるという、高度な表現が求められる結果となった。

2-2-3. 紙芝居

紙芝居は、3グループが制作した。この表現も例年とは異なる新しい取り組みである。さらに、紙芝居をオンラインの保育で取り入れるという観

点から大きく分けて2つの表現方法が提示された。1種類目は、台紙に直接描いたキャラクターやモチーフを、場面（1コマ）ごとに背景の上に配置し、撮影するという、いわゆるコラージュの手法である。顔に使うパーツ一つ一つも操作可能で、場面ごとに微妙な表情の違いを楽しむことができる。また、コラージュならではのモチーフ同士の前後感や、通常の紙芝居では難しい立体的な素材も効果的に表現することが出来ている。2種類目は、台紙に直接描いたキャラクターを、スキャナでPCに取り込み、PowerPointでアニメーションを付けることで、動きまでも表現している。3つのうち、2グループが実践したこの手法は、デジタルならではの新しい表現手段と言える。しかし、実際の紙芝居を手にして子どもたちの反応に呼応し、対面で読み進めるような臨場感を表すことは難しく、生身の人と人とが作り上げる“空間”の重要性にも気づかされる作品となっている。

2-2-4. パネルシアター

パネルシアターは1グループが制作した。基本的には通常のパネル布を用いて、キャラクターやモチーフを登場させたり、動かしたりする役者がそばに立って視聴者に語りかける様子を撮影した内容である。作中では、登場する動物ごとに場面や役者が切り替わったり、個々で撮影した動画を組み合わせることで一場面を構成したりする等、デジタル機器を用いた編集ならではの表現が見て



図 C-2 ペープサート作品



図 C-3 人形劇作品

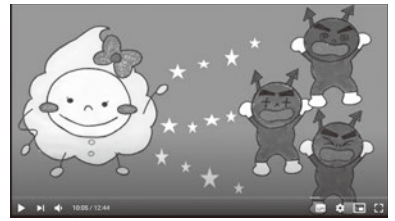


図 C-4 紙芝居作品



図 C-5 パネルシアター作品

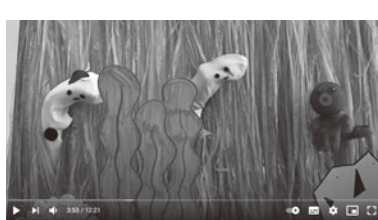


図 C-6 手袋シアター作品



図 C-7 劇作品

取れる。本作は実際の人間が登場するため、今後は作品を演じる空間や背景の演出において、より工夫が求められるだろう。

2-2-5. 手袋シアター

手袋シアターは1グループが作成した。この表現も例年とは異なり、学生から新たに発案された取り組みとなった。通常の手袋シアターは、演者となる保育者が自身の手をつかってキャラクターやモチーフの演出を行うが、本作では箱型の空間の中で、手袋の演出のみにスポットをあてて撮影を行っている。従って、作品自体は人形劇に近いが、登場するキャラクターは全て手の形や動きを活かして表現されており、「みたて」のおもしろさを改めて実感することのできる作品となっている。

2-2-6. 劇

劇は例年最も多くのグループが選択する表現方法だが、今年度は1グループのみとなった。実際の人間同士が演じることから、密を回避して撮影することに、困難を予測した学生が多かったと考えられる。演じたグループは、役者同士の左右の距離だけでなく、前後感でも距離をとる工夫が見

られた。また、場面のカットごとに演じる教室空間を変更し、視聴者に見せたい場面は個別にアップで撮影する等、デジタル機器を用いた編集ならではの表現を見ることが出来た。

3. 作品と音楽について

各グループでは、作品のBGMを取り入れていたが、場面に合った童謡やサウンドトラックといった楽曲や、フリー素材の音楽から選んでいた。曲数は、効果音を含めて10曲以内のグループから20曲以上使用するグループなど、音楽の使用に差が見られた。

4. 学生の感想

学生へは事前にアンケート内容と目的を周知の上、「自己評価」と「振り返りレポート」の2項目からGoogle Formにて回収した。

4-1. 自己評価

「自己評価」の内容と回答率、各設問における代表的な意見の抜粋は、表C-3の通りである。

表C-2 使用した曲数

グループ名	1 班 A	1 班 B	2 班 A	2 班 B	3 班 A
楽曲	1 2 曲	5 曲	1 0 曲	1 2 曲	3 曲
効果音	2 曲	2 曲	4 曲	4 曲	×
グループ名	3 班 B	4 班	5 班	6 班	7 班 A
楽曲	7 曲	1 6 曲	1 3 曲	4 曲	3 曲
効果音	2 曲	9 曲	×	×	1 曲
グループ名	7 班 B	8 班 A	8 班 B	9 班	1 0 班
楽曲	7 曲	2 曲	7 曲	9 曲	3 曲
効果音	×	×	2 曲	7 曲	×
グループ名	1 1 班 A	1 1 班 B	1 2 班 A	1 2 班 B	
楽曲	1 3 曲	5 曲	2 0 曲	5 曲	
効果音	5 曲	2 曲	9 曲	×	

全ての設問において、9割以上が「大変よく出来た」や「出来た」を選択しており、自己評価に対する高い水準が伺える。

設問①「作品作り全体における総合評価」は、総合評価ではあるが、チームワークや役割分担を意識した内容のものが多くみられた。一方で、制作に時間がかかってしまったことや、それに伴う提出遅れに関する内容が複数みられた。

設問②「表現内容／演出に関する評価1」においては、各自が自身の役割や適性に応じて力を発揮した事で、高い自己評価を選択する結果になったと考えられる。また、一方で、セリフや役を演じる事の表現力に対する反省の内容も複数みられた。

設問③「表現内容／演出に関する評価2」の特徴としては「出来た」が半数以上を占めている事が挙げられる。各グループのテーマとしては、友人や周りの人との「人間関係」に関する内容や、食育や日々の自己管理をもとにした「健康」に関する内容が多くみられた。しかし、視聴者を想定した子どもたちに正しく伝わるのかを不安視する意見や、5領域全てを含むことが出来なかった（含

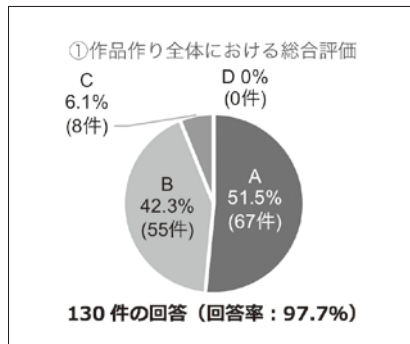
めるべきだった）といった意見が複数みられた。

設問④「グループワークに関する評価」では、各役割の領域を超えてグループ全体で客観的に作品を把握し、協力して取り組んでいた事に関する記述が多くみられた。各仕事の役割は分かれているものの、デジタル作品であるが故に画面を通して全員がそろって作品を見る機会が多かったと考えられる。結果、その場で意見を出し合い、足りない部分を補い合う制作過程に繋がったことが伺えた。一方で、出来なかったことに関する記述としては、自身の出来ることが少なかったことや、係によって仕事量に偏りが出ることが挙げられていた。特に、PCによる編集作業は限られた台数の中で行うしかなく、編集係に仕事が偏ってしまった点に関係しており、指導者としても環境整備の観点から、次の活動へ向けた改善点と言える。

4-2. 振り返りレポート

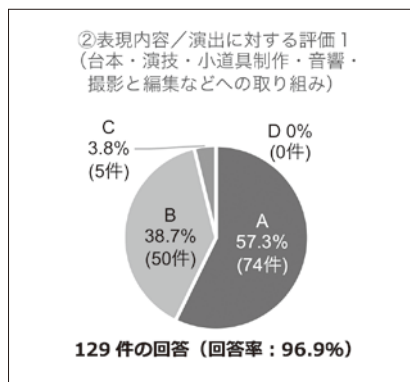
「振り返りレポート」の内容と回答率、各設問における代表的な意見の抜粋は、表C-3の通りである。完成した動画を見た感想としては、自分たちの想像以上の出来栄やクオリティに驚いて

表 C-3 「自己評価」の内容と各項目の回答率・代表的な意見の抜粋



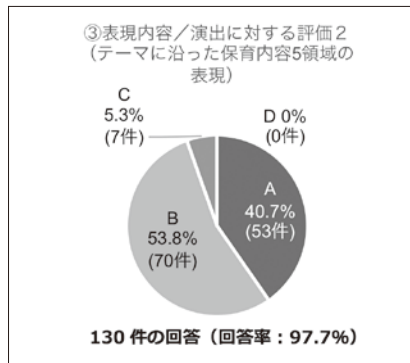
①における代表的な意見の抜粋

- ・班の全員で協力し、役割をしっかりと分け進行状況を確認し合うことで、納得のいく作品ができたと思うからです。(大変よくできた)
- ・みんなで力を合わせて制作したし、分担も割り当ててやったので、効率よくできたと思っています。しかし、撮影した時に予想外の出来事やもっと工夫できた点もあったかなと考えたため、この評価になりました。(出来た)
- ・作品は私たちなりに制作することが出来たと思いますが、もっと凝った内容で出来たら良かったと思いました。(あまり出来なかった)



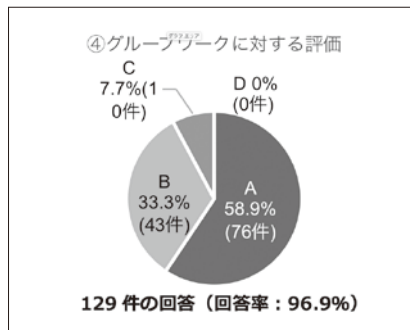
②における代表的な意見の抜粋

- ・音響、小道具、撮影編集、台本、など 12 人それぞれの得意分野に分かれ、一人ひとり個性で得意を生かすことができたと思います。(大変よくできた)
- ・見やすい色や大きさを重視して小道具を作成した為出来たにしました。しかし演技力をもっと力を入れなければいけないと思いました。(出来た)
- ・背景制作で最初サイズを間違えてしまったので描き直しになってしまった為。(あまり出来なかった)



③における代表的な意見の抜粋

- ・保育園の一日を通して作成しました。ダメな例いい例をどちらも見せながら 5 領域について触れました。(大変よくできた)
- ・日常的に行われる食事の場面を切り取り、野菜が調理されるまでの過程を知ったり、イメージを膨らませるようにつながった。(出来た)
- ・台本を考えるのが難しく、伝え方の難しさを知りました。(あまり出来なかった)



④における代表的な意見の抜粋

- ・係の人だけでなく、全員で補い合いながらわからないことは協力して調べたり、より良い仕掛けや子どもが楽しめる工夫ができるよう全員で試行錯誤したりしながら作品を作り上げたので、協力して良いものができたと思います。(大変よくできた)
- ・できる人ができない人を助けたり、協力して行うことが出来ました。しかし最初の時点できちんと計画を立てていればもう少しスムーズに進められたのではないかと思います。(出来た)
- ・率先してやる人とやらない人に分かれた。役割分担をしっかりとしていなかったため一人が沢山担当していて辛い部分もあった。(あまり出来なかった)

A 大変よく出来た B 出来た C あまり出来なかった D ほとんど出来なかった

いる内容のものが多くみられた。大変だったことや改善案としては、音声のレコーディングに関する内容が多くみられた。本授業にあたってはグループごとに学内の各教室に振り分けて制作を進めた。しかし、コロナ禍において換気を良くするため、窓やドアを開けたままレコーディングする時間が多く取られたことが要因に上げられる。また、PCを使っの編集に苦慮した意見や、動画

と音声とを別に撮る事の大変さをにじませる意見も複数見られた。最後に、今回の制作を通して学んだことや活かしていきたい事に関しては、“人に伝える”ことを強く意識した内容が多くみられた。また、ここでもチームワークの大切さや、人と協力することによって自身の想像を超える結果や達成感を得られることを、改めて実感した趣旨の内容が多かった事も特徴である。

表C-4 「振り返りレポート」の内容と各項目の回答率・代表的な意見の抜粋

■完成した自身の動画作品を見てどのように感じましたか？（代表的な意見の抜粋）

130 件の回答（回答率：97.7%）

- ・今年は動画での提出のため、撮れるシーンから順番関係なく撮影していたのでどのように繋がるのか不安ではありましたが、音楽や効果音に加わった作品を見てきちんと繋がりがあり、それぞれのキャラクターの良さも出ていたのでとても良い作品になったと思います。人形の衣装の細かな部分や小道具の映像では映らないかもしれない部分など私たちがこだわった部分も作品によく出ていてより高い完成度になったのではないかと思います。
- ・ペープサートなので誰が話しているのか、また表現するのに話している速度や表し方がとても大事だと思いました。最後には踊りも入れたので子どもたちが楽しめるような作品になったと思いました。
- ・短い時間の中又、オンラインなどある中でここまでの作品ができたことは素直にすごいと感じました。感染症など今までには体験したことのないものがありながらも頑張ったと思います。また、パソコンに不慣れな中よくできたと思います。

■動画作品の製作で大変だったこと、それらの改善案があれば教えてください。（代表的な意見の抜粋）

125 件の回答（回答率：93.9%）

- ・今年だけかもしれませんが、動画であったので撮影が必要で、その際にチャイムが鳴ってしまったり、廊下や外の音が入り込んでしまうともう一度やり直しになってしまったので、改善として窓は閉めるしかありませんが、換気のためドアは開けておきたいので、廊下に撮影する紙を貼って棒で置いたり、撮影用に7号館を貸切状態にできたりとかが良いのではないかと思います。
- ・パソコン1台での編集は授業時間内やその他の時間でも持て余してしまう人が出てしまったためもう一台あると効率よく進められるのかなと思いました。
- ・声を撮影した時に、自分なりに気持ちを込めて言っているつもりでも、暗いトーンになってしまっていたり、思うように声が取れなかったのが大変でした。嬉しい時や悲しい時、怒っている時などを区別できるよう今後はさらに工夫して声の出し方を意識してみたいと思いました。

■動画作品の製作で何を学び、現場ではどのように活かすことができると考えますか？（代表的な意見の抜粋）

129 件の回答（回答率：96.9%）

- ・チームで協力することの大切さです。12人のチームがいたからこそ、苦手なことは互いにカバーし合い、得意なことをそれぞれが活かしました。そのためには、より良い作品のために全員で話し合いを重ねたことでできたと思うので、コミュニケーションを取ることを、思ったことを伝えることなどを大切にしていきたいと思いました。
- ・演じているときは出来ていると思っていても、見てみると何をしているのかが伝わりづらく、一つひとつことに動きを付けることが必要であると感じました。そのため保育の現場でパネルシアターや劇をする時には体を大きく動かしたり、一つひとつのことに動きを付けていくことが良いのではないかと思います。
- ・コロナウイルス禍で、色々な事が制限される中でより良い最善の方法を見つける工夫の仕方に活かす事ができると考えます。

5. まとめ

今回の取り組みは、全く新しい表現方法に挑戦し「気づく」ことの多い活動となった。学生は試行錯誤を繰り返しながら録画編集をし、作品全体を共有しながら再収録を行い、音楽を重ねることにより作品に豊かな奥行きが生まれ、思いがけない作品の仕上がりを楽しめたようである。グループの作品内容には格差があり、限られた時間のなかで内容を充実させることは、学生にとってとても大変な作業だったと思う。PCの苦手な学生も、作品を通して楽しみながらデジタル作品を経験できたことは、今後の保育の新たなエッセンスとなることが期待できる。例年は11～12の班での作品制作で、表現も演劇又は人形劇とシンプルに行われていた。1回の本番に合わせて、学生は授業以外のすべての時間で練習し、教員も徹底した指導を行ってきた。今回はグループ数が多くなり、作品内容・方法の変更が相次ぎ、教員は制作進行を把握することが難しい状況であった。作品が出来上がった後に音声を重ねる場合のタイミングの計り方、声の表現などきめ細かな指導に至らず時間切れとなった。学生・教員双方に課題を見いだせる活動だったが、この体験はデジタルとして表現する面白さや楽しみ方を理解する良いきっかけとなった。

総括

本プロジェクトのすべての活動は、「生」でメッセージを伝えること、本番当日の1回にすべての想いを出し切ることを学びの柱として行ってきた。表現者と観客、双方のエネルギーが一体となって作品を共有することは、「今」という戻ることのない時間を共感し生きることである。学び方に大きな変化を余儀なくされたこの機会に、デジタ

ル表現という新しい学び方を、学生も教員も模索しながら与えられた時と懸命に向き合い、作品制作に心を込めた。今回の活動は必然的に起きた流れだが、挑戦したことで知り得たことは多く、本プロジェクトの精神は確かに継承することができた。今後、一つ一つのプログラムも形を変えながら新たな手法に挑戦し、観客に直接メッセージを表現できる日が訪れることを期待したい。

A study on a new method to nurture students' "expression" skills under COVID-19 condition

Megumi OHNO, Ayaka TAGO, Daisuke OGASAWARA, Yumi AKAI, Shuhei ONO

【abstract】

The department of early childhood education and care in Shohoku college has long taken much of nurturing students to heighten their “expression” skills which will be required to nursery or kindergarten teachers. Nursery workers are required to attain “expression” skills because such skills will help infants’ activities and heighten their sensitivities. It is also because such skills will help teachers to understand infants’ minds and will help teachers to foster infants’ individuality.

The department provides students 3 programs to foster “expressions” skills. Students propose and execute their plan by their own, and they expand their knowledge and heighten their active learning ability.

However, in this year, COVID-19 prevented us to instruct students by the ordinal method and we need alternative one. In this paper, we will verify the new method for students’ instruction which we have tried in this year and will consider how to instruct students under the COVID-19 condition.

【key words】

"expression" skills, under COVID-19