

古宇田亮順のパネルシアター作品の分析(1) ～「シャボン玉とばせ」の鑑賞にみられる特性～

藤 田 佳 子

(2011年10月15日受理)

要 約

パネルシアターが古宇田亮順により始められて40年近くになる。主に保育・教育現場で活用されてきたが、近年高齢者施設や国際活動などでも広がりを見せている。活用領域の広いパネルシアターは、独自の特性があると思われる。それを明らかにする第一歩として今回は、もっとも代表的な作品とされる「シャボン玉とばせ」を例にとり作品研究を行った。今回は保育者、教育者をめざす大学生を対象に調査を行い、自由記述で回答したものをKJ法で分析した。その結果、パネルシアター「シャボン玉とばせ」における特性が、「見る」視点からでは知育・情操教育効果に関するもの9項目、「つくる」視点からでは演出効果のあるもの9項目に分類できることが判明した。本研究で見出された特性は、今後新しいパネルシアター制作において有為な観点になると結論した。

キーワード パネルシアター、古宇田亮順、「見る」、「つくる」、特性

1. はじめに

「パネルシアター」が1973年古宇田亮順に創案され、40年近く経ち、幼児教育の現場ではかなり広く活用されるようになった。実践の場では多く活用されていてもパネルシアターに関する研究はまだまだ始まったばかりである。パネルシアターの有効性を主張する実践研究はいくつかみられるが作品自体に関する研究はほとんど行われていない。

石井光恵ら(2009)は、「パネルシアターの児童文化活動や保育の場面で活用の有効性については、コミュニケーションツールとしての双方向性、視覚・聴覚・身体を総合的に使って楽しむメディアであること、シアターとしてのパフォーマンスや機能性、演劇の効果を持つ面白さから子どもの集中力を生み出すことが可能である。取り扱いが容易で製作も演じることにもすぐに取り組める等が言及されてきた。本研究の実践においても結果はどれもその通りであった。」¹⁾と結論している。また、永山千洋(2005)は、特別支援学校の実践研究において「パネルシアターはその子自身の生活・価値観、楽しみの再現・表現するモノ、

1

いまの子どもの内面の世界を映し出すモノになっている」「表現の幅が広がってきた」²⁾と述べ、パネルシアターを見るだけではなく、自分で貼り、さらに自分のイメージした絵人形も作るといった実践を通して子どもと教師との関係が深まったと報告している。筆者も「パネルシアターを『見る・聞く』というよりも『参加する』『一緒に遊ぶ』といった感覚で子どもたちは受け入れている」³⁾と捉えている。(吉田・藤田 2007)

これらは、パネルシアターの活用やその研究の一端であるが、出版物も近年は幼児教育向けだけではなく、小学校教育、英語教育向けのもが増え、より広い領域で活用されるようになってきている。高齢者施設においても、言葉のやりとりの効果や自然に抵抗なく手や体を動かす効果、笑いの効果等について多くの現場の方々から聞き及ぶところである。さらに言葉や国境を越えて国際活動、例えばグアテマラの初等教育、カメルーンでの幼児教育⁴⁾におけるパネルシアター活用方法が報告されている。

このように対象や場所・目的に関わらず、幅広く活用されているパネルシアターであるが、作品についての理論研究はほとんど行われていない。作品の分析をすることによって、パネルシアターの持つ特性を明らかに出来るのではないかと考える。今回は、古宇田亮順のパネルシアター作品「シャボン玉とばせ」^{5~7)}を題材に取り、作品分析を試みる。

2. パネルシアターについて

はじめにパネルシアターの原理や主だった特性について概要を説明する。

パネルシアターとは、古宇田亮順によれば、「布地のパネル板に絵（または文字等）を貼ったり外したりしてお話、歌遊び、ゲーム等を展開して行う表現方法」⁸⁾で、1973年に同氏が創案したコミュニケーションツールのひとつである。パネルシアターが「簡単に貼ったり外したりできる」のは、以下の素材の性質によるものである。

- ・パネル板（舞台）……………毛羽立ちが良い布が張られた板
- ・絵人形（貼りつける側）…表面がザラザラしている不織布（MBSテック130番、180番。Pペーパーと呼ぶ）に描かれた絵や文字

舞台の毛羽立ちが貼りつける側のPペーパーのザラザラ面に絡みつくために絵人形が落下せず、パネル板に貼りつくのである。また、Pペーパーは表裏両面に絵が描け、どちらの面も舞台に貼りつく。

古宇田亮順は、パネルシアターを3つの立場「見る・演じる・つくる」立場からその魅力を述べている。パネルシアターを理解する上で大変参考になると思われるので引用しておく。⁹⁾

■ 見る立場から

- ① 布地のパネルという素材のやわらかさ、やさしさの上で展開される安心感。
- ② 保育者の明るい表情に接しながら味わう喜び。
- ③ 絵が貼りつき、その絵が自由に動く楽しさ。
- ④ 絵や演技に助けられ、声をそろえてうたえる喜び。
- ⑤ 一瞬の変化や意外性のある展開を通して、驚きや不思議な世界を味わう喜び。
- ⑥ 未知の世界、楽しい話、勇気ややさしさの話に触れ、心や気持ちが豊かになる。
- ⑦ 絵の展開に触発されて、みんなと一緒に手遊びを楽しめる。
- ⑧ クイズやゲームを通して応答できる喜び。
- ⑨ ときには絵を貼らせてもらったり、見た作品を劇遊び等にして楽しむことができる。

■ 演じる立場から

- ① 絵があるから素手でお話するよりも気軽にできる。自分の緊張した顔よりも、手にもった絵人形のほうに観客の目が向けられ、自然体で話しやすい。
- ② 相手の表情を見ながら、話の早さ、アドリブ等を生かして個性的に話せる。
- ③ 絵を動かすことができるので、位置の交換や組み合わせ、裏返し等、手軽に自由に演じられる。
- ④ 1人でも多人数でも楽しみながら演じられる。
- ⑤ ピアノ、アコーディオン、ギター、キーボード等、楽しい音楽と合わせて行う心地よさをもたらす。
- ⑥ 観客の喜ぶ姿を直接受け止めて行えるので余計に楽しみが増える。
- ⑦ 舞台設備が比較的簡単なのでどこでもできる。
- ⑧ 絵、音楽、演技があるので言葉の壁を超えて、国際交流の場でも楽しめる。

■ つくる立場から

- ① 絵を描いて切り抜けば貼れるので、簡単な作品はすぐにつくりたくなる。
- ② 思いついたアイデアをお話・歌・ゲーム等に生かせる楽しみ。
- ③ 絵の配置や操作方法の楽しさを考え、作品が生み出す喜びへの期待がもてる。
- ④ 絵を描く、着色する等の作業から学ぶ作画表現の喜び。
- ⑤ Pペーパーの丈夫さから、絵が破けにくく、つくったものは何年でも使用できる。

ただし、ここに挙げられた内容は一般的なパネルシアターの特性であるので、本研究では作品「シャボン玉とばせ」の分析を行うことで、よりパネルシアターの具体的な特性を明らかにしていく。

3. 題材の選択について

数あるパネルシアター作品の中で、なぜ古宇田作「シャボン玉とばせ」を選んだのか、以下の二つの観点から理由を述べる。

- ・人「古宇田亮順」について
- ・作品「シャボン玉とばせ」について

（1）人「古宇田亮順」について

パネルシアター創案者である。1937年に東京都上野寛永寺の林光院住職 古宇田亮宣の三男として生まれる。1956年に大正大学仏教学部に入学、1963年に大学院の修士課程を終える。学生時代の児童研究部で宗教教育と児童文化活動の両方を行った。パネルシアターの原点がそこにある。1972年に不織布でできた財布の両面に絵が掛け、同じ不織布同士でくっつくことを発見する。これが現在のPペーパー（パネルシアター用不織布）の原型となった。1977年朝日新聞掲載の反響が大きく、パネルシアターが全国的に拡大し、1981年正力松太郎賞受賞が日本テレビ、読売新聞で大きく紹介されて更に認知されることとなる。西光寺住職を務めながら、淑徳大学、淑徳幼児教育専門学校、文京女子大学（現文京学院大学）で教鞭をとる。また日本や世界の各地へ赴きパネルシアター講演を行い子どもたちの情操教育普及に務めている。^{10,11} 代表作として「シャボン玉とばせ」の他に「まんまるさん」^{12,13} や「とんでったバナナ」^{14,15} などがある。

（2）作品「シャボン玉とばせ」について

パネルシアター代表作品のひとつである。1974年「パネルシアターのうた第1集」⁵⁾、1980年「パネルシアターを作る①」⁶⁾の本に収録されて以来、保育園・幼稚園で多く使われている。特別支援学校の音楽の教科書にも採用されている。この作品は、色々な動物がシャボン玉を吹き、最後にみんなで集まって虹を見上げるストーリーである。このストーリーを歌に合わせて演じていくものである。

特筆されることは、この作品が35年以上たっても多くの教育関係者に活用されている事実である。筆者が演じる場合も観ている子どもたちの集中力や受け入れやすさが他の作品に比べ突出していることに毎回気がつく。これらのことから作品の持つ特性についての研究が必要と考える。

4 「パネルシアター」の今後の普及を考えた場合、現在最も広く長く教育の場で活用されている作品について理論的な分析を行い、それにより今後の作品に応用すべき点を明らかにすることが有効である。

この研究は、作品「シャボン玉とばせ」におけるパネルシアターの特性を明らかにし、今後の作品創作に応用することを目的とする。

4. 調査方法

(1) 調査対象

S大学の学生(2~4年生)を対象とする。この学生は、パネルシアターの授業(半期15回)を受講しており、パネルシアターに関する基礎知識を持っている。15回目の授業において、筆者が演じる「シャボン玉とばせ」を鑑賞し、自由記述式で回答し、その場で回収。記述時間は20分。なお、この学生は、幼稚園教諭、保育士、特別支援学校教諭、社会福祉士の資格を取得できる学部に所属している男女である。

なお、藤田は7月14日に、古宇田はそれより三週間前に同じ対象学生に「シャボン玉とばせ」を実演している。

(2) 調査方法

実施日:2010年7月14日(水)

対象数:37名

質問文:パネルシアター「シャボン玉とばせ」(古宇田亮順作)を見て自分が感じたところや気がついたところをいくつでも記述してください。

自由記述式としたのは、次の2つの理由からである。

- ①この作品の持つ特性を限定することなく、できるだけ幅広く探る必要がある。
- ②先行研究が少ないため偏りのない選択式アンケート項目を作成することが困難。

先に述べた「見る」「つくる」「演じる」の3つの視点を活用し、学生の感想(自由記述式)をKJ法^{16~18)}により分類した。

なお、ここでは3つの視点を以下のように定義する。

- (1)「見る」:「観客(S大学生)として見ている自分」が感じたことや気づいたこと、やりたいこと
- (2)「つくる」:作品「シャボン玉とばせ」の構成やストーリー、絵、歌に関すること
(作品構成:古宇田亮順、絵:松田治仁、作詞:古宇田亮順、作曲:家入脩)
- (3)「演じる」:演じ手個人(筆者)の演じ方に起因するもの

本研究では、この3つの視点で分類を行い、「シャボン玉とばせ」における特性を見つけ出す。

5

5. 結果と分析

回収した回答に書かれている文章を単語・文節に区切り、およそ650枚の付箋に書き写した。重複する語や文節をまとめた最初の段階のデータは、

- ①「見る」82項目

②「つくる」59項目

③「演じる」51項目

となった。それをもとに

- ・「見る」9グループ
- ・「つくる」10グループ

に分けることができた。ただし、「演じる」については演じ手個人（今回は筆者）の演じ方に関する内容であるため、今回の作品分析の研究では分析を行わないことにし、グループ分けせずにデータのみを並べる。

(1)「見る」から

1) 育つ力・身につく力

- ・動物の名前も覚えられ
- ・色を覚える
- ・色彩認識が広がる
- ・図形や絵の勉強
- ・動物についての知識
- ・声を出す力
- ・応答しようとする力
- ・色彩能力が高まる
- ・豊かな想像力
- ・役立つ
- ・積極的
- ・連想

2) 集団性・仲間意識

- ・一緒に楽しむ
- ・一緒に手をたたく
- ・一体感
- ・みんなで歌える
- ・集団で遊ぶ
- ・共有
- ・交流が一層深まる
- ・友だち同士
- ・所属感
- ・統一感

3) 感情体験

3) — a <安心感>

- ・緊張もほぐれる
- ・安心感
- ・優しい気持ち
- ・親しみやすさ
- ・和やかな気持ち
- ・場をなごませる効果
- ・あたたかさ
- ・ほほえましい

3) — b <楽しさ・笑い>

- ・楽しくなる
- ・嬉しくなる
- ・笑顔
- ・おもしろい
- ・笑い
- ・喜んで
- (・失敗もアドリブで笑いがおこる)

3) — c <高揚感>

- ・驚き
- ・感動的
- ・すごい
- ・盛り上がる
- ・ドキドキ感
- ・わくわく
- ・予想する
- ・期待を膨らます
- ・考えながら

4) 活動の発展性

- ・いろいろな発想
- ・シャボン玉をやりたくなった
- ・創作活動
- ・さまざまなイメージ
- ・別で遊べる

5) 活動の平易性

- ・リズムにのりやすい
- ・理解できそう
- ・すぐに歌うことができる
- ・知っている曲
- ・かわいい
- ・覚えやすい

6) 感情移入

- ・思わず見入って
- ・その場にいるような気もする

- ・話の中に入り込む
 - ・自分も中に入りたい
 - 7) 活動への参加
 - ・大きな声で言ったり
 - ・必死に答えよう
 - 8) 活動内容の魅力
 - ・興味をひきつける
 - ・空に飛ばす楽しさ
 - 9) 活動対象
 - ・一人一人
- ・共感
 - ・紙や絵でなく動物そのものよう
 - ・ふわふわうかぶイメージ
 - ・つい一言
 - ・自らも表現したくなる
 - ・参加している気分
 - ・動作に合わせて
 - ・歌がわからなくても楽しめる
 - ・関心が高まる
 - ・また見たくなる
 - ・魅力的
 - ・見た後も印象に残る話や曲
 - ・視覚的
 - ・子どもだけでなく大人も楽しめる

(2) 「つくる」から

- 1) 歌
 - ・歌
 - ・歌いやすいリズム
 - ・歌も短く簡単
 - 2) 動物
 - ・いろいろな動物
 - ・舞台がにぎやか
 - ・子どもの好きそうでない動物
 - 3) シャボン玉
 - ・たこさんのシャボン玉
 - ・シャボン玉の大きさ
 - ・シャボン玉の形
 - 4) エンディング
 - ・最後の虹
 - ・動物みんなが仲良く
 - 5) 色
 - ・カラフルな色使い
 - 6) 意外性
 - ・意外性
 - 7) イメージ性
 - ・不思議な世界
 - ・遊んでいるような風景
 - 8) 貼る位置
 - ・全体に真ん中を見る
- ・同じメロディ
 - ・全体のストーリーが途切れない
 - ・歌の「ぷっぷくぷー」
 - ・同じリズム
 - ・歌をくり返す
 - ・音楽
 - ・覚えやすい歌詞
 - ・動物の特徴
 - ・動物の名前
 - ・キャラクターが際立つ
 - ・子どもの好きな動物
 - ・動物とシャボン玉が同じ色
 - ・特徴のあるシャボン玉
 - ・シャボン玉は誰もが知って
 - ・どの動物が膨らませたかわかる
 - ・いろんな色や形、大きさ
 - ・わかりやすい
 - ・動物の影
 - ・みんなで支えていて
 - ・仲良く手をつなぐ後ろ姿
 - ・色がとっても鮮やか
 - ・美しく
 - ・華やか
 - ・同じことばかりでなく
 - ・一定でない形の変化
 - ・パネルの世界
 - ・「はらっぱ」であると感じる
 - ・かわいらしい作品
 - ・場面の切り替え
 - ・大きな絵は下
 - ・貼る位置

9) 保存性

- ・保管性の良さ
- ・ずっと前に作ったものも現役

10) 学生の意見

- ・子どもの考えた動物
- ・最後のシャボン玉をブラックシアターで
- ・季節ごとの動物や人
- ・同じ場所で何回も
- ・シャボン玉の気球
- ・四角のシャボン玉
- ・アレンジしやすく
- ・今風の絵にリメイク
- ・みんな飛んで行ったら面白い

(3) 「演じる」から

- ・手拍子
- ・シャボン玉が顔にくっつく
- ・シャボン玉の飛んでいく先
- ・シャボン玉を飛ばす
- ・普通に貼られるより楽しい
- ・どこに貼ろうかという仕様
- ・工夫や雰囲気が変わる
- ・問いかける
- ・やりとり
- ・コミュニケーション
- ・語りかけて
- ・話してもやりやすい
- ・クイズ
- ・「次はどんな色？」
- ・演じる人は覚えやすい
- ・声のトーン
- ・焦らず
- ・失敗しても見る側を楽しませる
- ・失敗を恐れる必要ない
- ・始まる前の呼び掛け
- ・テープでなく演じる人が歌う
- ・心をつかむ
- ・簡単
- ・子どもが演じる
- ・笑顔で演じる
- ・元気よく
- ・ハプニングにも自然な対応
- ・遊び心
- ・正面を見ながら
- ・人形を動かさずに演じ
- ・演じる人によって違う
- ・演じている方も楽しい
- ・テンポよく展開
- ・スピードの強弱
- ・発表の仕方
- ・大きな動作
- ・手ぶり
- ・笑いもまぜる
- ・パネルの人形を本物のように
- ・動物の顔を隠さず
- ・顔の目のあたりをつかんで
- ・他の動物をひっこめたり
- ・パネルの持ち手
- ・アドリブ
- ・聞きやすい声
- ・パネル板全体を使う
- ・投げ貼り
- ・シャボン玉をはる位置
- ・見え方が全く変わる
- ・わかりづらく
- ・シャボン玉を後ろにしかけていた

6. 考察

本研究では、作品研究の視点から「つくる」「見る」という2つの立場の特性について上記の結果・分析から考察する。

8

(1) 「見る」から

- 1) 活動対象
- 2) 活動の平易性
- 3) 活動への参加
- 4) 活動内容の魅力

- 5) 感情体験 ①<安心感>・②<楽しさ・笑い>・③<高揚感>
- 6) 感情移入
- 7) 集団性・仲間意識
- 8) 育つ力・身につく力
- 9) 活動の発展性

という9つのキーワードが洗い出された。ここから特性を導き出し、その内容を以下に記述する。

1) 「活動対象が幅広い」

子どもだけでなく、大人も楽しめ、一人一人との対話もできる。

2) 「活動の平易性がある」

歌がリズムにのりやすく、覚えやすいため、すぐに歌うことができたり、内容を理解しやすかったりする。

3) 「主体的な参加になりやすい」

自然に大きな声で言ったり、つい一言が出たり、動作に合わせたり、必死に答えようとしたりする。本人が意識しないうちに活動への主体的な参加姿勢になっている。

4) 「活動内容の魅力性が高い」

視覚的な情報のもとに興味・関心が高まり、魅力的に感じる。その結果、印象が強く残り、また見たくなる。

5) 「感情体験しやすい」

このグループは、感情のレベルによって①<安心感>・②<楽しさ>・③<高揚感>に分かれた。

①「安心感がある」

暖かさや親しみやすさ、安心感があり、緊張がほぐれて和やかな気持ちになる。

②「楽しさや喜びを感じる」

笑顔や笑いが起こり、楽しくなったり、嬉しくなったりする。

③「高揚感がある」

次は何が出るだろう、どうなるだろうと予想や期待を膨らませながら、わくわくドキドキ感を持つ。それにより、驚きや感動がうまれ、盛り上がる。

6) 「感情移入しやすい」

共感しながらお話のなかに入り込み、まるで自分がその場に居るような気持ちになる。そのため、目の前にある動物やシャボン玉の絵人形が、絵ではなく本物そのもののように感じる。

7) 「集団性・仲間意識が高まる」

仲間と一緒に歌ったり、手を叩いたりして、楽しむことにより、一体感、共有感、所属感が高まる。この体験により友達との交流が深まり、集団で遊ぶことにつながる。

8) 「育つ力・身につく力が培われる」

作品に出てくる動物や色について積極的に応答しながら、想像を膨らませる。このように楽しみながら見ているうちに動物や色についての知識や特徴を理解する。これらは、育つ力につながり、知的な部分も身につく。

9) 「活動の発展性につながる」

いろいろな発想やイメージが広がり、創作活動や他への遊びに発展する。

これらの特性は、幼児教育・学校教育において、子どもたちが発達・成長する上で大切な課題と深く関係している。パネルシアター「シャボン玉とばせ」を見ることは、子どもたちにとって楽しみながら知育および情操教育の視点から、大きな学びや成長をしていくことができる。子どもたちの発達や学びの教材のひとつとして大きな意味を持つ作品だといえる。

さらにこの作品は、特性1)「活動対象が幅広い」に示されているように子ども対象の教育現場だけではなく、大人、具体的には大学生や高齢者、また一般成人も楽しむことができるといえる。

(2) 「つくる立場」から

- 1) 歌
- 2) 動物
- 3) シャボン玉
- 4) 色
- 5) 意外性
- 6) イメージ性
- 7) エンディング
- 8) 貼る位置
- 9) 保存性

という9つのキーワードが洗い出された。結果と分析では、「学生の意見」というグループがあったが、これはこの作品自体について述べているものではないので、今回は取り上げない。このキーワードから、特性を導き出し、その内容を各々以下に記述する。

1) 歌について

- ① 「同じメロディとリズムの繰り返しである」

動物が出てくるたびに簡単な歌が繰り返される。これにより、全体のストーリーが途切れることなく、観客に届く。

- ② 「覚えやすい歌詞やフレーズである」

短くて覚えやすい歌詞や「ぷっぷくぷー」というフレーズがこの歌を歌いやすくしている。

2) 動物について

- ① 「身近な登場者である」

子どもが身近で好きな動物、時には好きではない動物（へび）が登場するため、親し
みを感じる。

②「際立ったキャラクターを活用している」

各々の際立ったキャラクターにより、動物の特徴や名前がわかりやすくなり、また、
舞台上もにぎやかになる。

3) シャボン玉について

①「遊びがテーマになっている」

シャボン玉は、誰でも知っている親しみのある遊びである。

②「特徴的である」

大小があったり、いろいろな動物と対比した色や形になったりしている。パンダから
はパンダ顔のシャボン玉、赤いたこからは赤ではなく黒のシャボン玉が出てくる。どの
動物が膨らませたか、わかりやすくなっている。

4) 色について

①「カラフルな色使いである」

鮮やかで、たくさんの綺麗な色を使う。

5) 意外性について

①「ストーリーに意外性がある」

動物のふくシャボン玉が、同じパターンばかりでなく、形や色に変化があり、ストー
リーに意外性を持たせている。

6) イメージ性について

①「豊かなイメージが広がりやすい」

パネル板に動物とシャボン玉だけで表現された情景が「はらっぱ」であると感じたり、
遊んでいるような風景に見えたりして、不思議なパネルシアターの世界を作り出している。

7) エンディングについて

①「エンディングにテーマ性がある」

最後のシーンは、仲良く手をつないだ後ろ姿の動物たちのシルエットが登場し、シャ
ボン玉と虹が上の方にうかんでいる。動物みんなが仲良く、支え合っているエンディ
ングとなっている。

8) 貼る位置について

①「貼る位置が工夫されている」

登場する動物たちは、顔が向き合うように真ん中を見る位置に、またゾウのように大
きな絵は下の方に貼られている。貼る位置は、場面の切り替えにも関わっている。

9) 保存性について

①「保存性が高い」

ずっと前に作ったものも現役で使用することができ、保管性が良い。

(注) 今回上演時に使用した「シャボン玉とばせ」は、30年前に筆者が「パネルシアター作
る①」の下絵を写して作ったものである。

「シャボン玉とばせ」は、子どもたちにとって親しみのある動物やシャボン玉という素材を扱っている。また心地よいメロディやリズム、覚えやすい歌詞をつけること、カラフルな色のシャボン玉や予想外の色や形のシャボン玉を出すことによって、イメージが広がったり意外性を楽しんだりすることのできる作品になっていることがわかった。

エンディングでは、それまでパネル板の舞台全体に広がっていた動物たちが仲良く手をつないだように集まって、カラフルなシャボン玉とともに7色の虹が広がる情景となる。わずか数秒で切り替わる場面展開とその情景は、印象的なエンディングとなっている。

また、特性9)「保存性が高い」は、直接この作品の内容に関わるものではないが、制作した作品を長く活用できることは、制作する者にとって大変ありがたいことであり、制作意欲や意味につながる。

7. まとめ

今回の作品分析により、「シャボン玉とばせ」は3分程度の短い作品であるが、その中にも子どもの育ちにとって重要な要素を含み、身近な題材を取り上げたことによってより子どもにとってわかりやすく興味・関心を持つことのできる内容となっていることが明らかになった。

特に「見る」の特性5)「感情体験しやすい」、8)「集団性・仲間意識が高まる」にみられた感動や一体感は情操教育にとって欠かせないものである。「見る」視点からは、子どもの発達に関わる内容の特性が導き出された。

本研究で明らかになったすべての特性を一覧にする。

<「見る」視点からの特性>

1	活動対象が幅広い
2	活動の平易性がある
3	主体的な参加になりやすい
4	活動内容の魅力が高い
5	感情体験しやすい：①安心感がある ②楽しさや喜びを感じる ③高揚感がある
6	感情移入しやすい
7	集団性・仲間意識が高まる
8	育つ力・身につく力が培われる
9	活動の発展性につながる

<「つくる」視点からの特性>

1	歌	①同じメロディとリズムの繰り返しである ②覚えやすい歌詞やフレーズである
2	動物	①身近な登場者である ②際立ったキャラクターを活用している
3	シャボン玉	①遊びがテーマになっている ②特徴的である
4	色	①カラフルな色使いである
5	意外性	①ストーリーに意外性がある
6	イメージ性	①豊かなイメージが広がりやすい
7	エンディング	①エンディングにテーマ性がある
8	貼る位置	①貼る位置が工夫されている
9	保存性	①保存性が高い

「2、パネルシアターについて」の中で引用した「見る立場」の内容と今回明らかになった「見る」の9つの特性は、約8割の部分同じ内容となっている。これに関して、予測はできたもののやはり大変興味深い結果である。

「見る」視点から知育・情操教育効果に関するもの9項目、「つくる」視点から演出効果のあるもの9項目に分類できることが判明した。

8. 今後の研究課題

今後はここで明らかになった特性について、既存の作品や新しく創作する作品に対し、いかに応用していくかの工夫が次のステップとなる。なおさらにパネルシアター制作における理論構築へと研究を進めて行くことが課題である。本研究で見出された特性は、重要な要素であり、パネルシアター制作における観点である。これらの相互関係性や構造的なあり方を追求し、さらなるパネルシアター制作の理論構築を進めて行きたいと考える。そのためには、研究的に制作・実施・分析を積み重ねて、これら本研究で見出された特性がいかに関わることでよりよいものへと進化するかを追求したい。

<参考資料>

パネルシアター「シャボン玉とばせ」のストーリーを以下に示す。

～「シャボン玉とばせ」 演じ方～

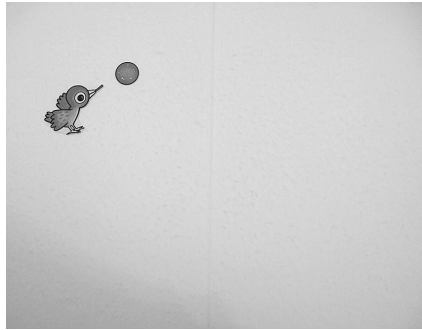
<せりふ・演じ方>

【1】

これからここにいろいろな動物が 歌にあわせて出てきて
シャボン玉をとばします。どんな動物が出てくるかな？
(歌いながら、シャボン玉を隠した小鳥を出す)

♪ ちちち、ちゅん ちゅん
鳥さんがシャボン玉をふくらませた
(シャボン玉を小鳥の後ろから出す)
ぷっぷくぷう ぶくぶくぷう ふくらませた
かわいい かわいい シャボン玉 ♪

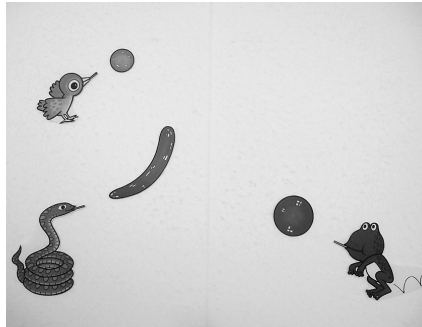
<絵人形の配置>



【2】

(同様に歌にあわせてかえるやへびを出す)

♪ ぐるり によるによるへびさんが
シャボン玉をふくらませた
(細長いシャボン玉をへびの
ストローから出たように出す)
ぷっぷくぷう ぶくぶくぷう
ふくらませた長い 長い シャボン玉 ♪



【3】

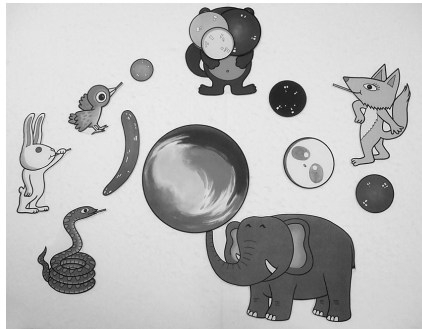
同様に問いかけをしながら
歌にあわせて次々と動物を出す。
(★たぬき、うさぎ、きつね
→動物の色と同色のシャボン玉。
たぬきの茶色のシャボン玉を頭や顔に重ねたり
横などにつける)
(★パンダ→パンダ顔のシャボン玉)
(★赤いたこ→黒いシャボン玉)



【4】

歌にあわせてぞうと大きなしゃぼん玉を出す。

(★ぞう→大きな虹色のしゃぼん玉)



【5】

(しゃぼん玉を残し、動物を全部外す)

♪ みんなで みんなで集まって

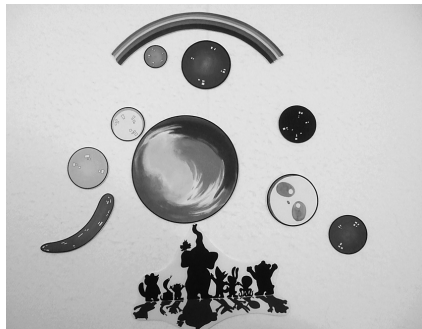
(動物のシルエットを出す)

しゃぼん玉をふくらませた

ぶつぶくぷう ぶくぶくぷう ふくらませた

(虹を出す)

お空に浮かんだ虹の橋 ♪



引用・参考文献

- 1) 石井光恵, 澤村明子, 太田徳子 『『生活』の授業にパネルシアターを導入する試み』『日本女子大学紀要 家政学部』第56号, 2009, p.15
- 2) 永山千洋 「児童生徒一人ひとりの教育的ニーズに応じた授業作りの研究ーパネルシアターを活用した授業の創意工夫ー」『平成16年度埼玉県特殊教育長期教員研修報告書』2005, p.32
- 3) 吉田博子, 藤田佳子 「幼児教育における児童文化ー実習保育所における児童文化の現状についてー」『淑徳短期大学研究紀要』第46号, 2007, p.140
- 4) 本橋直子 「ボランティアの現場からーンバルヨ市〔カメルーン〕ー」『クロスロード』第44巻・第511号, 2008, p.47-52
- 5) 古宇田亮順, 家入脩編 『パネルシアターのうた 第1集』大東文化出版, 1974, p.8-9
- 6) 古宇田亮順 『パネルシアターを作る①』東洋文化出版, 1980, p.24-31
- 7) 古宇田亮順, 松田治仁 『パネルシアター名作選①ーしゃぼん玉とばせー』メイト, 1996
- 8) 古宇田亮順, 松家まきこ, 藤田佳子 『実習に役立つパネルシアターハンドブック』萌文書林, 2009, p.8
- 9) 古宇田亮順 [ほか] 前掲書8) p.10-11
- 10) パネルシアター委員会 『夢と笑顔をはこぶパネルシアターー誕生40周年記念誌ー』浄土宗, 2011
- 11) 古宇田亮順 『パネルシアターー主な掲載記事と関連資料ー』西光寺, 2006, p.8-17
- 12) 古宇田亮順 『パネルシアターを作る②』(第18刷) 東洋文化出版, 2008, p.15-19

- 13) 古宇田亮順, 松田治仁『パネルシアター名作選①—まんまるさん—』メイト, 1996
- 14) 古宇田亮順『パネルシアターを作る③』(第18刷), 東洋文化出版, 1995, p.32-36
- 15) 古宇田亮順, 松田治仁『パネルシアター名作選②—とんでったバナナ—』メイト
- 16) 川喜多次郎『発想法—創造性開発のために—』中央公論新社, 1967
- 17) 川喜多次郎『続・発想法—KJ法の展開と応用—』中央公論新社, 1970
- 18) 川喜多次郎, 松沢哲郎, やまだようこ「KJ法の原点と核心を語る」『質的心理学研究』第2号, 2003, No.2, p.6-28