

コロナ禍における子育て支援の研究

— 幼稚園教諭養成課程の領域「表現」に関する取り組み —

Research on children expression at kindergarten teacher training course
during corona virus pandemic period

次世代教育学部こども発達学科

後藤 由佳

GOTO, Yuka

Department of Child Development

Faculty of Education for Future Generations

次世代教育学部こども発達学科

神谷 匠海

JINTANI, Takumi

Department of Child Development

Faculty of Education for Future Generations

次世代教育学部こども発達学科

中村 大河

NAKAMURA, Taiga

Department of Child Development

Faculty of Education for Future Generations

次世代教育学部こども発達学科

藤原 亮大

FUJIWARA, Ryoudai

Department of Child Development

Faculty of Education for Future Generations

次世代教育学部こども発達学科

十河 秋帆

SOGO, Akiho

Department of Child Development

Faculty of Education for Future Generations

次世代教育学部こども発達学科

脇田 清加

WAKIDA, Kiyoka

Department of Child Development

Faculty of Education for Future Generations

キーワード：デジタル絵本制作, 領域「表現」, 幼稚園教諭養成課程, 子育て支援, コロナ禍

Keywords : digital illustrated books, children expression, kindergarten training and education,
covid-19 pandemic

I. 研究の背景と目的

今, 世界では, 新型コロナウイルス感染症が流行している。日本でも感染症緊急事態宣言が行われ, 感染拡大防止のため, 不要不急の外出や移動について, 自粛が要請された。そのため人々は, 外出を控え, 自宅で過ごす時間が増えた。それは幼稚園や保育所等に通う子どもたちも同じであった。

感染症の予防には, 厚生労働省より「手洗い」「咳エチケットのためのマスク着用」「密集・密接・密閉の回避」等が啓発されている。しかし, 放課後児童健全育成事業(放課後児童クラブ)にてアルバイトをしている学生が, マスクの着用が困難で, 手洗いやうがい, 手指の消毒が不十分な子どもがいることに気がついた。子どもに感染症対策の大切さを伝えたいが, ア

ルバイト中の言葉かけのみでは難しさを感じ, また将来, 保育現場でこのような場面に会った際は, どのような方法を取るのかを考えた。さらに新型コロナウイルス感染拡大の影響のため, 臨時休校・休園となり, 学校や園に通えず, 自宅待機をせざるを得ない状況の子どもや家庭についても検討してみた。

本研究では, このようなゼミナール学生の気づきや問いから, コロナ禍において手洗いやうがい, マスク着用, 手指消毒の大切さを, 子どもに伝えるため, 親子で楽しめるデジタル絵本に着目した。保護者とともにデジタル絵本を見ることで, 親子のコミュニケーションが向上するのではないかと考えられる。

教育及び保育の内容について, 「幼稚園教育要領」「保育所保育指針」「幼保連携型認定こども園教育・保育要領」の領域「言葉」の中で, 「絵本や紙芝居を楽

しみ、簡単な言葉を繰り返したり、模倣をしたりして遊ぶ。」「絵本や物語などに親しみ、興味をもって聞き、想像をする楽しさを味わう。」とある。子どもは、気に入った絵本や紙芝居を、保護者や保育者等に何度でも繰り返し読んでもうことを求める。繰り返し読んでもらうことで、登場人物の真似をしたり、身体で表現したりして遊ぶようになる。絵本や物語などで見たり、聞いたりした内容を自分の経験と結び付けながら、想像したり、表現したりすることを楽しむ。そのため、子どもが興味や関心を広げ、家庭で親子が楽しむことができる創作のデジタル絵本を制作することを考えた。

本研究の目的は、今日の社会情勢を鑑みて、幼稚園教諭養成課程の領域「表現」の視点から、ゼミナール学生とともに子育て支援に取り組み、実践活動を行い、新型コロナウイルス感染症対策における子育て支援の可能性について探求する。感染症対策の大切さを子どもに伝え、家庭で親子が楽しめる創作デジタル絵本を制作することである。

II. 研究の方法と結果

デジタル絵本は、紙媒体の絵本とことなり、パソコン等デバイスで見ることのできる音声付絵本であり、ページをめくるように画面を切り替えて読んだり、ナレーションを聞いたりして楽しむことができる。インターネット通信環境が整えば、スマートフォンやタブレット等で、いつでもどこでも気軽に閲覧できる。

本研究では、デジタル絵本を制作する。絵本の制作は、4年生のゼミナールにて、2020年5月より2021年1月までの9ヶ月間取り組んだ。環太平洋大学次世代教育学部の学生によって制作された、未発表のオリジナル作品である。学生一人一人の強みを生かし、役割分担をおこなった。それぞれが、テキスト（文章）、イラスト、音声、動画編集と役割分担を行い、制作を進めていく。日本語字幕と無音と、読み上げ音声と日本語字幕つき、さらに登場人物を動かし、親子でより楽しめる工夫を凝らした。

(1) テキスト

筆者が担当したテキストについて以下にまとめる。

①絵本の流れを決める

登場人物や舞台設定について、大学生同士でアイデアを出し合い、ストーリーを決める。

②場面を作る

舞台設定からいくつかの場面を考え、構想・構成を書きだす。実際に放課後児童クラブにて子どもの姿を観察し、感染症予防のため子どもに伝えたいことをストーリーに入れる。

③推敲をする

オリジナルのストーリーを共有し、言葉づかい（方言・言い回し）や文章の長さ、間の取り方について、検討し、推敲を重ねる。

④イラストと合わせる

ストーリーと描きあがったイラストを合わせ、イラストにストーリーが合致するかを検討する。

絵本の内容は、子どもが身近に感じやすいように、日常生活（幼稚園・保育所・こども園・家庭）を主題にする。子どもが面白いと感じ、自発的に楽しみ、視聴できることを考え、分かりやすい言葉、リズム感のある文章を選び、テンポよく進むようにした。擬音語を挟むことで、内容をより理解しやすいようにした。間の取り方や句読点は、これまでに授業や実習、ボランティアで読んできた絵本を参考にして、文字は、子どもが一人でも読めるように、ひらがなとカタカナを併用している。

(2) イラスト

筆者は仲間の手を借りつつ、全ページのイラストを描く担当となった。イラストを描くうえで、筆者が特に重要視した3点を以下にまとめる。

①キャラクターデザイン

視聴する子どもが、愛着を持てるような容姿を意識する。主人公は可愛く、母親や園の先生は優しげな印象を持てるようにデザインをした。途中で登場する動物やウイルスはデフォルメを調節し、絵本の世界観に溶け込めるようにする。

②場面の構図

子どもが見やすく、また場面を想起・想像しやすいように工夫を行った。どこにいるのか分かるように、最初は場所全体が見える引きの絵を描く。次に、注目してほしい場面（感染症対策等）をアップの絵で描き、印象に残るようにする。

③配色

基本として、注目してほしいキャラクター達は明るく目立つ色を多くし、逆に背景やあまり関係の無いものは少し地味な色、もしくは薄い色合いを意識して塗る。ただし子どもが見る絵本のため、暗い色は極力使

わず、全体的に明るい印象がもてるようにする。

(3) 音声

筆者が担当した音声について以下にまとめる。

①効果音

学生たちで効果音を制作して取り入れ、作成できない音については、フリー素材で補う。絵本に対して、違和感のないように音の調整をする。

②BGM

BGMは一つではなく、絵本の内容に合わせていくつかのBGMを検討し、調整をする。

③ナレーション

使用教室など環境に気をつけ、ナレーションは一日で収録する。登場人物の声を収録するときは、マイクからの距離にばらつきがでないよう一定の距離をたもち録音する。

音声を担当するにあたり、三つのことを意識した。一つ目は、親しみやすさを感じられるようにする。親しみやすさを持ってもらう方法として、効果音に注目をした。効果音はYouTube等でも多く見られ、フリー素材が主に扱われている。しかしフリー素材を試してみた時、機械音が混じり、絵本と合わせてみたところ違和感があった。そのため身近な音（水を出す、手を洗う等）を筆者らで作成し、それを効果音として活用することで、親しみやすく、その場面のイメージが湧きやすく絵本の世界に感情移入できると考えた。二つ目はBGMである。BGMは、効果音とは別に絵本を読む中で、音楽を通して絵本をより楽しむことができると考えた。このBGMはアプリケーション中の中から探した。他のデジタル絵本も数多く参考にした。三つ目はナレーションである。ナレーションをいれることにより、子どもだけでも、親子一緒にも楽しむことができると考えた。

(4) 動画編集

筆者が担当した動画編集について以下にまとめる。デジタル絵本を制作するにあたり、登場人物の滑らかな動き、字幕、場面ごとの音量調整、背景を消すといったことが必要になるため、PowerPoint、CapCut、背景透明化、Photo Layersの4つのアプリケーション（以下アプリ）を活用する。宮森（2009）は、「幼児教育者のデジタル絵本制作の検討—PowerPointとFLASH動画を用いた絵本制作の試み—」の中で、「PowerPointの操作方法としては、あらかじめ作成し

た複数の画像や音楽等を挿入し、個々の画像に対しアニメーション設定を行った後、それぞれのタイミングの調整を行い再生と修正を繰り返しながらスライドのページを仕上げていく。同様にして、順次スライドページを仕上げていくことによって、ひとつの絵本が制作できる。」と述べている。その他のアプリについては、アプリごとの特徴を活かして、登場人物にどのような動きを取り入れるのか、どのような動きが好ましく感じられるのかを考えるとともに、子どもが実際に遊ぶ時に、どのような表情や動きをするのかを、これまで学内で開催された子育て支援活動に参加し、観察して学んだことを取り入れる。

Ⅲ. まとめと考察

研究の目的は、幼稚園教諭養成課程の領域「表現」の視点から、筆者らがともに子育て支援の実践活動を行い、新型コロナウイルス感染症対策における可能性について探求する。現在、岡山県では、大学等有する知的資源、人的資源やそのネットワーク、施設等を活用して行う、産・学・民・官の協働による地域ぐるみの子育て支援の取り組みを「おかやま子育てカレッジ」に指定し、その活動を促進する事業を行っている。県内14の子育てカレッジが指定され、本学の「子育て支援プロジェクト・IPU」が、平成21年7月より実行委員会として指定をうけ、本学の特徴を活かした活動を展開している。今回、領域「表現」の視点から、子育て支援に取り組んだのは、これまで「子育て支援プロジェクト・IPU」でボランティア活動を行ってきた学生である。今どのような子育て支援が求められているのかを考え、大学生自身ができる子育て支援活動にはどのようなものがあるのかを検討してきた。学生とともに企画、実践、分析した取り組みのまとめは、第61回中・四国保育学生研究大会（Web開催）にて口頭発表を行った。

その結果、いくつかの改善点が分かった。デジタル絵本を通して、手洗いうがい、マスク着用、手指消毒の必要性を伝えることはできるだろう。しかし感染症対策の大切さを伝えることはできても、子どもに毎日のこととして習慣づけることは困難であると考えられる。例えば、手洗いうがいができたら、カレンダーにシールを貼る、目に見える達成感が生まれる物がよいだろう。それと同時に、手洗いうがいを親子で楽しむようになるのではないかと考える。非物理的なデジタル絵本を見ることと物理的なもの、カレンダー

にシールを貼る行動を重ねることで、より効果が出る
と考えられる。今回のデジタル絵本の制作をきっかけ
に、長期持続が見込めるツールを模索し、実践してい
く必要がある。

今後は、幼稚園教諭養成課程の質の向上について、
子育て支援の実践活動を含め、今日の新たな状況をた
どることを課題としたい。

謝辞

本研究をまとめるにあたり、多くの方に貴重なご教
示とご協力をいただき、お礼を申し上げます。学生の
皆さんとは、ゼミを通して様々な美術活動、子育て支
援活動、研究活動を行うことができました。ゼミ生の
皆さんと有意義なIPU生活を共に送りましたことを、
深く感謝申し上げます。

引用参考文献・サイト

- 1) かわこうせい「デジタル絵本の受容に関する研
究—読み聞かせと黙読との比較—」静岡文化芸術
大学研究紀要第19号, pp93-96, 2019年
- 2) かわこうせい「デジタル絵本の受容に関する研
究—付録による効果—」静岡文化芸術大学研究紀
要第20号, pp89-92, 2020年
- 3) 宮森孝治「幼児教育者のデジタル絵本制作の検
討—PowerPointとFLASH動画を用いた絵本制
作の試み—」盛岡大学短期大学部紀要第19号,
pp19-25, 2009年
- 4) 鈴木律子「保育者養成校の学生の絵本制作とそ
の活用における—考察—」浦和大学・浦和大学短期大
学部 浦和論叢第59号, pp51-68, 2018年
- 5) 文部科学省 (2017), 幼稚園教育要領, フレー
ベル館
- 6) 厚生労働省 (2017), 保育所保育指針, フレー
ベル館
- 7) 内閣府・文部科学省・厚生労働省 (2017), 幼
保連携型認定こども園教育・保育要領, フレー
ベル館
- 8) 岡山県立図書館デジタル絵本デジタル岡山大百科
digioka.libnet.pref.okayama.jp/mmhp/kyodo/
kento/kodomo-narrator/dehon-bunrui-index.
html (最終閲覧2021.01.10)
- 9) 岡山県立図書館デジタル絵本とは子どもナレ
ーターdigioka.libnet.pref.okayama.jp/mmhp/
kyodo/kento/kodomo-narrator/index.html
(最終閲覧2021.01.10)



図1 創作絵本の表紙 (出典：後藤ゼミ)



図2 創作絵本 (出典：後藤ゼミ)



図3 創作絵本 (出典：後藤ゼミ)



図4 創作絵本 (出典：後藤ゼミ)