

キャリア意識醸成のためのアクティブラーニング： 「アートプロジェクト2」絵本読み聞かせプロジェクトでのリサーチ活動

Career-Oriented Active Learning:

Research Activity in a Picturebook Storytelling Project in “Art Project 2”

早川 知江 HAYAKAWA Chie

0. はじめに

本稿は、名古屋芸術大学において複数領域の学生が協働して取り組む「アートプロジェクト2」の授業で、学生の主体的な学びを目指すアクティブラーニングをどのように取り入れているかを報告するとともに、その活動がキャリア意識の醸成に有効に結びついていることを示すものである。この場合の「キャリア意識」とは、直接的に就職に結びつくような活動という意味ではなく、社会で広く求められる基礎的な技能の獲得を指すものである。

アクティブラーニング（Active Learning）は、大学での高等教育を含むすべての教育現場で、今もっとも注目されている学習形態だろう。渡部（2020: i）はアクティブラーニングを「プレゼンテーションやディスカッションのようなさまざまなアクティビティを介して、学習者が能動的に学びに取り組んでいくこと」と簡潔に定義している。この「能動的」ということばに示されるように、単に知識を詰め込んだり、与えられる答えを正解として受け止める旧来の「受動的」な学びとは異なり、自ら問題点を見つけ、解決法を模索し、提案し、実行するというアクティブラーニングのありようは、変化に激しく、何が正解かも目まぐるしく変わっていく現代社会で求められる技能により近い、実践的な学びといえるだろう。2012年の答申で文部科学省の中央教育審議会が、「主体的・対話的で深い学び」への教育の転換を求めたのも、こうした考え方に基づく。

このアクティブラーニングを、特にキャリア教育と絡めて考えると、単に「教室の中だけ」の正解を求めるのではなく、社会に出て働く将来を見据え、社会の中で何が求められているか、その要求にどう応えられるかを学生が自分で調べ、解決法を提案し、人を説得して実行するという態度の育成が不可欠である。本稿では、筆者が担当する「アートプロジェクト2」における絵本制作・読み聞かせプロジェクトとその一部として行われるリサーチ活動が、これらの態度をどう育成するかを示す。

第1節は、まず「アートプロジェクト2」の授業概要を紹介するため、絵本読み聞かせ活動を中心とした授業内容とこれまでの成果を概観する。第2節は、2019年度に新しく取り入れたリサーチ活動について報告する。この活動は、製品開発でいうところの市場調査に当たる。幼稚園児やその保護者、保育士を対象に、どのような絵本が読みたいか、また子どもに読ませたいと感じているかを、学生がアンケート調査した。それによって学生は、自分たちがどのような絵本を作りたいかだけでなく、社会でどのような絵本が求められて

いるかを知り、制作する絵本の企画に生かすことができた。第3節は考察部で、こうしたリサーチ活動が、単なるアクティブラーニング活動として機能するだけでなく、社会で求められる能力を身につけるキャリア形成の一助になることを、OECDの提唱する「キー・コンピテンス」の考えを引きながら示す。また、今後の授業展開の可能性についても触れる。

1. 「アートプロジェクト2」授業紹介

本節は、「アートプロジェクト2」という授業を紹介するため、授業概要とこれまでの成果を順に見ていく。

1.1. 授業の目的と概要：複数領域生の協働

「アートプロジェクト2」は、「絵本制作と読み聞かせ：社会の中でアートを活かす」というサブタイトルの元に行なっている授業で、その名の通り、学生がグループ単位で絵本を制作し、読み聞かせを行うプロジェクト授業である。絵本の構想から制作、制作の手順・時間配分までグループで話し合っ進めていくという点で、もともとアクティブラーニング的な授業であるが、2019年度は、制作絵本企画のためのリサーチ活動を取り入れることにより、さらに学生の自主的な活動と思考を促した。以下、シラバスの記述とほぼ重複するが、その目的や概要を見ていく。

授業内容としては、学生が複数のグループ（学期によるが、通常5-8名から成る5-10グループ）に分かれて絵本を制作し、その作品にBGM・効果音と学生の朗読をつけて読み聞かせを行い、学内外で発表する。この科目は、芸術学部と人間発達学部の2学部からなる名古屋芸術大学において、どの学部・領域の学生でも受講できる全学総合共通科目群中の横断科目に位置づいている。このことは、以下に見る授業の目的と大きく関わっている。

授業の目的は、全学部・全領域の学生が協力して1つのプロジェクトを遂行することにより、他領域の学びについて理解を深めるとともに、自分の専門の特性について認識を深めることである。この場合の「協力」とは、皆が同じ仕事をするという意味ではなく、総合芸術大学である本学の学生が、それぞれの得意分野を生かす「協働」を意図した。たとえば、子どもの保育・教育について学ぶ人間発達学部生が絵本の内容や構成を考え、絵画表現やデザインを学ぶ美術・デザイン領域生が絵を制作、音楽領域生やサークル等で音楽活動を行う学生が演奏や作曲を行ってBGM・効果音の制作を行い、芸術と教養について幅広く学ぶ芸術教養領域生が全体のディレクションやことばの監修を行う、などである。この協働作業を通じて、他領域生の才能に驚き、また逆に自分の強みを再認識するという気づき生まれることを最大の目的とした。また、互いの強みを活かして協力し、「読み聞かせ」という日時の決められたプレゼンテーションに向けて準備を進めていく中で、役割分担、計画性、ディスカッションと意思決定を含むグループワーク力を身に付け、自らの技

能を社会の中で生かす意識を身につけることも目標とする。

授業進行としては、初回からすぐに制作に入るわけではない。まず担当教員（＝筆者）が、絵本とはどのようなメディアか、絵本独自の表現の面白さ、使われる技法などを紹介する絵本概論を、冒頭3週かけて講義する。そして、学生による絵本紹介プレゼンテーション（自分が勧める絵本をクラスで紹介する）を挟んで、絵本制作に移行する。まったくのゼロから絵本を作るため、登場人物や舞台設定、ストーリーなど全てグループで話し合っ
て決め、それをラフ（絵本の各ページの絵と本文を簡単なスケッチで示した設計図）にまとめていく。その後描画作業に移るが、絵が得意なメンバー1人が全ページを描こうとすると、週1回の授業ではとても学期中に完成しないため、ページごとに複数人で作業を分担したり、人物と背景に分業する必要が出てくる。その際、どうやって作品全体で絵柄を統一させるかも工夫のしどころで、逐一話し合いが必要になってくる。読み聞かせプロジェクトのため、絵本を制作して終わりではなく、BGMや効果音の構想、その演奏や音つけ、読み聞かせ用台本の執筆、朗読者の割り当て、読み聞かせの練習とリハーサルが続
き、14週目（最後から2番目の授業）が本番の読み聞かせ発表である。最終15週目は相互評価で、自分たちのグループと他のグループの読み聞かせについて、良い点や参考にな
った点、あるいは改善が望まれる点についてグループ単位で意見をまとめ、発表し合う。

評価は、プレゼンテーション、ディスカッションを含めた授業参加点30点（うち10点は絵本紹介プレゼンテーション点）、制作した絵本と読み聞かせ発表40点（同グループの学生は全員同じ点数）、最終レポート（他グループの絵本と読み聞かせについての評価）30点である。評価にあたり、学生には初回授業で強調する点だが、「アートプロジェクト2」は美術やデザインの授業ではないため、絵の上手さは直接的には評価の対象としない。他者と協力し一つの作品を作り上げるプロジェクト授業のため、協働のための技能（ディスカッション力、計画性、役割分担と遂行力）を評価する。この「協働のための技能」とは、例えば人と一緒に働く上でのマナーなどにも及ぶ。15週目の相互評価活動では、他のグループを評価するときはそのグループの方を向いて発表すること、評価されるグループは発言者の方を向くこと、といった指導も行うが、このように、「話している人の方を見る」という基礎的なマナーも、社会へ出ていく学生を育てる大学においては、重要な学びの一つであると考え

1.2. これまでの成果

「アートプロジェクト2」は、もともと2016年度に「教養講座（社会）」という科目として始まった授業だが、翌2017年度には、ちょうど名古屋芸大がBorderlessのスローガンのもと、学部を融合した科目群を打ち立てたのに呼応して、新しく創設された「アートプロジェクト」科目の「2」として位置付けられた（2020年度現在「アートプロジェクト」には1、2、3と3種類の科目があり、それぞれに興味深いプロジェクトが行われている）。

初年度から受講生が非常に多く、2016年度は前期5グループ5作品、後期1グループ1作品、2017年度前期は6グループ6作品、2018年度は前期10グループ10作品、後期5グループ5作品、2019年度は前期10グループ10作品、後期は7グループ6作品（1グループは第2節に見るリサーチ班で絵本制作なし）という、数多くの絵本作品が生まれてきた。

このプロジェクト活動を通して学生たちが協働しあった経験自体が授業の成果といえるが、本節では、それ以外に付記すべき成果について短くまとめる。担当者が最大の成果と考えるのは、プロジェクトの途中、グループによっては揉め事や人間関係の軋轢、計画の遅れや変更などがあったにも関わらず、これまで全てのグループが例外なく作品を完成させ、読み聞かせ発表までこぎつけたことである。社会に出たら、期限通りに仕事を仕上げることは当然の責務となる。そのため、成績評価において「制作した絵本または読み聞かせ発表40点分」には、「未完成作品は30点満点として扱う」というルールを課していたが、今までこのルールを適用しなければならない例はなかった。これは、学生がプロジェクトを通して、たとえ問題があっても、「絵本読み聞かせを行う」という最終目的を遂行すべく互いに調整・協調し合う力を身につけた結果といえる。

また完成作品も、学生ならではの自由な発想や工夫、アイディアに溢れ、担当教員も予想しなかったような作品や読み聞かせが生まれた。まず、全体的に達成度の高かった点として挙げられるのは、冒頭3回の絵本概論で強調している、「絵本は単に（すでに完成している）ストーリーに挿絵をつけただけのものではない」という特性を、学生が正確に理解し、自分たちの作品に反映した点である。絵本に関して多くの人が誤解している点として、絵本というと、まず文でストーリーを完成させてから、要所要所にその場면을説明するような絵をつけただけのものを想像してしまう。しかしそれでは、絵は文と同内容を視覚的に反復するだけで、絵にはなんの意味の広がりもない。そもそも、文でストーリーが完結しているならば、わざわざ絵本というメディアを用いず、小説として発表すればよいのである。絵本とは、絵と文それぞれが独立して意味をもち、その相乗効果でより深い楽しみを生み出すメディアである。その点を、講義の最初にさまざまな実例と共に紹介すると、学生たちはその核心を素早く呑み込み、文にはない意味を絵が補ったり、文にはない遊びを絵が含んでいたりする、「絵が語る」作品を作るようになる。それ以外にも、さまざまな材料を台紙に貼り付けたコラージュ絵本や、背景のみの絵本に読み聞かせをしながら登場人物をシールで貼り込んでいくという双方向型の絵本など、工夫を凝らした作品が生まれてきた。

学生の創意工夫は、絵本作品そのものだけでなく、読み聞かせ発表においても見られた。絵本の場面に合った効果音や生活音をネット上のフリー音源から見つけてきて臨場感を高めたり、朗読の際に悪役のセリフにエコーを掛けて「わるもの感」演出をしたり、演奏や録音ではなく手で机を叩く音でストーリーを盛り上げたり（動物の料理対決を描いた絵本で、審査結果が発表される前に「ドコドコドコ」と机を叩いて間をもたせ、「バン」の合図

で結果が発表されるという趣向)、あるいは、登場人物（実際には動物）の顔を印刷して切り抜いたプラカードを手に、ちょっとした寸劇を繰り広げながら読み聞かせを行うなど、学生たちは常に予想もつかない工夫とアイデアを見せてくれた。

これらの成果は全て、学生が授業の内容を正しく理解しインプットするのみでなく、それをさらに発展させてアイデアを出し合い、作品としてアウトプットするところまでもっていったことを示している。こうした、学んだ知識を自分たちで主体的に制作に結びつける活動は、非常に有効なアクティブラーニングの実践例といえるだろう。

2. 2019 年度リサーチ活動

本節では、「アートプロジェクト 2」に 2019 年度に新しく取り入れたリサーチ活動について、その必要性や実行の方法、結果についてまとめる。

2.1. これまでの課題

第 1 節に述べたように、「アートプロジェクト 2」は学生の満足度も高く、制作絵本や読み聞かせも優れた実り多い授業であると自負しているが、改善課題として指摘しうるのは「絵本制作と読み聞かせ：社会の中でアートを活かす」という副題の「社会の中で」の部分である。当初この文言は、自分の技能を社会の中で活用するという意識を指したものであった。すなわち、絵が描ける、音楽が奏でられるというのはそれ自体素晴らしい技能であるが、その技能を、「絵本読み聞かせを通して他者を楽しませる」「絵本を通して他者にメッセージを届ける」という目的のため、つまり社会をよりよくする目的のために使おう、という意味で用いていた。しかしこれまでの絵本制作活動では、学生たち自身が楽しいと思う絵本、自分たちが届けたいと思うメッセージに基づいてのみ作品を作っており、そこには、「社会では実際どのような絵本が求められているのか」という視点が欠けていた。真の意味で「社会の中でアートを生か」し、キャリア意識を醸成するには、この視点が欠かせない。

そこで新たに取り入れたのが、リサーチ活動である。制作する絵本を企画するにあたり、まず、絵本を日常的に必要としている子どもや、その子どもたちに読み聞かせをする保護者や保育士といった「社会」の中にいる人たちの意見を知り、それを企画に反映させてはどうかという趣旨である。そのためには、それらの人々が好きな絵本や読みたい絵本を調査することが必要になってくる。

2.2. リサーチの方法・結果

このリサーチ活動は、2019 年度の後期に初めて取り入れた。「アートプロジェクト 2」は、前期に西キャンパス（美術・デザイン領域）、後期に東キャンパス（音楽・芸術教養領域、人間発達学部）で開講している。無論、学部横断という授業目的からすると全ての学

部・領域生が揃うことが望ましいが、現実として、開講キャンパスにある領域学生の割合が多くなる傾向は否めない。リサーチは初めての試みであるため、日頃から附属クリエ幼稚園とも関わりの深い人間発達学部の受講生が多い学期に始めた方が、アンケートに協力いただける対象が容易に見つかり、スムーズに始められるのではないかと考え、後期の試行とした。

通常授業では、受講生を5-8人のグループに分け、1グループ1つの絵本作品を作ってもらうが、この学期は、リサーチを希望する学生のみを集めて1グループを作り、その学生たちには、絵本制作の代わりに、リサーチ活動を行ってもらった。「リサーチ活動」とは、この場合、リサーチ対象の選定、アンケート項目の設定、アンケート用紙の作成、対象者へのアンケートの回答依頼、回答の回収、結果の分析、すべてを学生主導で行うことである。そして、他のグループが読み聞かせ発表をする代わりに、このグループは、分析結果を踏まえてどのような絵本が求められていると考えるかについて発表を行った。

リサーチグループは、さらに二手に分かれ（以下「リサーチグループA」「B」とする）アンケート活動を行った。彼らが作成した実際のアンケート項目は、資料1、2の通りである。リサーチグループAは、園児の保護者を対象として、その保護者の子どもが好きな絵本と、保護者自身が好きな（＝子どもに読ませたい）絵本を尋ねた。リサーチグループBは、保育士を対象として、保育士が担当する園児の好きな絵本と、保育士自身が好きな（＝子どもに読ませたい）絵本を尋ねた。このように対象を変えることで、より多くの異なる立場の人々の意見を取り入れようと考えたようである。

資料1：リサーチグループAのアンケート用紙

絵本についてのアンケート調査

名古屋芸術大学

本校の講義にて絵本についての調査があり、幼稚園児の保護者対象でアンケートを行うことになりました。

お手数ですがご協力おねがいします。

・お子様の年齢 歳 ・性別 男・女

・お子様が好きな本を3つ教えてください。

1

2

3

・お子様はその本のどんなところが好きですか？

1

2

3

・読みやすいと思う本はどんな本ですか？

・どんな本があったら読ませたいと思いますか？

12月2日(月)までに、担任または門前及びバス添乗の先生までご提出下さい。

ご協力ありがとうございました

資料2：リサーチグループBのアンケート項目（Google Formを用いてオンラインで実施）

絵本アンケート

大学の授業の一環で、絵本についてのアンケートを集めています。
宜しければアンケートのご協力お願い致します。
(12月9日までによりしくお願い致します。)

回答した日付をご記入ください。
YYYY MM DD
2020 / /

あなたは今何歳の園児を担当していますか。
☐ 3歳
☐ 4歳
☐ 5歳
☐ その他: _____

園児に読み聞かせることが多い絵本のタイトルと理由を教えてください。（第一位）
回答を入力

（第二位）

（第三位）
回答を入力

園児に人気な絵本のタイトルともし理由が分かれば教えてください。（複数回答可）
回答を入力

あなたが園児に読み聞かせしやすい絵本のタイトルと理由を教えてください。（複数回答可）
回答を入力

あなたが園児に読んであげたい絵本はありますか。あればタイトルと理由を教えてください。（複数回答可）
回答を入力

以上になります。
ご協力ありがとうございました。

送信

Google フォームでパスワードを送信しないでください。

以下、これらのアンケートを集計し、学生が導き出した結果を示す。まず、好まれる絵本は子どもの年齢によってかなり異なることがわかった。以下に、アンケート中で子どもが好むとして挙げられた作品を列挙する：

【3 歳児が好きだと回答した作品】

- 『おならバスのたーむくん』（ささき・みお作、ひしかたチャイルド社）
- 『はじめての世界名作えほん 29 こぶとりじいさん』（中脇初枝 文、林桂子・門野真理子 絵、ポプラ社）
- 『だるまさんが』（かがくい・ひろし作、ブロンズ新社）
- 『世界名作アニメ絵本9 あきずきんちゃん』（グリム作、照沼まりえ編、柿沼美浩・山崎あい子 絵、永岡書店）
- 『はじめてのおつかい』（筒井頼子 作、林明子 絵、福音館書店）

【4 歳児が好きだと回答した作品】

- 『はらぺこあおむし』（エリック・カール作、偕成社）
- 『けんちゃんとあきまつり』（大村市オリジナル絵本製作委員会作、ふじわら・えりこ 絵、大村市オリジナル絵本製作委員会）
- 『しろくまちゃんのほっとけーき』（わかやま・けん作、こぐま社）
- 『よるくま』（酒井駒子作、偕成社）

- ・『ウォーリーをさがせ！ 謎のメモ大追跡！』（マーティン・ハンフォード作、フレール館）

【5 歳児が好きだと回答した作品】

- ・『からすのパンやさん』（かこ・さとし作、偕成社）
- ・『三びきのやぎのがらがらどん』（マーシャ・ブラウン作、福音館書店）
- ・『そらまめくんのベッド』（なかや・みわ作、福音館書店）
- ・『くれよんのくろくん』（なかや・みわ作、童心社）
- ・『かいじゅうたちのいるところ』（モーリス・センダック作、富山房）

【6 歳児が好きだと回答した作品】

- ・『I SPY 3 ミッケ！クリスマス』（ジーン・マルゾーロ文、ウォルター・ウィック写真、小学館）
- ・『小学館の図鑑NEO 恐竜』（小学館）
- ・『名作アニメ絵本シリーズ 20 ももたろう』（卯月泰子・大野豊 作、永岡書店）
- ・『はじめての世界名作えほん 41 みにくいあひるの子』（中脇初枝 文、高野登・門野真理子 絵、ポプラ社）
- ・『もしも地球がひとつのリンゴだったら』（デビット・J・スミス文、スティーブ・アダムス絵、小峰書店）

また、これらの子どもの保護者と保育士が「子どもに読ませたい」としたのは、表1のような特徴のある絵本だった。

表1：保護者、保育士が好む絵本の条件

【保護者が読み聞かせしやすい絵本】 ・字が大きく文章量が少ない ・分かりやすい絵や文章 ・擬音語や効果音があるもの ・しかけ絵本	【保護者が子どもに読ませたい絵本】 ・教育に関係する ・子どもが主人公になれるもの ・成長の手助けになるもの ・値段が安い
【保育士が読み聞かせしやすい絵本】 ・読み聞かせしながら子どもと会話が取れるもの ・リズム感があるもの ・明るい内容のもの ・絵が細かいもの	【保育士が子どもに読ませたい絵本】 ・グリム童話などの昔話 ・自分で考えてみようとするもの ・友達を思いやる気持ちが描かれているもの ・特徴的な言葉があって盛り上がりそうなもの

2.3. 学生の分析と発表

前節のアンケート結果を受け、リサーチグループの学生たちは、自分たちなりにその結果を分析し、「社会でどのような絵本が求められているか」について、次のような提案を行った：

<3 歳>

子どもたちは、読んで自分に置き換えることができる物語系を好む。保護者・保育士からは、絵本を通していろいろなものを見て楽しく知識をつけ、疑似体験をすることによって世の中のことを学んでほしいという傾向が見えた。

<4 歳>

子どもたちは、集団で何かをやり遂げる物語や、読みながらたくさん笑うことのできる絵本を好む。保護者・保育士は、教育的観点や、友人や周りへの思いやりを養うような絵本を読んであげたいという傾向があった。

<5 歳>

子どもたちは、自分とは別の世界のキャラクターたちの物語を好む。保護者・保育士は、物語の理解力や読解力を養える絵本を通して、子どもの成長につなげたいという傾向が見えた。

<6 歳>

子どもたちは、他の年齢の子どもと同じく物語系もあったが、図鑑や、知識が得られるような本を読む子が出てくる。保護者・保育士は、小学生に上がるため語学や知識、コミュニケーション能力が養えるものを読ませたいという傾向が見えた。

これらの結果を総括し、学生たちは、社会で求められる絵本に関し、「(ノンフィクションの図解などではなく) 物語系」「値段が安い」「明るい内容」という3つのキーワードを導き出した。また、「物語」の内容としては、「読みながら知識を身に付けることができ、自分自身で考えることや成長に良い影響を及ぼす物語」が好まれるとまとめた。

2.4. 教員による分析

リサーチ活動報告のしめくくりとして、学生たちが得たアンケート結果を、担当教員の側からも改めて分析してみたい。

園児が読みたい絵本が、年齢によってすべて重複のない作品群になったというのは興味深い結果である。子どもは大人に比べると成長速度が速く、1歳違えば、経験してきたことも、理解できることも、語彙も興味も異なってくる。そのためこのアンケート結果は、絵本をつくる時には、細かく何歳の子どもを読み手として想定するか、その年齢の子どもが理解できることや知りたいこと・興味があることは何かを知る必要があることを改めて

示したといえる。

また、絵本にはいくつかの下位ジャンルがあり、事物絵本（ストーリーは特になく、ものの絵とその名前を分かりやすく描いた絵本。「はたらくくるま」など）、ABC絵本（ものの名前を、あいうえお順やアルファベット順に整理・分類して提示する絵本）、リズム絵本（ストーリーよりも、文の音の楽しさやリズムに焦点を当てた絵本。擬音語だけで成り立つ絵本や、海外のマザーグース絵本などがこれに当たる）、物語絵本（最も一般的な、ストーリーのある絵本）、科学絵本（自然現象や動植物の生態などを分かりやすく解説した絵本）、探し絵本（細かく描かれたものや、意図的に見つけにくい形状・色で描かれたものを絵の中から見つける絵本）などに分類されるが、今回のアンケートで子ども達が好んだのは、ほぼ全てが物語絵本（学生は「物語系」という用語を用いている）だった。しかしリサーチグループの学生が正しく分析したように、6歳になると、知識を得るための図鑑（『小学館の図鑑NEO 恐竜』）や、地球の歴史や大きさを小さなリングに準えて説明する科学絵本（『もしも地球がひとつのリングだったら』）、物語ではなく絵（写真）そのものに注目する探し絵本（『I SPY 3 ミッケ！クリスマス』）など、物語絵本以外のジャンルが半数を占める。このことは、この年齢で急激に知識欲や好奇心が旺盛になり、また本から知識を得る楽しさを知ること示している。そのため、「おはなし」を楽しむだけでなく、書物から情報を得る、絵そのものを観察するなど、これまでとは異なる知的活動を行うようになる。

だからといって、これまでに育んできた物語への興味が消えるわけではない。『ももたろう』や『みにくいあひるの子』などの昔話もこの年齢の子どもに好まれることが、それを示している。「典型的」な展開を踏む昔話は、年齢が小さい子どもにも理解しやすいため、3歳で2冊（『こぶとりじいさん』『あかずきんちゃん』）タイトルがあがっているのは不思議ではないが、4-5歳ではそれが一旦消えている。年齢が上がると、より自由でユニークな展開を示す創作絵本の方が好まれるのだろう。しかし予想に反し、6歳で再び2冊の昔話絵本（『ももたろう』『みにくいあひるのこ』）が挙がるというのは興味深い結果である。その理由を明確に示すことはできないが、6歳児は、例えば反復の構造（ももたろうが、犬、猿、キジに出会うたびに同じやりとりを繰り返す）に気づいてそれを楽しむなど、3歳児とはまた違う「物語の構成」のようなものに楽しさを見出しているのかもしれない。

一方、保護者・保育士が子どもに読み聞かせたい絵本として、「擬音語や効果音があるもの」「リズム感があるもの」など、音について言及し、リズム絵本を求めているというのは注目すべき点である。子どもがまだ字が読めないうちに会う絵本は、「文字」としてではなく、身近な人の読み聞かせを通して「音」として出会う本である。そのため、擬音語や効果音を多用したり、あるいは読んで美しく響く文体（例えば、名訳として有名な瀬田貞二氏の『三びきのやぎのがらがらどん』の日本語訳は五七調になっている）、英語であれば韻文で書かれることが多い。すでに「文字」として本を読むことに慣れている大学生は、

絵本をつくるときにこのことを忘れがちである。つまり、いくらストーリー的に優れて面白い絵本であっても、本文を口に出して読んだ時に分かりにくかったり、読みにくかったり、音として唸唸としていては、優れた絵本とはいえない。今回のアンケート結果は、日頃、子どもに読み聞かせをする機会が多い保護者や保育士は、そのような音の重要性に気づいた上で絵本の選定基準の一つにしていることを示しているだろう。授業においては、「絵本の本文は必ず口に出して推敲すること」と何度も念を押したが、この点について、リサーチグループの学生も指摘するとよりよかっただろう。

3. 考察：リサーチ活動に見られるキャリア意識の醸成

本節では、第2節に見たりサーチ活動が、アクティブ・ラーニングの実践として、またさらにはキャリア意識の醸成にどう有効に機能したかを考察する。

まず、どのような点でアクティブラーニングの実践になっているといえるだろうか。冒頭に紹介した渡部（2020: i）の定義を繰り返すと、アクティブラーニングとは「プレゼンテーションやディスカッションのようなさまざまなアクティビティを介して、学習者が能動的に学びに取り組んでいくこと」である。実際、リサーチを行うにあたり、学生たちはさまざまなアクティビティを行なった。具体的には、調査項目と調査の実施方法を考え、アンケートフォームを作成し、さらにその集計結果を分析し、グループ内のディスカッションを経てプレゼンテーションを行った。これら全てのアクティビティは、リサーチの目的（＝社会の中でどのような絵本が求められているかを明らかにする）を果たすために行われたものである。逆に言えば、目的を果たすためには、学生は自発的にこれらのアクティビティを行わざるを得ず、授業で課した課題（ミッション）が「目的に従って自分たちのやるべきことを考え実行する」という能動的な学びを誘導したといえる。この点で、リサーチ活動は課題解決型のアクティブラーニングの有効な活動例として機能したといえるだろう。

次に、このリサーチ活動が、どうキャリア意識の醸成に資するか考える。前述のようなアクティブラーニングは、そもそも「何のために」行うのだろうか。学生にプレゼンテーションやディスカッションのようなアクティビティをさせるのは、「手段」であって「目的」ではない。アクティブラーニングの最終目的は、自分を取り巻く社会の問題を発見し、他者と協調してその解決のために働ける能力を身につけることだろう。その能力はそのまま、社会に出て生きていくためのキャリア教育につながる。

ここで、こうした能力を最も分かりやすくまとめている概念として、「キー・コンピテンシー（Key Competencies）」という用語を紹介したい。キー・コンピテンシーとは、国際化と高度情報化に伴い多様性が増した複雑な社会に適合するための能力を研究するため、OECD（経済協力開発機構）が中心となって立ち上げたプロジェクト DeSeCo（Definition and Selection of Competence）で提唱された、社会の中で生きるのに必要な能力を指す。

キー・コンピテンシーは、以下の3つのカテゴリーから成る：

1 言語や知識、技術を相互作用的に活用する能力：

「言語、シンボル、テキストを活用する能力」

「知識や情報を活用する能力」

「テクノロジーを活用する能力」

2 多様な集団における人間関係形成能力：

「他人と円滑に人間関係を構築する能力」

「協調する能力」

「利害の対立を御し、解決する能力」

3 自律的に行動する能力：

「大局的に行動する能力」

「人生設計や個人の計画を作り実行する能力」

「権利、利害、責任、限界、ニーズを表明する能力」

(文部科学省「参考資料」https://www.mext.go.jp/content/1377021_4_2.pdf より)

「社会の中で生きていく力を身につける」という最も基本的な意味でのキャリア教育を考えたとき、このキー・コンピテンシーはまさに、学生がまず身につけるべき価値観であり能力であるといえる。つまり、社会に出て働く将来を見据え、社会の中で何が求められているか、その要求にどう応えることができるかを学生が自律的に考えて調査し（＝3自律的に行動する能力）、その調査結果を活用して解決法を提案し（＝1言語や知識、技術を相互作用的に活用する能力）、人を説得して実行する能力（＝2多様な集団における人間関係形成能力）が求められるのである。

今回のリサーチ活動で必要とされたアクティビティの一つ一つが、このキー・コンピテンシー内の能力のどれを育成するか当てはめてみた。すると、表2が示すように、リサーチ活動は、キー・コンピテンシーの各項目に対応するアクティビティを少なくとも1つは含むことがわかる。

表2:「アートプロジェクト2」リサーチ活動に必要な手順とキー・コンピテンシーの対応関係

キー・コンピテンシー		リサーチ活動に含まれるアクティビティ
1 言語や知識、技術を相互作用的に活用する能力	言語、シンボル、テキストを活用する能力	・「社会の中で求められる絵本を明らかにする」という目的に適ったアンケートフォームの質問事項を考える ・分かりやすく、答えやすい質問文を推敲する
	知識や情報を活用する能力	・回答を整理・分類・解釈し、その傾向を考察する ・考察から「社会の中で求められる絵本」像を導き、聞き手に分かりやすいプレゼンテーションにまとめる
	テクノロジーを活用する能力	・対面で依頼することのできない調査対象者もインターネットを介して参加できるアプリケーション（Google Form）を活用する ・プレゼンテーション時に見せるスライドを適切なアプリケーション（PowerPoint）を用いて作成する
2 多様な集団における人間関係形成能力	他人と円滑に人間関係を構築する能力	・調査対象の選定・調査方法の決定・実行に至る過程の全てを、グループのメンバーと協調しながら遂行する
	協調する能力	・調査対象の選定・調査方法の決定・実行に至る過程を、グループのメンバーと相談・分担しながら協力して遂行する
	利害の対立を御し、解決する能力	・グループ内での意見の対立や都合の不一致などを話し合いで解決する ・アンケートに協力してもらう調査対象者の立場や都合を考慮し、調査によって不利益を被らない方法を工夫する

3 自律的に行動する能力	大局的に行動する能力	・「社会の中で求められる絵本を明らかにする」という最終目的を常に考慮し、それに適った調査法を考える ・調査日程を意識して行動する
	人生設計や個人の計画を作り実行する能力	・定められた期日までに「社会の中で求められる絵本を明らかにする」という最終目的が達成できるよう、グループで計画を立てる ・その計画が達成できるよう、プライベートや他の授業スケジュールなどを擦り合わせ個人の計画を立てる
	権利、利害、責任、限界、ニーズを表明する能力	・調査対象の選定・調査方法の決定・実行に至る過程で役割を分担し、自らの責任の範囲を意識し、実行する ・能力やスケジュールにより自分の役割が遂行できない場合、その限界とニーズを明らかにして他のメンバーに協力を仰ぐ ・役割がこなせないメンバーを可能な範囲で援助すると同時に、協力してほしい役割・努力を明らかにする

以上のように、リサーチ活動は、将来学生が社会に参加しキャリアを築いていく上で必要不可欠な能力を、満遍なく身につける機会を提供する活動だといえる。

4：まとめと今後の授業展開

ここまで、「アートプロジェクト2」の授業枠内で行っている絵本読み聞かせとそれに伴うリサーチ活動について、その内容や成果を見てきた。元々は複数領域生能力を持ち寄って絵本の制作・読み聞かせをしたいという意図で始まった授業だが、結果的には、学生のキャリア意識を醸成し、社会で生きるのに必要な能力を育む有効なアクティブ・ラーニングの場として発展してきた。

この授業も、いくつかの点で今後まだ改善と発展の余地があると考えられる。それを記すことでまとめに代えたい。まず1つは、リサーチ結果に基づいて絵本企画と制作を行うことである。2019年度は、実験的にリサーチ活動を取り入れた年であり、リサーチ活動と通常

の絵本制作活動を並行して同時進行させた。そのためリサーチが終わる頃には絵本が完成しており、リサーチ結果に基づいて絵本を企画することができなかった。2020年度はコロナ禍の影響でリサーチ活動を自粛したが、絵本制作に入る前段階で2019年度のリサーチ結果のみ学生に紹介した。それにより制作側の学生たちからは、「絵本作りには子どもだけでなく親の目線も重要であることが分かった」「絵本を読み聞かせる機会の最も多い保育士さんの意見を参考に、音に気をつけた絵本をつくりたい」などの反応を得た。今後、リサーチ結果をより有効に活用するため、授業前半でリサーチを行い、後半その結果に基づいて絵本を企画制作していく（あるいは、最初に出した複数の企画案の中でどれが最も社会的に求められているかをリサーチする）という過程を踏み、現実社会で商品開発を行う場合の「リサーチ → 企画 → 製造」というサイクルにより近づけたい。

また、2019年度はリサーチグループと絵本制作グループを最初から分けて実行したが、2つ目の改善点として、リサーチから制作、発表までの全行程を各グループが行うという試みも可能だろう。それにより、「読み聞かせ」という最終目的に向かい、最も人に喜ばれる作品はどのようなものかを自分たちで考え、それが正しいか調査・検証し、最終的に制作する絵本の企画に繋げることができる。企業では「リサーチ・企画・製造」はそれぞれ異なる部署が行うのが通常だが、その一連の過程を全て体験してみることにより、他人や他部署の役割を理解するという、キャリア教育の新たな可能性が開かれるだろう。

参考文献

- 小山英樹、峯下隆志、鈴木建生『この一冊でわかる！アクティブラーニング』PHP研究所 2016年
- 早川知江「絵本の文と絵の関係性システム」『機能言語学研究』第8巻 pp115-140 日本機能言語学会 2015年
- 早川知江「絵本の絵と文：表現の得手不得手と協力関係」『Proceedings of JASFL』Vol. 9: pp1-14 日本機能言語学会 2015年
- 文部科学省 中央教育審議会答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」2012年
- 文部科学省「参考資料」https://www.mext.go.jp/content/1377021_4_2.pdf（2021年2月10日最終閲覧）
- 渡部淳『アクティブ・ラーニングとは何か』岩波書店 2020年