

[研究ノート]

保育内容「表現」に関わるオンライン授業を通じた試み

—ピクトグラムをモチーフとした音楽・身体・造形の表現活動の取り組み—

*小口 偉

**長谷川 恭子

***塩崎 みづほ

Attempts through online classes related to childcare content and areas of expression—Efforts to express music, body, and modeling with pictogram motifs—

Suguru Oguchi

Kyoko Hasegawa

Mizuho Shiozaki

キーワード： 領域「表現」、オンライン授業、総合的表現活動

Key Words: Expression, Online class, Comprehensive expression activity,

要約： 保育者養成校のオンライン授業において、保育内容、領域〈表現〉に関わる総合的表現の学びを充実させる指導と課題の在り方についての検討を試みた。オンライン授業での事例をもとに「学生が感じた状況」と「教員の振り返り」を合わせて考察した。結果としてオンライン授業における表現活動に必要な観点と考えられる三つの点を明らかにすることができた。

Abstract: In this study, we attempted to examine the ideal state of instruction and tasks for enriching the learning of comprehensive expressions related to childcare contents and domains (expressions) in online classes at early childhood education institutions. Based on a case study of an online class, we examined "situation felt by students" and "reviews of teachers." As a result, we were able to clarify three points that are considered necessary for expression activities in online classes.

1. はじめに

本研究は、保育者養成校のオンライン授業において、保育内容、領域〈表現〉に関わる総合的表現の学生の学びを充実させる指導と課題の在り方についての検討を試みたものである。

教育現場において ICT 教育の充実に取り組まれるようになって久しい。2019 年 12 月には文部科学省により GIGA スクール構想が打ち出され、一人一端末の対応や通信環境・クラウドなどの設備の対応などが進められており、高等教育機関でも、そうした対応が必要になっている。奇しくも 2020 年からのコロナ禍により、ICT 教育は急速に進歩せざるを得なくなった。各教育機関はオンライン授業の対応が必要となり、筆者らの所属校においても新型コロナウイルスの感染状況が悪化することで対面授業が遠隔授業に切り替わった。

保育内容、領域〈表現〉に関わる教科を担当する教員にとって、学生と教員が対面して実技を行うことができない状況は、学生の学びをどの程度保障できているかを確認することが難しく、毎回苦慮しているところである。

2. 研究の目的

オンライン授業における領域〈表現〉に関わる授業の取り組みについての先行研究で、井本 (2020) ¹⁾ は、学生はオンライン授業による学びを感じているとともに、対面授業による友人や教員との関わりや分かりやすさを求め、教員側は、IT 環境や教材の所有、ツールによる問題を懸念していることを報告している。また、川口ら (2021) ²⁾ によれば、複数教員により領域〈表現〉に関わるオンライン授業 (オンデマンド) を行った結果、学生が他の学生の様子を確認することができないことからの不安から、作品に対して「正解」を求めると考察している。

コロナ禍での授業にある程度慣れ、さまざまな対応も考えられるようになってきた今、今後のオンライン授業実施にあたり、井本や川口らが明らかにした課題への対応を考えていくことも必要であると考え。そうしたことを踏まえ、筆者らの所属校において、オンライン授業で総合的表現を行った。

本研究は、筆者らが担当している科目「表現とアート」のオンライン授業で試みた事例『「ピクトグラム」を使ってオリジナル動画を作ろう!』から、「学生が感じた状況」と「教員の振り返り」を合わせ検討し、オンライン授業で総合的表現に取り組むための在り方を考察する。

3. 事例の内容

3-1. 事例内容

本研究の事例は、保育者養成校 (A 短期大学) 幼児教育学科の選択授業科目「表現とアート」で行われた『「ピクトグラム」を使ってオリジナル動画を作ろう!』である。

2021 年度半期 15 回の授業のうち、第 2 回～第 5 回の授業内容であり、ピクトグラムをモチーフとして、身体表現、造形表現、音楽表現それぞれの観点で作品を作成することを目的とした表現活動をし、最終的に総合表現として動画作品を作成した。

3-2. 題材設定の背景

コロナ禍により 2021 年に開催延期された第 32 回オリンピック競技大会（2020／東京）の開会式でのピクトグラムを用いたパフォーマンスに影響を受けたこと、ピクトグラムを使用した動画制作はオンライン授業でも取り入れやすいこと、といった理由からである。ピクトグラムとは、案内などの情報を単純な図形として表したものである。特にオリンピックにおいては、「1964 年に開催された第 18 回オリンピック競技大会（1964／東京）の施設、設備の案内用図記号とともに、スポーツの各種目を表すマークが定められました。世界的な行事やイベントで全体的にデザインされた案内用図記号が作られたのは、このときが最初でした。その後は、オリンピックなどの世界的なイベントでは、それぞれの開催地で知恵を絞ったマークがつくられています。」³⁾（村越・横田，2004，p.18）とされている。開会式では、表情がない単純な視覚デザイン衣装をまとった人間が、音楽に合わせた身体表現をするという形で今回大会使用のピクトグラムを紹介した。これはオンラインで表現を扱う授業との共通性と学習効果の有効性を感じさせるものであった。

3-3. 授業の内容

授業は Google の classroom を使用したオンデマンド型のオンライン授業であり、それぞれの授業日に資料と課題が学生に配信される。この授業の履修者は 1 年生 14 名であった。各授業の振り分けは以下の通りである。

第 1 回 授業ガイダンス

第 2 回 2021 年 9 月 24 日 身体表現「ピクトグラムを体で表してみよう！」（塩崎）

第 3 回 2021 年 10 月 1 日 造形表現「よりよく見える工夫をしよう！」（小口）

第 4 回 2021 年 10 月 8 日 音楽表現「音をつけてみよう！」（長谷川）

第 5 回 2021 年 10 月 15 日 動画作品にしよう！

第 2 回目の身体表現のオンライン授業では、ピクトグラムについて文章で説明を行った。オリンピックのものを例として、ピクトグラムは社会の中にたくさんあることに気づき、興味を持てるよう解説をした。身体表現での課題は、体でピクトグラムを表現することとした。動きの創作をする上で、文字での説明だけでは分かりづらいため、動画を作成した。動画を見ながら学生と一緒に動けるようにし、課題につなげた。動画では、オリンピックのピクトグラムを 2 つ選び、その絵を見て体で動きを即興的にポーズをとる。その後

は、3つをつなげるため、つなぎの動きを考えるようにした。つなぎの動きは、回転したり、その次の動きの模倣をしたり、スローの動きからポーズにするなどを組み合わせた。その後、課題提示は次の①～⑥とした。

- ① お気に入りのピクトグラムを3つ選び、ポーズを決める（オリンピック以外も可）。
- ② 3つの動きについて行う順番を決める。
- ③ つなぎの動きを決める。
- ④ スムースに動けるよう練習する。
- ⑤ 動画に撮影する。
- ⑥ classroom から提出する。

一人でも、グループで行うのもどちらでも構わないこととした。動画で撮影することも踏まえ、撮影の仕方の工夫についても助言した。上から撮影する、ひきからアップにするなど、画面への写り込み方も表現の工夫になる点へ気づかせるようにした。

第3回目に行った造形表現のオンライン授業では、第2回目の身体表現で作成したピクトグラムの紹介をするポスターづくりを課題とした。この課題のねらいは、「制作を通し表現のための知識を身につけること」とした。

表現には技術が必要ではある。しかし「絵を細密に描く」というような熟練した技巧による表現をするための技術を身に付けなければ表現はできないというようなものではない。加えて、授業を受ける学生はこれまでにそうした訓練をした経験もない。表現のための知識を身につけるだけでも、それは表現の技術の一つを獲得したと考え、課題制作のために「構成美の要素」について資料を準備した。造形表現ではモノに直接的に関わり実感を持つことや、その感覚を持って作品として表すこと、さらに周囲と感覚を共有したり意見を交わしたりすることが重要であると考え。しかし、オンライン授業では内容は限定的なものになる。この授業回で「構成美の要素」を資料として提示したのは、「伝える」という要素が強いポスター制作であるためではあるものの、今回の最終的な作品制作についても応用できると考えたことが理由である。特に画面の中でのモノやヒトの配置、配色について「伝える」ための工夫をしてほしいと考えた。

「構成美の要素」の内容は次の通りである。「対称(シンメトリー)、律動(リズム)、繰り返し(リピテーション)、階調(グラデーション)、対比・対立(コントラスト)、比率・割合(プロポーション)、強調(アクセント)、つり合い(バランス)」これらの要素について参考作品とともに解説し、教員が例として制作したものを提示した。

以上を踏まえ、「デジタル機器を使用した制作か、手作りにて制作する、あるいは複合的に制作をすることも可」という条件にて制作することを課した。履修者は全員、写真編集アプリ、イラスト作成アプリ等を使用した制作となり、classroom にて提出した。

第 4 回目に行った音楽表現のオンライン授業では、イメージや感情の動きを誘発する音について考えることをねらいとした。第 2 回目の身体表現で作成したピクトグラムの動画を視聴した際に、どのようなイメージを受けたり、どのような感情を持ったりしてほしいのかを考え、音を作成することを課題とした。

この課題に取り組ませるために、教員からは以下のものを見本として提示した。

a. アニメーション動画

パワーポイントでイラストを作成し、状況を説明した字幕と、その場面の感情を表した効果音をつけた。

b. 教員の演奏の動画 (解説つき)

演奏からイメージや感情を伝える例として示した。曲の背景とイメージについての解説を話した部分のあと、演奏場面となっている。

これらをふまえて、学生たちはピクトグラムの動画のイメージや感情に合った音を作成するようにした。作成した音は動画で記録し、classroom に提出することとした。

第 5 回目の授業は、課題である動画作成の時間にあてた。課題作品提出は classroom に提出することとした。2 回目から 4 回目まで、それぞれ身体表現、造形表現、音楽表現とピクトグラムをテーマに行ってきたものを動画作品としてまとめという課題である。

ここでは、次の (ア) ~ (オ) の指示をした。

(ア) 身体表現の動きに音楽表現での音を合わせること。

(イ) 造形表現で作成した作品は、冒頭や、エンディングに使用するなど自分で良いと思ったところで活用すること。

(ウ) タイトルやキャプチャなども自由に制作すること。

(エ) 動画作成に使うアプリは、自身の使いやすいものを使用すること。

(オ) 友人と学内で作成することも可。

4. 結果

4-1. 課題の提出状況

課題は、上記 (ア) ~ (オ) の指示を踏まえて制作され、14 名すべての学生が提出した。学内で撮影をした学生は 11 名であり、そのうち 10 名が友人同士で撮影を行った。グループの内訳は 3 名、3 名、4 名であった。1 人での制作は 4 名であり、そのうち 2 名は家族の協力を得た作品となった。

作品として提出する課題の編集については、一人ひとりの課題になる。そのため、グループで制作した作品については、編集の段階でそれぞれに違った作品に仕上げられた。



作品例 1



作品例 2

4-2. 学生の感想

4回の遠隔授業による課題に取り組んだ後に提出した、学生の感想（自由記述）を分析した。分析はKHコードを用い、抽出語の出現回数をまとめた。結果は表1の通りである。

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	楽しい	17	7	ピクトグラム	10
2	思う	15	8	感じる	5
3	音	13	8	見る	5
4	表現	12	8	考える	5
5	作る	11	8	授業	5
5	動画	11			

表1 学生の感想における抽出語の出現回数

表1から、最も出現回数が多かった抽出語は「楽しい」であることが分かる。14人中12人が「楽しい」を記述の中に使っている。学生の記述には、「考えながら調べたのが楽しかったです」「画像ひとつから色々な活動ができて楽しかったです」「ピクトグラムを決めて撮影した時は、あまりイメージが浮かんでいなかったのですが、音を集めたりポスターを作成しているうちにイメージがどんどん湧いてきてとても楽しかったです」などの記述が見られた。このことから、一つのテーマについて身体表現、造形表現、音楽表現、動画作成と表現活動を重ねていく過程を学生が楽しさを感じながら取り組むことができた様子が窺える。順位5位の「動画」については、「動画を見返してみると案外完成度が高くできていたので達成感があります」という記述がみられ、自身の表現を振り返る手段として動画を使うことができたことも明らかとなった。

4-3. 教員の振り返り

今回の遠隔授業において、身体表現、造形表現、音楽表現と段階を踏む過程の動画や画像を classroom に提出させることで学生の表現の途中経過を確認していくことができた。この点においては、動画の提出という手段がオンライン授業で有効に働いた。

身体表現の課題については、動画提出のため学生の動きを見ることができ、教員も評価しやすくコメントを伝えやすい状況であった。担当教員作成の動画があったことで、学生は動きの創作の仕方が理解できた様子が窺えた。学生の提出した課題の中には、撮影の仕方を工夫している動画もあり、意欲的に取り組んでいる様子が見受けられた。このように動画を撮影することで、自身の動きを確認、評価をすることができるため今回の内容は良い活用、良い課題例の一つだったといえる。

造形表現の課題については、学生全員が何かしらのアプリを使用した作品を提出した。描画、写真編集アプリなど、学生それぞれが使いやすいものを使用し、写真やイラストを組み合わせた作品であった。

学生が作成した動画は、他の課題においても動画編集をする際の画面への意識を感じられるものがあり、色や形を意識した視覚的効果を考えながら制作している様子が窺われた。表1の抽出語の順位5位の「作る」も出現回数が高い語であることから、総合的表現において創作の意識の高まりを感じることができた。

主観的な意見にはなるが、第5回目の課題には、2回目の課題であったポスターを使用したことでより視覚的な効果が得られたように感じられるものばかりであった。また、動画編集において対象の写し方、文字や図の配置、配色の仕方に工夫がみられた。この点においてポスターづくりは一定の効果はあったように感じる。オンラインという環境でアプリ等を積極的に使用したことが良い結果に繋がったのではないだろうか。一方でオンラインという環境でしか授業ができないとなれば、さらなる課題設定の工夫が必要であろう。

制作過程を他の学生と共有できない（あるいは共有できるものが対面授業よりも少ない）ということについては決定的なデメリットであると考えます。

音楽表現については、作成した音を動画で提出させたことで、教員側は学生がどのように音作りを工夫したのか、音色のみならず手段も確認することができた。音作りの際は、対面授業は行わないが音楽室の楽器等を使っても良いと指示をしたが、廃材やモノも使って良いと伝えていた。学生たちは、楽器のみに頼ることはなく、ドアの開け閉めをする音やビニールを丸めるような音も効果的に使っただけでなく、編集により音をうまく繋いだり重ねたりもしていた。教員が動画で例を示したことが学生にも意図が伝わりやすかったのか、学生の音作りの工夫は、感情を誘発する工夫がされていたものであった。

総合的表現については、学生が段階を踏んで作成した動画をうまく編集することで、各自のテーマがよく伝わるような作品に仕上げていると評価する。当初、教員側は学生の IT 環境などが整っていないことの心配をしていたが、今回の活動では学生個人のスマートフォンを使用し、それぞれが使いやすいアプリを用いての作品作りであったので、創作活動を楽しむことができたことが、感想からも明らかとなった。学生の作品作りの過程では、活動内容の正解を求めるがゆえに悩む場面もあった。しかし、基本的には自由で何をやっても良いとしていたことと、段階を踏んで classroom に提出された動画や画像に教員側が都度「限定コメント」機能を用いてコメントを送信していったことで、最終的に総合的な表現の動画の作成までたどり着くことができたと考えます。

4-4. 結果のまとめ

今回の取り組みは、オンライン授業において動画制作の活動を設定したことで、IT の利便性を活用して総合的な表現の創作活動を進めることができた。このことにより、オンライン授業でも学生が創意工夫の楽しさを味わいながら表現活動を行うことが可能であることが明らかになったと考えます。

その一方で、学生それぞれが他の学生の様子を見たり話したりしながら進められるように設定することができなかった点は、学生の学習環境のデメリットとなってしまった。他の学生と交流をしながら取り組むことは、井本も挙げていた、学生が授業に求めている事項であったが、今回の指導では対応することができない点であった。

5. まとめ

本論では、オンライン授業による総合表現の活動の取り組みを通して、学生の学びと教員の振り返りから、指導の効果や問題点などについて検討してきた。これらを踏まえて、オンライン授業で総合的表現に取り組むためには、その在り方として三つの観点が必要と考える。

一つめは、学生が課題に取り組む過程で、学生自身が思考を深めて活動を考えることができるように促すことと、活動の過程を楽しむことができるテーマを提示することである。そのためには、教員側は説明だけでなく、教員自らが行った例を示すことが、学生が課題を一人で行う手助けになる。

二つめは、動画や画像など、視覚などの感覚で確認できる媒体を活用することが、学生にとっても教員にとっても学習を深めていく効果が高めるということである。今回のように動画や画像を活用することは、学生も教員も学習成果を振り返り、学びを深める効果を上げる学習ツールとして大きな成果を上げることに繋がったと考える。

三つめは、学生が課題に取り組む過程で、他の学生との関わりを持つことができる設定も必要だということである。今回の取り組みでは設定することができなかったが、学生が不安を持たずに学習を進めていく要因としては、多分に必要であったと感じている。作業などで学校に登校し、他学生と情報交換ができた学生は、ある程度の不安は解消されていたが、本来はそういった対面の交流ではなく、オンライン授業でそのような設定ができることが本テーマでは必要であった。このことを改善していくためには、教員側が IT システムの知識や情報を増やしていくことが必要である。

以上のことから、本研究ではオンライン授業における表現活動に必要な観点を明らかにすることができた。今後は、オンライン授業でも学生同志のコミュニケーションを持つことができる手段を考えることが、オンライン授業における表現活動を充実させるために必要であると考えられる。

引用文献

- 1) 井本英子 (2020) 「実技系科目の遠隔授業における課題と可能性：保育内容・音楽表現 I、音楽 I、リトミックの実践報告から」『神戸教育短期大学教育実践研究紀要 2(0)、36-50.
- 2) 川口潤子、土橋久美子、石沢順子、椎橋げんき (2021) 「表現形態の融合を目指した授業『領域表現』の可能性を探る：複数教員による遠隔授業における試み」『保育・教育の実践と研究：初等教育学科紀要』(6)、9-18.
- 3) 村越愛策 監修 横田清 文構成 (2004) あかね書房「最新記号の図鑑 1 公共施設と交通安全の記号」p. 18

参考文献

長谷川恭子 (2022) 「身近な「音」を表現することの意義を理解するための試み—保育者養成課程における活動を通して—」『全日本音楽教育研究会大学部会誌 21』 pp. 31-36

塩崎みづほ、長谷川恭子、小口偉 (2022)『遊んで育て!表現の力—保育で使える 活動例と指導法—』推敲舎.

公益財団法人日本オリンピック委員会, 2023, 公益財団法人日本オリンピック委員会ホームページ 2023 年, 2 月 10 日取得,

https://www.joc.or.jp/past_games/tokyo1964/?mode=pc

*小口 偉	秋草学園短期大学	幼児教育学科	教授
**長谷川 恭子	秋草学園短期大学	地域保育学科	准教授
***塩崎 みづほ	秋草学園短期大学	幼児教育学科	教授