

# オンラインでの双方向アウトーチ —フレンドシップ事業「表現教育」こどもフェスタを通して—

## 会えなくてもつながる！

「大学の授業を地域に拓く」ことを目的に、19年間継続してきたフレンドシップ事業において、「こどもフェスタ」は学生が企画、実施し、大学祭にてこどもたちに遊んでもらう催しです。これは、学生たちが表現することの楽しさをこどもたちに“伝える活動の中で自らも学びを得る”「双方向アウトーチ」の試みです。今年度は新型コロナウイルスによる感染症の影響によりオンラインにて開催しました。学生は班ごとに子ども向けの動画を制作、オンライン大学祭、ホームページ等で公開し、柏原市内の児童や附属学校園の児童に視聴後のアンケート調査にご協力を頂きました。

頂戴したご意見は学生たちにフィードバックし、準備段階での協働、こどもたちへの思いと共に学びへとつながります。

## 各班の活動内容

### 「おりがみどうぶつえんにいこう！」

★豆知識を交え、動物などの折り紙の折り方を説明する。



- ・子どもたちが同じ目線で動画を見て折るよう、手前に手を持ってくることができるよう撮影した。
- ・グループの人と話し合いながら制作していくことで、一人で作るよりもより面白い作品が出来上がるなど感じた。

### 「紙芝居 こうもりのバッケ」

★既存のイソップ寓話「卑怯なコウモリ」をオリジナルのストーリー。

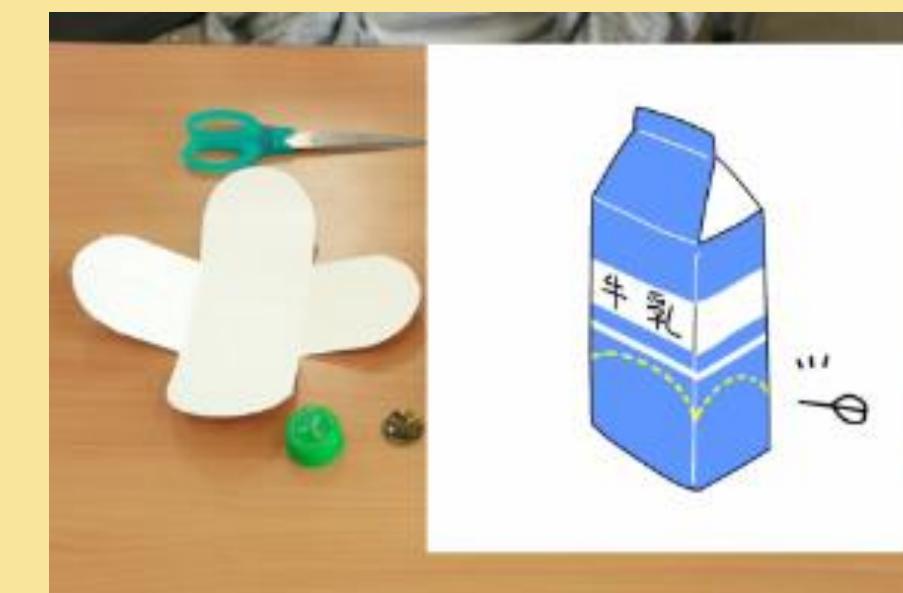
- ・BGMを付けたり、効果音をつけたりとデジタルならではの要素を取り入れた。
- ・台詞を録音する時に感情の込め方や間の取り方を工夫して何度も録り直した。



### 「みんなでコマ作り」

★4種類のコマの作り方をレチャー、色々な手作りコマを実際に作って回して紹介

- ・できるだけ家にある材料で作れるものを選んだ。
- ・ナレーションはスピードに気をつけて、丁寧にわかりやすいことを心がけ、ややこしいところは特に見えやすいようにカメラの画角を変えた。



### 「動物たちのクリスマス」

★世界のどこかにある「どうぶつの村」のクリスマスのお話劇です。



- ・小さい子供に向けて、飾り付けや人形など、興味を持つような材料を使って劇を作った。

- ・動画が発表される時期を考え、テーマはクリスマスにし、BGMはハンドベルで実際にみんなで演奏したものを使用した。

### 「動物の鳴き声クイズ・シルエットクイズ」

★ある動物の声を聞いて正解を当てるクイズと、シルエットを見て、何のイラストかを当てるクイズ。

- ・問題の難易度を、簡単～難しいものまで作った。
- ・最初と最後の動画を楽しく見てもらえるように風船で彩った



### 「ゆかいな仲間たちの冒険～魔法使いさんとクイズの森～」

★クイズを出題して問題に正解すると物語が進む。

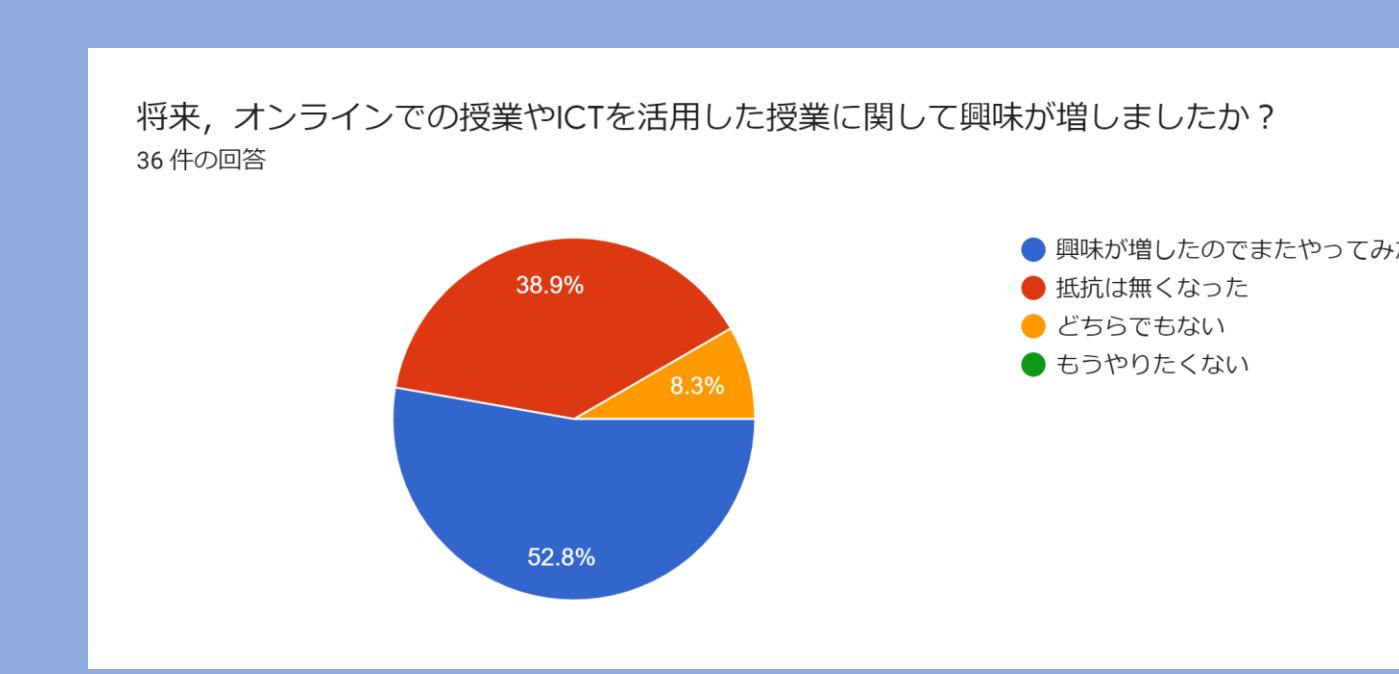
- ・音楽・美術・体育の全てを取り入れた1つの物語を作成した。

- ・子どもに少しでも興味をもってもらうために、子どもたちの間で流行っているものなどを調べ、子どもたちへの理解がとても深まった。



## オンライン活動における学び

- ・コロナ禍により動画配信という形になり、企画を考えて進めるにあたっても全員で集まる機会を取るのが難しく大変なこともたくさんあったが、完成した達成感はとても大きかった。画面の向こうで子どもたちが笑顔になってくれていたなら良いと思った。
- ・作成の期間はグループの人から様々な知識を得たり、意見を出し合いながら工夫したりと楽しんで活動出来ました。動画編集について知識はまだ浅いので、少し学んでみたいと思いました。



### 視聴者アンケートより

- ・子どもと学生の皆さんが対面で遊んだり出来ないのが、本当に残念です。しかし、どうしたら皆に楽しんでもらえるかを考えながら頑張っているのを感じることができました。親子で家庭でゆっくり楽しい時間がつくれました。有難うございました。（保護者）
- ・いつしょにつくってみたところがたのしかったです。（子ども）

ホームページはこちら  
アンケートにご協力  
お願いします。

<https://www.osaka-kyoiku.com>

