

## 研究ノート：

# パスファインダーに対応した授業展開に関する一試論

## —講座「子どもの文化」等における実践過程を通して—

谷 出 千代子

(2005年1月20日受理)

### I. 問題の所在

あらゆるメディアを使いこなしながら、そこから提供される情報を正しく読み解く能力を身に着けること、すなわち、メディアリテラシー (Media Literacy) の習得は、言及するまでもなく、今日の情報化社会では、各人における必須のアイテムである。

実際、小・中学校における情報教育を組込んだ教育課程の実践に続いて、高等学校でも2003年度からの新教育課程実施に伴い、教科「情報」を履修する体制が整い、彼らの情報入手経路や表現手段にも大きな変化が見られるようになってきた。そして2006年度から新課程を履修してきた大学生が入学してくるのである。

一方、保育活動の場でも1990年代後半から、幼児のメディアリテラシーに関する実践研究が積極的に進められている。例えば、5歳児クラスで幼児自身がデジタルカメラを使って遊具や小動物を撮影し、プリントアウトしたものを絵手紙として配信したり、カセットデッキやデジタルカメラを使って「音素材」を収集し、「音当てクイズ」を楽しむ。また、ビデオカメラを使って自分の描いた作品についてマイクを通して紹介説明するだけでなく、友達の発表ビデオの撮影にまで及んでいる。<sup>1)</sup>

こうしたメディアリテラシー教育は、欧米では、20年以上も前から州や大学・コミュニティレベルで、カリキュラムの義務化・教員研修や教材制作が進められているようで<sup>2)</sup>、日本の教育界の取り

組みは決して早い方ではないと思われる。

本来、幼児教育の場において求められてきたパーソナルコミュニケーション (Personal Communication)、人間的・直接的ふれあいの重要性を考えると、こうしたスキル中心の学習方法には多少の不安を感じることも否めない事実である。しかし、技術習熟度をアップさせるだけではなく、合理的なルートを経ながら、迅速に、かつ正確な情報の入手と、情報を正しく読み解く経験は、保育者にとって主体的に身につけるべき能力と考える。

そこで本稿では、保育者養成に当たって、特に「子どもの文化領域」において、学生自身がその情報活用の両面性をどのように有効に生かしていけるかを、実践を通して分析していこうと思う。そして、私どもの教授法改善のあり方を見出そうとするものである。

### II. 手 続 き

#### 1. 被験者の属性

① 期間：2002年4月～2004年3月

② 幼児教育学科大学生 186名

被験者は1回生前期「情報メディア入門」、後期「メディア教育法」の授業科目を受講していることが前提条件である。

#### 2. ね ら い

メディアリテラシー教育ではスキルアップ中心の過程に陥りやすいことに配慮して、次のような自己表現を主体にした創造的活動へ連動していけるようなコミュニケーション力の養成を考える。

- ① メディアに主体的・能動的に関わる。
- ② メディアを使いこなす。
- ③ 情報を正しく、かつ批判的に読み解く。
- ④ 情報を取捨選択し、自己の見解と行動に結びつける。
- ⑤ 自己の見解を発表・発信しながら、入手した情報をフィードバックできる体制に進める。

### 3. 方 法

実践1 絵カードづくり（個人活動）

実践2 フリーテーマによるプレゼンテーション  
の実際（グループ活動）

実践3 50冊の絵本リストづくり（個人活動）

実践4 パスファインダーへの挑戦（グループ活動）

実践5 簡易アニメ絵本づくり（グループ活動）

グループ活動に関しては、一グループ3名から9名までの、人数フリーの構成で班編成する。従って、実践活動の内容によって人数構成が異なっていて、最小編成20グループから、最大32グループの編成となった。

5パターンの実践は、次の二つの傾向に分類した。

- ① 自己表現型ワークショップ（教材制作への導入として）

絵カード作り／パワーポイントを使ってプレゼンテーション／簡単なアニメ絵本の製作（著作権に対する説明を含む）

- ② 情報入手型ワークショップ（情報入手到達過程の訓練として）

50冊以上の絵本を鑑賞し、リスト集づくり／1冊の絵本を選択し、順序立ててビューポイントにアプローチしながら、ネット情報、学内外図書館ウェブOPAC利用などで資料蒐集・分析・考察を進めていく過程を経て、パスファインダーへの助走を試みる。

### Ⅲ. 結果と考察

実践1：絵カードづくり

実践1～5の中で当実践1はウオームアップとしての活動である。「保育園・幼稚園・地域文庫などの行事案内用カード」の制作をテーマにして、課題提示から1週間で提出させた。市販の保

育用各種イラストソフトの利用を含めて、自由作成にした。案内カードに不可欠の日時、場所、行事内容などの条件をクリアし、簡潔な文章を含めた絵画表現で伝達を豊かにし、相手方にいかなる興味を喚起させるかを評価基準とした。A5版サイズのフォトプリント紙印刷で提出させた。

結果、図1のように、保育行事に関する案内カードが76.2%（141人）、お誕生会・運動会・保育参観・遠足・発表会など、保育用イラストソフトをモデルにした行事案内が大半を占めた。次いで、文庫や児童館ボランティア活動案内カードが15.7%（29人）、絵本紹介6.0%（11人）であった。

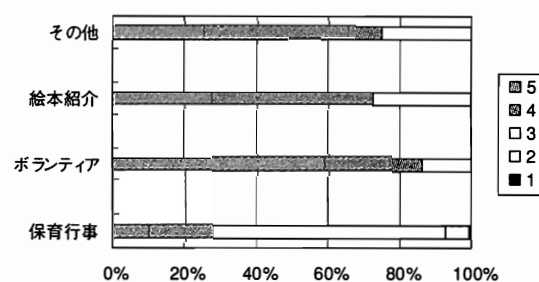


図1 絵カードジャンル傾向と評価

注視すべき点は五段階評価の高得点5を獲得している完成度の高い作品がボランティアや絵本紹介に多いことである。この背景には、想像による園行事案内作成より、文庫での読み聞かせ、絵本を身近に鑑賞しての案内など、いずれも実際に体験している活動が作品づくりに反映して高得点を挙げていることが感じられる。架空の情報より体験による精査された情報の方が想像から創造への行程で生かされていることを物語っているといえよう。

また、高校における普通科系・実業科系出身者間のコンピュータ処理経験に格差が顕著に見られた。学生相互に教えあいによる指導補助的役割を担い、コミュニケーションのチャンスを獲得しながら作成してきたと考える。

実践2：プレゼンテーションの実際  
（以後プレゼン表記）

1回生5月に課題提示とプレゼン手順の説明を行い、6月末にプレゼン発表の機会を持った。

グループ協働作業の初体験であることと、テーマ決め・資料蒐集に手探り状態の発表であった。図2のごとく、キャラクターの紹介型、クイズ型が多く、その完成度においてもプレゼンとして突出した傾向はなかった。メディアソフトの使用法に関しては90分でグループ代表者にソフトの使い方などを説明。後はグループ別にアドバイスをを行った。学生によってはソフト名称 power point すら初耳であったようだ。当該期間内で調査型の同級生の服装・持ち物チェックや、趣味の調査、教員の生育過程の写真によるデータ蒐集は時間不足でもう一歩踏み出せなかったが、創造性密度からすると、着眼点と行動力では良い評価が得られた。

ちなみに図3 平成16年度入学生の12～1月発表プレゼンと比較すると、ジャンルの拡大、評価レベルのアップ、さらには、スライドコマ数も充実している。同じ1回生でも6月から12月の6ヶ月の経験やパソコン習熟度の違いが結果になって現れているといえよう。また、彼女たちの生活

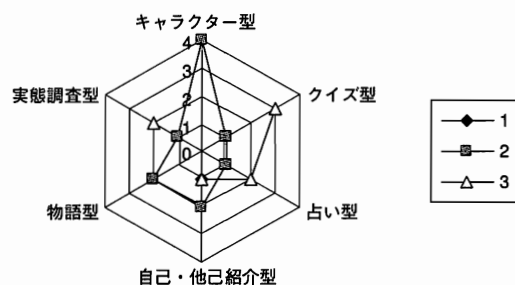


図2 プレゼンの種別とレベル一覧

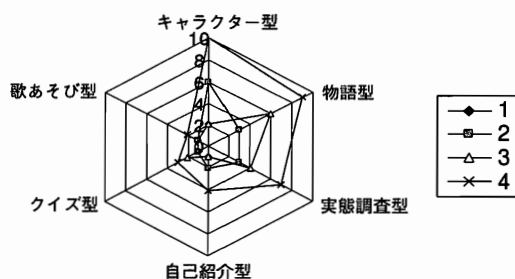


図3 平成16年度入学生プレゼンの種別とレベル一覧

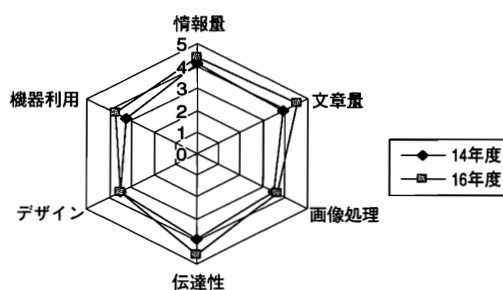


図4 スライド発表自己評価比較

環境において、平成14年度よりも平成16年度入学生では、家庭におけるパソコンの導入、導入率4.4%の上昇や、さらに学生たちを取巻く身近な環境そのものがメディアリテラシーに関わる設定に接近していることが見て取れる。

図4、学生相互のプレゼンテーション自己評価においても、14年度よりわずかではあるが16年度のほうがプレゼンに対する習熟度が高まっていると判断できる。まったく離反する数値はなく、いずれの評価項目でも同じ軌跡上で平均値が現れていることがわかった。

16年度の顕著な自己評価例として、楽しかった・面白かった・作っているとき充実していたなどの満足度が50%に近い評価であったことは両年共に同数程度であったが、スライド作成・発表の仕方・機器に対する習熟度において「〇〇すればよかった」「準備時間が足りなかった」などの企画過程の反省や見通しの甘さ点を振返る学生が4.1%増えて、全体を俯瞰しながら工夫・改善に鋭く目を向ける傾向が出てきたように感じられた。

### 実践3 50冊の絵本リストづくり

後期スタート第1週に、絵本リスト作りのオリエンテーションを行い、4ヶ月後に「絵本リスト集」の提出を指示した。鑑賞した絵本から順に追記できること、分類が途中修正可能であること、また、忘備録として絵本の表紙や筋立てのポイントになる画像を添付しやすいことなどの点から、パソコン利用も併せて指示した。近年、スキャナでなくても、携帯電話カメラ、デジタルカメラなどの利用で画像の取込みが容易にできること、さらに、いずれのパソコンにも装備している

画像処理ソフトで処理できることなどを考慮して、画像利用に取組む機会を設定した。

リスト作りの背景には、①絵本を鑑賞する、②概括的な内容分析をする、③登場人物や筋立てへの接近と子どもの発達との照合、④書誌学の実態の抽出（データベース化）といった要素をできる限り認識、理解して取り入れていることが不可欠な条件となる。そうした要因をいかに消化しているかも含めて評価の対象とした。

リスト分類状況は図5の通りである。一般的な分類傾向で妥当な線といえる。しかし、ここで注視すべきことは、数値化できないところで、絵本のテーマや対象年齢に誤認が生じたことである。個人的判断に委ねられているため比較判断する材料に乏しいこと、子どもたちの発達段階や興味性に伴った認識能力が薄いことが左右していると考えられる。これらは保育実習や現場経験の積み重ねで蓄積される判断力と考える。従って、このタイプの資料収集においては、今後の経験値を踏まえて修正可能であることを示唆することとなった。次に、50冊以上収集する条件に対して、100冊を超えたものは4名（2.17%）、90冊以上が4名（2.17%）、80冊以上が3名（1.63%）、70冊以上7名（3.8%）、60冊以上79名（42.93%）、50冊以上が87名（47.28%）、50冊以下はいなかった。収集冊数については指示通りに収集している。リスト集を作った体験から学生が感じたことは、①「絵本を読む」という行為は想像以上に労力が必要であること、②これまでの「絵本は幼児期のもの」という考え方を覆すような絵本に数多く触れ

たこと、③泣いたり、笑ったり、何度も読み返したり、感傷的になったり、いろいろな考えを巡らせる機会があったこと、④手元に置きたくて購入してしまったこと、⑤社会事象にアプローチしたテーマの絵本が印象的であったこと、⑥同一作者の本に目が向いてしまい偏りがちであったこと、⑦濃い内容に出会うと絵本に目を向けるのが怖くなった、⑧保育実習などで使えるなどの生々しい感想が、71名（38.6%）の学生から提示された。こうした判断力の養成を根ざしていたので、その効果は大きいと実感した。

#### 実践4 パスファインダーへの挑戦

（絵本分析を通して）

図書資料に限っていうと、問題提起された課題の中からひとつのキーワードを手がかりに検索を開始し、多面的方向に触手を拡大しつつ最も適切な情報を見つけ出し、簡便に問題提起者へフィードバックしていくこと、ここでは、情報の探索・発見ルートを明らかにしていくことを学生に体験学習させる目的で行った実践である。

具体的に「言葉による理解よりも、子どもが経験的に（からだで）理解する手立てを」重視していく必要性を高橋勝氏も述べている通り、保育者という立場で子どもに接する際、必要な情報を的確に入手、読み取り、分析解釈を重ね、有効に活用できるファシリテーターの役割<sup>3)</sup>をヴァーチャル世界で行程体験をしてみる訓練とする。すなわち、保育者自身が間接的ではあるが、絵本作家の疑似体験を通して心の世界構築を図る目的と、資料蒐集にどこまで挑戦できるかを試みたものである。

対象作品として、①長谷集平『はせがわくんきらいや』すばる書房（初版1976）②C・キーピング『まどのむこう』らくだ出版（初版1977）、③谷川俊太郎『おばあちゃん』ぼるん舎（初版1982）、④J・バーニンガム『おじいちゃん』偕成社（初版1985）、⑤北欧民話／M・ブラウン『三びきのやぎのがらがらどん』福音館書店（初版1979）、⑥日本の民話／矢川澄子『つるにようぼう』福音館書店（初版1979）の6種を設定した。創作・昔話絵本、日本・外国の作家、男性・女性作家とバランスも考慮して選択した。2回生前期、課

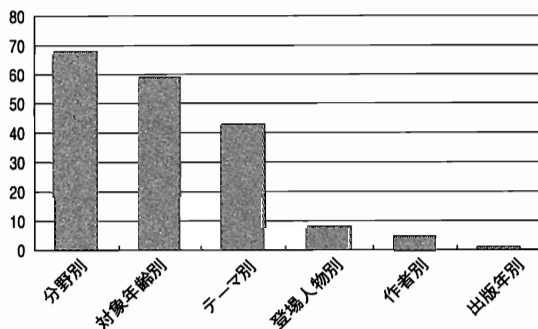


図5 絵本リスト分類一覧

題提示をして2ヶ月後に提出予定で指示。その間教育実習3週間があるため、継続して資料検索に集中することができない点、この課題解決過程は困難を極める環境であることも考慮した上で実施した。資料収集・分析・まとめはグループで行い、レポート形式で提出させた。本来ならば、1回生時に体験済みのプレゼンを最大限に生かせるチャンスではあったが、時間的に余裕がなくレポートによる発表を余儀なくされた。

資料検索に当たっては、Web上の資料検索と実質の書籍の所在を明らかにすること。そして、テーマに関して、入手できた資料をできる限り多く、かつ正しく読み解き、そこから、考察できる点を導き出すよう提案した。

結果を大別すると、28グループ中、資料検索から、入手できる範囲の書籍を借り出し、論理的に結論を導き出したのは2グループだけであった。卒業論文に匹敵するほどのテーマへのアプローチが見られた。次の11グループは作品の読破と鑑賞はできていたが、資料の読み解きに至らなかった。次いで9グループは、作者の関連作品収集と資料等の所在は明示できた。3グループは作品の検索収集で読み解く前で終了した。最後の2グループは作者関連作品・資料検索いずれも途中で断念していた。要するに最後の5グループに共通している問題点は、①掲げたテーマの不備、拡大しすぎていること、②指導教員に対するミーティングの機会を持たなかったこと、③グループ内での役割分担が不明瞭であったことなどの影響と考える。

前述したように、資料検索の機会や場が少ない地方都市にあっても、何らかの手段で情報を得ることができるのが、Web上の検索手段だと思う。そこを熟達させるための課題であった。一方、具体的に手にとって確認できる資料収集の環境として、福井県は公共図書館が充実しているが、時間的に実際図書館を活用できるかどうか、その方面の環境条件を検討してみた。学内図書館利用はいうまでもないが、県内公共図書館の開館・閉館時間、児童書の数を見ると図6・7のようである。

これらだけで資料収集環境が整備されているとは言いきれないが、そうした環境条件を有効利用

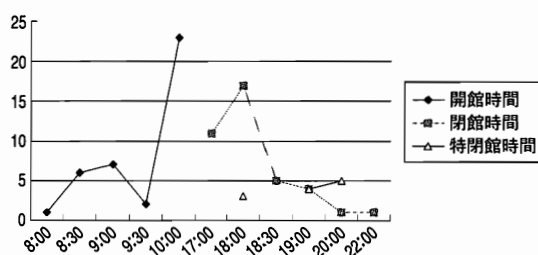


図6 公共図書館開館時間

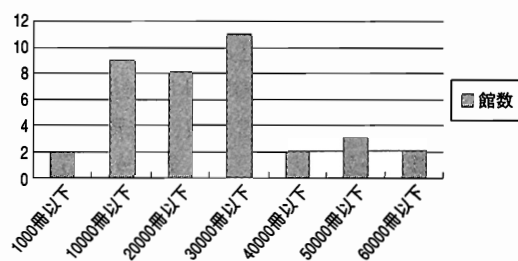


図7 福井県内公共図書館児童書数

するか否か、応用力や判断力が問われるところでもあると思う。

今、子どもも大人も他者を受容できずに自己愛の世界に埋没してしまう傾向にある中で、長谷川集平『はせがわくんきらいや』すばる書房を素材に、他者を受容する様相などの絵本分析論を、学生の実践レポートの展開行程を中心に記して考察する。

①テーマ 長谷川集平のなかの少年

②グループ人数 7名

③展開の過程

a：長谷川集平の歩み ホームページ・事典等で出生から学歴・著作・作風に関する状況、創作態度などを究明し、森永乳業と素ミルク混入中毒事件の犠牲者であることに注目する。

b：『はせがわくんきらいや』の絵本分析 昭和30年の中毒事件を朝日新聞ネットジャーナル記事からの確認からスタート、事件の真相を知る。その犠牲者として虚弱体質というレッテルを背負う著者自身の心情の表面化しているところを分析した。ア。母親の目がすべて塗り潰されているか伏せられていて、瞳を描くことがない。母乳を与え

られなかった母親の、周囲に顔向けできないほどの自責の念が窺えること、イ、夏場コタツをテーブル代わりに使用しているところから、つましい生活を感じ取る。それは、「ベビー毛布の購入代として母親が託したお金でLPレコードを購入してきた父親にあきれる……」事例などと比較して、風変わりな家族をイメージする、ウ、「はせがわくんがきらいです」といい、「なくな、といって、なぐってやったんや」と子どもの感情をむき出しにしながらも、「だいじょうぶか、はせがわくん」となぐさめ、彼を背負って帰る友達よっちゃんの姿に、「真の子ども像」だと解釈する、エ、モノトーンの世界と手書き風の荒削りな絵・文字描写に、ヒ素ミルク中毒事件を背負った家族や作者自身の心的葛藤を読みとる、オ、最初から最後のページまで随所に登場する「ひまわり」に、その時々の長谷川自身の揺れ動く心が見えてくると解釈する。

このように絵画描写や文章表現から、巧妙で深い読みとりができるのは、複数の目で多方面から考えあう集団思考の利点といえよう。

c：心象風景を描写するための長谷川集平のツール 前述「ひまわり」のように、心象を作品の中で形にしていく手法を各所で使っていることに気づく。その例として「雲」がある。「うろこ雲」「魂を模った雲」「ぽっかり浮かぶ雲」など、ほとんどの作品に共通する描写を読み取る。例えば『トリゴラス』では、見返し一面のうろこ雲。これについて「暗闇の中で白いうろこ雲が地平線から天空に向かってどんどん沸き起こっているように見える。この雲は松田司郎の言葉を借りれば『少年の少女に対するはげしい想いの心象風景』にほかならない」と、松田司郎『絵本の国から』の資料<sup>4)</sup>と照合させながら解釈を裏付けていく。

このように、長谷川の絵本描写をツールごとに事例分析を試みる。さらに、一つの評論をひとりが読み、グループメンバーに伝え討議する。学生相互の話し合いが効果を表わす。そして、論議の形態と解釈が個性的な解釈を生み出して読み応えのあるレポートにつながっている。

d：利用した情報例 絵本出版社や絵本作家のホームページへ、児童文学学科、児童学科を設置す

る大学の研究論文タイトルの掲載箇所へのアプローチはいうまでもないが、「長谷川集平」作品を楽しむ仲間のページに入り込み、チャットするほどの興味を見せる。

その他、基本的情報収集 HP 代表例として、  
<http://els.nii.ac.jp/nacsis-els-j.php3?top> など  
 NACSIS-ELS国立情報学研究所などによる情報リサーチを指導教員が助言する。

<http://www.books.or.jp/> 日本書籍総目録

<http://www.lib.naruto-u.ac.jp/jidou/jidou.html>

鳴門教育大学付属図書館

<http://www.nwec.jp/wcass/index.html>

国立女性教育会館

<http://www.hico.jp/>

文学書評

<http://www.iiclo.or.jp/> 大阪府国際児童文学館

<http://www.stat.go.jp/data/nenkan/>

日本統計年鑑

など多数のWeb利用が見受けられた。(2003年調べ)

e：まとめ 結果、長谷川集平の中には自己投影した「保護されたい少年」と、相反する「他者を守ろうとする少年」が内在化しているのではないかとした。

ここまでは到達できなかったが、作品中心に読解していったグループの中には、著者は絵本といえども、読者層を限定せず奔放に描く、長谷川にとっての「自己主張の場」と解釈したグループもあった。そして、その他の作品については、昔話の背景を推理する楽しさを味わったところもあった。

いずれにしても、パスファインダーの流れを体感する機会は、接近度の度合いは異なっても、それぞれの形でできたように判断した。

#### 実践5 アニメーション絵本をつくる

2 回生後期選択科目の講座で実施した。本来ならば独自の創作絵本を作ることが望ましいのであるが、時間的に余裕がないため、既成絵本をスキャンしアニメーション効果を取込んで効果的な動きのある展開を試みた。すでに「50冊の絵本リスト」づくりを経て絵本データのある程度認識している状況下、選択した絵本ジャンルは図8のごとくである。

既成作品の利用については、先ず著作権の問題に関する解説を入れ、同時に学生が採択利用する絵本の出版社に対して利用許可の認可を得た。作品はソフトpower pointのアニメーション効果の範囲内で工夫するよう指示、20グループが結成され取り組んだ。パソコン利用に長けているグループとそうでないグループの格差を拡大させないために、作品選択の仕方が適切か、アニメーションを有効利用しているか、物語のプロットや登場人物の行動に沿ったアニメーション効果を発揮しているかなどに沿って評価した。

保育現場で、実物絵本とアニメ絵本の興味の度合を読み聞かせた結果、「いずれもアニメ絵本に高い興味・反応を示すであろう」という仮説を立てたが、3歳児クラスでは一部で予想外の反応が出て、仮説が崩れた。無理にアニメ絵本に仕立て上げなくても、本来の小型の絵本で物語を十分に堪能する幼児の姿が見られたからだ。たとえば、赤ちゃん絵本『どんどこもんちゃん（とよたかずひこ）童心社』などは絵本で十分鑑賞できていて、幼児の反応が薄かった。学生たちはその姿に感動し、絵本本来の持ち味に対する完成度の高さを痛感した次第である。

#### IV. ま と め

以上のように、「子どもの文化」という領域に立脚して、パソコン利用の楽しみを知る（カードづくり）→情報の入手法と創造・表現・発信の応用・工夫の重要性を感じる（プレゼンの実際）→保育者の視点に立った情報の入手とまとめ方で情報受容者（乳幼児）側の立場を考える（絵本リストづくり）→敏速で正確な情報入手法と正しい読み解き体験を通してコミュニケーションの原則を体得する（パスファインダーの実践）→想像から創造への充実感を味わう（アニメ絵本づくり）、というメディアリテラシー養成過程を2年間を通じて計画的に積み重ねてみた。結果として、内容の完成度よりその経験プロセスに重点を置くことになってしまったが、そのこと自体、実践して初めて判った手応えである。

そこで、①学生たちはメディアリテラシーに対処できる姿勢や可能性は十分に保持しているこ

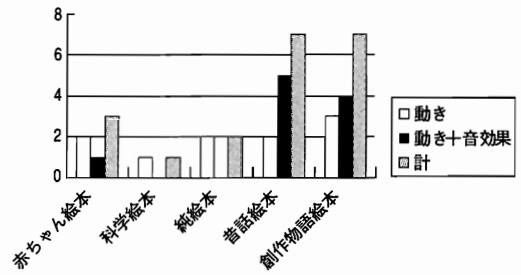


図8 アニメ絵本製作状況

と、②メディアの有効活用を身に着けたファシリテーターの養成・活動への導きは可能であること、③筆者のようなパソコン操作技術を含めてメディアリテラシー低習熟度者であっても、教科目「子どもの文化」という内容を、原素材と新しい素材との範囲を見極めながら利用教育を進めることが必要であること、④技術習得と、目的意識を持って作品制作やプレゼンを具体化していくことは異なる要素が働くと思う。拠って、技術習得は「メディア教育法」などの授業で習得し、それら技術を駆使して「子どもの文化」では表現することの楽しさや、応用工夫の方向性を見出すようにするとよいことなどの判断材料を得た。

ここから、①短期大学では充実した結果を導く時間的余裕がないこと、②e-ランニングなどを大いに活用し、時間帯の確保、資料提供の簡便さ、学習効果の確認などにつなげていくこと、③カリキュラムの開発とネットワーク化や指導サービスの組織化をはかることへの結論を見出した。

#### 参考資料

- 1) 船曳明子他「保育活動における幼児のメディアリテラシーに関する研究」『日本保育学会第57回大会発表論文集』日本保育学会 2004 P434
- 2) 丸山雅代「ある都立高校図書館のインターネットと図書館の利用教育の取り組みーデジタルでバイト解消と情報リテラシー育成をめざしてー」『図書館雑誌 2002・2』日本図書館協会 vol.96-2 P110
- 3) 中野民夫『ファシリテーション革命ー参加型の場作りの技法』岩波書店 2003 P56
- 4) 松田司郎『絵本の国からービジュアルな想像世界へのかけ橋ー』五柳書院 1980 P22

全国保育士養成協議第43回研究大会時の発表の一部を資料として利用した。