

# テーマ:光

長崎保育園(豊島区)

## テーマを設定する

児童が教えてくれた「影踏み遊び」をきっかけに、影に興味を持ち、手などを使っての影絵遊びで楽しむ姿がみられるたりするようになった。「光と影」を題材に、造形や影絵遊び等、様々な内容の活動を行いながら、児童の興味関心の幅を広げる機会にしたい。

## 活動① アーティストワークショップ1

影絵人形の製作した後、光をあてて、壁やスクリーンに影絵の投影。光や影が変化する様子を楽しんだ。

## 環境をデザインする

●準備した物 ラミネートシート、カラーセロファン、下書き用型紙、ハサミ、油性マーカー、ストロー、模造紙(遮光用)、懐中電灯、楽器類、投光器、影絵用スクリーンほか

## 探究活動を実践する

### ●活動内容

- ①アーティストが自己紹介&子どもたちの名前を一人ずつ呼んで挨拶
- ②子どもたちが事前につくったラミネート板(透明のラミネートシートに、色々な形に切ったカラーセロファンを挟んで圧着)に照明をあててスクリーンに投影して、一人ずつ紹介。誰がつくったラミネート板か、当てっこゲームをする
- ③続けて、これからつくるイルカやカメなどの「海の生き物」の影絵人形を投影。「今日はみんなで、お部屋を海の中にしてみたいと思います」
- ④影絵人形づくり。下書き用の図柄をひとつ選んで、ラミネート板に重ねて輪郭を描いた後、ハサミで形を切り抜く。持ち手用のストローを接着して、カラフルな「海の生き物」が完成
- ⑤「海の生き物」に懐中電灯で光をあてながら、床や壁、天井・服などに映る色や影、大きさが変化する様子を楽しむ
- ⑥影絵にチャレンジ。照明とスクリーンの間に一人ずつ子どもが入って、「海の生き物」の影絵をスクリーンに映して泳がせてみる(映った影絵を鑑賞)
- ⑦海の底やマグマが湧き出る様子などの背景をスクリーンに投影。全員で照明とスクリーンの間を行き来しながら、いろいろな海の世界を遊泳する
- ⑧リクエストを受けて、懐中電灯の影絵あそびをリトライ
- ⑨子どもたちから感想を聞いた後、終了

### ●子供たちの様子

・トビラ、カーテン、鏡…、映す場所によって影の様子が変わることを発見。  
・自分が歩くときも影も前進。逃げる影を追いかけて…「クジラのなかに、はいっちゃった!」  
・持ち手の棒を左右に振ると、影も左右に…「お魚がダンスしているみたいだね」

## 活動スケジュール(5歳児クラス)

活動内容	実施日	時間/回	人数/回
① アーティストワークショップ1 講師:佐藤円(演出家・俳優)他1名	R7.1.17 (金)	80分 程度	12人
② アーティストワークショップ2 講師:佐藤円(演出家・俳優)他1名	R7.1.24 (金)	90分 程度	14人
③ クラス活動	R7.2.14 (金)	40分 程度	14人



## 振り返りをふまえた気づき

### ●保育士から

・ちようど水族館に行ったばかりだったので、内容がぴったりとハマった。影絵人形を手を持ちながら、自分自身も海の生き物になりきって、全身を使って表現する子どもたちの姿があった。  
・懐中電灯の光を影絵人形にあてながら、壁や天井に映る影の大きさが変化する様子を楽しんでいた。子どもたちそれぞれが、自分で考えて試しながら活動する姿がみられて、まさに「探究活動」の時間となった。  
・音楽の使い方がとても効果的で、波の音や、マグマが燃え盛る様子など、スクリーンに映る光の色合いと、音の効果が重なって、児童のイメージが膨らむ姿がみられたことは勉強になった。今後の活動にも活かしていきたい。

# テーマ:光

長崎保育園(豊島区)

## 活動② アーティストワークショップ2

前回製作した影絵人形を活用しながら、「光と影」を題材に劇遊びを実施。海の生き物に変身する表現遊びを行った後、投光器とスクリーンの間を回遊したり、影絵人形や自分の身体の影を壁やスクリーンに投影しながら、宝探しの冒険の劇遊びを行った。

### 環境をデザインする

●準備した物 前回製作した影絵人形、ジャンベ等楽器類、模造紙(遮光用)、懐中電灯、投光器、ライトアップボール、スクリーン、ポリエチレン幕、

### 探究活動を実践する

#### ●活動内容

- ①「今日は身体を動かしたり、前回つくった影絵を使って、みんなで海の世界に入ってみようと思います」
- ②太鼓の音を聞きながら、「ペンギン」「クラゲ」等の海の生き物に変身して動く
- ③「海の生き物になって、冒険の旅に出よう！」海にはどんな生き物がいる？オーシャンドラムで波の音を奏でながら、海中探検のイメージを広げる。
- ④冒険の始まり:海の世界の背景色を投影したスクリーンと照明投光器の間を行き来しながら回遊
- ⑤海中散策:子どもたちの頭上に大きなポリエチレン製の幕でつくった海が登場。ポリ幕の波が揺らめく様子を海底から眺めた後、前回つくった海の生き物の影絵人形に懐中電灯の光をあてて、波のポリ幕に投影。途中ポリ幕はトンネル形のドームに変形、みんなで影絵ドームをつくる
- ⑥深海探検:ペアになって、パートナーの身体に懐中電灯をあてて、壁やスクリーンに身体の影を投影。懐中電灯の位置を変えて、影の大きさの変化を楽しむ
- ⑦影絵シーンづくり:宝物の在処を知るチョウチンアンコウが、影絵スクリーンに登場。子どもたちもスクリーンの中に入って、チョウチンアンコウとの対決シーンを創作。影絵チームと楽器チームのふたつに分かれて、楽器チームは対決の際に即興で楽器を奏でて、シーンを盛り立てる
- ⑧宝物発見:キラキラと光る宝物を発見。全員輪になって順番に手渡ししながら、1人ずつ宝物に願い事をしていく
- ⑨子どもたちから感想を聞いて、終了

#### ●子供たちの様子

- ・スクリーンに映る色の光が、子どもたちのイメージを広げていく。アーティスト「どんな海に見える？」、子ども／青:「こおりのしんかい」、オーロラ色「くらげのうみ」、紫色:「どくのうみ」「ほうせきのうみ」
- ・海の水面(ポリ幕)が頭上をゆらぐ。光が上から降り注ぐ様子を見上げると…「よるのうみだ」
- ・影の対決に、楽器チームも音で援護。光と影と音の効果がみんなの心をファンタジーへとといざないながら、一体感を生んでいた。



### 振り返りをふまえた気づき

#### ●保育士から

- ・前回の活動を経て、アーティストとのワークショップを子どもたちが心待ちにしていた。
- ・身体を使った表現活動から入ったことで、身体も表情もほぐれたかたちでスタートできていた。生き物に変身する表現遊びも楽しみながら行っていたし、光を使った活動に入ってから、子どもたちのイメージをアーティストがうまく広げてくれていた。
- ・音が入った活動も効果的で、子どもたちがより楽しく活動できていた。今後の探究活動に活かしていきたい。
- ・「光と影」をテーマにした際に、科学の実験のような内容のプログラムをイメージしていたが、打合せを経て、「光と影」を使って遊んでみようという展開になった時は、自分自身がワクワクした。「光と影」のコントラストや不思議さ加減を、五感を通して感じることでできて、やってよかったなと思った。
- ・子どもたちが不思議だなと思ったことを、それぞれがいろいろと試したり試行錯誤しながら、体験する時間になった。今回の体験を他のクラスの児童や保育士に継承していきたい。