

埼玉学園大学・川口短期大学 機関リポジトリ

教職課程・保育士養成課程の「保育内容（言葉）Ⅱ」の授業におけるアクティヴ・ラーニング的方法の考察

| | |
|-------|--|
| メタデータ | 言語: Japanese 出版者: 公開日: 2021-02-22 キーワード (Ja): キーワード (En): langage, active learning, teacher training course, nursery teacher training course 作成者: 三浦, 正雄 メールアドレス: 所属: |
| URL | https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/1347 |

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



教職課程・保育士養成課程の「保育内容（言葉）Ⅱ」の授業におけるアクティヴ・ラーニング的方法の考察

A Study on Active Learning Methods in the
“Childdedication Contents (Langage) Ⅱ” Class in
Teacher Training Course and Nursery Teacher Training Courses

三 浦 正 雄
MIURA, Masao

序

現任教では現在、「保育内容（言葉）」に関する科目は、「保育内容（言葉）Ⅰ」「保育内容（言葉）Ⅱ」の2科目があり、2学年時に「保育内容（言葉）Ⅰ」を履修した学生が、3～4年時に、五領域それぞれのⅡの科目の中から選択する履修形態となっている。著者は、かつて「保育内容（言葉）Ⅰ」も担当したが、現在は長きにわたって「保育内容（言葉）Ⅱ」を担当している。

この科目は、幼稚園教諭養成課程及び保育士養成課程において選択必修科目となっている。乳幼児期の教育内容は未分化の面があるため教科を立てず、教育内容を五領域に分け、五つの角度から教育を行ってゆく「保育内容の五領域」の一つである。よって言葉の発達を促してゆく指導が中心となるわけであるが、そのために中心となる柱は主に二つある。一つは、年齢による言葉の発達過程の平均的なモデルを学習し、それをふまえて現場での教育を行ってゆくことである。もう一つは、様々

な言葉に関する児童文化財について学び、その手法と適した年齢・時期や導入・展開等について学習することである。

前者と後者は相即しあっているわけだが、Ⅰにおいては年齢による発達段階の学習は欠かせないため、これをふまえたうえでⅡにおいては、主に言葉に関する児童文化財について学習するという設定で授業を行っている。また、五領域のⅡの科目は演習形式が認められているため、自主的な研究発表の形態での学習と自演、そして言葉に関する児童文化財を扱っている学外施設や展覧会の見学を行っている。

一昨年度の言葉の授業についての実践報告においても記したが、筆者は、これまですべての授業において、発表形式の援用やコメント用紙・提出物等によるフィードバックを行ってきた。特に、コメント用紙は、授業回数である15回分の感想や意見をふくむコメントが、回のテーマと共に書き込めるようになっていた。そして、コメント用紙や提出物によりプリントを作成し、次の回には、最初

キーワード：言葉、アクティヴ・ラーニング、教職課程、保育士養成課程

Key words : langage, active learning, teacher training course, nursery teacher, training course

にこのコメントを集成したプリントを読み解説するところから始まる。優れた意見やユニークな意見等については口頭でコメントを付している。

この試みは決して先端的なものではなく、真の意味でのアクティヴ・ラーニングにあたるかどうか確信はもてないが、少なくとも著者がフィードバックを心がけていることは事実である。

前稿では、ここにおいて、アクティヴ・ラーニングを扱った諸論考に言及して、どのような問題意識をもって提起され、どのような理念を持ち、実際にどのような方法で行っているのか、また、その成果はどのようなものなのかの諸例を俯瞰する予定であったが果たせなかったので、ここで概観を行いたい。

「これからの大学教育に求められる学びの構築」（白井、2020）によれば、そもそも教育改革を掲げ現在の社会状況の変化への対応を標榜しながら、文部科学省の答申や提言には、具体性が示されていない、という。それは、アクティヴ・ラーニングを扱った諸氏の論考についても同様であるという。確かに、授業の方法論について、理念をふまえて詳細に論じた論考は少ない。また、ある専門分野の枠内において論じた論考が多く、なかなか専門分野を超えた応用の幅を持たせにくい。

本論にはまた、文部科学省の答申や提言には、国際化、情報化、AI、技術革新、パラダイム転換などという言葉が頻出することについても、記されている。こうした現代社会において必要なタームを掲げているにもかかわらず、一方で、教育や授業の固定された型を破ることが難しく、（本来は学習者の目安となるはずであったのに、柔軟性を失った）シラバスの厳守、授業の回数や時間など数字の厳

守、試験の厳守など制度や数値へのこだわりなどへのスタティックな固執が強く見られるため、なかなか実際の現場での変革が行われにくいのではないと思われる。学習者本位の、あるいは現場本位の、固定観念を打破した教育制度自体のコペルニクス的変革を望みたい。

諸外国の学生の学力伸長に日本が圧倒されつつある焦燥や対抗意識からくる改革願望だけでは、実際の転換は難しいのではないか。

しかし、構築した制度や文言・回・時間など数に固執することが、必ずしも教育という生きた人と関わる分野にとって適切なことかどうかは定かではない。学習者のモチベーションが高まらなければ授業外学習への意欲も喚起しにくい。制度や文言・数値などあらかじめ固定化されたものほど、モチベーションを高める妨げとなるものもないだろう。

自由な教育を大胆に取り入れることで高い学力を獲得している北欧、例えばフィンランドの教育の例などを参照するならば、看板を掲げることや制度・文言・数にこだわること、試験にこだわることなどが必ずしも学力の向上に結びつかないことは明らかである。学生が自らの関心に基づいて自由に課題を設定し追及する形態の教育の方が、学生自身のモチベーションを高め、学力が向上するのではないだろうか。未来の読みにくい不確定な要素の多い現代においては、日本の教育においても既成の制度や概念をすべて根本的に見直して、しばられない自由な発想で新たな教育システムを構築するべきではないかと考える。

本来は自由な教育と不可分でありながら固定化された制度や文言・数にしばられ、制度的に大きな矛盾を抱えたまま動き始めたアクティヴ・ラーニングであり、その提唱自体に

対する批判の論考もみられる。しかし、筆者は、とりあえず現代の社会状況において、教育における双方向的で柔軟な方向性は必要不可欠という点には賛同しているので、ここではその方法論について俯瞰してみたい。

『アクティヴラーニング』(中井、2015)は、微に入り細に入りその手法が記された教員の教科書的な内容の書籍である。ここには様々なアクティヴ・ラーニングの方法が提起されている。オーソドックスなものからゲーム的な手法に至るまでバラエティに富んでおり適宜取り入れられるように導かれているが、筆者は理念こそ重要と考える。本書は、理念よりも技法を強調し奨励しているように思われるところもあり、疑問も感じている。

そもそも一方向の教育という教育姿勢は、なぜ始まったのか。近代日本においては、上意下達の国家は、教育制度も包含した形で構築されていったという歴史を持つ。一方向の教育というものは、こうした上意下達の社会制度と密接な関係があり、これを考えることなしに、教育の技法のみを追求することには疑問を感ずる。官が上、現場が下という日本の制度の総体を見直し、官による拘束で硬直化している教育現場の状況を変革してゆくことを考えることが、学習者重視の教育につながるように思われる。

目白大学の教育研究所にての調査を下敷きにした「アクティヴ・ラーニングに関する実態調査と事例集作成の試み」(前田他、2020)では、これまで提起された方法論としては、1位…課題・レポートの提出 2位…グループワーク、ペアワーク 3位…プレゼンテーション 4位…質疑、応答、挙手による発言 5位…コメント、質問の提出・回答 6位…PBL 7位…ロールプレイング、シュミレー

ション 8位…振り返り 9位…ピアティーチング 10位…ディベート 11位…フィールドワーク 12位…E-laearnig 13位…クリッカーを用いた双方向学習 14位…反転授業とある。諸論考を参照するに、これ以外にもディスカッションなどの方法もよく行われている。ここで挙げられている方法は、きわめて一般的なものや普及はしていなくてもよく知られているものが多いので、この論考ではこれらの方法論を最初に俯瞰してみたいと考える。

課題・レポートの提出は、これまでも通常の授業において行われてきたことであり、特に新しいものではなく旧態然の方法論にしか見えないであろう。あらためてアクティヴ・ラーニングの方法論として提示するには、提出された課題やレポートに対してどのような指導が行われたのかを提示する必要がある。例えば、レポートや課題の一部の解答例の掲載した教材を作成し、それを学生とともに閲覧しながら、良い点、また改善すべき点を指導するなどということが考えられる。

グループワーク、ペアワークもまた、これまでも用いられてきた方法である。講義形式ではなく、グループやペアに分かれて、あるテーマについて、調査あるいは考察を重ね、それをまとめ、グループやペア別で発表するというものである。多人数の授業だと研究発表等が難しいため、良く用いられる手法である。これも、口頭で発表するにとどまらず、発表した内容についての批評・コメントを自班のものもふくめて提出し教材化することで、発表による学習がさらに深まるのではないか。

プレゼンテーションも、以前から存在する方法論である。主に少人数のゼミ形式の授業で多用されてきた方法であるが、通常の授業では人数等の制約もあり、実施されることは

少なく、実施されても限られた時間に限られた指名で行われるにとどまっていた。しかし、通常の授業においても、随時、プレゼンテーションを行うことは学生の考えを引き出すうえで有効な試みと思われる。仮にそれが他者や評価を過度に意識して、よそ行きの見解を述べるにしても、あるテーマについて調べ、考え、まとめ、自分の意見を述べることは、プレゼンテーションを行う学生にとっても、また聴衆である他の学生にとっても有意義なことと思われる。統一テーマを大きな枠にとどめ、学生一人一人のテーマが異なる対象についてのプレゼンテーションを行うのも、一人一人の興味・関心のありようが異なることから、発展性があるように思われる。また、研究発表という形式は、類似の形式のものを採らばプレゼンテーションに近いと思われる。

質疑・応答・発言は、通常の授業での実践そのものであり、かつて一方的な講義形式の授業が高等教育では主流として行われてきたといっても、こうした形態の学生参加は当然のように実施されてきた方法である。もちろん、これまで行われてきた方法であるからといって意義がないわけではないが、方法論として提起するならば、工夫した改善策を試みる必要がある。例えば、全員に質問や発言を考えてもらい、それを教材にまとめ、それに対して応答やコメントを述べてもらうということが考えられる。口頭では出にくい場合は、質問や発言を書き、それに対する応答やコメントもさらに書くというやり方も考えられる。

コメント・質問の提出についても、かなり以前に双方向の教育が叫ばれるようになった頃から、この方法を採用する教員が徐々に増

えてきた。筆者も、教育学の研究者の方がこの方法を行われているのを拝見して取り入れさせていただいた経緯がある。以後、この方法は、継続的に行っている。やり方は、冒頭に記した通り、毎回コメントを書いてもらい、それを教材化して、さらにそれに指導を加えるというものである。本稿では、このコメントをもとにフィードバックすることについて考察している。

PBLは問題解決型学習であり、アメリカの哲学者・教育学者であるジョン・デューイの提起した学習理論である。グループによる討論や個人による学習をからめた総合的な学習形態であり、グループワークやレポート、プレゼンテーションなどの要素を含みこむため、文部科学省もアクティヴ・ラーニングの方法論として提唱している。複合的な方法論であるため、実施するためにはそれなりの時間数を使い、担当者も熟練が要される。また、一つのテーマに時間がとられすぎるというマイナス点もあり、本授業では行っていない。

ロールプレイング教育は主に企業研修で用いられてきた教育法であり、複数者による演劇的疑似体験を行うことで学ぶというものであり、シミュレーション教育は医学教育において臨床などで用いられてきた教育法である。どちらも大学の通常の授業において行うには大がかりであるが、小さな形での実践はありうるであろう。これは、本授業では、読み聞かせの実演などで行っている。

ピアティーチングあるいはピアサポートは、学生が学生の相談に乗るというのが本来の意味である。これもグループワークと重なる形での実施が考えられよう。本授業では学生の発表を学生が批評するという形であるが、これも近似している。

ディベートは昨今、中高で取り入れている方法である。両論あるような題材の場合は扱いやすいであろう。マイナス点は、よく言われるように相手に勝つための議論のための議論になる危険性を持っているところであろうか。また、技術ばかりに走り、本来の問題についての深い考察がなおざりになることもありうるだろう。本授業ではことさらに導入してはいないが、発表とそれに対する質疑の行きがかり上、議論となることもある。これに近接したディスカッションについては、発表に対して、議論を喚起するということは行っているが、なかなかうまくいってはいない。

フィールドワークは現代の学術では欠かせない方法である。本来の教育であるならば、学校を起点に考えること自体が無意味なはずである。しかし、日本では基本は教室という姿勢は変化していない。校外の教育は可能となりつつあるものの、常時ではなく、また出るための手続きなどが煩瑣である。あくまでフィールドワークは一時的なものであり、常時ではない。しかし、学校の中で学べることは極めて限られており、学ぶために外の世界を探求することは意義のあることであろう。本授業では、やはり一時的なものではあるが、施設見学を行っている。

E-learnigは、情報技術を用いた学習のことである。コンピューターを用いたもので、これもこれまでも随時行われてきたものである。本授業においても、調査において書籍とともにコンピューターをも用いることや発表においては、発表者によってパワーポイントを使用したりもしている。また、施設見学において、映像資料を見る機会もある。

クリッカーはクリックして音を立てる器具であり、授業において質問などに直に反応で

きるため、数値を取るアンケートなどに向いている。

反転授業はアクティヴ・ラーニングを行いやすい手法として、提唱されている。学生は予習を行い、授業で課題に取り組み、教員がそれを指導するというものである。本授業においては、学生自身が研究発表する題材を選び、それを調査・整理・考察し、レジュメや発表原稿を作成する過程において、随時、指導を行っているところが近似しているように思われる。

総じて見てくると、本授業にて、アクティヴ・ラーニングの要素が垣間見られる手法としては、発表、実演、質疑応答、コメント、フィールドワーク、レポートなどであろうと思われる。

筆者は、双方向の教育がなかなか定着しづらいのは、日本の教育制度自体の問題によるものではないかと考える。小中高と自主的で自由な教育が行なわれることを妨げる一問一答式のテストや一方的な成績評価、一対他の授業、点数による入試システムなどという既成の大枠を抜本的に見直さない限りはなかなか双方向の教育は実現しづらいと考える。

こうした制約や拘束の中で行うものであり、また筆者の試み自体は決して斬新で相互的な試みではないが、ここでは、筆者が、この科目においてこれまで実施してきた授業における研究発表と学外施設見学についての様々なフィードバックを振り返りながら考察を試みたい。

一、科目のガイダンス

授業の第1回は、科目の概要の説明となっている。言葉に関する児童文化財の重要性とその活用の方法の概要を説明し、選択肢を提

示して、研究発表の題材を考えてもらう。また、言葉に関する児童文化財について学習できる見学先の学外施設について同様に選択肢を提示して、考えてもらう。この二つの投げかけは、実例を挙げながら行い、第1回の時間内で決定するのではなく、第2回以降に決定するのである。選択肢は提示するものの、それにこだわることはしない。

児童文化財の実例は、形態において分類すると、物語性のあるものとしては、絵本・紙芝居・ストーリーテリング・朗読（音読）などがあげられる。また、物語性が少ないものとしては、言葉遊び・わらべうたなどがあげられる。また、内容において分類すると、物語性のあるものは、昔話（隣接しているものに神話・伝説）・童話（児童文学）・実話（ノンフィクション・伝記）がある。物語性の少ないものとしては、言葉遊び・わらべうたに加えて、物語性の少ない絵本や図鑑などがあげられる。筆者は、授業における研究であるため、選択の幅が多く、鑑識眼の必要な物語性のあるものを研究発表の対象とすることを勧めている。

また、言葉に関する児童文化財を扱っている学外施設や展覧会の見学についても、モデルケースを示したうえで、学生の意向を聞きながら決定するのであるが、これも時間の余裕を設けて第2回以降に決定することにしていく。

以下、ガイダンスについての学生のコメントを引用して若干の考察を加えてみたい。

- ・講義内容について知ることができた。童話等学び続けなければならないと理解できた。知らないことにも積極的に取り組みたい。(I)

- ・童話と昔話の違いについて再確認した。保育者として本の作者や作品について知ることは、基礎力の向上につながる。(H)
- ・実習に使えるものが多く、ためになる授業だ。(K)
- ・美術館などはなかなか行く機会がないので、授業で行けるのは楽しみだ。(S)
- ・自分自身で進めていけないといけないうことに驚いた。(N)
- ・子どもとの関わりに必要な媒体を学ぶので、役に立つ。(T)
- ・あらゆる視点から学ぶ必要性を感じた。(I)
- ・調査学習は大変そうだ。活動が多く充実している。(N)
- ・童話と昔話の違いを理解できた。素話ができるようになりたい。(N)
- ・児童文化財に対する熱意をもって取り組まなければならない授業だ。(K)
- ・調べてから実演することで内容の理解を深めることができる。(S)
- ・施設見学が楽しみだ。ストーリーテリングができたらかっこいい。(K)
- ・童話や昔話に興味があったので、発表を聞くのが楽しみだ。(S)
- ・昔話と童話の認識が逆だった。(I)
- ・研究発表は人数が多いので、緊張する。自分なりのまとめ方で頑張りたい。(K)

上記のように、童話と昔話について、興味がある学生が多く、それでも両者の定義を理解できていない、あるいは曖昧な学生もいるということを把握できる。また、専門職として、この分野の知識が非常に重要であり、実際に使いこなせることや見聞を広めることにも関心を示していることがわかる。中でも、

「自分自身で進めていかないといけないことに驚いた。」というコメントについては、そもそも本来の教育が双方向であるにもかかわらず、それに慣れていない学生が多いことが理由であろう。その理由は、日本の小中高において自由に研究し発表する教育が行われにくい教育制度であるからではないか、と思われる。制度によりがんじがらめに縛られているのに、双方向の授業をせよ、アクティヴ・ラーニングをせよということ自体に非常に無理があるのではないだろうか。

二、研究発表を行うための準備

1、2年時に演習科目等において、研究発表の方法については十分に学習してきている学生ではあるが、研究の調査とまとめ方、発表の仕方など習得しきれていない点多々見受けられる。

よって、研究発表そのものについて、再度、確認する必要がある。また、言葉に関する児童文化財に特化した研究発表の方法についても、言及する必要がある。

研究発表そのものに関する指導は、主に①調べ学習の時間を取る前に、全体に対して簡潔に指導するもの、②調べ学習が始まった後、個別に指導するもの、という二本立てで行っている。

まず、①の全体に対する研究発表指導である。発表の流れとしては、(1)取り上げる題材とその角度から発表のテーマを考える、(2)参考文献を活用して取捨選択し、必要に応じてその内容をまとめる、(3)(2)に対して、自身の見解を考える、(4)参考文献は、書籍・論文などの活字文献を重視し、インターネット文献は客観性が高いもののみを、参照年月日を付して使用する、(5)発表に際しては、レジюме

を作成し、調べたことのまとめと自身の見解、参考文献を掲載する、(6)研究と実践とを結びつけ、発表の一環として、何らかの児童文化財の実演を行う、というものである。

言葉に関する児童文化財に特化した指導も、同時に行う。先述した形態における分類とその小分類、内容における分類とその小分類について説明し、それぞれのテーマに応じたアプローチの仕方を例示する。言葉に関する児童文化財のうち物語性のあるものを取り上げることが推奨しているが、その場合には、主に二つの要素を取り上げる必要がある。一つは、作品の時代背景、作者についての知識や情報、一般的にどのようなメッセージの作品と解釈されるかとそれ以外の解釈の可能性、などの文学作品・芸術作品として児童文化財を鑑賞し考察するという点である。二つ目は、教材としてどのような位置づけをすべきか、実演にあたってどのような準備をしてどのような点に注意すべきか、どのように導入しどのように発展させるかなどの教材として児童文化財をどう扱うかという点である。この二点をふまえた発表を行うことが、重要である。

このような指導を行ったうえで、調べ学習に入る。やはり自分で調べたり考えたりまとめたりという活動においては、発表者から質問されたり、迷っている発表者に対して助言したりすることはあっても、干渉しすぎてしまうと、調査やまとめがはかどらなくなったり、教員の見解に引きずられたりしてしまうので、望ましくないとと思われる。あくまで発表者が、自身の問題意識のもとで調べ、まとめ、考察することが望ましいであろう。

それでは、調べ学習についての学生のコメントを引用して、それに対して若干の考察を加えてみたい。

<全般的な内容のもの>

- ・ 著者の経歴を知ることができた。毎回、調査を重ねて学びを深めたい。(H)
- ・ 絵本に決定した。一つの物語に使われている言葉の意味やあらすじを考えたい。(M)
- ・ 発表のテーマを決め、調べた。作者や作品についていろいろ調べたい。(S)
- ・ 何を伝えたいかを考えて、発表することが大切だ。好きな作家は世界観が素敵だ。(O)
- ・ 発表する絵本が決まったので、準備したい。好きな作品なので、調査が楽しみだ。(K)
- ・ 様々な名作があり悩んだ。良い作品を皆に伝えてゆきたい。調査をがんばろう。(S)
- ・ テーマを決めた。いろいろな話がアレンジされている。(K)
- ・ 考えさせられる内容で、教育にも良いと思った。(I)
- ・ ゼミで学んだことを生かして発表したい。調べ学習を有効に使いたい。(K)
- ・ 余裕をもって調査したい。現場や実習で生かせるように深く調べたい。(N)
- ・ 小さい時に読んでいた作品なので、今と昔の物語のとらえ方の違いにもふれたい。(T)
- ・ いろいろ想像が膨らんで研究が楽しみになった。(Y)
- ・ 自分の知らないことがわかってきて、楽しみになってきた。(T)
- ・ やりたいテーマを自由に選べるから調べやすい。(N)
- ・ テーマを選ぶのが大変だった。膨大な量の中から適切な資料を選ぶのは大変だ。

(T)

- ・ 童話を調べようと思った。いろいろな童話を読んで、知識を増やしたい。(K)
- ・ 絵本をたくさん書いている人に着目して、有名な作品とその評価を調べたい。(N)
- ・ 発表テーマを決め、具体的にどのようにレジュメを作るかを考えた。(M)

<特定の作家・作品についてのもの>

- ・ 調査を進め、テーマを決定することができた。『白雪姫』に決めた。(I)
- ・ 『グリム童話』は、昔話を子ども向けにするために様々な改竄が行われたと知った。(Y)
- ・ 研究テーマは「笠地蔵」にしたい。時代背景や伝えたいことを調べたい。(S)
- ・ 研究発表を「劇遊び」にした。ゼミとかぶらないように気をつけたい。(K)
- ・ ノンフィクションにしたが、ピンとこない。本嫌いを克服するチャンスだ。(K)

題材の選択や研究発表の方法が基本的に自由であるからこそ、やりがいを感じている様子が見られる。また、研究発表という機会を自身のスキルアップのために生かしたいという姿勢も見られる。調査してゆくうちに、作品についての発見もあったようである。

ここにも、「テーマを選ぶのが大変だった」など、研究発表のテーマ決め慣れしていない様子がうかがえる。一方、調査するうちに、「自分の知らないことがわかってきて、楽しみになってきた」など調べることや考えること、まとめることに対する興味・関心・意欲が高まってゆく様子も見て取れる。

調べ学習も回を重ねると、さらに深まってゆく様子が見られる。2回目以降のコメントである。

<全般的な内容のもの>

- ・発表までの流れを確立した。わかりやすいものになるように整理したい。(H)
- ・昔話は決まった作者がないので、いろいろな推測を含め、自分の考えが出せておもしろかった。(S)
- ・わらべうたの歴史、種類、子どもへの影響、活用法などを調べた。(N)
- ・調べる内容をどのように広げてゆくかが、問題だ。同じ物語でも、絵本によって少しずつ違う。(N)
- ・聞いている人が良くわかるようにしたい。(K)

<特定の作家・作品についてのもの>

- ・「笠地蔵」は、どこの地域の話なのかわかった。昔話を調べると面白い。(S)
- ・歴史上のイソップや話のあらすじ、登場人物について詳しく調べた。(T)
- ・「まちのねずみといなかのねずみ」に決めた。読んで落ち着く、と感じた。(S)
- ・このひとみさんについて知ることができた。実話なので、作者の思いが強い。(K)
- ・「死」を扱う絵本に決めた。子どもに「死」というテーマをどう表現し伝えるか。(S)
- ・本から作者の気持ちを想像するのは面白い。保育上の活動についても考えたい。(T)
- ・アイヌについての絵本探しをした。(T)
- ・シリーズ化しているものなので発表の方法を工夫したい。(K)
- ・アンデルセン、グリム、イソップの違いを、特定の童話にしぼって調べたい。(K)
- ・「しあわせになった捨てねこ」を題材にする。生物に興味がある年頃だからだ。

(K)

作品や作者、題材などの大枠、そしてさらにその中の何を取り上げるかについて、少しずつ興味・関心とともに内容の具体性も出てきているようだ。作品、作者、比較、作者のメッセージ、教育的意義など関心のある題材について、機会をとらえて助言をするようにしている。

そして、レジюмеと発表原稿の完成に向けてのコメントである。

<全般的な内容>

- ・レジюмеが完成した。発表までに計画を練っておき、皆に伝わる発表をしたい。(H)
- ・作品の歴史を調べることができた。パワーポイントで発表したい。(M)
- ・原作との違いを比較しようと思う。(O)

<特定の作家・作品について>

- ・『妖怪ウォッチ』について調べ、3つのアニメーションの共通点を探した。(K)
- ・『花咲か爺さん』の犬は、神の使いと考えると説明できる。(K)

発表の形態や方法、内容の骨格などが整ってきている様子がかがえる。また、「皆に伝わる発表をしたい。」と第三者への意識が発表の質を向上させる触媒であることも見て取れる。

これまでの間に、学生からはいろいろと発表に関する質問を受けたり、こちらから問題を投げかけたりして、深い発表になるように心がけている。

三、研究発表

履修者の人数によって、発表の準備に割ける時間数に変化するため、準備のための時間はかなり幅がある。履修者が多い場合は、準備のための時間数は少なく、後は授業外学習で補ってもらう形となる。

レジュメは、発表の1日前に提出してもらい、教員の方で印刷するか、もしくは自分で人数分を印刷してくるという形にしている。

これまで、かなりの多種多様な発表が行われた。学生一人一人が、発表者と聴衆の両方の側を経験することになる。ここでは、発表の様子や発表内容の一部を学生のコメントを通して紹介してゆきたい。

<全般的な内容>

- ・発表を聞いて、自分の発表のイメージができた。時代背景、挿絵、グラフ、年表などを自分の発表に取り入れていこう、と思った。(S)
- ・背景を知ること、絵本についてよく知ることができた。(O)
- ・どのような発表が良いのか、考えさせられた。文字だけでうまく伝えられなければ、年表を入れたりすることで、よりより良いレジュメが作れると学んだ。(T)
- ・資料の見せ方、画像の添付や、注目してほしい文章を濃い太字にするなど配慮があり見やすく良い。あらすじの説明は、状況に応じて工夫を施すとわかりやすくなる。(M)
- ・レジュメが見やすかった。絵本の読み聞かせも聞きやすかった。画像も入っていてイメージができて良かった。(S)
- ・あらすじを省略してまとめようとするあ

まり、余計わかりづらくなった。絵本にして発表したら、どう違うのか検証してみたかった。(S)

- ・発表は声が大きくて聞きやすかった。比較の仕方もわかりやすかった。
- ・声が大きくて聞きやすかった。比較も表になっていてわかりやすかった。考察も意見がしっかり書かれていて良かった。ストーリーも理解できた。(S)
- ・参考文献を持ってきて実際に見せるのは良い。(S)

<グリム童話・ペロー童話>

- ・ペローが、赤ずきんをかぶせたことを知った。ペローとグリムのあらすじや教訓の違いが面白かった。『人間になりたかった猫』は本を読んだり、劇を見たりしたい。(S)
- ・きちんと調べて発表することは、楽しい。レジュメを作る難しさも痛感した。(O)
- ・『赤ずきん』の背景を知った。『人間になりたかった猫』は話を知らなかったが、原作と劇でこんなにも違うことに驚いた。(O)
- ・『赤ずきん』は、『ペロー童話』と『グリム童話』の両方にあると初めて知った。発表の大変さが伝わってきた。途中で飽きさせないようにすることも大切だと思った。(T)
- ・『シンデレラ』はグリム版とペロー版が詳しく比較されて良かった。最後まではっきりと大きな声で読み聞かせを行っていた。『ぐりとぐら』は、中川さんと山川さんが姉妹だということに驚いた。(S)
- ・『シンデレラ』はあらすじが細かくわかりやすかった。『ぐりとぐら』は作者の

- 年表や年齢まで書いてありよくわかった。わからないところは自分の推測を述べていて良い。(T)
- ・表や画像を入れてあってわかりやすい。比較のために映画を見たので、最後の絵本の読み聞かせを聞いて違いがわかり、おもしろかった。『グリム童話』は、少し影があるように感じた。(T)
 - ・『シンデレラ』は、ペロー版もグリム版もどちらも有名だが、違いを明確にしているわかりやすかった。『ぐりとぐら』は実演が上手だった。(O)
 - ・『白雪姫』は、王妃の執念を感じた。焼けた鉄の靴を履かされるのは当時の刑罰であったと知った。(S)
 - ・時代背景や社会情勢が作品に影響を与えている部分は、共通してみられる。(M)
 - ・『グリム童話』の『白雪姫』について知り、ディズニーのアニメーションとの違いが良くわかった。森の動物と白雪姫の関係や王妃の行動など細かい部分がかなり違うことがわかった。(T)
 - ・白雪姫が、毒りんごを食べて倒れることしか知らなかった。今回、腰ひもや毒の櫛でも殺そうとしたことがわかった。ディズニーとの比較もわかりやすくて良かった。(T)
- ＜その他の特定の作家・作品に関するもの＞
- ・作者や物語を知る良い機会になった。林明子さんの作品は、絵本の中に遊び心というか工夫がされていて面白かった。(T)
 - ・年表を作ったり、絵を入れたりすると良い。自分の言葉で説明すると、相手に良く伝わる。林明子についての発表は、わかりやすくまとめた。(S)
 - ・『星の王子さま』は、当時の社会などに深く関連して作られた作品だと知り、新鮮だった。発表は緊張した。真剣に聞いて感想を言うてくださったので、うれしかった。(T)
 - ・『人間になりたかった猫』は、原作と劇の違いを細かく調べて、丁寧に考察していた。(T)
 - ・中川李枝子さんが、保母さんだったことがわかった。(O)
 - ・『ぐりとぐら』だけではなく、『そらいろのたね』にも、ぐりとぐらが出てくるので、つながりを感じた。(M)
- かなり多くのコメントを引用したが、「発表を聞いて、自分の発表のイメージができた。」「どのような発表が良いか考えさせられた。」「表や画像を入れてあってわかりやすい。」「配慮があり見やすくて良い。」「自分の言葉で説明すると、相手によく伝わる」など他者の発表から学ぶ姿勢、また、「きちんと調べて発表することは楽しい。レジュメを作る難しさも痛感した。」「あらすじを省略してまとめようとするあまり、余計わかりづらくなった。」など自身の発表を客観的に考えようとする姿勢、そして、「真剣に聞いて感想を言うてくださったので、うれしかった。」と発表への努力に対する聴者の誠実で真摯な反応を喜ぶ声などもうかがえる。これらの聴者としての講評は、授業内で発表してもらうだけではなく、採点表に記入してもらい教材化することで、相互的な向上が期待できるのではないだろうか。

四、学外施設見学

先述したように、この科目のもう一つの柱

は、言葉に関する児童文化財を扱った学外の施設の見学である。これまでに幾つもの学外施設を見学してきた。

教員側から言葉に関する児童文化財を扱った学外施設を例示した後、その中から見学先を選ぶ、また、特別展等その時期だけのイベントを選ぶ、学生の提示するイベントを選ぶなどの形で学外施設見学を行ってきた。

見学例としてあげたものでおおむね好評であり、よく利用する施設には、国立国会図書館の分館である国際子ども図書館、稀少な私立の児童図書館でストーリーテリングがさかんな東京子ども図書館、詩人・書家として著名で国語教科書等にも掲載されることが多い相田みつを氏の作品を集めた相田みつを美術館、画家・絵本作家として著名ないわさきちひろの作品を集めたちひろ美術館、物語系の児童文化財として学習しておくべきアニメーションの歴史等を展示した杉並アニメーションミュージアムなどである。

この他、読み聞かせの実演を聞くために埼玉県立文学館や文京区立真砂中央図書館、絵本の特別展を参観するために板橋区立美術館や武蔵野美術大学美術館を訪問したこともあった。埼玉県立文学館では児童書の展示も行っていた。また板橋区立美術館では例年世界的なボローニャ絵本展の展示が、武蔵野美術大学美術館では絵も物語も学生が創作した創作絵本展が行われていた。

学外施設見学に対するコメント例を以下に掲載する。

<ちひろ美術館>

- ・小さな美術館ではあったが、たくさんの絵本や書籍があり、興味深かった。(F)
- ・子どもの動きや表情がしっかりと読み取

れるので、素晴らしい才能だと感じた。(K)

- ・街はずれなのに、結構人が訪れている。色遣いが鮮やかで優しく子どもの絵が多い。(R)
- ・作品制作の様子が思い浮かぶスペースがあった。何度も来たくなるような場所だ。(T)
- ・子どもの絵は表情や身体、雰囲気がそのまま伝わってきて、まるで生命があるようだった。(N)

<国際子ども図書館>

- ・本の管理体制の徹底ぶりには驚いた。一番感動したのは子どものへやだった。(E)
- ・昔読んだことがある本や見たことのある表紙が多く、懐かしい気持ちになった。(S)
- ・外国の児童書は読めないが、表紙や挿絵の書き方や色遣いが違っていて、飽きない。(W)
- ・外国の絵本は文字と絵の比率が同じものが多く、人間も実物に近いように書かれていた。(A)
- ・日本の絵本の多くが海外でも流布しているということに驚いた。(N)

<相田みつを美術館>

- ・長男の相田一人さんの直接の解説に、相田みつををリアルに感じる事ができた。(E)
- ・言葉や詩に人の心を動かす力を持っている。字は、角がなくあたたかいと思った。(S)
- ・見学だけの美術館ではなく、相田さんの気持ちになれるような設備もあり、楽しめた。(F)

・「いのちいっぱい、じぶんの花を」一生懸命に命をかけて挑戦したいと思った。(U)

・展覧会に行っても感動することはなかったが、素直にすごいと思った。(O)

<杉並アニメーションミュージアム>

・『注文の多い料理店』は、効果音と鳴き声だけのアニメなのに、あそこまで引き込まれたことに驚いた。(G)

・アフレコができるスペースがあり、子どもは夢中になって楽しめるだろう。(K)

・好きなアニメーション作品の情報を得ることができた。日本を代表する文化だ。(M)

・アニメができるまでの過程を映像を使いながらわかりやすく解説していた。(U)

・アニメを見るうえで、原点や歴史を学ぶことはとても重要だ、と思った。(O)

<学外施設見学全般>

・大学に入ってから初めてだったがとても良い経験になり、感謝している。(G)

・このような図書館や美術館は機会がないと見学できなかった。興味が出た。(M)

・とても貴重な体験学習になった。(T)

ちひろ美術館は、主に絵本作家いわさきちひろの作品を収蔵する美術館であり、東京の美術館はいわさきちひろ旧宅に開設されている。日本で最初の絵本美術館でもあり、また姉妹館安曇野ちひろ美術館が長野県北安曇郡松川村に存在するが、これは世界最大の絵本美術館である。いわさきちひろ作品ばかりではなく、様々な内外の絵本作家の絵本展や時には写真など他ジャンルとのコラボ展も行っている。いわさきちひろは本来は画家であるが、アンデルセンをはじめ内外の童話などの

絵を描き、時には自ら文と絵を担当した作品も創作している。また、企画展も随時行っており、様々なコラボ展も行われるため、美術館見学を通して、内外の様々な童話・絵本にふれる機会も多い。

掲載したコメントでも「小さい」「街はずれ」にもかかわらず、「動きや表情が読み取れる」「表情や身体、雰囲気伝わってきて、生命があるようだ」など多くの人々を魅了する絵や絵本にひきつけられるという感想が見られる。

国際子ども図書館は、国立国会図書館の児童書部門の分館であるため、「保育内容(言葉)」の主要な題材である絵本・児童書を網羅している他、外国の絵本・児童書もかなり多数を揃えている。また、無料で見学できる展示会も随時行っている。

掲載したコメントでは、「書籍の管理体制」や図書館の各部屋の構成などへの感想なども見受けられた。また、なんといっても「国際」をうたった図書館であり、洋書の絵本や児童書の日本との違い(「表紙や挿絵の書き方や色遣いが違って、飽きない」「文字と絵の比率が同じ」「人間も実物に近い」)への興味や、逆に翻訳された日本の絵本から「海外でも流布していることに驚いた」と日本作品への海外の評価を知った驚きが記されている。

相田みつを美術館は、書家・詩人の相田みつを氏の作品を収蔵する美術館であり、有楽町の東京国際フォーラムという非常に利便性の高いところにある施設であるが、こちらも様々なジャンルの作家とのコラボ展も行っている。見学の際に、館長であるご子息の一人さんから直接に解説をしていただいたこともたびたびあった。相田作品は、絵本にはなっていないものの、小学校の国語の教科書に掲

載されたことがある他、教育現場を中心に座右の銘として掲示されていることも多い。

掲載したコメントでも、息子さん自身の解説に「リアルに感じる事ができた」というものがある。この他、「人の心を動かす」「あたたかい」「すごい」などと生の作品を見たからこそその感想が記されていた。また、自分の生き方を見直す内容のコメントもあった。

杉並アニメーションミュージアムは、アニメーションの博物館としては貴重な存在で杉並区による公立民営である。三鷹の森ジブリ美術館もジブリ作品や海外作品などかなりの展示会を開催しているが、杉並アニメーションミュージアムの場合は公立であるためか取り上げる作品がまんべんなく取り上げられているように見受けられる。

コメントに記されているように名作アニメーションを見る映画館やアフレコのスペース、アニメの制作過程を学べる展示などもあり、今や絵本や児童文学と密接に関わり、切っても切れない関係にあるアニメーション文化を学ぶことは、「保育内容（言葉）」にとっても場違いとは言えないだろう。書かれているようにアニメーションは「日本を代表する文化」であり、幼児の言葉の発達においても関わらざるを得ない児童文化財といえるのではないだろうか。

このように学外施設見学において、絵本や児童書を扱っている様々な図書館・博物館・美術館を見学することは、現在の教育状況においても意味のある活動ではないかと考える。今現在、こうした活動ができないわけではないが、まだまだ拘束が多く、今後の日本の既成概念や数字、旧制度にとらわれない自由な教育制度の発達を切に期待する次第である。

参考文献

- 白井雅人（2020）「これからの大学教育に求められる学びの構築—中央教育審議会答申および教育再生会議提言に見る改革の背景と目的—」『上武大学ビジネス情報学部紀要』第19巻、1-33頁
- 北川達夫他（2016）『フィンランドの教育～教育システム・教師・学校・授業・メディア教育から読み解く』フォーラムA企画、全159頁
- 岩竹美加子（2019）『フィンランドの教育はなぜ世界一なのか』新潮社、全233頁
- 中井俊樹（2015）『シリーズ大学の教授法3 アクティブラーニング』玉川大学出版部、全202頁
- 森朋子・溝上慎一編（2017）『アクティブラーニング型授業としての反転授業』ナカニシヤ出版、全214頁
- 前田ひとみ・田口侑果・西山里利・矢野秀典・峯村恒平（2020）「アクティブ・ラーニングに関する実態調査と実例集作成の試み—授業力向上に向けた2年間の活動報告—」『人と教育』第14号、90-99頁