

協働教育に基づく紙芝居理解の試み

田中 雅章

概要

本稿は、紙芝居に関連する科目の教員による協働教育の試みである。その目的は学生に重要なことを確実に習得してほしいとの思いがある。そのため、授業内容を互いに公開しながら進めることが肝要である。これによって、必要な学習内容を省いてしまうことがないように自身の授業内容の確認ができる。さらに、授業内容の重複をなくすことで、担当者の授業負担を軽減することもできる。

そこで、幼児保育学科で学ぶ学生に対して協働教育の取り組みを実践した。紙芝居の歴史や理論教育は「児童文化」担当者が行ない、実技教育は「教育方法と技術」担当者が行なった。今回の試みは、学生の学習機会と授業担当者の互いのカリキュラム内容に配慮しながら同時進行することで行われたが、これにより学生は専門性を高める学びができたのではないだろうか。本稿では、学習内容が関連する専門科目間でカリキュラム連携を行った取り組み事例を報告する。

キーワード：協働教育、栄養指導、グループ学習、個人学習

1 はじめに

幼稚園教諭養成課程や保育士養成課程の大学で学ぶ学生は、保育所や幼稚園などの保育現場へ就職することが多い。またこれらの現場では、保育者が絵本の読み聞かせや紙芝居を実演する機会が多くある。そのため、これらの養成課程の学生は他の養成課程に比べ臨地実習が多く、実習先の保育所などで紙芝居を実演する機会に恵まれている。そこで、臨地実習に臨む学生のために実習先で紙芝居がスムーズに演じられる技術を習得してほしいと考え、異なる科目の担当者と共通する教材として紙芝居を取り上げ、その理解を深めるために協働教育を試みた。まず川勝が担当する児童文化では、児童文化財としての紙芝居について歴史と理論を講義した。また田中が担当する教育方法と技術（情報機器及び教材の活用を含む）では、教材としての紙芝居をテーマに教授法を学んだ。学生は実際に紙芝居を演じながら、教育技術や教授法を実践することができた。

本稿で述べる協働教育は、保育が専門の担当者と教育が専門の担当者とが紙芝居を統一テーマとして互いに協力をしてより効果的な授業を実践することにある。この試

みは保育士養成課程で学ぶ学生が現場で紙芝居の実演ができるように、保育の専門教科である児童文化と教職の教育方法の技術の受講により、紙芝居の深い学びを行うための試みである。

2 協働教育のプログラム

それぞれの科目担当者は、保育実習へ学生を送り出すまでに紙芝居が演じられる確かな技術を習得してほしいと考えた。そこで紙芝居の実演ができるような技術を身につける方法として、2人の担当者が協働教育を行った事例の流れを図1に示す。

教育方法と技術は、子ども達へ教えるための教授法や教育技術を学ぶ科目である。①教授法の講義では、様々な教授法の歴史やその方法を解説した。しかし、座学講義だけではその内容を理解し現場で実践できるまで内容を理解するのは容易な事ではない。そこで、教育方法と技術の後半は紙芝居を実演しながら前半で解説した教授法や教育技術を体験することにした。②紙芝居実演1回目では、授業担当者が紙芝居実演の見本を見せたうえで、受講学生全員が一人ずつ紙芝居の実演を行った。③講義で紙芝居を解説する単元がある児童文化では、紙芝居に関する歴史や知識を得る講義を行った。この講義では、紙芝居を日本で生まれ、独自の進化を遂げてきた文化財であり、単なる保育のための教材ではないと位置付けている。それを受けて、④紙芝居実演2回目で、ふたたび受講学生全員が一人ずつ紙芝居の実演を行った。

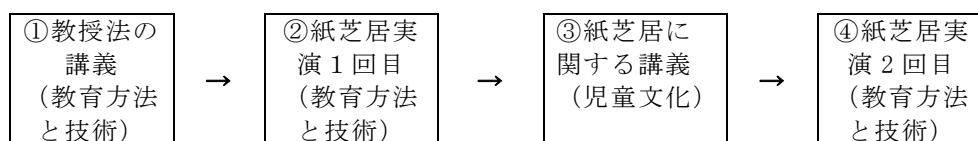


図1 協働教育の流れ

②④紙芝居の実演時は、学生同士で紙芝居の実演を評価する他者評価・自己評価・相互評価法を実践した。さらに、相互評価の後処理を詳細に分析するため、紙媒体ではなく ICT を活用した方法で実践した。また、これらの協働学習の流れはPDCAサイクルの実践でもある。さらに紙芝居を演じる前に指導計画書で紙芝居を演じる目的や各自の課題を書き出した。¹⁾

3 グループ学習と個人学習

授業の時間の都合で紙芝居の実演をグループ学習で行う場合は、指導者からの介入を控え学習者の自主性に任せる方法もある。しかし、この方法は十分な注意が必要である。この様な方法を採用した場合、学生は各々が得意な係や作業を担当しようとす

る傾向がみられる。グループ形成からごく自然的にまかせる方法はグループに課せられた課題をより最小限の作業ですませても、それなりに結果をだすことができる。言い換えれば、グループの作業負担は分散されてしまい、学生個人の負担が少なく済む。ここで問題となるのは、学生にとって負担の少ない楽な授業となってしまうことである。学生にとって課題に対する作業負担が少ない分だけ、作業量は少ないために当初の学習目標の効果は薄れてしまうと考えられる。それでも、楽な方法で成果が成し得たとしても学生は課題をこなした達成感は得られる。²⁾

実際の教育実習や保育実習の現場で紙芝居を行う事を想定するならば、上達するための一連の作業は一人で完結しなければならない事が多い。実際の現場において一人で行う必要に迫られた時に、はたしてそつなく紙芝居を実演できるだけの技術が備わっているのだろうか。これまでのようなグループ学習の経験だけで本当に大丈夫なのか、指導者として一抹の不安がよぎった。

その対策として全学習者一人一人が紙芝居を上達するためのプロセスを省略することなく最後まで体験することを目標としている。従って、一般的に行われるグループ学習ではなく、個人学習による紙芝居の実演を行うことにした。個人の紙芝居実演はグループ学習に比べ、指導者や学習者にかなりの作業負担を強いることになるものの、それ以上のメリットが得られる。それは学習者が一人で上手に紙芝居を演じるノウハウが得られるだけの教育効果が期待できるからである。

4 学習サイクルの実践

教材作成技術や教授法を習得するために様々な方法が研究されている。そのひとつにマイクロティーチングがある。マイクロティーチングは、1960年代にアメリカのスタンフォード大学のアランとライアンが、教育実習をより効果的な実習にするためにと考案した教授技術の新しい研修法である^{3) 4)}。教員養成課程の教育実習前の事前トレーニング指導法である。その他にも現場で活躍する教員の再訓練として実践されている。この方法は一人前の教員として、各自の教授技術を向上させる教授法としてその効果が期待されている。しかし、単にマイクロティーチングを繰り返すばかりではその効果はあまり期待できない。

それと同時に、学習サイクルに基づいたマイクロティーチングを実践することが重要である。学習サイクルは、経営工学におけるマネジメント手法の一つであるPDCAサイクル、Plan（計画）、Do（実施・実行）、Check（点検・評価）、Act（処置・改善）のサイクルを教育に応用した教授法の品質改善法である。学習サイクルにおけるCheckでは相互評価法を導入する。この評価活動では、学生による相互評価活動を行い学生の技術基準に平衡化した評価活動が可能となる。⁵⁾

紙芝居を上達させるための特効薬はない。地道に紙芝居の練習と経験を積むことが上達する方法である。そのためには、限られた時間をやりくりしながらでも紙芝居を演じることを2回行うことにした。1回目の紙芝居は少なくとも経験のベースにはなると考えた。2回目の紙芝居は児童文化で得られた知識に基づいて、1回目の振り返りをベースに自らの学習によって得られた知識や新たな情報を加えることによって、より良い作品へと反映することができる。

田中は2002年から実技実践の中で学習者同士による相互評価法を導入している。学習者は、自分の紙芝居を演じる評価に他者の評価を受け入れ、教材の使い方や教授法、話術の問題点の改善を試みることによって紙芝居の演じ方などの技術向上が観察できた。その結果、知識や発表技術の再構築が可能となった。より完成度の高い紙芝居を演じることが可能となり、さらに理解しやすい紙芝居技術を会得できるようになる。

相互評価の実践に対して、紙芝居を演じる技術向上に前向きな学生は実習前のトレーニング機会がより多くなることを望んでいる。一般的に難易度の高い学習課題になると十分な練習時間を設けるなどの配慮が求められる。従って、紙芝居を演じるのは1回行うのが限界であった。本研究のように制約された時間の中で、2回の発表を行うのは容易なことではない。それでも、学生は前に立って紙芝居を演じることを2回行う。その学習活動は教育実習や外部の実習へつなげるための発表経験として非常に大切であり、実施するだけの意義がある。

5 児童文化としての紙芝居

演じる学生が面白いと思う紙芝居を子どもにも見せたいと思う作品であれば、子ども達が共感をもって観ることができるような「演じ方」を修得することも必要である。そこで児童文化では、紙芝居の構造や仕組みを学習した。

紙芝居の起源といわれるものに、江戸時代から明治にかけて盛んに行われていた「のぞきからくり」がある。これは大道芸のひとつで、情景を描いた絵を観客にレンズ越しに覗かせ、演じ手は観客に物語を語り聞かせながら紐を操作するなどして次々に絵を差し替えて見せる見世物である。「のぞきからくり」は、江戸時代にオランダから渡来したと言われる。1.8メートルほどの大きさの箱の表に数個の穴をあけ、そこにレンズをはめこみ、観客はその穴を覗くことで中の絵を見る仕組みになっている。同じく紙芝居のルーツにあたるものとして「写し絵」がある。「写し絵」は、19世紀の代表的な映像装置だった幻燈（マジック・ランタン）が、江戸時代に日本に伝わったものかもとになったとされており、寄席などで演じられて庶民の人気を集めていた。「風呂」と呼ばれる木製の小箱を映写機として、油ランプを光源とし、フィルムに相当する「種板」に光をあて、和紙製のスクリーンに写し出す仕組みであり、明治の中頃まで行わ

れていた。⁶⁾

現在の紙芝居は、物語の展開に合わせて画面を一枚ずつ抜くスタイルである。この形式に落ち着くまでには様々な工夫がなされてきた。一例として、「立ち絵」と呼ばれ、竹のくしを付けた紙人形を舞台上で動かして演じるものがあった。このような紙人形を使う芝居ということで、「紙芝居」という名前がついたとする説もある。また倉橋惣三（1882-1955）はこの「立ち絵」の時代から、紙芝居を保育に活用できないか研究していたと云われている。

ストーリーの展開に従って画面を次々と抜きながら演じていくという現在のスタイルの紙芝居の始まりは、関東大震災後の東京で確認されており、当時は「街頭紙芝居」と呼ばれていた。このような「平絵」の紙芝居は手描きの一点もので、現在の紙芝居の約半分の大きさが主流だった。また説明や台詞の裏書きはなく、あらすじを口伝えて演じるものであった。当時の代表作として有名なのは後藤時蔵作、永松武雄画による『黄金バット』である。このころの紙芝居は、1巻が10場面前後であった。いわゆる「紙芝居屋」は、こういった作品と舞台一式を紙芝居の元締めから借り受け、自転車に積んで町に出かけ、紙芝居を始める合図として拍子木を鳴らし、子どもたちを集め、水飴などを販売した後、紙芝居を演じてみせた。

このような街頭紙芝居に対して、「福音紙芝居」や「教育紙芝居」と称されるものもある。「福音紙芝居」を始めた今井よね（1897-1968）は、1927（昭和2）年から1931（昭和6）年までアメリカのフィラデルフィアへ留学して神学を学び、帰国後、東京の本所区林町の教会で伝道と日曜学校の仕事を始める。ある日、子どもと一緒に街頭紙芝居を見たことをきっかけにして、子どもたちをひきつける紙芝居の魅力に気づき、教会でもやろうと決心したと言われている。今井は日曜学校で紙芝居を利用し始め、教会近くの街頭で紙芝居を演じることで基督教の布教活動に努めた。当時は、街頭紙芝居に対する偏見が根強かった風潮があった。それでも、紙芝居の効果を認めた保育や教育関係者は現場への導入の動きは迅速だったといえる。

戦後、保育界では、1948（昭和23）年に文部省から戦後の最初の幼児教育の手引書となる『保育要領－幼児教育の手びき－』を制定した。この『保育要領』によって、紙芝居は、保育制度史上、はじめて保育教材として位置づけられた。街角の街頭紙芝居はほとんど見かけることはなくなったが、「紙芝居」は今日も幼稚園・保育所、図書館などで活用され続けている。

6 教育方法と技術における ICT 活用の取り組み

学習者による相互評価法は、教員養成課程では早くから演習に導入され実践されている。学生は現場の紙芝居に類似した実践を行うことで、学生に擬似的な実習活動（主

に人前で反応を観察しながら話す)を経験する。このことを通して、現場での紙芝居の実演に対する実感をもたせることが可能となる。

学生はまず、紙芝居の準備として、図書館で紙芝居を選書することから始まる。次に、紙芝居の下読みを行う。この場合の効果的な下読みは絵と文字を確認しながら、作者の意図や情景を描きながら演じるシミュレーションを繰り返す。⁷⁾

演じる紙芝居を鑑賞しながら学生同士で客観的に評価を行う。紙芝居を鑑賞する側の学生は、間接体験となる。それを通して、自らのスキルの不足点を発見し、演じる技術や話法を学生同士が互いに評価できる。

紙ベースの相互評価活動の導入は容易であるものの、その後処理である集約と分析に多くの時間を要する。詳細な分析を行おうとすればするほど手間と時間がかかる。そのため小人数授業以外での相互評価活動は、コンピュータを使わずに実施することは極めて難しい。したがって、現在、相互評価活動を実践するにはコンピュータの導入は必要不可欠である。

ICTを活用した相互評価活動の導入は準備に時間を要する。その代わり、データの入力は評価者が行ってくれる。指導者は事前に準備した計算式やマクロを使うことで、手作業では不可能だった詳細な分析がかるのである。さらに評価者のコメントを集約することができるので評価シートを1枚にまとめることができる。

7 協働学習の評価

調査対象者は幼稚園教諭・保育士養成課程に所属する1年生の30名である。調査方法は学習者の無記名式Web直接アンケートである。調査時期は、紙芝居実演2回目の集約分析済みの相互評価シートによる振り返り活動を行った2017年7月19日である。欠席者が1名いたため実質の回答者は29名であった。

Webを活用した無記名式直接アンケートによる調査項目は次の通りである。

- (1) 紙芝居を違う授業で学習するのは良いと思うか
- (2) 実技の後の講義はより紙芝居を理解しやすいか
- (3) 協調学習は学習に効果があると思うか
- (4) 協調学習を他の科目でも導入してほしいか

アンケートの集計には、Excel2016を用いた。今回は、同じ紙芝居のテーマで複数の教員が指導を行った。これに対して、受講した学生はどの様に評価しているのか調査した結果を表1に示す。5つの質問項目に対して、回答者の半数以上が好意的な結果であると云える。特に同じ紙芝居のテーマで専門の担当者がそれぞれの立場で学習することは理解を助けるために良かったといえる。

表 1 授業内容

質問項目	そう思う	どちらでもない	そう思わない
紙芝居を違う授業で学習するのは良いと思いますか	19 (65.5%)	6 (20.7%)	4 (13.8%)
実技の後の講義はより紙芝居を理解しやすいですか	21 (72.4%)	4 (13.8%)	4 (13.8%)
協働教育は学習に効果があると思いますか	19 (65.5%)	5 (17.2%)	5 (17.2%)
協働教育を他の科目でも導入してほしいですか	15 (51.7%)	6 (20.7%)	8 (27.6%)

8 まとめ

紙芝居を上手に演じるためには、まず紙芝居の事を知ることが重要である。紙芝居の歴史や変遷、構造や仕組みを知ることによって紙芝居の理解を深めることができる。

次に紙芝居の演じ方を上達させるには、模範となる演じ方をよく見て鑑賞することがその効果を十分に高める。さらに何度も実際に紙芝居を演じることで、ここで注意したいのはただ演じるだけではなく、他人の目で演じる内容を評価してもらうことである。

児童文化で紙芝居の歴史や変遷、構造や仕組みを知り知識を深めることができた。紙芝居を演じるためには紙芝居の本質の理解が欠かせない。紙芝居の事を理解することで、紙芝居上達の一助となる。

学生による相互評価を実践した結果によると、他人の紙芝居を鑑賞することはとても参考になったようである。他人の演じる様子を鑑賞することで、自分の紙芝居技術に取り込もうと努力する姿勢が確認できた。学生が試みている様々な教授法の工夫を取り込む様子が観察できた。Web サービスを導入することによって専用サーバーを実装しなくても、相互評価活動を実践することができた。評価活動において、発表役の学生に集約された評価結果をフィードバックすることで、レベルの高い紙芝居技術が向上できるようになったことはその意義が大きい。また紙芝居の演じ方においては、技術不足の点を充分理解し改善活動へ展開すること、話法や教授法の欠点を改善することでさらなるステップアップが容易になったと考える。今後は、これらの協働教育の連携で深い学びが実現できるように授業改善と工夫を実践したいと考えている。

参考文献

- 1) 白崎 護、教員による授業の自己評価法：PDCA サイクルの実現に向けて、 関西外

国語大学研究論集(105)、pp.55-72、2017-03

- 2) 奥原 俊、菅原 良、伊藤 孝行、グループ学習における議論内容把握システムを用いた発話内容の評価に関する研究、CIEC、コンピュータ&エデュケーション 42(0)、pp. 37-42、2017
- 3) D. アラン、K. ライアン（笹本正樹、川合治夫共訳）、マイクロティーチング：教授技術の新しい研修法、共同出版、1979.
- 4) 金子智栄子、マイクロティーチングにおける事前指導強化とフィードバック強化型の学生指導方法についての比較-幼稚園教員養成課程におけるマイクロティーチングの研究(3)、日本教科教育学会誌、22 巻、1 号、pp. 11-17、1999
- 5) 文部科学省、教員研修評価・改善システム開発事業教員研修の PDCA サイクルモデルの研究開発報告書、日本教育工学会、2008
- 6) 紙芝居文化の会、紙芝居百科、童心社、2017
- 7) 中川一史他、教育のための ICT 活用、放送大学教育振興会、童心社、2017