

児童文化財に関する研究 表現活動と映像文化財に関する研究

— ムーブメントと劇あそびのビデオソフトの開発 —

主任研究者 星 美智子

I 研究の目的

本研究は、新しい映像文化財の試みとして、児童の活動をひきだすビデオソフトの開発を行い児童の表現活動（ムーブメントや劇あそび）および、家庭や学校、児童館や保育所、幼稚園などでの表現活動の指導に役立てることを目的とする。

II 研究の主旨および内容

身体や言語による表現活動は、感覚や想像力、認識力を育てながら、心身を解放して自己表現への自信や勇気を育てる。さらに、表現活動は自分が内にもっているものを他に伝え、頒ちあい、共感を求めるものであり、周囲の人びとと自己とのかかわりあい、つまり、人間関係の確立にかかわっている。子どもの人格形成上、表現活動のもつ意味はきわめて大きい。

今回は、身体表現活動（ムーブメント）に関するものと劇あそび（クリエイティブ・ドラマ）に関するものの2本のビデオを制作した。

(1) 《ポップコーンはじけた》 34分

身近な物や動物の動き（とけるバター、操り人形、アヒル、ハトなど）13種。それぞれが1度映像が流れたあと「〇〇になってみよう」と促しのことばかけをはさんでリピートされる。最初の5分は、導入部であり、指導者がゴム風船をふくらませて空気をぬき、子どもたちが身体表現をしている実例が示される。

(2) 《スカーフ売りとお猿さん》 27分

これは、人まねする猿たちをテーマにした、単純なストーリーの劇で、誰でもすぐおぼえられ楽しんで参加できる。ビデオでは、指導者がストーリーを子どもたちに説明してから劇あそびに入る。指導者は猿のボス、指導助手がスカーフ売り、他は3～9歳の子ども14名である。

研究の結果：ビデオ作品二本が研究結果であるが、これを実際にムーブメントや劇あそびの指導にたずさわる保育者や教師、児童厚生員など、72名に視聴してもらった。視聴後、実際の作品の利用を中心としたアンケートを行い、評価点の高い結果を得た。

表現活動と映像文化財に関する研究

— ムーブメントと劇あそびのビデオソフトの開発 —

研究第8部 星 美智子
高橋 種昭
湯川 礼子
共同研究者 大内 茂男 (上越教育大学)
岡田 陽 (玉川大学)
仲佐 秀雄 (日本民間放送連盟)
山本 保 (厚生省児童家庭局育成課)

はじめに

現在、児童が接しうる映像文化財は、テレビ、ビデオをはじめパソコンなど、きわめて多種多様のものとなっている。それだけにまた、現在提起されている問題点と課題もますます大きくなるといわなければならない。このような観点からわれわれは、児童の健全育成のために映像メディアの積極的活用について検討した。その結果、児童の表現活動のためのビデオソフトを実際に制作することによって今後の可能性を試みることとなった。

身体や言語による表現活動は、感覚や想像力、認識力を育てながら、心身を解放して自己表現への自信や勇気を育てる。さらに、表現活動は自分が内にもっているものを他に伝え、傾きあい、共感を求めるものであり、周囲の人びととの自己とのかわりあい、つまり、人間関係の確立にかかわっている。子どもの人格形成上、表現活動のもつ意味はきわめて大きいといえる。

I 研究目的

本研究は、新しい映像文化財の試みとして、児童の活動をひきだすビデオソフトの開発を行い、児童の表現活動(ムーブメントや劇あそび)の促進、および家庭や学校、児童館や保育所・幼稚園などにおける表現活動の指導に役立てることを目的とする。

II 研究方法

1. 作品制作の過程

はじめに、参考資料となる映画やビデオの視聴を行い、制作作品の内容、本数、所要時間などの検討を重ねてビデオソフトを試作した。当初は実験用研究用の域にとどまる作品であったが、その後、児童館・保育所などに配布して実際に表現活動の指導に利用できるものを作製することになり、ビデオ製作会社の専門スタッフによる本格的な作品をつくることができた。当初の試作段階では、10～15分もの5本を予定し(自然・動物、ムーブメント、テーマをきめて展開させるもの、簡単な即興劇、母と子との体操)、それぞれの内容の検討をすすめたが、ビデオ製作会社に委嘱する段階で30分もの2本を作成することとなる。つまり、ムーブメントに関するものと劇あそびに関するものの2作品である。

A. ムーブメント(身体表現活動)

子どもが親しみを持てるもので、身体表現活動をさそい出す動きのあるもの、カメラがとらえて効果のあるもの——を条件に内容を選択した。さらに、全体としてそれぞれが、変化にとむもので、多様な身体活動を促すもので構成できるように再三検討した。さらに映像になってから取捨選択し、ゴム風船、ポップコーン、はと、操り人形など15種の「ものの動き」をとりあげた。

B. 劇あそび

幼児から児童を対象としたクリエイティヴドラマのなかから、簡単なストーリーで20人前後を対象とするもの、所要時間約30分ものものをとりあげた。アメリカのクリエイティヴドラマの初歩段階でよく使われる劇あそび「スカ

ーフ売り」と猿」である。これは、猿たちの物まねをテーマとしたもので、幼児も楽しんで参加できる劇あそびである。

2. 手続き

1) A「ものの動き」の撮影。導入部分の風船は、子ども同志も指導者とも初対面であり、初めての場所なので撮影に先立ち指導者と子どもと遊びの時間を10分程設けた。もち、ポップコーン、スパゲッティは理科実験室、バネ、人形は演劇研究室、あひる等は校内で飼育しているものを撮影する。以上撮影したものを後日編集し、音入れする。導入部の風船以外は画面のものの動きに集中させるため人物は登場しない。

B「劇あそび」の撮影。演劇研究室内に数個の脚立を置き、天井から太いロープを垂らして森に見立て、劇あそびを3台のカメラで撮影した。後日ナレーション、イラストを挿入して編集する。

作品視聴後のアンケート調査。「ものの動き」「劇あそび」の二作品を、劇あそびの指導者たちに視聴してもらい、内容や利用法等についてアンケート調査を行う。

2) 撮影場所。玉川大学演劇研究室、理科実験室他。

3) 出演者。作品Aは指導者1名、作品Bは指導者1名、指導助手3名。出演児3歳～9歳男女14名ずつ計28名(表1)。

表1 出演児 玉川学園

年齢	幼稚園				小学部			計	
	3歳	4	5	6	7	8	9		
男	2人	2	2	2	2	2	2	14人	合計
女	2人	2	2	2	2	2	2	14人	

4) 撮影スタッフ及び撮影機材。チーフディレクター1名、ディレクター・アシスタントディレクター各1名、カメラマン3名、カメラアシスタント3名、音声2名、照明1名、VTR1名、テクニカルディレクター1名、計14名。ビデオカメラ3台、テレビ中継車1台他。

5) アンケート調査対象。幼児の劇あそび講習会と演劇教育研究会参加者、72名(表2)。

表2 調査対象

	男	女	計
保育者	1	30	31
小学校教諭	2	13	15
保育関係の学生	5	21	26
合計	8	64	72

6) 日時。1985年6月～12月参考映像の視聴、制作の内容検討と試作、1986年1月～3月ビデオ制作会社との打合せおよび映像内容の再検討、1986年4月28、29日撮影、5月～6月編集、音入れ、ナレーション。6月末完成。7月作品視聴後のアンケート調査。

III 制作ビデオ作品のねらいと内容

1. A作品《ポップコーンはじけたノ》(ものの動き) 34分。

1) ねらい

身体の動きによる自己表現活動(ムーブメント)は、イメージをつくり、それを感じながら動くことで自分の身体機能を知り、表現することでさらにイメージを確かなものにしていく。本作品は、身近な物や動物の動きをカメラの目でしっかりとらえてみせ、子どものイメージを豊かにし、ムーブメントを誘うことをねらった映像である。

2) 内容

最初の導入部で、指導者がゴム風船をふくらませて空気をぬき、子どもたちが身体表現をしている実例が示される。その後、動物や物の動きだけの映像になる。それぞれが一度映像が流れたあとに「〇〇になってみよう」と促しかけのことはをばさんでリピートされる。

ビデオ映像

導入 指導者がひょうたん形のゴム風船を1回、2回……5回といいながら息を入れてふくらませていく。ふくらんだゴム風船の空気を抜く。ヒューという音とともにとびながら風船がしばんで落ちていく。その後、子どもたちに風船が5段階でふくらんでいくところ、空気が抜けてしばむ様子を身体表現させる。(5分)

- ① まるい大きなゴム風船を息でふくらませる。空気孔の手を放して空にとばす。風船がしばみながら落ちていく。(53秒)
- ② バターが溶けていく。2～3cm立方のバターの銀紙包みを開き、熱したフライパンにおとす。ジュージュ泡立ちながらバターがとける。(72秒)
- ③ もちが焼けてふくらむ。もち焼きあみの上にもちを3個のせる。焼けて3個それぞれの形に大きくふくらんでいく。ピンポン玉のようにふくらんだもちがプスンと破れる。(95秒)
- ④ ポップコーンがはじける。耐熱ガラスなべの中に油をまぶしたコーンをいれてある。加熱されて、コーンがむくむくと動き出し、そのうち、勢いよくポーンポーンとはねはじめる。つぎに加熱したフライパンにコ

ーンを入れ、カメラがアップでとらえる。一つ、二つとコーンが花のように開き、ポーンと画面の外にとび出す。(75秒)

- ⑤ スパゲッティをゆでる。袋からスパゲッティをさつと机の上に広げ、数本を折って、固い状態を示す映像。耐熱ガラスなべの沸騰した湯の中にスパゲッティ1束を入れる。スパゲッティが下の方からしんなりしはじめ、全体が湯の中で柔らかくなっていく。ぐらぐら煮えてきてスパゲッティがおどります。(70秒)
- ⑥ a. はとがえさをついばむ。はとがえさをついばみ、ひょこひょこと歩き、やがてとびたつ。(28秒)
b. にわとりがときの声をあげる。大きなおんどりが悠然と歩く姿。そして「コケッコー」とときの声をあげる。身体をふるわせる。(25秒) ※
- ⑦ かもとあひるが並んでおよぐ。あひる1羽、かも2羽が並んで水の中をおよぐ。陸にあがって尾羽をふるわせて水を切り、よちよち歩く。(52秒)
- ⑧ 尺とり虫が枝をわたって前進する。黒と黄のもよりの尺とり虫が独得の形で枝を伝って前へ進む。次に茶褐色の尺とり虫が枝を渡る。途中で、まるで枝のように、身体をピンと張って枝の斜下になぶさがる。(77秒)
- ⑨ スプリングバネが移動する。長さ2m、幅1mの板を45度角に斜にたてかけ、上においたバネが尺とり虫風な動きで下へ移動していく。(31秒)
- ⑩ ライオン人形が顔を出す。じょうご形のカップに周囲をぬいつけた布製のライオンの人形。じょうごの穴から棒をさしこんでライオンの頭の内側に固定してある。棒使い人形で、棒を上・下、左・右に動かすことにより、ライオンがじょうごのカップから頭を出したり、ひっこめたり、くるくる左右にまわったりする。(60秒)
- ⑪ ピノキオ人形のあいさつ。糸あやつりの人形で、のびをしたり、片あしをあげたり、おじぎをしたり、コミックな動きをさまざま披露する。(100秒)
- ⑫ 木製人形がタップダンスを踊る。身長20cmほどの木の棒の人形で、肩・ひじ・手首、腰・ひざ・足首など、関節のところが継ぎ目になっていてバラバラに動く。幅20cm、長さ1mの板の端を椅子の上において腰かけ、板の上に人形を立て、人形の背につきだした棒を片手にもち、一方の手で音楽のリズムに合わせて板を叩く。リズムによって人形がタップを踊りはじめる。(62秒)
- ⑬ パワーシャベルが動く。パワーシャベルが土を運ぶ他に、車体ごと回転したり、車体前方を持ち上げたり、

迫力ある動きがつづく。(103秒)

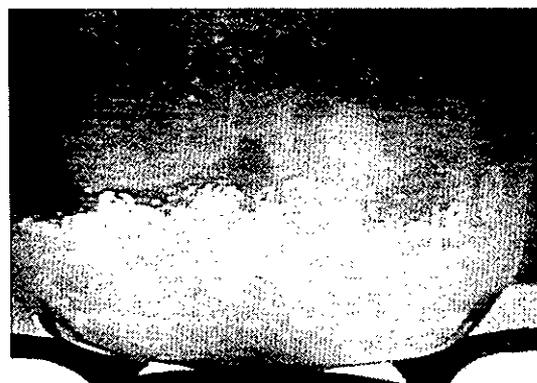
※⑥「はと」と「にわとり」はそれぞれが30秒以内なので、二つ続けて1シーンとする。



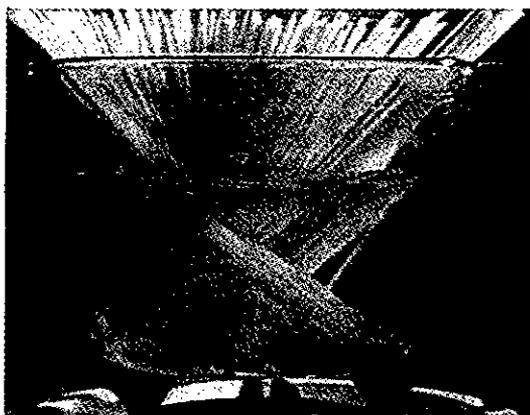
ビデオ撮影風景



物の動き「風船」



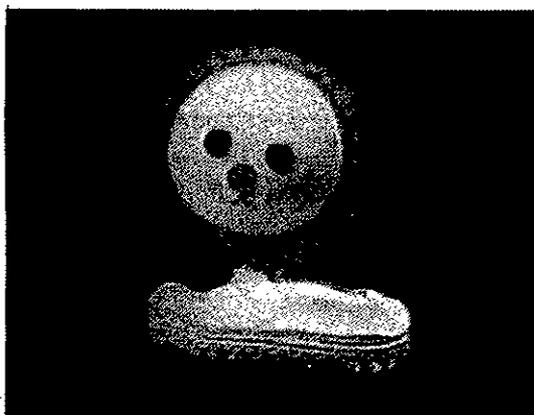
物の動き「ポップコーン」



物の動き「スパゲッティ ①」



物の動き「スパゲッティ ②」



物の動き「ライオン人形」

3) 指導法

実際に指導する場合、対象や状況によっていくつかの方法が考えられる。指導者が実状にみあった利用をすればよい。参考例として、①1回目の映像をじっくり見て、2回目は映像と一緒に動く。②2回繰り返して見て、ビデオをとめて身体を動かす。③1回みたとビデオなしで表現する。④ビデオ全体を通して視聴し、中のいくつかを選んでする。⑤初めから指導者の選んだものだけをみせてさせる。いずれにしても、一度だけでなく日を替えて繰返し利用することにより、イメージを豊かにし、表現の工夫をより深めるように指導していく。

2. B作品《スカーフ売りとお猿さん》 27分

1) ねらい

クリエイティブドラマは、身体やことばによる自己表現活動の喜びを目的としたものでシアターとはことなる。つまり、ドラマは観客の前で演ずる演劇ではなく、劇的活動を通して自己表現を身につけ、認識を深め、なかまと共にあう楽しさを味わうものである。ここでは、幼児も楽しめるクリエイティブドラマの初歩的な劇あそびをとりあげた。

2) 内容

ひと真似をする猿の集団をテーマにした、ごく簡単なストーリーの劇で、幼児もすぐおぼえられ楽しく参加できるものである。指導者がはじめにストーリーを子どもたちに説明し、劇のはこびと自分の役割のイメージを子どもに描かせる。いくつかの約束ごと（ボスのおじいさん猿に従って行動する、猿のごと『キー、キー』以外のことばを使わないなど）をきめる。指導者は猿のボス、補助指導者1名がスカーフ売り、他の補助指導者2名が子どもたちのなかまザル、子どもたち28名が子ザルである。なお、ビデオ作品が劇あそび指導に直接役立つように、初めて経験する子どもたちを対象にリハーサルなしで劇あそびを進行させて撮影した。

- ① 山道ぞいに猿の大家族が、ボス猿を中心に楽しくくらししていた。
- ② そこへスカーフ売りが通りがかり、売れないスカーフの入ったカバンをおいたまま昼寝をする。
- ③ ボス猿は、スカーフ売りのそばへしのび寄って、カバンの中のスカーフを頭にかぶる。他の猿たちがみんな真似をしてスカーフをかぶったり、巻いたりする。
- ④ 猿たちは、きれいなスカーフを持って嬉しくなり踊りだす。
- ⑤ スカーフ売りが目をさますと、ボス猿はいそいで合図をし、猿たちはみな樹の上にひきあげる。
- ⑥ スカーフ売りは、カバンの中にスカーフのないこと

に気づく。そして樹の上の猿たちみんながスカーフを持っているのを知ってびっくりする。

- ⑦ ボス猿は、スカーフ売りがおどろいているのを見てその様子を真似する。それをみて他の猿たちもそれを真似る。
- ⑧ スカーフ売りが怒ると猿たちもおこる真似をする。スカーフ売りはますます怒る。
- ⑨ そのうち、スカーフ売りは、猿たちが自分の真似をしているのに気がつく。
- ⑩ スカーフ売りは、自分の首にまいていたスカーフをとって、ゆっくりカバンの中に投げ入れ、物かげにかくれる。
- ⑪ それをみていた猿たちは、ボス猿を先頭にカバンに近寄り、自分の頭や首に巻いていたスカーフをとってゆっくりカバンの中に投げ入れて樹の上に帰る。
- ⑫ スカーフが全部戻ったのを見とどけて、スカーフ売りはカバンのふたを閉め、カバンをかかえて隣の村へ行く山道をくだっていく。



劇あそび「スカーフ売りとお猿さん ①」



劇あそび「スカーフ売りとお猿さん ②」



劇あそび「スカーフ売りとお猿さん ③」



劇あそび「スカーフ売りとお猿さん④」

- ⑬ 猿たちは、ボス猿を真中に、さっきの出来ごとを思い出し、何度も楽しそうに笑っていた。
- ※指導者がストーリーを説明し、子どもたちといくつかの約束ごとをする（約10分）、その後、ドラマに入る（約15分）。

3) 指導法

以上のストーリーは、起承転結にあてはめると、起①と②、承③④、転⑤～⑧、結⑨～⑫の構成であり、指導者は、この流れをよく意識してリードしていくと、まとまりのある劇あそびにすることができる。

ボス猿とスカーフ売りはストーリーの展開きわめて大切な役割をもつので、リーダーがボス猿、サブリーダーがスカーフ売りになり、楽しくできたら、そのあと、子どもたちが交替でする。

参加する子どもたちがビデオを全部見てから劇あそびを初めるのが一番安全な進め方である。しかし、ビデオの印象が強く、ひきづられてしまう危険もある。ビデオの最初のストーリーの説明だけをみせて劇あそびに入る方

法もよい。また、指導者だけがビデオをみてそれを参考として劇あそびをし、終ってから子どもたちにみせるのも一つの方法である。

用意するスカーフは布端でよいが参加者全員の数は必要である。この原話はスカーフではなく帽子なので、体操帽・野球帽などに変えてもよい。ただし、人数によっては帽子を入れるカバンがよほど大きいものでないと入らなくなる。ビデオでは、猿ののぼる樹にキャッツをいくつか使っているが、椅子、机、とび箱などを使ってもよい。床でなく何かにのぼれるようにしたい。

猿たちが浮かれておどるところは、楽しいレコードをかけて、元気いっぱい十分に動きまわれるようにする。

IV 調査結果および考察

今回制作したビデオ作品A、Bについて、保育関係者や演劇教育関係者に視聴後のアンケート調査を行った。対象は、劇あそび講習（於子どもの国）、児童演劇協会主催の第17回幼児の劇あそび講習会（於子どもの城）参加者と東京都演劇教育研究会「クリエイティブドラマ入門」分科会（於東京都教職員会館）参加者である。回答数は計72名である。これを保育所・幼稚園の保育者、小学校教諭、保育関係大学生に分けたものが表2である。質問項目は、劇あそびを保育（授業）にとりいれているか、ムーブメントや劇あそびのビデオをみたことがあるか、本ビデオ作品A・Bをどう利用するか、ビデオ視聴後の感想などである（附1）。作品Aについては別に、各物の動きごとに利用しやすいかどうかをたずねた（附2）。

1. 劇あそび導入の有無

保育者と小学校教諭について、日常保育や授業に劇あそびをとりいれているかどうかをたずねた。表3にみる

表3 劇あそび導入の有無

	取り入れ ている	取り入れ ていない	無記入	計
保育者	30(96.8)	1(3.2)	0(0.0)	31(100.0)
小学校教諭	9(60.0)	4(26.7)	2(13.3)	15(100.0)
計	39(84.8)	5(10.9)	2(4.3)	46(100.0)

ように保育所や幼稚園では殆んど約97%がとりいれている。これに対して小学校では60%となっている。しかし演劇教育研究会に参加した教諭が対象であり、一般の教諭対象ではこの割合は大幅に減少すると思われる。さきにわれわれの行った「学校劇に関する調査」(注1)では、教師は学校劇の意義を十分認めている(90%)が、現実

には、「時間的制約」「設備がない」「適切な脚本がない」「指導力不足」などの理由から、思うように導入できない結果がでている。

2. 表現活動に関する映像への接触

今回のビデオを視聴する以前に、表現活動や劇あそびに関する映画やテレビをみたことがあるかどうかを質問した。その結果は表4に示すように、全体では「みたこ

表4 表現活動に関する映像への接触 ()%

	ある	ない	無記入	計
保育者	8(25.8)	23(74.2)	0(0.0)	31(100.0)
小学校教諭	1(6.7)	14(93.3)	0(0.0)	15(100.0)
保育関係学生	9(34.6)	14(53.8)	3(11.6)	26(100.0)
計	18(25.0)	51(70.8)	3(4.2)	72(100.0)

保育者	劇あそびの実践風景	研修会・ビデオ・テレビ	5
	物の動き	学校教育放送	テレビ 1
	物の動き	ひらけボンキッキ	テレビ 1
小学・教諭	※物の動き	玉川大学講義	ビデオ 1
	物の動き	「もち」学校教育放送	テレビ 1
保育・学生	※物の動き	外国のムーブメント	ビデオ 9
	物の動き	ひらけボンキッキ	テレビ 1
	※ムーブメント・ドラマに類するもの 玉川大学講義		

とがある」ものは25%である。どのようなものをどこでみているかは次のようになる。保育者は「劇あそびの実践風景」のビデオをセミナーなどでみており(5名)、学校教育テレビの理科番組、幼児番組「開けボンキッキ」各1名が《物の動き》をみている。小学校教諭は学校教育テレビで《物の動き》をみているもの1名である。保育関係の学生9名は大学の授業で外国のムーブメントや劇あそびの映画・ビデオをみている。このうち、ひとは幼児番組「開けボンキッキ」で物の動きをみている。こうしてみると、ムーブメントやクリエイティブドラマの映像に接しているのは、学生だけであり、それも玉川大学の学生に限られている(玉川大学では、ムーブメントやドラマを授業にとりいれている)。

3. 制作ビデオ作品への評価

作品A、作品B、それぞれについて、「映像」「ことば」「音楽」「その他」に分けて意見や感想をのべてもらった。その回答をプラス評価とマイナス評価に分類して整理した。プラス評価は、良い点や肯定的意見、感動を表現したものなどである。マイナス評価に分類したものには、欠ける点や批判的意見をのべたもの他に、一部の註文(「もう少し表情を見せてほしい」など)も含めた。したがって必ずしも作品への不満の強いものばかりではない。表5、表6は、以上の分類から整理した結果である。

1) 作品A《ポップコーンはじけた》(もの動き)

- ① 映像。「映像」については、「音楽」や「ことば」に対するものより意見が多く、プラス評価72.2%、マイナス評価19.4%、計91.6%である。プラス評価としては、解りやすい、動きがはっきりみえたなど、画像の伝えに関するものが一番多く(30名)、スローモーション、アングル、ズームアップなどのカメラワークを評価するもの(13名)、全般的に興味深いと評価するもの(4名)他、表5に示す回答がみられた。一方、スローモーションがみたい、細部がみたいなどの註文も出されている(表5)。
- ② ことば。「ことば」に関する意見は、「映像」「音楽」に比較してもっとも少なく、プラス評価43.1%、マイナス評価8.3%、計51.4%である。表5にみるようにことばがはっきりしている(21名)、ことば数が適当(4名)、会話形式がたのしい(3名)、子どもにわかりやすい(3名)がプラスの評価である。マイナス評価としては、子どもの声がわざとらしい、ことばを少なく、ことばを多く、などである。
- ③ 音楽。「音楽」については、プラス評価65.3%、マイナス評価12.5%、計77.8%の回答があり、「映像」の次に多い。動きによく合っているが36名、楽しい・すばらしいが10名で殆んどこの二つに集中している。マイナス面としては、音が多すぎる、適切でない、音は想像させるのがよい、などである。
- ④ その他。「その他」は、映像・ことば・音楽以外のこと、あるいは全体を通じての意見である。楽しい・おもしろい、子どもたちに見せてみたい、などがプラス評価であり、マイナス評価としては、風船がくどい、

表5 作品の評価 A《ポップコーンはじけた》

	順位	プラス評価	人数	順位	マイナス評価	人数
映 像	①	解りやすい・動きがよく見えた	30	①	スローモーションが欲しい	5
	②	スローモーションが良い	9	②	細かい部分を見たい	3
	③	興味深い	4	②	少し見にくい	3
	④	アングルが良い	2	④	繰り返しがよくない	2
	④	ズームアップが良い	2	⑤	全体像が見たい	1
	⑥	繰り返しが良い	1			
	⑥	よく工夫されている	1			
	⑥	色々な場面があって良い	1			
	⑥	長さが丁度良い	1			
	⑥	苦勞がわかった	1			
	(計)	72.2%	(52)	(計)	19.4%	(14)
こ と ば	①	はっきりしている	21		子どもの声がわざとらしい	1
	②	ことば数が適当	4		少し多い	1
	③	会話形式で楽しい	3		少し少ない	1
	③	子どもにわかりやすい	3		少しはやい	1
					誘いかけのことばが不適切	1
				ことばに間違い箇所がある	1	
	(計)	43.1%	(31)	(計)	8.3%	(6)
音 楽	①	動きによく合っている	36	①	多すぎる(おもち、かも、あひる)	5
	②	楽しい・すばらしい・おもしろい	10	②	適切でない	2
	③	バターの生音が良い	1	②	音は想像させるのがよい	2
	(計)	65.3%	(47)	(計)	12.5%	(9)
そ の 他	①	楽しい・おもしろい	4	①	コーンをもっと見せてほしい	2
	②	子どもたちに見せてみたい	2	②	子どもの表情・動きを見せてほしい	1
	③	全体的に良い	1	②	実際にする時は練習時間が欲しい	1
	③	個性が出やすい	1	②	実際にする時は鏡がほしい	1
	③	創造力を導ける	1	②	風船の所がくどい	1
	(計)	12.5%	(9)	(計)	8.3%	(6)

コーンが少ない等である。

2) 作品B《スカーフ売りとお猿さん》(劇あそび)

作品Aと同様の分類で感想・意見をもとめた。作品Aでは、回答数は「映像」(+72.2%、-19.4%、計91.6%)、「音楽」(+65.3%、-12.5%、計77.8%)、「ことば」(+43.1%、-8.3%、計51.4%)の順であったが、作品Bでは、「映像」「ことば」「音楽」殆んど同数である。すなわち、「映像」(+63.9%、-8.3%、計72.2%)、「こ

とば」(+55.6%、-19.4%、計75%)、「音楽」(+65.3%、-8.3%、計73.6%)である。プラスの評価だけで見ると「ことば」が他の兩者よりやや少ないといえよう(表6)。

① 映像。映像については、「表情が生き生きととらえられている」が17名で1位、つぎは「きれい、よく見えた」14名、「絵・写真が入ってよい」7名。「表現をよくとらえている」6名の順になっている。註文とし

表6 作品の評価 B《スカーフ売りとお猿さん》

	順位	プラス評価	人数	順位	マイナス評価	人数
映 像	①	表情が生き生きととらえられている	17	①	もっと表情をみせてほしい	3
	②	きれい、よく見えた	14	②	アングルをかえた全体が見たい	2
	③	絵・写真が入ってよい	7	③	本当の猿が写っているともっと良い	1
	④	表現をよくとらえている	6			
	⑤	先生と子どもを比較していて良い	1			
	⑥	小さい子がたくさんいてサル山のような	1			
	(計)		63.9%	(46)	(計)	8.3%
こ と ば	①	適切である	11	①	少し聞き取りにくい	8
	②	はっきりしていてよくわかる	9	②	子どもの言葉・つぶやきをひろってほしい	5
	②	猿語が楽しい	9	③	先生の話しことばが1ヶ所ちがう	1
	④	先生のことばが良い	6			
	⑤	かけ合いが楽しい	2			
	⑥	テンポがありひきつけられる	1			
	⑥	いろいろな表現ができると思った	1			
(計)		55.6%	(40)	(計)	19.4%	(14)
音 楽	①	適切である	23	①	もっとあってもよい	3
	②	動きによく合っている	11	②	猿の踊りはのりやすい音楽を	2
	③	雰囲気が出ている	7	③	もう少し身近に聞こえると良い	1
	④	リズムにのりやすい	4			
	⑤	子どもが音楽にとらわれずおもしろい	1			
	⑤	重要だと思った	1			
	(計)		65.3%	(47)	(計)	8.3%
そ の 他	①	楽しかった	4		子どもに想像させる未知の部分がほしい	1
	②	子どもが生き生きしてすばらしかった	3		同年齢の子どもたちの見たい	1
	③	実際にしてみたい	2			
	③	舞台作り・道具がよかった	2			
	③	先生の豊かさ・演技が良い	2			
	⑥	誰でも参加しやすい	1			
	⑥	前半は有効・後半はよくわかる	1			
	⑥	リラックスして自分を発揮できる	1			
	⑥	前もってやることを決めないのがよかった	1			
	⑥	子どもの表情で効果がわかる	1			
(計)		26.4%	(19)	(計)	2.8%	(2)

ては、「もっと表情をみせてほしい」3名、「アングルを変えた全体がみたい」などである(表6)。

- ② ことば。ことばについては、「適切である」(11名)、「はっきりしてよくわかる」(9名)、「先生のことばが良い」(6名)など、リーダーやサブリーダーのことばに対する評価とともに、「猿語が楽しい」(9名)、「かけあい楽しい」(2名)といった回答もみられる。マイナス評価としては「少し聞きとりにくい」が8名、註文として「子どものことばをひろってほしい」が5名あった。
- ③ 音楽。音楽についての評価は「適切である」が23名、「動きによく合っている」が11名、「雰囲気が出て」7名、「リズムにのりやすい」4名、計45名が流されている音楽が良いとしている。一方、註文としては「もっと音楽があってもよい」が3名、「もっとのりやすい音楽を……」が2名である。
- ④ その他。全体に関して感想や意見をのべたものうち、殆んどはプラス評価である。マイナス評価に含めたものは作品への要望として「子どもに想像させる未知の部分があった方がよい」、「同年齢の子どもたちのをみたい」がそれぞれ1名づつであった。

4. 制作ビデオ作品の利用について

1). 作品の利用

今回制作した作品A, Bについて、保育や授業などに利用したいか、あるいは利用しにくいかを質問した。表7-1, 7-2に明らかのように、A(72.2%), B(81.9%)と殆んどものが利用したいと望んでいることがわかる。全体でみるとB劇あそびの方が多いが、保育者・

表7-1 A《物の動き》の利用 (%)

	利用したい	利用しにくい	無記入	計
保育者	26(83.9)	4(12.9)	1(3.2)	31(100.0)
小学校教諭	11(73.4)	2(13.3)	2(13.3)	15(100.0)
保育関係・学生	15(57.7)	0(0.0)	11(42.3)	26(100.0)
計	52(72.2)	6(8.3)	14(19.5)	72(100.0)

表7-2 B《スカーフ売りとお猿さん》の利用

	利用したい	利用しにくい	無記入	計
保育者	30(96.8)	1(3.2)	0(0.0)	31(100.0)
小学校教諭	10(66.7)	2(13.3)	3(20.0)	15(100.0)
保育関係・学生	19(73.1)	0(0.0)	7(26.9)	26(100.0)
計	59(81.9)	3(4.2)	10(13.9)	72(100.0)

小学校教諭・保育関係の学生の3群別にみると、小学校教諭はB(66.7%)よりAの方が多くなっている(73.4%)。逆に保育関係の学生はB劇あそびが73.1%であるのに、A物の動きが57.7%と少なくなっている。保育者はA, Bともに他群より利用したいと思うものの割合がもっとも高い(A83.9%, B96.8%)。

2) 利用の方法

利用したいと答えたものについて、どのように利用したいかを記入してもらった。表8は、これらの回答を集計したものである。作品Aについては「身体表現・表現あそび」が1位である。つぎに「動く物の観察」に利用したいものが8名になっている。ここで小学校教諭は他の2群と比較して特異であり、「体育の時間に利用したい」とするもの6名で1位になっている。B劇あそびについてみると(表8右欄)、「劇あそびに利用する」ことに3群とも集中している。保育者群では全体集会や混合保育のように異年齢児と一緒に遊べる機会に利用したいとしている。これはビデオ作品の3~9歳児混合の活動にヒントを得たものと思われる。また、発表会用という回答があったが、劇あそびを観客相手の舞台劇に利用したいとしていることであり、これは本作品のねらいからずれているといえよう。A作品, B作品ともに「今日のような方法で」と答えているのは、アンケートを行った日の研修会のビデオ作品の利用方法をさしている。

つぎに、「利用しにくい」と答えたものは少なかった(表7-1, 7-2)が、その理由を記入したものを整理してみた(表9)。「ビデオがない」「クラスの子が多い」「時間がとれない」など、作品についての利用しにくさではなく、設備や実施時間を原因としているものもある。作品に関する利用しにくい点は「擬音が邪魔である」(2名)、その他「沢山すぎる」など1名づつの意見が寄せられている。しかし、これらは利用法を自ら限定しているもの(「沢山すぎる」)、や教育テレビの理科番組のような観察を目的としているもの(「実物を見せるのが難しい」「視覚的理解のみ」)などが含まれている。

作品Aについては、対象別に「利用しやすさ」について調べることとした。特に利用しやすいもの◎印、利用しやすいもの○印を記入してもらい(附2参照)、◎印を2点、○印を1点として点数化した。対象は保育者22名、小学校教諭11名、計33名である。表10に示されるように、1位「尺とり虫」、2位「もち」、3位「風船」であり、3位までは保育者と小学校教諭とに差はみられない。点数の低いものは「子どもへの指導・風船」「パワーショベル」「スパゲッティ」などである。保育所・幼稚園対象には「ライオン人形」が3位であるのに、小学生対象には

表8 どのように利用したいか

A《ポップコーンはじけた》					B《スカーフ売りとお猿さん》						
順位		計	(保育者)	(小・教諭)	(保・学生)	順位		計	(保育者)	(小・教諭)	(保・学生)
①	身体表現・表現あそび	14	(11)	(0)	(3)	①	劇あそび	30	(15)	(5)	(10)
②	動く物の観察に	8	(4)	(0)	(4)	②	発表会用に	4	(3)	(0)	(1)
③	体育の時間に	6	(0)	(6)	(0)	②	学級会・体育の時間・演劇クラブ	4	(0)	(3)	(1)
④	運動あそび	4	(1)	(0)	(3)	②	ふだんの保育・全体集会の時に	4	(3)	(0)	(1)
⑤	劇あそび	3	(1)	(1)	(1)	⑤	混合保育	3	(3)	(0)	(0)
⑥	模倣あそび	2	(1)	(0)	(1)	⑤	内容をかえて	3	(3)	(0)	(0)
⑦	ふだんの保育の中で	1	(1)	(0)	(0)	⑤	クラスの和・友だち作りに	3	(2)	(0)	(1)
⑦	芸術活動の時間に	1	(0)	(0)	(1)	⑧	子ども同志で	2	(0)	(0)	(2)
⑦	音楽の時間に	1	(0)	(1)	(0)	⑨	子どもの姿の再発見のために	1	(0)	(0)	(1)
⑦	お話会の導入に	1	(0)	(1)	(0)	⑨	他のクラスと組んで	1	(1)	(0)	(0)
	その他	3	(1)	(0)	(2)	⑨	視聴覚教材として	1	(1)	(0)	(0)
	(利用方法について)						※今日のような方法で	3	(0)	(0)	(3)
①	※今日のような方法で	7	(3)	(0)	(4)						
②	一度子どもにさせてから	1	(0)	(0)	(1)						
②	回を重ねて	1	(0)	(0)	(1)						

※ 研修会と同じ使い方

表9 利用しにくい理由

A 物 の 動 き	擬音が邪魔	2
	ビデオがない	2
	クラスの子が多い	1
	沢山すぎる	1
	実物を見せるのが難しい	1
	全体的な面白さが伝わりにくい	1
	視覚的理解のみ	1
	実際にかかわりのある物がよい	1
視覚的にとらえにくい(盲学校教師)	1	
B と ス カ ー フ 売 り	入園したての子には無理	1
	ストーリーも自由に表現させたい	1
	時間が取れない	1

「ライオン人形」は13位で、この人形の単純な動きは幼児向きといえる。この他、小学校で3位の「はと・にわとり」が幼児対象では9位になるなど、それぞれ違いがみられる。以上は、ビデオ作品をみでの「利用しやすさ」であり、実際に指導してみればまた異ってくるであろう。

3) どう役立てることができるか

作品A、作品Bそれぞれについて、本作品がどのように役立つかを質問した。表11はその結果である。作品Aについてみると、「観察力を養う」(18名)が1位、「表現力を養う」が2位である(16名)。つぎに「想像性を豊かにする」(8名)、「心身の解放」(4名)である。この他「創造性を養う」「感情が豊かになる」「表現意欲を高める」など8種の回答がみられるが、いずれもムーブメントの目的や効果にマッチしたものがあげられている。保育者、小学校教諭、保育関係の学生にわけると、大体において類似しているが、保育者は他群にない「楽しめる」をあげていること、「想像性」に重きをおいていることが特徴的である。小学校教諭は「心身の解放」「感情が豊かになる」「子どもどうしのコミュニケーション」に役立つとするものが他群より割合が多い。学生群は「創造性」「集中力」「自己実現」「敏捷性」をあげているのが他群にない点である。

作品Bについてみると、「表現力を豊かにする」が1位で17名、2位は「クラスの和・協力の楽しさを知る」(10名)、3位「楽しさを知る」(7名)になっている。作品Aと比較して、楽しさや誰でも遊べる、協力の楽しさなどが多くあげられているのがわかる。学生群が「集中力」や「心の解放」をあげているのに対し、保育者や小学校教諭は「苦手な子も参加しやすい」など現場ならではの見方をしている。

作品Aではムーブメントのねらいに合う結果が出され

表10 利用のしやすさ

保育者 (22名)		小学校教諭 (11名)		計 (33名)		点数
順位	内 容	順位	内 容	順位	内 容	
①	尺とり虫	①	尺とり虫	①	尺とり虫	45
②	もち	②	もち	②	もち	41
③	風船	③	風船	③	風船	38
③	ライオン人形	③	はと・にわとり	④	かも・あひる	36
⑤	ポップコーン	⑤	バター	⑤	ポップコーン	35
⑤	タップダンス	⑤	かも・あひる	⑥	タップダンス	33
⑤	かも・あひる	⑦	ポップコーン	⑦	はと・にわとり	32
⑧	ピノキオ	⑧	バネ	⑧	ピノキオ	31
⑨	はと・にわとり	⑨	ピノキオ	⑨	バネ	29
⑨	バネ	⑨	タップダンス	⑩	ライオン人形	28
⑪	パワーショベル	⑨	スパゲッティ	⑪	バター	24
⑫	バター	⑫	子どもへの指導・風船	⑫	スパゲッティ	21
⑫	スパゲッティ	⑬	ライオン人形	⑬	パワーショベル	18
⑭	子どもへの指導・風船	⑭	パワーショベル	⑭	子どもへの指導・風船	12

利用しやすい……………1点

特に利用しやすい…2点

表11 どう役立つか

A《ポップコーンはじけた》					B《スカーフ穴りとお猿さん》						
順位		計	(保育者)	(小・教諭)	(保・学生)	順位		計	(保育者)	(小・教諭)	(保・学生)
①	観察力を養う	18	(6)	(1)	(11)	①	表現力を豊かにする	17	(11)	(2)	(4)
②	表現力を養う	16	(5)	(2)	(9)	②	クラスの和・協力の楽しさを知る	10	(4)	(2)	(4)
③	想像性を豊かにする	8	(7)	(0)	(1)	③	楽しさを知る	7	(3)	(0)	(4)
④	心身の解放	4	(1)	(2)	(1)	④	劇の指導・導入に	6	(2)	(2)	(2)
⑤	創造性を養う	3	(0)	(0)	(3)	⑤	イメージ作り	4	(0)	(2)	(2)
⑤	感情が豊かになる	3	(0)	(2)	(1)	⑥	苦手な子も参加しやすい	3	(2)	(1)	(0)
⑤	表現意欲を高める	3	(1)	(1)	(1)	⑥	集中力を養う	3	(0)	(0)	(3)
⑤	楽しめる	3	(3)	(0)	(0)	⑥	心の解放	3	(0)	(0)	(3)
⑧	集中力を養う	2	(0)	(0)	(2)	⑥	異年齢の子・親とも楽しめる	3	(1)	(0)	(2)
⑩	自己実現	1	(0)	(0)	(1)	⑩	意欲をもたせる	2	(1)	(0)	(1)
⑩	敏捷性を養う	1	(0)	(0)	(1)	⑩	創造性を養う	2	(0)	(0)	(2)
⑩	子どもたちのコミュニケーション	1	(0)	(1)	(0)	⑩	心を豊かにする	2	(2)	(0)	(0)
						⑬	ストーリーの中で遊ぶ	1	(1)	(0)	(0)
						⑬	本物の猿にも興味をもつ	1	(1)	(0)	(0)

表12 どのようなビデオがほしいか

順位		保 育 者 (31名)	小 学 校 教 諭 (15名)	保 育 関 係 ・ 学 生 (26名)	計 (72名)
①	表現活動を誘うもの	3	0	6	9
①	劇あそび	3	3	3	9
③	想像力を養うもの	1	1	4	6
④	指導法の紹介	1	0	3	4
⑤	直接、子どもを誘う形式	1	0	1	2
⑤	観察力を養うもの	0	0	2	2
⑦	迫力のあるもの	0	1	0	1
⑦	国語で使えるもの	0	1	0	1
⑦	楽しめるもの	0	0	1	1
⑦	一部屋の広さでできるもの	0	0	1	1
⑦	子どもの表情の見えるもの	0	0	1	1
①	身近な物(機械・乗物・遊具)	9	7	15	31
②	生き物(動物・昆虫)	17	2	7	26
③	天体・海底・土の中・雲の上	7	0	3	10
④	植物	4	3	2	9
⑤	自然現象(雷・雪・嵐・雨だれ)	4	3	0	7
⑥	人間生活(もちつき・畑仕事)	1	3	0	4
⑦	小さいもの(のみ・ばい菌)	1	0	1	2

ており、作品Bではクリエイティブドラマの目的と効果を把握した回答が出され、それぞれが適確にうけとめられていることが明らかであった。

5. どのようなビデオがほしいか

質問の最後に、表現活動に関するビデオとしてどのようなものが欲しいかを質問した。これに対しては、「表現活動をさそもの」とか「指導法の紹介」など目的や方法に関するものから、「迫力のあるもの」「楽しめるもの」など漠然とした要望、さらには「海の底」「象」「ばい菌」といった具体的なものの名をあげるなど、さまざまである。ここでは、総体的な要望と具体的映像の要望に分けて集計することとした。それぞれについて要望の多い順に表わしたのが表12である。上欄は総体的な要望であり、下欄は具体的な映像の要望である。

総体的な要望としては「表現活動を誘うもの」と「劇あそび」がそれぞれ9名で1位である。他に「想像力を養うもの」(6名)、「観察力を養うもの」(2名)の要望がある。これらは、今回のビデオ制作に準じて内容を変えたものを望んでいるといえよう。「指導法の紹介」(4名)のビデオの要望もある。また、作品Bはビデオ内で劇あそびがすすめられており、「直接、子どもに働きかける形式」をのぞむ声もある。

具体的な映像としては、表にあるように、①生物(動

物・昆虫)、②身近な物(機械、乗物、遊具)の要望が多い。総体的な要望では、保育者群、小学校教諭群、保育関係の学生群にとりたてて差はみられなかったが、具体的映像をあげたものでは、保育者群は「生き物」より「身近な物」を望むものが多く、小学校教諭群では「植物」「自然現象」「人間生活」を望む割合が他群に比べて高く対象である幼児と学童の発達の差を示している。

以上、表現活動に関する映像への希望としては、視聴した本制作品2本にひきづられ、新しい発想によるものはなかった。ただ、作品B劇あそびについて、「画像から直接子どもに働きかけるもの」をのぞむものがあつたが、われわれもその形式を考慮したが、ビデオを視聴しながら劇あそびを進行させるのは、途中で中断されたり、画像を注視するために劇あそびに集中できない点も考えられる。この二点を工夫すれば画像から子どもたちへの働きかけの形式も一つの方法であろう。

V 総 括

われわれ児童文化財研究部会では、1978年度に現代児童の文化財の動向と問題をとりあげ、その後、観劇反応調査、児童館での文化活動、学校劇、音楽接触、テレビと生活などの調査を行ってきた。本年度、部会として初めて文

化財制作にとりくんだ。映像文化財に焦点をあわせ、児童の活動をひきだすものを主眼として検討し、ムーブメントと劇あそびのビデオテープを制作することとなった。現代の受験教育、知識偏重教育の風潮のなかで、子どもたちのゆがめられた生活がクローズアップされている。自己創造をめざす身体・言語・感情の表現活動の教育は子どもの健全育成にとって、現代とくに重要視される分野であり、ビデオ作品としてこれをとりあげたのである。

ビデオ制作は、Aムーブメント(身体表現活動)とB劇あそび(クリエイティブドラマ)の二本である。Aは身体表現活動のための刺戟映像であり、身近なものの動きをカメラでとらえたもの、Bは簡単なストーリーの劇あそびである。撮影は音声・照明他撮影設備のある玉川大学の協力を得、ビデオ製作会社(東通企画)に製作を依頼し、一般のテレビ放映にも耐える完成品とすることができた。しかし、経費の関係で時間や場所に制限があり、作品Aでは颱風、波、象など、刺戟として当初意図したものを断念したものもある。

制作したビデオを実際にムーブメントや劇あそびの指導にかかわる人たち72名(保育者、小学校教諭、保育関係の学生)に視聴してもらい、アンケート調査を行った。作品の評価についてみると、作品Aは《映像》が「解りやすく動きがよくみえる」、《ことば》は「はっきりしている」、《音楽》は「動きによくあっている」がそれぞれ最も多い回答である。作品Bは、《映像》に「表情が生き生きととらえられている」、《ことば》《音楽》「適切である」が多数の評価になっている。A・Bともに、《その他》の項で「楽しかった」の回答が多くみられた。

作品の利用については、A72.2%、B81.9%と殆んどものが利用を望んでいる。なお、小学校だけをみるとBよりAの利用希望者が多い(A73.4%、B66.7%)。利用方法としては、保育や授業のどの時間にくみ入れるか年齢混合の保育・他クラスとの合同編成で、など現場に即した答えを得た。なかには発表会用など、本作品のねらいを逸脱した答えもみられた。作品がどう役立つかについては、「表現力」「観察力」「想像性」「創造性」「集中力」を養う、「自己実現」「心身の解放」「心を豊かに

する」「協力の楽しさ」「楽しさを知る」「苦手な子も参加できる」など、作品Aではムーブメント、作者Bではクリエイティブドラマのそれぞれの目的にみあった答えをえた。

以上のように作品A・Bともに高い評価を得、また、A・B作品それぞれに目的と効果を適確にうけとめた回答をみたことは、今回のビデオ作品が成功であったといえると思う。今後、制作した本ビデオソフトを実践的場面に活用して、表現活動と映像利用の効果について実験的研究をすすめていきたい。

引用文献・参考文献

- 1) 高橋種昭他、小学校の学校劇に関する実態調査、日本総合愛育研究所紀要、第18集、199頁～201頁、1982年
- 2) 星美智子他、障害児の表現活動(ムーブメント)に関する研究、第1報、第2報、第3報、日本総合愛育研究所紀要、第17集、第18集、第19集、1981～1983年
- 3) プライアン・ウエイ、岡田陽・高橋美智訳、ドラマによる人間教育、1977年5月、玉川大学出版部
- 4) 岡田陽、ドラマと人間教育、1985年3月、玉川大学出版部

ビデオ制作に関しては、つぎの方々の多大な協力を得ましたので、ここに感謝の意を表します。

指導・出演：玉川大学文学部芸術学科助教授・方勝氏、同講師・太宰久夫氏、同助手・小野真理子氏

出演：玉川学園幼稚園、小学部の園児・学童の皆さん
撮影協力：玉川大学芸術学科表現教育研究室

映像製作：株式会社東通企画チーフディレクター松井克嘉氏他スタッフの方々。

本研究は朝日生命厚生事業団の助成金をうけて行いました。同事業団に深謝いたします。

なお、制作された作品2本は、「表現活動シリーズ」

①、②として、厚生省の推薦を受けました。朝日生命厚生事業団20周年記念行事の一端として同事業団より各地の児童館などの児童福祉施設に寄贈される予定です。

Abstract

Study on Expressive Activities and Video Cultural Property
—Development of Video Software for Movement and Creative Drama—

Michiko HOSHI, Taneaki TAKAHASHI,
Reiko YUKAWA, Shigeo OUCHI,
Akira OKADA, Hideo NAKASA

Purpose:

Our study aims at developing video software which brings out children's expressive activities as a trial of new video cultural property, and at providing valuable aids for the children's expressive activities at homes, schools, Children's Halls, day nurseries, kindergartens, etc.,
Purport and Import

Expressive activities by body and language release both mind and body and help children gain self-confidence and courage for self-expression, fostering their senses, imaginative and cognitive faculties. Furthermore, expressive activities are concerned with the establishment of human relations as they make each child communicate to and share with others what he has in his mind and search after the sympathy of others. The import expressive activities involve is very significant for the personality formation of each child.

The present study produced two videotapes : one was concerning 'movement,' and the other 'creative drama.'

A) «Popcorns burst open!» 34 minutes

There were fifteen kinds of the movements of familiar things and of animals (melting butter, puppets, ducks, pigeons, etc.) Each movement scene is repeated with stimulating words "Let's try to be ○○" put in after it is screened. The first five minutes are the introductory parts in which such a concrete example is shown that a leader tries to inflate a rubber balloon, then deflate it and children are in physical expressive activities.

B) «A Scarf-seller and Monkeys» 27 minutes

This is a creative drama of a simple story with monkeys mimic human-beings as its theme, so it enables any one to soak it up and enjoy participating in it. In this videotape, a creative drama is started after a leader explains the story to children. The leader takes the part of a monkey boss, the assistant, a scarf-seller, and 28 children from 3 to 9 years old participate in the drama playing the part of monkeys.

Result:

The purpose of our study was to produce videotape and we may say the two video products are the result of our present study. We asked 72 nursery and school teachers and students of preschool education who are interested in the practical guidance of movement and creative drama to watch these products, and after that made an investigation by questionnaire. The items questioned were: 1) if they adopted a creative drama in nursery or school classwork, 2) if they had ever watched a videotape run with the expressive activity as its theme, 3) evaluation of the two products A and B, and 4) the use of the aforementioned products.

Viewing the evaluation of the two products, for the products A, the most answers are given

to the following items: «Video»—It is easy to understand, «Music»—It is in tune with the movements of things, «Language»—It is clearly spoken. For the Product B, the answers to the following items top the list: «Video»—Participants' expressions are full of life, «Music» and «Language»—They are appropriate. Thus, the two products are found rated high.

To further our study, we hope to make an experiment of the effects of these two products asking children to watch them in the practical guidance situation of movement and creative drama.

附1

氏名 _____ 男・女 年齢 _____ 歳 記入年月日 _____

所属 _____ 昭和 _____ 年 _____ 月 _____ 日

保育経験年数 _____ 年

1. 劇あそびを保育に取り入れていますか。

(1) 取り入れている。

大体月 _____ 回ぐらい

または年 _____ 回ぐらい

(2) 取り入っていない。

理由 イ. 興味がない

ロ. 指導法がわからない

ハ. 時間的余裕がない

ニ. その他 (_____)

2. きょうのビデオを視聴して。

1) この種のを今までにみたことがありますか。

(1) あ る

(2) な い

どんなものですか [_____]

どこですか [_____]

2) 保育への利用

A 「ポップコーンはじめた」

(1) 利用したい

(2) 利用しにくい

イ. どのように利用したいですか

理由

[_____] [_____]

ロ. どう役立つと思いますか

[_____]

B 「スカーフ売りとお猿さん」

(1) 利用したい

(2) 利用しにくい

イ. どのように利用したいですか

理由

[]

[]

ロ. どう役立つと思いますか

[]

3) 感想

A 「ポップコーンはじめた」について。

- ・映像 ()
- ・ことば ()
- ・音楽 ()
- ・その他 ()

B 「スカーフ売りとお猿さん」について。

- ・映像 ()
- ・ことば ()
- ・音楽 ()
- ・その他 ()

3. 表現活動について、ビデオでどのようなものがあつたらよいと思いますか。

[]

附2

つぎのそれぞれの内容について記入してください。

- 利用しやすい
- ◎ 特に利用しやすい

内 容	○ ◎	感 想
子どもへの指導・風船		
1) 風 船		
2) バター		
3) も ち		
4) ポップコーン		
5) スパゲッティ		
6) はと・にわとり		
7) かも・あひる		
8) 尺とり虫		
9) バ ネ		
10) ライオン人形		
11) ピノキオ		
12) タップダンス		
13) パワーショベル		