

# アクティブ・ラーニングによる創作絵本制作

－グループワークでの絵本制作実践を中心に－

山本 一生

## はじめに

本稿は、アクティブラーニング(active learning)の「一方向的な知識伝達型講義を聴くという(受動的)学習を乗り越える意味での、あらゆる学習のこと。能動的な学習には、書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う。」という定義を踏まえ<sup>1</sup>、以下に見るようにそれを創作活動に見いだそうとする試みである。

近年、グローバル化や情報化など社会の急激な変化を踏まえ、アクティブラーニングという文言を頻繁に目にするようになった。アクティブラーニングで重視されている能力は、既存の知識を効率よく習得する能力から、思考・判断・表現など知識を活用して問題を解決する能力へと移行している。ただし「アクティブラーニング」という用語は多義的な解釈がある。そのため論者によって解釈が区々となる。そのため2017年2月14日に文部科学省が学習指導要領の改定を公表したが、そこではそれまで盛んに言われていた「アクティブラーニング」という用語を学習指導要領に記載することが見送られた。

一方で、大学教育におけるアクティブラーニングが注目されるきっかけとなったのが2012年8月28日に出された中央教育審議会答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」である。この答申の中で、①知識や技能を活用して複雑な事柄を問題として理解し、答えのない問題に解を見出していくための批判的、合理的な思考力をはじめとする認知的能力②人間としての自らの責務を果たし、他者に配慮しながらチームワークやリーダーシップを発揮して社会的責任を担う、倫理的、社会的能力③総合的かつ持続的な学修経験に基づく創造力と構想力④想定外の困難に際して的確な判断をするための基盤となる教養、知識、経験という4つの能力を育むことが重要であると示された<sup>2</sup>。

こうした状況を踏まえ、初年次教育でのアクティブラーニング実践を模索することとした。

個人での学習だけでなく、グループワークでの創作作業が「深い学び」につながるのではないかという仮説を立てる。この仮説を検証するために、2016年度1年次後期に開講した「児童文化」での授業実践を検討対象とする。

この授業ではどうすれば学生自身がオリジナル絵本の創作を通じて表現する喜びを味わい、主体的に授業参加を行うか模索した。評価基準は、作品の出来不出来ではなく、主体的に授業に参加し、貢献できたかという点を重視した。15回の授業のうち、前半は絵本技術について、講義形式での授業を行った。1年後期という開講時期であった上に特に席の指定をしなかったため、開講当初より「自然と」グループに分かれていた。受講生は22人で、8グループになっていた。最小で2人、最大で5人である。

そこで、本授業では以下の3段階で制作を行った。第一に、絵本技術の習得である。具体的には『はらぺこあおむし』で著名なエリック・カールの「コラージュ」という技法を用いて、オリジナルの「あおむし」を制作した。第二に、二次創作である。本授業では既存の物語に新たな物語を追加する形で行った。第三に、一次創作である。物語から登場人物に至るまで、既存の物語に頼ることなくすべて自分たちだけで創作した。

## 第1章：既存の絵本技術をモチーフとして

### 第1節・「コラージュ」技法

『はらぺこあおむし』の作者、エリック・カールの技法は「コラージュ」が特徴的である。コラージュとは「さまざまな現実の断片(新聞紙など)を採り入れることで全体の意味が変わるように意図したり、偶然的に変わってしまうような貼り絵」のことである<sup>3</sup>。エリック・カールの「コラージュ」の特徴は、図ではなく、アクリルや水彩、ポスター絵の具などを用いて素材から作ることであり、できあがった素材とはさみ、トレーシングペーパーなどを使って創作される。素材作成の具体的な方法については、偕成社のサイト<http://www.kaiseisha.co.jp/special/ericcarle/about/>を参照されたい。

こうしたコラージュの技法を使って、個々人のオリジナルの「あおむし」を作ることとした。

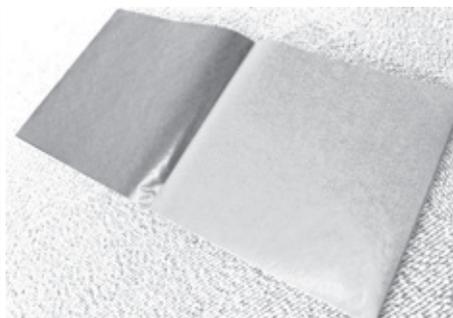
## 第2節・オリジナルの「あおむし」制作

授業では、コラージュの技法について解説した上で、それぞれ個人作業を行うこととした。まずは、素材作りから始めた。絵の具でランダムに模様を描き、色を塗り重ねた【図1】。どのような模様、色にするかは受講者各人に任せたが、すでにグループになっており、グループ内で配色を相談する様子が見られた。

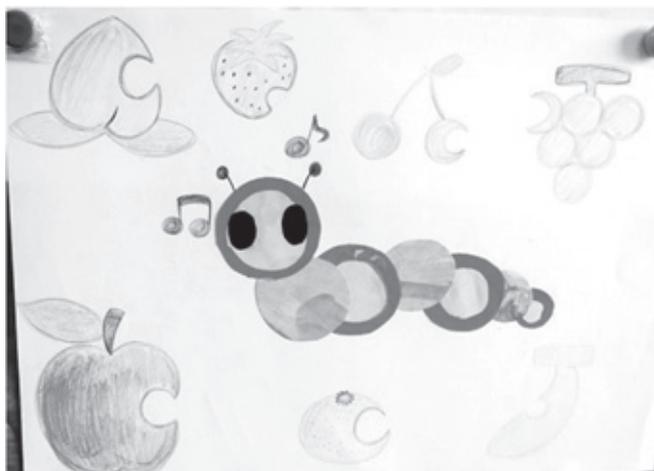
次に、トランスパレントペーパーというツヤと張りのある薄い半透明の紙【図2】を用いて、素材に貼り付けた。そうしてできた素材を円形に切り抜き、別の画用紙に貼り付けることで、「あおむし」を作っていく。さらに色鉛筆などで配色を整え、余白に様々な絵を描き足す。こうして、オリジナルの「あおむし」ができあがった【図3】。



【図1】水彩絵の具を用いてランダムに模様を描く



【図2】トランスパレントペーパー。



【図3】オリジナル「あおむし」の完成

## 第2章：二次創作絵本の制作

### 第1節・物語の続きの創作

「あおむし」制作では、画面構成の技術習得をねらいとして行った。次に、自分で物語を制作することをねらいとして、『桃太郎』『ぐりとぐら』『もこもこもこ』の3冊から1冊を選び、物語の続きを画用紙一枚で創作することとした。この三作品を選んだ理由は、いずれもよく知られた物語であり、物語の先をイメージしやすいと考えたためである。

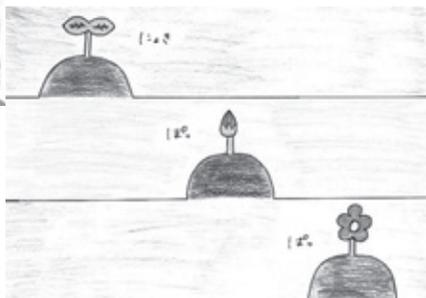
### 第2節・二次創作絵本の制作過程とその成果

まずはそれぞれ選んだ1冊をよく読み、物語の続きをイメージした。その上でキャラクターや文章の配置を考えた。ルーズリーフなどといった別の紙に書き出してイメージをまとめる受講者もいれば、画用紙いきなり下書きを始める受講者もいた。また、絵本を選ぶ際にグループ毎に同じ絵本を選び、それぞれで話し合いながらバリエーションの異なる創作を行っていた。この点に、主体的な活動への参加と、制作という認知プロセスの外化が見られ、アクティブラーニング形式の授業が展開されたと考えられる。

こうして、三作品の物語の続きがそれぞれ制作された【図4】。



【図4】『桃太郎』の続きの一ページ制作。



【図4】『もこもこもこ』の続きの一ページ制作。



【図4】『ぐりとぐら』の続きの一ページ制作

### 第3章：オリジナル絵本の制作

#### 第1節・グループ作り

これまでの制作は基本的に個人作業であったが、先述の通りすでに複数のグループが形成され、共通のテーマによって作品作りを行ったグループが発生し始めた。そこで、次の段階であるオリジナル絵本制作は、個人ではなく、グループで制作することにした。というのも、のちに述べるように、登場人物やストーリーといった絵本の基本的なアイデアから製本に至るまでを全て個人で行わせるのはハードルが高いのではないかと考えるようになったためである。さらに、グループで制作することにより、主体的な活動への参加を促すことにつながると考えた。

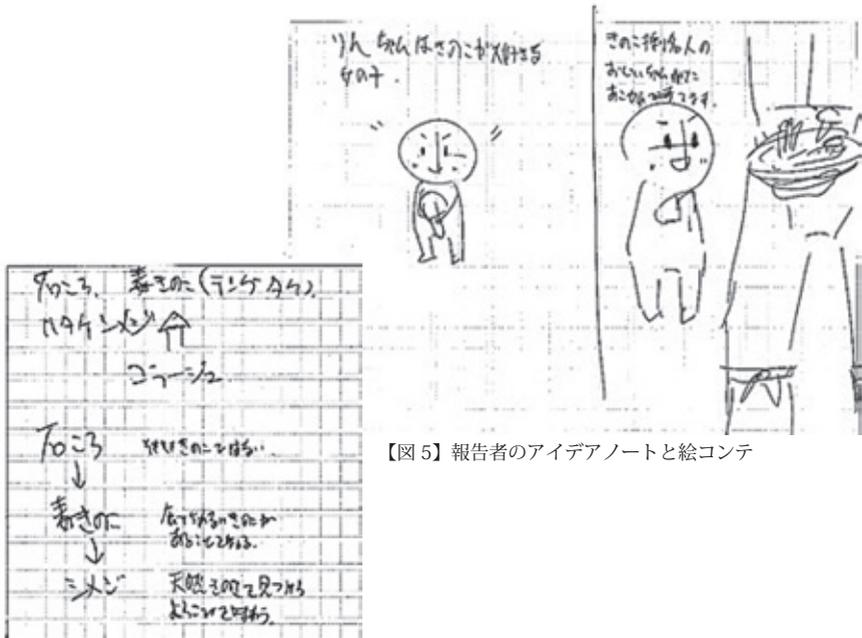
そこで、ルールを追加した。それは、グループ内で全員が必ず分担をする、としたことである。これは作業に関わらない学生が出ることを防ぐことが目的である。

## 第2節・オリジナル絵本の準備作業

いきなり本編を画用紙に書き始めても、行き当たりばったりの絵本制作となってしまう。そこで、①箇条書き②絵コンテづくり③ネーム、台割り④下書き⑤清書⑥製本という手順でオリジナル絵本の制作を進めた。

まず、いわゆる「起承転結」の物語の骨組みについて確認する。「起」はストーリーの始まりであり、登場人物の紹介、設定、状況の説明が入る。「承」は「起」を受けて話が動き出す部分であり、「転」に向けて話が盛り上がっていくような展開を作る。「転」は話のハイライトであり、ハプニング、決闘シーンなど話を盛り上げるためのいくつかの「山場」を作る。「結」は結末であり、今までの展開を受けて、読者に共感や満足感を与える「オチ」を作り、余韻を残して話を締めくくる<sup>4</sup>。

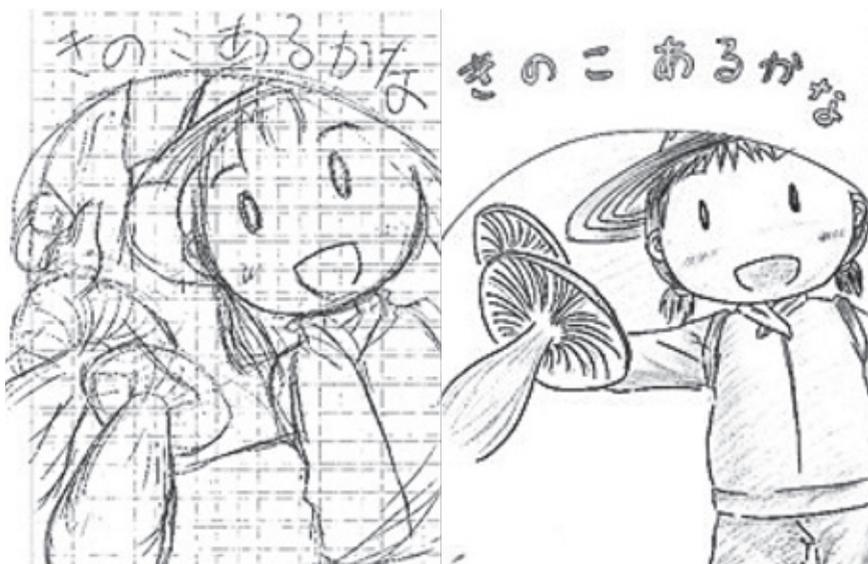
こうした骨組みに従い、報告者自身も自作の絵本を制作した【図5】。その際に、自分の体験、感動したエピソードを一つに絞り、クライマックスを作るところから始めた。まずはアイデアノートを作成した。イラストや箇条書きでクライマックスをまとめた。このように「承」から話を作り始め、そこから「起」と「結」につなげていく作り方がやりやすいように思われる。



【図5】報告者のアイデアノートと絵コンテ

次に、アイデアノートを元に脚本を簡条書きで制作し、その脚本を元にイラストによる表である絵コンテを作成した。なお、今回の絵本制作では4ページ以上とし、画用紙を裏表で4面ずつ取ることとした。そのためページ数が4の倍数となるように指導した。

最後にコンセプトとなる表紙イラストと、タイトルを作成した【図6】。このような流れで各グループはオリジナル絵本の制作を行った。その際に表紙イラスト、本文イラスト、物語、清書などの各パートに担当を配置した。各担当はグループ内で相談して受講者の得意分野によって決定していた。あるグループでは登場人物の心情について何度も議論しながら脚本を原稿用紙に書き出し、物語制作を模索していた。こうしたグループ活動によって主体的な活動への参加と、制作という認知プロセスの外化が見られた。



【図6】 報告者の表紙イラストのラフスケッチと、完成した表紙イラスト

### 第3節・製本作業

今回の絵本制作では、製本まで含めて受講者が行うこととした。準備物は①製本用の針と糸②ボール紙③表紙用紙④障子用の糊⑤寒冷紗である。絵本の製本の仕方については、前掲『楽しい絵本のつくりかた』に詳細がある。

まず、文と絵を描き終えた本体を中綴じで綴じる作業を行う。今回は手縫い綴じとした。本体と見返し用紙を重ねてノドとなる箇所を谷折りにし、千枚通しを用いて1cm程度の間隔で穴をあける。本体がずれないようにすることが重要である。穴をあけた後、製本用の針に糸を通し、一往復縫う。縫い始めと縫い終わりは本体の外側になるように注意する。縫い終わったら本体の背に寒冷紗を木工用ボンドで貼り、強度を高める。こうして、本体を糸で綴じる作業を終える。

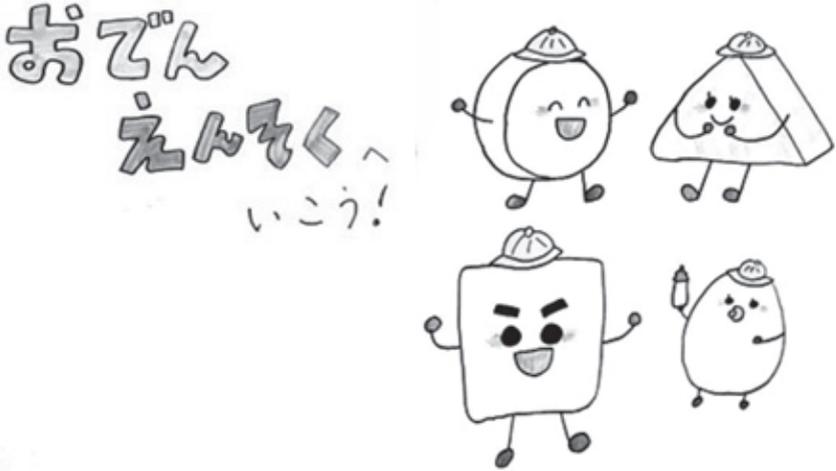
次に、表紙を制作する。ボール紙は本体よりも一回りほど大きくなるように調整し、背の部分を充てるために細切りしたボール紙も用意する。表紙用紙に表紙用・背用・裏表紙用のボール紙の配置を下書きし、四隅を斜めに切る。表紙・裏表紙と背との間には1cmほどの隙間を設ける。これは溝を作る為である。下書きに沿って障子用の糊を刷毛で満遍なく塗り、ボール紙を乗せて貼り合わせる。この際に用紙にシワが寄らないように注意する。用紙が乾いたところで上下左右ののりしろを内側にくるみ、糊付けする。

最後に、本体と表紙を貼り合わせる。ノドとなる箇所に木工用ボンドを塗り、表紙とノドを合わせる。見返し用紙に糊を満遍なく塗り、表紙と貼り合わせ、絵本を閉じた状態で背側に溝を作り、その溝に竹ひごなどを充てて溝を固定させ、重しをしてしばらく置き、表紙と本文とを固定する。糊とボンドが乾けば、完成である。

製本過程においても、グループ内で担当パートを話し合って決めた。各グループで苦戦したのが、表紙の糊付けと溝を付けての本文と表紙の貼り合わせであった。前者の表紙の糊付けはシワが寄ることが多く、表紙に描いた絵が歪んでしまうことがあった。今回はケント紙という比較的薄い紙を用いたため、糊付けの際に水分を含んでシワが寄ったと思われる。そのため、表紙の素材を見直すことが求められる。後者の溝付けは、本体と表紙がずれてしまい、その結果溝もずれてしまう事例が見られた。本体と表紙との貼り合わせ方についてさらなる工夫が求められる。

こうした製本作業を経て、8グループそれぞれからオリジナル絵本が出された。そのタイトルを一覧にまとめたのが表1である。受講生のオリジナル絵本の一部を【図7】に示した。

あるところに おでん屋 のことばち がいました。  
 ぎょうは まちに来た おんせん入んせいの ひ、  
 みんな とも うれしそうです。



【図7】受講生による創作絵本の事例

1	ゆきだるまつくろう	5	ケロちゃんとおじぎちゃんのカレー
2	ババールの恋	6	おおきなかぼちゃと不思議な一日
3	三つ子の宝探し	7	不思議な友達
4	おでん遠足へ行こう	8	うさぎのさんぽ

【表1】受講生のオリジナル絵本一覧

### おわりに

当初からきちんと計画通りに進んだわけではなかったが、①絵本技術の模倣②二次創作絵本③グループでのオリジナル絵本制作と進めることで、段階を踏んで絵本づくりをすることができた。

グループ活動によって主体的な活動への参加と、制作という認知プロセスの外化が見られ、アクティブラーニング形式の授業が展開されたと考えられる。

残された課題として、より能動的な学習に導くための課外学修についての指導や、活動への積極的な関与を促す環境上の工夫、認知プロセスの外化としての発表の場の設置などが挙げられる。

- 
- 1 溝上 慎一『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂、2014年、p.7。
  - 2 2012年8月28日中央教育審議会答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」  
[http://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/toushin/icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048\\_1.pdf](http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_1.pdf)(2017年1月5日閲覧)
  - 3 生田美秋・石井光恵・藤本朝巳 編著『ベーシック 絵本入門』(ミネルヴァ書房、2013年)。
  - 4 千葉幹夫監修『楽しい絵本のつくりかた』(学研パブリッシング、2013年)。