

夏休みメディアリテラシー体験講座 絵本をつくろう

ー物語をつくり、語り、分かちあうー

株式会社グッド・グリーフ 代表 朝倉 民枝

info@goodgrief.jp

http://www.peakay.jp/

キーワード：おはなしづくり、デジタルとアナログ、絵本、創造性、コミュニケーション、自己肯定感

1. はじめに

2008年におはなしづくりソフト「ピッケのつくるえほん」(パソコン版)を開発し、各地でおはなしづくりワークショップを行っている。その中から、iPad版をはじめて利用した尾道での事例を報告する。

2. 活動の概要

2011年夏、廃校を活用した施設で地域の子どもたちを対象に、紙の絵本とデジタル絵本の両方をつくり発表するワークショップを、福山大学の飯田豊、杉本達應の両先生と筆者で実施した。



写真1 元教室に畳みが敷かれた会場

- (1) 導入アクティビティとして、持参した「ぼくの／わたしのとっておき」を写真におさめ吹き出しと音声つきの自己紹介カードを作成、プロジェクタ投影し発表する。

*iPad アプリ「ピッケのつくるカード」(非売品)を使用。

- (2) 年齢、性別など属性が異なる初対面どうしのペアに組み替える。
- (3) 各ペアで、絵本を贈る相手とテーマを決める。
- (4) 共同作業でおはなしをつくる。iPad画面上で表情やポーズをつけてキャラクタやアイテムを配し、ソフトウェアキーボードから文字を入力する。4場面(8ページ)と表紙、裏表紙を作る。(写真2)

*iPad アプリ「ピッケのつくるえほん」を使用。



写真2 iPad上でおはなしづくり

- (5) アプリから展開図を印刷。製本して、小さな紙の絵本を作る。
- (6) 音声を録音して、デジタル絵本を完成する。
- (7) 発表会。全員分をプロジェクタ投影し鑑賞する。
- (8) ふりかえり。完成した絵本を、それぞれが決めた相手に贈り読んであげることを約束して終了する。



写真3 発表会、完成した絵本を手

平素のワークショップでは上記(3)～(8)を1時間半～2時間で行う。今回は時間の制約がなかった。とはいえ、低学年児も多く2時間をメドと予定していたが、全員が4時間フルに活動した。(発表会の前におやつタイムを設けた)

3. 活動のねらい

3. 1 つくる喜びを味わう

戸外で身体を存分に動かして遊ぶことと同様に、デジタル絵本の想像の世界で心を解き放って遊ぶことができる。その結果、言葉と物語の深い喜びを知ることができる。

3. 2 コミュニケーションの基盤を育てる

自分のつくったお話を人に聞いてもらうことで、嬉しく誇らしい気持ちを味わう。認められることで、自分を肯定し人を信頼できるコミュニケーションの基盤を心の中に育てる。初対面の人との新しいコミュニティの中で、共同作業を体験させる。

3. 3 つくる側になる

現代社会では、食べるものも着るものも、生産者と消費者が分かれている。子どもは、消費者の立場に置かれることが多い。子どもの生活に身近な絵本をつくることで、誰でもいつでも、その境を渡り「つくる」側に立つことができると実感させる。

4. ICT活用とその工夫

4. 1 活動のデザイン

活動全体（物語をつくる、外へ取り出す、語り分かちあう）をデザインし、その中でICTが得意なところにICTを配した。すなわち、物語を紡ぐ試行錯誤と大画面での発表にはICTを活用し、物語を外へ取り出す「物」は、手にとり触れることができる紙の絵本とした。

4. 2 アプリのデザイン

直感的にわかるインターフェースとした。ポーズの変更をインタラクティブに行える、喜怒哀楽の感情バリエーションを豊かにもたせるなど、発想を促し物語を深めるよう設計した。展開図として出力されるため、簡単な工作で絵本に製本できる。（写真4）



写真4 絵本を工作

4. 3 デバイスについて

これまではパソコン版で同様のワークショップを実施してきたが、今回はじめてiPadを用いた。

iPadの特性である、指で直感的に触れる、持ち歩ける、追加機器なしで録音までできる等により、パソコン使用時に比してより軽快な活動となった。iPad2以降であれば、デジタルカメラやビデオカメラ無しで実施できる。（今回は初代iPadであったために、発表の際、ビデオカメラ経由でプロジェクタ投影を行った。）

4. 4 当日の進行上の工夫

導入アクティビティとして同じ操作方法のアプリを使った。操作練習も兼ねることができ、よりスムーズに本題の絵本づくりに入れた。

5. 活動の成果

まず操作性を見ると、iPadとソフトの直感的な操作性が機能しとまどいなく使い、じっくり創作に取り組むことができた。登場キャラクターの感情選択やポーズ付けが簡単にできるため、子どもたちの発想に広がりが見られた。

実際の作業工程については、デバイス上でのおはなしづくりに終始するのではなく、ハサミを使った工作をしたり、音声の録音を取り入れたり、全員で発表会をするなど、単調にならない構成にすることで子どもたちの興味と意欲を持続できた。

グループづくりにも工夫を加えた。兄弟姉妹やクラスメートをそのまま参加させるのではなく、あえて初対面どうしに組み替えた。最初はぎこちなさが見られたものの、ともに考え作業を進めるうちに打ち解けた。なかでも、高学年の子が、年少者の発話を待って、機器の操作を自分が受け持つなどの気遣いをする様子が見られた。仲良しが分かれ別のテーブルに居ることが幸いして、ペアー間の交流もスムーズであった。つまり、ペアーの組み方を工夫したことで、新たなコミュニケーションに広がりや深まりが見られた。

ラフな場づくりと緩やかな進行により、子どもたち

のペースを尊重し、主体的で自発的な活動を保障した。その結果、他のペアーの手法にヒントを得たり、友情出演する様子も見られた。また、子どもたち自身による様々な工夫が生まれた。デジタル積木を組合わせてオリジナルの絵柄を作ることに喜びを見出していた。

（写真5）録音時には、セリフのメモ書きや読み手を決めておくなどよいなどに気づき、事前に手順を組むことの大切さも学んだ。もちろん、アイディアの共有も忘れなかった。

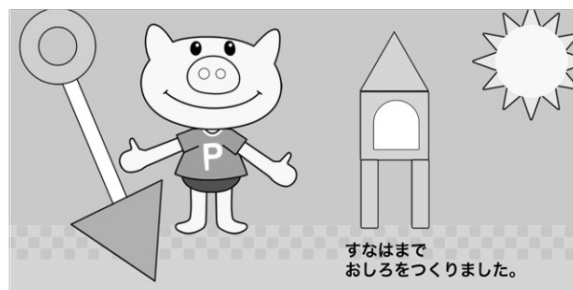


写真5 「夏休みの思い出」デジタル積木で表現

子どもたちは、ICTのもつ良さに大いに気づくことができた。特に、音声録音時には、書いた通り読み上げるのではなく、新たなセリフを追加したり声をそろえ呼びかける場面をつくったり、最後のシーンに拍手を加えたり、表現にさまざまな工夫をこらすことが



写真6 「二人の誕生日」最後のシーンに拍手

できた。（写真6）

ICTを活用することで、活動の自由度が高まり体験が深まった。作品をつくりあげ、持ち帰れる絵本という成果物を手にして、達成感を得られた。これらにより、言葉と物語の「つくる」喜びを享受できた。発表会では、自然に沸き起こる拍手を受けることで、自信を深め自己肯定感を得ることができ、「つたえる」楽しさを味わった。自分でつくり発表することも人の発表を聴くことも、どちらも楽しいことを知り、次へのさらなる創作意欲を生み出した。

6. まとめ

言葉は単なる道具ではなく、人の内面をつくり人と人を繋げる。ICTの特性を活かした言葉と物語の創造・表現活動を通して、子どもたちに言葉と物語の深い喜びを味わってほしい。今後も活動を継続する。

また、特別支援教育の現場から、このおはなしづくりの活動が、会話や感情の読取り表現の学びに役立つとの声が届く。その効果も確かめたい。