千里金蘭大学紀要　13　193－200（2016）

〈実践報告〉

電子黒板ソフトを活用したおはなし会プログラムの実践

The practice of “story hour program” using electronic blackboard software

谷村　綾子[1]，棚次　英美[2]

要旨

近年、教育現場では電子黒板をはじめとしたICT機器の導入が進み、これらの効果的な活用への期待が高まっている。本実践では投影型電子黒板ソフトを活用したおはなし会プログラムが子どもたちの興味関心をどのようにひきつけることができるのかを、児童教育学科の学生に体感してもらい、ICT機器を使った教育実践へ向けた橋渡しとすることを目的とする。

キーワード：電子黒板，絵本，読み聞かせ，ICT機器，主体的学び
electronic blackboards, picture book, storytelling, ICT equipment, active learning

Ⅰ．はじめに

文部科学省調査（文科省, 2016）によると平成28年３月１日現在、電子黒板を導入している公立学校の割合は全国平均で78.7％であるという。年々、増加の一途をたどる電子黒板の導入への動きはこれらを活用した授業展開が児童・生徒の理解力の向上や興味の促進へとつながることを期待しての流れであるといえる。さらに電子黒板を活用した教育実践は、小・中・高等学校にとどまらず、保育の現場にもとりいれられるなど、さらにその範囲を拡大している。（小学館, 2015）

このような背景から教職課程に属する学生にとって在学中の電子黒板の使用体験は、実際の教育現場での実践に役立つと考えられる。

そこで本学の児童教育学科の学生にとって、かかわりの深い「紙の絵本の読み聞かせ」を電子黒板を利用して実施した場合、聴き手である子どもたちの反応はどのように異なるのか、またホワイトボード上に作品の絵を映写し、電子黒板ソフトを使用して、絵の中に書き込むことのできる行為が、ふだんの反応とどのように違うのかを体感してもらい、実際の教育現場での活用のヒントとしてもらうことをねらいとする。

なお電子黒板は図書館内のラーニングコモンズの設備である投影型電子黒板ソフトe-黒板（内田洋行）を使用した。

Ⅱ．方法

（１）参加者

・千里金蘭大学児童教育学科学生（4年生）５名
・千里金蘭大学児童教育学科教員１名
・千里金蘭大学付属図書館職員１名
・千里金蘭大学おやこクラブ所属の親子８組20名
（子どもの年齢は０才児×１名、１才児×２名、２才児×３名、３才児×２名、４才児×３名、６才児×１名）

（２）実施日

2016年８月30日

（３）場所

大学図書館内ラーニングコモンズ

（４）著作権許可

同プログラムでの絵本『わたしのワンピース』（こぐま社, 1969）の使用について、使用目的の詳細を記載した著作物利用申請書を出版社こぐま社に提出し、同社より許可を得た。

（５）内容

おはなし会の具体的なプログラム内容は以下の通りである。

①　学生による自己紹介

自己紹介の際、学生それぞれが名札につけたキャ

1　Ayako TANIMURA　　千里金蘭大学　生活科学部　児童教育学科
2　Emi TANATSUGU　　千里金蘭大学　付属図書館

受理日：2016年９月10日

ラクターも同時に紹介し、親しみをもってもらえるようにした。

②　参加者の子どもたちの名前を呼ぶ

当日参加の子どもたちの名前を呼び、一体感をもった進行ができるように配慮した。

（図１）子どもたちの名前を呼ぶ

③　学生によるペープサートと歌遊び「やまのおんがくか」（ピアノ伴奏つき）

（図２）ペープサート・歌遊び

ペープサートにはさまざまな動物が登場し、以後の流れにつなげた。

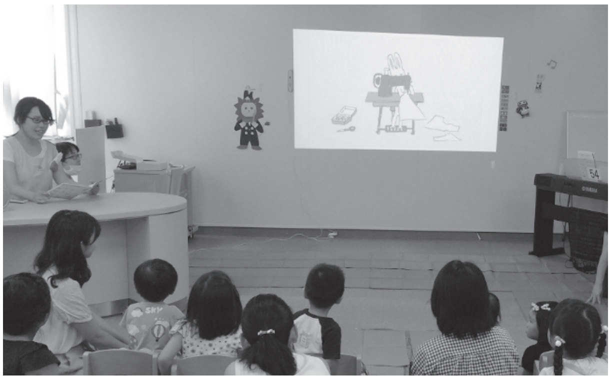
④　学生による手遊び

（図３）手遊び

③に登場するさまざまな動物たちのなかでも、読み聞かせ絵本に登場するウサギをピックアップして手あそびの題材とした。学生が作った軍手のウサギの人形を活用し、読み聞かせ絵本の導入とした。

⑤　絵本の読み聞かせ

読み聞かせ絵本は『わたしのワンピース』を使用した。この作品の内容は主人公であるウサギが空から落ちてきた真っ白な布でワンピースをつくり、そのワンピースを着てお花畑を散歩するとワンピースがお花の模様に、雨が降ってくると水玉模様に、草の実をとっていると草の実模様に、その後、小鳥、虹、星とどんどん模様が変わるというもので、この後に続くプログラム項目「電子黒板でのお絵かき」の題材に適していると考えられたため、同書を読み聞かせの絵本として用いた。同書の絵の部分をスキャナーでデータ化し、パワーポイントのスライドで画面送りを行った。図書館職員の画面送りに合わせて、学生が文字の部分を朗読した。



（図４）電子黒板を利用した読み聞かせ

⑥　休憩

⑦　電子黒板を利用したお絵かき

絵本の作中から選んだ絵（ワンピースを着たウサギの絵）を大きく、電子黒板ソフトを使って、ホワイトボードに映写した。そこにソフトの付属品である電子ペンを用いて、参加者の子どもたちにワンピースの模様を描いてもらった。

お絵描きにあたって学生たちが「魔法のペンを使ったお絵かきをします」と説明し、子どもたちの“ワクワク感”を高めた。さらにホワイトボードの余白部分に子どもたちの名前を書いてもらい、プリントアウトを行った。

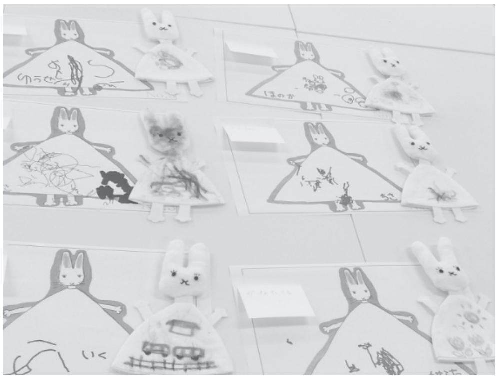
（図５）電子黒板でお絵かき

⑧　ウサギの人形にお絵かき・歌遊び

e-黒板の付属の電子ペンは１本しかなく、⑦のお絵かき体験は順番制となるため、待ち時間には、職員手作りのウサギの人形の白いワンピースにクレヨンで絵を描いてもらう・図書館所蔵の絵本を手に取ってみてもらう・学生のリトミック体験などを実施した。

（図６）ウサギの人形にお絵かき

⑨　終わりに


（図７）ウサギの人形と電子黒板でのお絵かきのプリントアウト

プログラム終了後、お礼の挨拶を行い、模様を描いてもらったウサギの人形と電子黒板でのお絵かきのプリントアウトは参加の記念として、参加者に持ち帰ってもらった。

（６）参加者アンケート

同プログラム終了後、本参加８組の保護者を対象とした参加アンケートをメールにより依頼し、５組より回答を得た。質問内容と回答を以下に示す。

質問１　参加されてどうでしたか？
・満足　４名
・やや満足　１名
・あまり満足していない　０名
・満足していない　０名

質問２　絵本の絵を映写した読み聞かせはどうでしたか？
・紙の本の読み聞かせとちがった　４名
・あまり違いを感じなかった　１名

質問３　質問２で紙の本の読み聞かせと違うと答えて頂いた方にお聞きします。どのようにちがいましたか？自由にお書きください。
・画面が大きいので、映画のような感じがしました。
・まだ文字が読めない子供に絵が強調されて興味を持てたと思う。
・紙から伝わる感じと映像で見る単純な違いですが、本の様にうっかり集まっていく子供で見えなくなるという不愉快さがない点は良かったです。本の方が身近に感じる温かみは強いと感じました。
・声は違う方向から聞こえ、いつもと違う雰囲気で楽しかったです。読み手の方も、聞きやすく物語に入れました！

質問４　子どもさんは電子黒板を使ってみてどうでしたか？
・とても楽しんでいるようだった　４名
・ふつうに楽しんでいるようだった　１名
・あまり楽しんでいるように感じなかった　０名

質問５　電子黒板体験について、感想がありましたら、自由にお書きください。
・小さい子は同じ場所何度も描いている状態だっ

たので、平均台の様な縦長の椅子だったら良かったかもしれません。
・もう少し時間が欲しかったです。親も体験したかったです。全く初めての経験で、面白かったです。
・普段禁止されているような壁や経験のない大きなキャンバス、見慣れないペン、寄り添ってくださるお姉さん、全てが子供には馴染みがなく、終始緊張の面持ちでした（笑）親である私も新鮮な経験で面白かったです。ただ使い方や描いたものがどうなるのかの説明はなく、少し物足りない点もありました。帰ってからも嬉しそうに話していたので、お互いに良い経験になったのではないかと思います。
・魔法のペンにとても喜んでいました。うさぎさんのワンピースに雨粒模様も描いたりしていて、絵が描きにくいということもなかったようです。二歳の子も画面いっぱいにペンを動かし、とても楽しそうでした。iPadなどは使っていますが、また大きな電子黒板に描くと楽しそうでした。細いペンやスタンプみたいなものもあると、小さい子は喜びそうです！

質問６　最も満足されたのはどの活動でしたか？（複数回答可）
・大学生との歌遊び（山の音楽家、手遊びなど）０名
・読み聞かせ「わたしのワンピース」　０名
・電子黒板体験　２名
・ワンピースのお絵かき　４名

質問７　子どもさんの年齢を教えてください（複数回答可）
・１才未満　１名
・１才　１名
・２才　３名
・３才　１名
・４才　２名
・５才　０名
・６才　０名

質問８　図書館でのおはなし会にまた参加したいですか？
・電子黒板を使えるならまた参加したい　０名
・読み聞かせだけでもまた参加したい　５名
・もう参加しなくてよい　０名

最後に　ご感想・ご意見などがあればお願いします。
・夏休み最後に楽しく遊べて、とても楽しかったようです。ありがとうございました。頂いたウサギさんと一緒に遊んでとてもお気に入りのようです。
・親子で楽しめました。明るく楽しい雰囲気で、７ケ月の赤ちゃんも泣くことなく笑顔で楽しんでいました。参加できて本当に良かったです。お土産（うさぎのお人形と描いた絵）
・読み聞かせにちなんだ遊びがあり、とても楽しめました。
・終わってみるときちんと考えて下さった流れがあったんだなと分かりましたが、最中は繋がりが分からず、子供の数ももう少しいた方が盛り上がったかなぁと感じていました。親子で新しい試みを経験できて楽しかったです。学生さん達は一生懸命頑張って下さいましたが、その場の空気も取り入れて進められるようになると、もっと勉強になるんじゃないかなと感じました。子供達は全然気になっていませんが（笑）。自分たちで描いたウサギさんはしばらく離さず、お人形遊びした後、自分で場所を選び、イーゼルに飾って微笑んでいましたよ～♪（お名前もあります、笑）楽しい時間をありがとうございました！お世話になりました。
・学生さんが頑張っていて、温かい気持ちになりました。ありがとうございました。手遊びのとき 手袋のうさぎがお話していましたが、目があるともっと子どもが注目したのかなと思いました。また後でお絵かきさせて頂いたうさぎを出演させると良かったかも。家に帰ってからも、大事に布団に入れて毎日一緒に寝ています！
宝物がひとつ増えました。

Ⅲ．考察

（1）プログラムの考察

参加者アンケートの結果、プログラム全体に対する満足度は高かった。プログラムの個別項目の内、［電子黒板体験］と［ワンピースのお絵かき］の満足度が高く、他にはない新しい体験が満足度につながったものと考えられる。質問２の［紙の絵本との読み聞かせとの違い］については、違いを感じたという声が多かった。一方、紙の絵本の読み聞かせの方が温かみを感じるという意見もあり、紙の本の読み聞かせ、電子黒板を用いた読み

聞かせ、それぞれの利点・欠点を考慮しつつ、フレキシブルにいろいろな展開を検討していきたい。

質問５の[電子黒板体験]については、初めての体験で楽しかったという意見がある一方、（投影部分が限られていたため）小さい子どもは同じところばかりに描いてしまう、親も体験したかった、もう少し説明がほしいなどの意見があった。これらは電子黒板の管理している図書館職員が学生に対して、十分な事前説明ができていなかったこと、設営上の工夫が足りなかったことによるものであり、改善の必要がある。しかしながら、学生たちは少しの説明で電子黒板の機能を理解して、参加者への説明を行っていたため、機器類に対する順応性は高いものと思われる。

また今回、教育現場の実習経験が豊富な学生が、主体となって参加者を飽きさせないプログラムを構成してくれたことは、児童サービス経験の足りない図書館にとって非常な助けとなった。

当初このプログラムでは電子黒板に描いてもらった模様をウサギの人形のワンピースに映すことを考えていたが、付属の電子ペンが一本しかなく、時間の調整が難しかったため、次回以降の開催を検討したい。

電子黒板を活用したおはなし会プログラムは初めての試みであったが、本実践が学生の今後の教育実践に役立つことを期待している。

（２）お話し会による学生の学びの考察

①　学習パラダイムの援用

今回の企画では、学生が環境設営、当日プログラム進行、手遊び、パネルシアターなど多くのことを担当した。その際教員が配慮したことは、学習パラダイムにのっとって学生の学びを理解・評価する視点である。学習パラダイムと教育パラダイムの考え方の比較は表１のとおりである。

表１　教育パラダイムと学習パラダイムの比較
（谷村（2015）より再掲）

	教育パラダイム	学習パラダイム
使命と目的	＊教育を提供／伝授する ＊知識を教員から学生に移譲する ＊教育の質を改善する ＊多様な学生のアクセスを可能にする	＊学習を生み出す ＊学生から知識の発見や考えを誘い出す ＊学習の質を改善する ＊多様な学生の成功（成果）を可能にする
教育／学習の機構	＊時間は一定に保ち、学習は変動する ＊クラスはいっせいに開始／終了する ＊教材をカバーする	＊学習を一定に保ち、時間は変動する ＊学生の準備が出来たとき環境の準備が出来る ＊規定した学修成果を挙げる
学習理論	＊知識は外にある ＊知識の倉庫という喩に合致する ＊学習は教師中心に管理される ＊活気ある教師、活気ある学生が求められる ＊クラスルームと学習は競争的で個人主義的である才能や能力はわずかである	＊知識は一人ひとりの中にあり、個人の体験によって形成される ＊自転車の乗り方を学ぶ喩に合致する ＊積極的な学習者が求められるが活気ある教師は不要＊学習環境と学習は協力的、協同的、助け合いである ＊才能や能力があふれている
役割の性質	＊教員は主として講義者である ＊直線的管理〜独立した役者たち	＊教員は主として学習方法や環境の設計者である ＊共同管理〜チームワーク

学習パラダイムを発動させるような企画が、目的の一つであった。まず今回の企画では、教員が知識を提供するのではなく、学生が持つ知識や考えを発揮する機会を作ることに努めた。また時間内で実施することを第一義にはせず、準備も含め、内容によって時間を適切に使う、という認識に改め、最終的にはお話し会の「プログラム」の完成度、満足度に焦点を当てるよう促した。そして教員が学習を管理するのではなく、学生自身が「自転車の乗り方を学ぶ」ように試行錯誤すること、最終的には「自転車が乗れるようになった」という達成感を得られるようになることを目標とした。学生の積極的、才能や能力を表に出すことも重要と考え、その舞台上で学生に自由に演じてもらうことが学生自身の学びにつながるようにしたい、と考えた。

学生に対しては以下のような評価項目を用いて各自の評価を調査することを予定している。

- ・授業で学んだ知識を生かせたか
- ・実習で学んだ技術を生かせたか
- ・自分たちが作ったプログラムでは、内容に見合った準備時間がとれたか
- ・自分たちが作ったプログラムの完成度は何点か
- ・自分たちが作ったプログラムの満足度は何点か

・協力しなければできなかった、というポイントは
・達成感は感じたか
・どういうところに感じたか

② 対他視点をとり入れた評価

今回の企画について、学生の評価について考察してみたい。筆者が以前提示した評価ルーブリックでは、学生の主体的な学びについて、協力、意見の表面、他者への配慮の３点から学生の評価を試みた。

協力については、今回５人の学生による協力体制は頻繁にみられたが、それはリーダー的存在の学生による貢献が大きかった。ただ従属的であるとみられる学生についても、協力したくないという思いがあるわけではなく、協力のタイミングや全体図の理解の違いによるものと推察された。また自分の中のアイディアを形にしていくために、学生同士の話し合いは重要であるが、語ることにより結論が遠くなることは頻発した。それは語り手が聞き手の反応を待つためであり、反応がない場合、急かしたり、勝手に決めたりするというよりは、反応を待つことを良しとしている普段からのコミュニケーションスタイルが原因なのではないかと推察された。また今回のメンバーは互いに比較的距離の近いメンバであったが、それでも全員の反応を待つために時間を要した。親密ではないメンバー同士でスムーズなコミュニケーションをとるためには、さらにお互いのタイミングを計るというスキルが必要であると感じられる。

次に意見の表明について、他人に対して自分自身の意見を表明しようとする意志がどの程度か、という点から能動性が問われると考える。まず自分自身のアイディアや意見をいうことに、抵抗を感じている学生は多い。しかし全体に流されるだけでは、大学で育成するとされているアカデミックスキルの習得はおぼつかない。自分自身の意見を持つこと、それぞれ違った意見を言い合うことで、プログラムの完成度は上がることを知り、そのうえで、自分の意見、他人の意見を尊重するという態度を育てる必要がある。今回、企画の中で自分自身の意見を伝えられたと思う学生は少数かもしれない。その意味で、多くの学生は能動的ではなかったと評価することも可能である。ただそこには、事なかれ主義というだけではない、もう一つの理由が見受けられる。他の学生の意見に「従う」という意味で積極性を見せているとも考えられるのである。消極性とは、単に意見を言わないことではなく、他の意見に対して協力しないこと、と考えると、少なくとも他者の意見に従って動こうと思っている時点で、ある程度の積極性は持っているわけである。まず人の意見に従って動く経験を積むことで、ある程度自信をもつことができ、自分自身の意見を表明できるようになるというステップも考えうる。

最後に他者への配慮について、先ほど述べたように消極的とみえる学生でも他者への配慮という点で、自分の意見に固執しない、という視点があることがわかる。ここではさらに考え方の異なる仲間に対してどのように理解をしようとしていたか、ということを考察したい。誰しも、自分とは異なる意見の仲間と仕事をする可能性はある。その際には多かれ少なかれ葛藤が生まれるものであるが、学生にとっても、普段近しい仲間であってもこのような企画をすると、意見の相違表面化し、緊張関係が生まれることもある。今回は明らかな発言として、「私たちは意見が合わない」という趣旨のやり取りが発生したことがあった。仕事に対する責任感、どの程度の完成度を求めるか、自分自身に対して高い課題を課しているか、低い課題を課しているか、そのような違いが時に表面化し、言い争いとなる場面も見られた。本来教員の教育的指導が入る場面であっても、今回は、学生同士の決着・解決を重視し、教員はあえて意見を言わなかった。その結果、批判を受けた学生は、その場では決して態度を急に変えたりはしなかったが、後日の対応を見ていると、仲間に求められた要求を受け入れていることが明らかであった。自分自身はもうよいと思っていても、仲間が求める水準に合わせて自己の行動を調整するということもまた、他者への配慮としてとらえられる。この時、決別してイベントから抜けてしまうことも選択肢としてはあったからである。

また仕事の仕方の違いについて、一部その人を全体的に否定するような発言が見られたことがあった。これは普段の人間関係も大きく影響しているとは考えられるが、円滑な作業のためには協力することが必要であると理解していれば、不用意な否定的発言はなくなるはずなのではと考える。今回は作業にかかわりにくい学生に対して他の学生が「そんなことする必要ない」等、感情的な発言に至る場面があった。一方、リーダー的な学生

はある程度のクッションをおいて他の学生への指示を出しているように見受けられた。自分の発言が相手にどのように届くか、どのような言い方がグループを円滑に動かすために必要とされているのかの学びも必要であると考える。

③　学習活動の全体像を見据えたアクティブラーニング

筆者は以前、行動教育の知見を参考にしつつ「学習者は、アクティブラーニングを通して、自己内変容過程および対他変容過程を経験しながら、他者性概念を徐々に身につけ、上記の対他的視点の獲得のルーブリックでレベルを上げていくことが期待される」と述べた。このような評価方法が妥当なのかどうかの実証が必要であるとしたが（今回の企画で一部これが実施できたと考える）最終的には、知識（広い意味でのスキルも含む）を他者と共有する過程、すなわち対他視点獲得（他者性概念の獲得）にたどり着く工程表として、ルーブリックを使用したいと考えたのである。自己内変容過程についてみれば、各自は自身がもっている観念（「できるはず」等）に基づいて発言したり、対他関係を構築したりしている。しかしこの観念は、実際の経験を経ている場合もあれば思い込みの場合もある。特に経験に基づく観念ではない場合、経験を積んでいくことでこの観念自体を変容させることが、対他関係を変容させ、良好にすることにつながると考えられ、それは対自の変容過程に深くつながっていくものと推察された。今後、学生へのアンケートなどを通じて、対他、対自変容過程にこの企画がどのような意味や意義をもつことになったのか、等について検討し、能動的な学びについての理解を深めたい。

表２　対他視点獲得の評価ルーブリック
（谷村（2015）より再掲）

	協力	意見の表明	他者への配慮
レベル3	グループの仲間に対して必要な協力を惜しまない（公共圏コミュニケーションの成立）	自分の意見を表明し、わかりやすく説明する。	異なる考え方の仲間がいることに配慮している。他人の意見を積極的に聞き、理解している。
レベル2	親しい仲間に対して協力的である。▲すべての仲間に対して協力を申し出ることはない（親密圏コミュニケーションのみの成立）	自分の意見をきいてもらおうとする ▲自分の意見が聞いてもらえないとき、それ以上の努力はしない	自分と異なる意見でもすぐに否定しないで聞こうとする姿勢がある。▲他人の意見に対しては表面的な同意など、軽い会話に終わる
レベル1	グループにいるが、自分のことだけをしようとする ▲協力が必要な場面でも自分の都合を優先する（コミュニケーションの失敗）	促されれば、自分の意見を言うことがある。▲賛否に対してもあいまいに答えるなど、「自分にはわからない」という態度をとる	他人の意見を聞くが、否定的態度をとる。▲他人に配慮しない発言がある。
レベル0	自分のことを他人にしてもらおうとする ▲他人に頼ることをまず考え、自分で取り組む気がない ▲他人の負担が増えることに無関心である	流されても自分の意見をまったく表明しない ▲テーマとは関係のないことばかりを話す（余談で終わろうとする）	他人の意見を聞かない ▲相手に意見を言わせないような行動をとる ▲無理やり同意させるなど、他人の意見を決めつける ▲意見を言いにくい雰囲気を作る

④　図書館との連携という視点から

普段学生にとって、図書館という空間は自分が利用する場である。今回は図書館を地域の親子にお話し会として利用してもらう企画であり、学生は利用者（お客様）ではなく、迎える側（ホスト）として図書館の中での活動を行った。自分たちで環境設計を考え、プログラムを実施するという経験、また電子黒板を使って子どもたちにプレゼンをする、子どもたちが電子黒板を使用するサポートをする、などといった体験は貴重なものであったと考えられる。学生は授業の中で、自分自身がサービスを受ける側という態度からなかなか抜け出すことができない。しかし大学教育の目標は、自分自身で必要性や意義を理解して能動的に動く人物に育てることである。アクティブラーニングの要であるが、なかなか難しいのは、このサービスの受け手から提供者への変化をどの時点で自覚させ、また訓練していくかということではないだろうか。その転換のきっかけとして、学内ではあるけれども授業の教室とは違って公開性、公共性を帯びた図書館という空間は大変重要な意味を

持つことができると感じた。今後も実証研究を通じて学内外連携と学生の主体的学びについての知見を形作っていきたいと考える。

参考文献

1．文部科学省.（2016, 3月）平成27年度学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果（概要）. http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1287351.htm

2．にしまきかやこ.（1969）. わたしのワンピース. こぐま社

3．小学館教育編集部.（2015）. 電子黒板まるごと活用術. 小学館

4．小野淳. 棚次英美. 谷村綾子（2015）. 図書館を活用した学生のアクティブラーニング推進に向けて. 千里金蘭大学紀要, 12, 33-40

5．谷村綾子.（2015）. アクティブラーニング成立要件としての学生の『対他者』視点獲得. 千里金蘭大学紀要, 12, 41-50