

保育園児と楽しむための電子絵本の制作

小島久恵

Production of Electronic Picture Book to Enjoy It with Preschooler

KOJIMA Hisae

キーワード：電子絵本、創作映像、教育映像

1. はじめに ～電子絵本制作授業の意義と目的～

現代社会に情報化の波が来て一般家庭にもコンピュータが普及しています。子どもたちは生まれた時から身近にコンピュータがあり、テレビゲームや、コンピュータにより作成されたアニメーションを通じ、生活の中にマルチメディアが浸透しています。そのような状況において、保育者は、子どもの世界や遊び、生活、環境について知るべきであり、着実に子どもの世界に入りつつあるコンピュータコンテンツやマルチメディアについても知っておくことが望まれます。子どもの発達段階を考慮し、適切なマルチメディア作品を選び、与えることができることも求められており、そのためのコンテンツ作成能力として、パソコンを使うことが保育士に求められています。

保育士になろうとしている学生は、日頃から各種ゲーム機で遊ぶことや、コミュニケーションツールとして携帯電話を使用するなど、自分の利用目的にあったコンピュータの活用方法に精通してきたといえます。しかし、逆の視点から見た場合、仕事への活用方法については、全く知識がないとも言え、コンピュータが役に立った経験がないとコンピュータは専門家が使うものであるという認識に至ってしまいます。こういう認識を持った学生が将来、保育の場でコンピュータを活用し

ようとするのでしょうか。将来、職場でパソコンが使えるようになるためにコンピュータ技術を学ぶ必要があります。

近年では、情報処理技術習得の必要性が高まり、教育機関でも、ワードプロセッサ（以下、ワープロという。）や表計算、データベースなどのアプリケーションを使うことを主眼とした情報処理教育が行われるようになりました。これらの情報処理教育は、職場や施設、企業では一般的に求められている能力であり、誰もが持ちうる基礎知識・ノウハウであると考えられているからです。しかし、保育士の場合はビジネス的要素をもったこれらのアプリケーションの利用だけにとどまらず、子どもに適切なコンテンツを提供する（作成する）ためのアプリケーションの利用方法に関する知識・ノウハウも要求されます。最近ではアプリケーションも豊富になり、パソコンで音や画像、映像を簡単に扱えるようになってきました。多くのアプリケーションの中から仕事内容に応じた適切なものを選び、それを活用することが重要となってきています。

そのような観点から、保育士養成の一環として、ビジネス的要素の情報処理教育に加え、保育の現場で重要視されている「絵本」をコンピュータで作成する授業を教育カリキュラムに盛り込むことにしました。一般的に「絵本」は、絵と簡易な文章で構成された子どもを対象とした書物と思われがちですが、『Yahoo! Japan 百科事典』に下

記の記載があり、絵本には絵や文字（文章）以外のコンテンツを利用することもあると考えたからです。このコンテンツの作成を通じて、保育士を目指す学生に保育の場でコンピュータを利用して何ができるか、さらに保育とコンピュータをどのように結び付けるかを実体験に基づいて考えていくことを促す意図もあります。

『わが国では、古くは絵巻、絵手本、絵草紙（えぞうし）などを絵本と称し、時代の変遷につれ、絵を中心とする子どもの本を意味するようになった。表現形式、内容ともに多様であり、絵のみで表現するものに始まり、絵を柱として数語のことばを添えたもの、絵と文章が対等に補完しあい、一つの物語を語るもの、さらに文章の比重が増え、それに挿絵をつけた絵物語形式のものまで含まれる。取り扱う題材も、昔話や創作の物語に限られず、文字、ことば、自然、科学、社会などあらゆる領域にわたっている。また、グラフィック・アートの発展とともに表現形式、内容が高度化し、読者を子どもに限らず大人をも対象とするようになった。』

（出典：Yahoo! Japan 百科事典）

「電子絵本の作成」にあたってはコンピュータを道具として利用します。これは高度な目的を遂行することによって達成感や満足感が得られ、それがコンピュータを有効に使ったという経験となることを期待しています。また、制作目的に注意が向くことによってコンピュータに対する難しいという意識が相対化され、機能があるから使うのではなく、その目的を実現するためにはどの道具をどう使ったら良いかを考える力が養われることへと繋がることの効果を考えています。具体的な目的を達成するためにコンピュータを使うことによってコンピュータが道具として役に立つ経験をすると、このことがコンピュータを活用していけるという認識、自信を与えることとなります。言葉やテキストによる学習だけでは不十分だが、実際に自分の手で作り上げていく過程こそがパソコン技

術の習得にはかせないものと考えます。

2. 授業の概要

授業の概要は下記の通りとなります。

(1) 授業形態

本授業は2年生を対象にした通年授業であり、年30回となります。1時限90分をビジネス的要素であるコンピュータの活用方法の学習（ワープロや表計算、データベースの利用方法など）と、本カリキュラムの主題である「電子絵本の作成」に関する学習の2部構成とし、その授業配分は約半分（45分）ずつとしました。

(2) 授業内容

絵本の新しい形態の提案として園児向けの電子絵本の制作の授業を行いました。これは電子絵本を幼児に楽しんでもらうことはもちろんですが、学生にパソコンに慣れ親しんでもらうことも目的としています。学生はワープロや表計算の利用については授業で経験していますが、絵や音を扱うことがパソコンで簡単にかつ楽しくできることをあまり体験していません。電子絵本の制作は授業に対する興味を高め、パソコン操作の向上と理解を深めることにつながり、コンピュータの道具化ということを達成できることとなります。この授業を通じて、学生はマルチメディアリテラシーを身に付け、達成感と満足感を得ます。保育を専門とする学生の制作意欲を高め主体的な制作活動に結びつくとともに、マルチメディアに関して将来的に主体的な自己学習をしていく可能性へとつながると思います。

(3) 利用環境について

利用するパソコンのOSについては一般的に普及が進んでいるWindowsXPを使用しています。保育の現場でのパソコンの普及状況を考えた場合、一番普及していることも要因となっています。また、絵本を作成するためには、まず絵を描くことが必要となります。紙に絵を描き、それを

スキャナ等により取り込む方法もありますが、今回は、WindowsXPに標準搭載されている画像編集ソフトであるマイクロソフトペイント（以下、ペイントという。）で絵を描くことにしました。

（４）授業の進め方

授業を進めるに当たって、次の３段階にわけて授業を行ないました。

①クラス全員で１つの絵本を制作（合計８回）

まず、パソコンを利用して絵を描くことに慣れてもらうために、クラスで１つのテーマを決め、そのテーマに沿った１枚の絵（場面）を各学生に作成してもらいました。その際、いろいろなものを絵本の内容として盛り込みたいので、担当する単語が、重ならないようにしました。パソコンを利用して絵を描くことに慣れている学生もいれば、初めて体験する学生もあり、絵の作成にかかる時間は千差万別ではありましたが、最初の取り掛かりということもあり、授業時間の割り当ては余裕を持ったものとなりました。作成した各自の絵をクラス全員分集め、１つの絵本を作成します。その際、１場面（１人）あたり、約４秒の音声を付けることにより、単なる絵の集合体ではなく、絵と音によるマルチメディアコンテンツの作成であることをアピールします。

なお、絵本の制作にあたっては、パワーポイントやAdobe Flashの利用も検討しましたが、今回は画像と音声の編集のしやすさを考慮し、「Adobe Premiere Pro 1.5」（以下、プレミアという。）を利用しました。

②学生１人で４場面からなる絵本を制作（合計９回）

本段階では、パソコンの利用に関する知識や理解を深めてもらうとともに、ストーリー性を持った電子絵本の作成を学生に考えてもらいました。絵の作成から電子絵本の４場面の構成までを学生が１人で練ります。学生には１場面約３秒という概念を伝え、４場面からなるストー

リー（３秒×４場面）を考えてもらいました。そして、映像と音声を含め、１５秒前後の作品を作成することを指示しました。なお、１５秒というのは、実際の生活の中に溶け込んでいるTVCMの長さと同じになります。

作成した電子絵本はインターネットを通じて公開することを考えておりましたので、こちらもプレミアにより、全員分をまとめて１つの絵本として完成させました。

③グループで絵本を制作（合計１０回）

本段階では、３～４人が１グループとなり、グループ毎に電子絵本を作成することにしました。作成に当たっては、場面数（絵の枚数）や１場面（１枚の絵）あたりの時間（秒数）も学生が自由に決められるようにしました。ただし全体の長さとしては２５秒としました。これは、全作品を１つのコンテンツとしてまとめる際、次のお話の切り換え部分を含めて、１話を３０秒（ロングTVCMと同じ長さ）にするためです。音については既製の音楽や効果音は使わず、BGMが必要な場合は自分達で歌い、効果音についても擬音を口真似するという形で録音し使用しました。これはTVやビデオで流れているようなものとは違う、「自分達で作った」という手作り感を前面に出した電子絵本であることをアピールするためでもありました。グループ作業の場合、絵や音のデータをグループ内で共有する必要があり、この制作により学生はファイルやフォルダの概念を理解し、ファイル操作やファイルの管理の方法を学んだり、実行したりできるようになりました。またグループ制作は独りよがりの作品にならず、お互いの技術のなさをカバーし合い、制作時に学生同士が盛り上がるなど良い影響を与えていました。

（５）制作物について

電子絵本は園児が見て楽しめることを目的として作っていますので、園児が絵本の登場人物のひとりとなって楽しめることも重要です。また、部

分的に入る効果音により紙の絵本では表現できないところを表現するなどの工夫を加えることができます。さらに言葉や文章による表現だけでは不十分な場合、画像で提示し解説できることがあげられます。このことは、園児向け教材として、話だけでなく画像や動画等を用いた視覚教材を作成し学習効果をねらうこともできます。また、電子絵本、教材は繰り返し見ることが出来るため、場所や時間に制約されない電子絵本、教材の効果が期待できます。

(6) 制作物の公開

各段階において作成した電子絵本作品は、その都度、インターネット上に公開し、誰でも見られるようにしました。下記 URL よりアクセスできます。

http://www.geocities.jp/toho_hoiku/

制作物を公開したことにより、これから電子絵本を作ろうという学生は先輩の作品を見て、より良い技術を取り入れていくことができます。また、卒業生もアクセスすることができ、職場（保育園）で利用できる可能性も広がります。保育士養成機関と保育の現場との交流をインターネットなどのネットワーク上でできるようにし、作品の評価やフィードバックが受けられるようにすれば、作品の改善点や子どもの特性が制作側に伝わるようになり、より充実した作品制作に有効に機能すると思われれます。

3. 電子絵本の制作

これまでに制作した園児向け創作映像を紹介します。いずれの作品も、上記 URL よりアクセスし、自由に見ることができます。

平成 20 (2008) 年度	東萌あいうえお	3分 21 秒
	電子絵本	7分 42 秒
	創作電子絵本	8分 07 秒

平成 19 (2007) 年度	東萌水族館	3分 20 秒
	電子絵本	5分 54 秒
	創作電子絵本	5分 15 秒
	スクリーン発表①	2分 54 秒
	スクリーン発表②	3分 38 秒
平成 18 (2006) 年度	東萌植物園 2A	2分 27 秒
	東萌植物園 2B	2分 27 秒
	電子絵本 2A	5分 00 秒
	電子絵本 2B	4分 42 秒
平成 17 (2005) 年度	電子絵本	5分 11 秒

ここでは、平成 20 年度制作の各作品について紹介します。

まず、最初に作成した「東萌あいうえお」です。

この作品は各学生に平仮名 50 音ごとに 1 枚の絵を作成してもらい、それを 50 音順に並べた電子絵本となっています。その際、画面に絵の名称を表記することにより、子どもに対して、ひらがなを覚えてもらうという効果も狙っています。



図1 「あ」



図2 「お」



図3 「し」

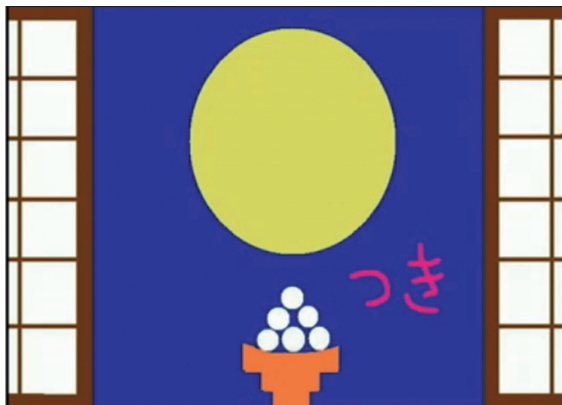


図4 「つ」

先にも記載しましたが、電子絵本の編集にはプレミアを使用しましたので、画面が切り替わるころでは、プレミアの機能により画面効果を工夫してあります。例えば、下記のような「ほし」から「まつり」への画面切り替えでは、プレミアの「ページピール」の機能を利用しています。

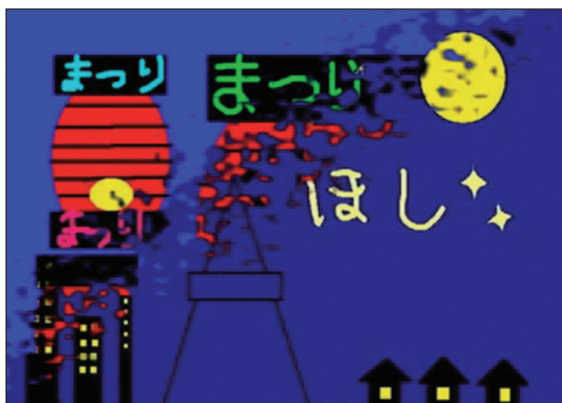


図5 「ほ」→「ま」

次に「電子絵本」です。

この作品は各学生に4場面1作品となる絵本を作成してもらい、それをクラス全員分として編集したものです。なお、画面構成については学生にまかせました。

ここでは作品例として、「ボクのスきなもの」を掲載します。この作品の主人公は猫であり、猫の視点からみた「スキなもの」を絵本で表現することにより、子どもたちの想像を膨らませる効果があると考えます。

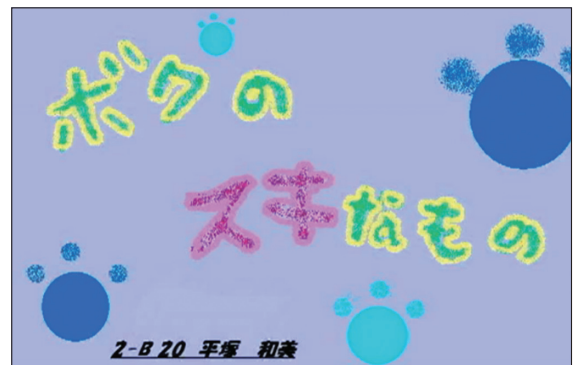


図6 タイトル



図7 猫の自己紹介



図8 猫じゃらし、大好き！



図9 寝るのも好き!

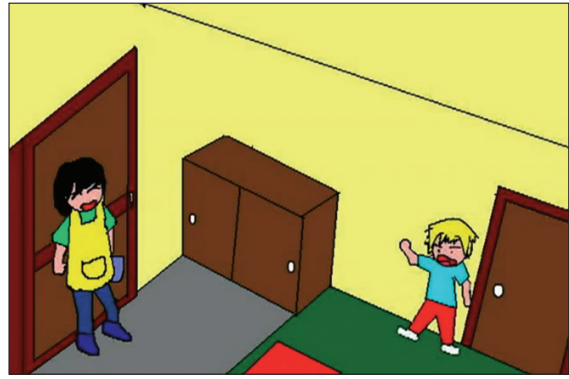


図12 今夜は節分だ。



図10 抱っこされるのが、一番好き!



図13 うわ〜、鬼、こわいよ〜!

次に「創作電子絵本」です。

この作品はグループで1作品の絵本を作成してもらい、それを全グループ分として編集したものです。

ここでは、作品例として、「せつぶん」を掲載します。この作品は、「なぜ、節分に豆をまくのか?」といった子どもの疑問に、絵と音を使って、わかりやすく説明した作品となっています。電子絵本には、こういった行事や習慣についても子どもたちにわかりやすい形で伝えられるという効果があると考えます。



図14 鬼は〜外〜!



図11 タイトル

4. 電子絵本制作授業の成果と教訓について

本授業では、幼児を対象としたオリジナルストーリー・オリジナルキャラクターの電子絵本を作成しましたが、制作にあたって下記を重視しました。

- ・アニメーションとは異なり、動きを抑え絵本らしさを強調する。
- ・効果音が出る、もしくは効果音がある。

・読み聞かせの声が出るので、幼児が1人でも読める。

文字の大きさや色についても変更・工夫を重ね、お話のキャラクター、色使い、動きに注意しながら電子絵本を作成することを心がけました。特に色は鮮やかではっきりとしたものを多く使うようにし、全体の絵本のイメージとしては、明るく楽しいをモットーに元気なイメージを表現しました。キャラクターの色をベースに全体のバランスを考慮ことや、象徴的に使う色を決める方法もよいと思います。

また、幼児が読んでいることを考えて飽きてしまわないように速さも工夫しました。登場キャラクターの動きも、アニメーションのような大きく早い動きではなく、小さな動きで絵本の読み手（内容）と動きが合うように抑えていましたが、あえて動きのあるもの、子どもたちの興味、関心をひく場面を作ろうというグループもありました。

1つの作品を構成するためには多くの絵、音、キャラクターなどの素材を必要とします。グループによる電子絵本の作成では、パソコンで作る絵本の利点として素材や場面の制作を手分けしてできることがあげられます。それによって手早く次の場面の絵を仕上げ、その分、多くの場面や絵を入れるということもできます。また、複数の人間が1つの作品を制作するために複数のパソコンで素材を制作し、時には共通のキャラクターを互いに融通しあったり、1つにまとめたりすることが手軽にできるのは電子絵本ならではの産物と言えます。

授業を始めたころは、コンピュータの使い方に戸惑う場面も見受けられましたが、作品を制作していく中で、学生（制作者）はコンピュータの難しさというよりも作品の表現法に苦勞するようになり、作品そのものの表現方法とか物語の流れといった作品制作上の部分で創意工夫をし、話し合いを重ね、労力を注いでいきました。また、子どもたちは絵がきれいなもの、インタラクティブ性

のあるもの、音が出るものに興味を示すのではないかと考え、作品の内容は生き生きとしている、楽しい、はっきりしたものを心がけるようになっていきました。

マルチメディア作品を制作する場合、作品テーマの検討や構想を練るといった段階を踏む必要があります。さらに、シナリオ作成、動作イメージ、セリフ、効果音、作画、制作、録音など、いくつも考え作らなければならないものがあります。グループによる電子絵本制作においては、これらの作業をクラスメイトといろいろと話し合い、情報交換をしながら方向性を定め、作業を進めていく様子が見られました。また、ペイントツールの機能の習得、技法の会得も次々にこなしていけるようになっていくなど、電子絵本制作を仲間と一緒に進めていくことは、いろいろな良い相乗効果があったものと思います。

作品はインターネット上にアップし、情報の共有化を図りました。学生はいつでも自分やクラスメイト、先輩の作った作品を見ることができず。現時点では作成した電子絵本を公開する場はインターネット上に限られており、まだ実際に保育の場で活用する機会に恵まれていません。実際に保育園児達に自分達が作った電子絵本を見てもらった場合、どのような効果があるかという問いに対して、学生達は

- ・よく知っている馴染みのある歌で話が進むため、園児の注目を集めやすい。
- ・子どもが知っている人、一緒に遊んだことのある人の声だと安心感、親近感を持って見てくれる。
- ・制作者が身近にすることで、この人が「自分達の為に作ってくれた」と感じてもらえ、園児との距離が縮まる。

ということをあげています。

自分が制作した作品で子どもたちを喜ばせたい、子どもたちと一緒に遊ぶという目的は保育士を目ざす学生にとって制作に対する明快明確な動

機付けを与え制作意欲を向上させるものとなります。そして作品の完成がコンピュータを将来的にも使っていこうとする意欲になっていくことを期待しています。

5. 終わりに ～今後の課題～

制作した電子絵本作品を保育園の子どもたちとともに見ることで、子どもたちとの親近感や交流が深まるものと考えています。現時点ではインターネットでの公開にとどまっていますが、今後は保育園での行事、保育実習の際に電子絵本をDVDなどの形式で持っていき、実際に園児達に見てもらい、一緒に楽しむ予定を考えたいと思っています。

また、園児に向けた画像や動画を含む電子教材となる e-learning を考え、教材として使える電子絵本、マルチメディア作品の制作を視野に入れています。その検討において、絵本の流れる速度がどのくらいならちょうどいいかを把握し、その速度に合わせてコンテンツを制作するようにします。また、電子絵本で用いている絵や色使いも、はっきりした色ばかりでなく、淡くやわらかい色・雰囲気を出したのも試してみたいと考えています。

作成したものを利用する者・閲覧する者がいるということは、制作活動を主体的に捉え、さらにリアリティのある作品の作成へと向かわせることとなります。子どもたちを楽しませる、一緒に遊ぶということを目的に設定することによって学生の制作意欲を高め、主体的な制作活動は将来の自己学習に繋がるものとなるでしょう。そして保育の現場で実際に自分の作品を見ってもらうことによって学生（制作者）は子どもの援助の方法や子どもの特性について深く考えるようになり、良い影響をもたらすこととなります。

一方で、いくつか配慮しなければならない点があります。例えば、著作権や肖像権のクリアなどが上げられます。また、電子絵本、教材が与える園児への影響についても注意が必要です。保育の

現場においても、電子絵本を通じて子どもたちが楽しんでいるのはわかるが、子どもたちの生活や身体への影響は大丈夫なのだろうかと心配する保育園もあるかと思います。

しかし、はじめに述べたように、子どもたちの世界にはマルチメディアの存在が当たり前のものであり、それを上手に活用していくことがこれからの保育に求められていると言えます。そのためには実際に園児達や現場の人に一緒に見て楽しむでもらうことで、保育の中で電子絵本、教材の活用方法を保育士や保育士を目指す学生が一緒になって模索して築き上げていくことが重要だと考えます。

コンテンツの作成について、今回はペイントとプレミアを用いましたが、コンテンツを作成するためのアプリケーションには様々な物が存在します。例えば、パワーポイントを使ったスライドショー形式や Adobe Flash を使った作品なども考えられます。新たなアプリケーションソフトを使うことでいろいろな電子絵本の形態を模索していきたいと思っています。学生には作品制作のために、これからもパソコンを学んでいこうという意志が芽生えること、そして自己学習へとつながって欲しいと期待しています。

最後になりますが、園児にとって幼いころから、こういったマルチメディア作品に慣れ親しむのはいいことだと考えます。しかし、保育でのマルチメディア、コンピュータ導入には、まだ議論が必要であるとも言えます。まずは、保育士を目指す学生1人1人が、コンピュータやマルチメディアと保育について、自分なりの考え方や意見を持つことが大切と言えるでしょう。

参考文献

- 1) 梅村匡史・小川哲也編著〔保育者・教育者のための情報教育入門〕同文書院 2002年発行
- 2) 花摘香著〔デスクトップ・ペインティング入門〕アスキー・メディアワークス 1993年

発行

- 3) 阿部信行著 [Adobe Premiere Pro スーパー
リファレンス for Windows] ソーテック社
2004年発行

(東萌保育専門学校非常勤講師 小島久恵)