

効果音を取り入れた絵本読み聞かせワークショップの開発

Development of Picture Book Reading Workshop using Sound Effects

学籍番号：201721669

氏名：小林 諒也

Ryoya KOBAYASHI

子どもに対する教育手法の1つに、絵本の読み聞かせがある。読み聞かせは基本的には大人が読んで子どもに聞かせるという、子どもにとっての受動的な学びの場であるといえる。一方、近年では文部科学省の「知識を相互に関連付け、社会における様々な場面で活用できる知識として身につけていくことが重要である」という方略によって、アクティブ・ラーニングという概念が小中高大各教育機関で取り入れられている。絵本の読み聞かせにアクティブ・ラーニングを取り入れ、能動的な参加を促す活動にできれば、より効果的な読み聞かせが実現できる可能性がある。そこで本研究では、絵本の読み聞かせに能動的な参加を促すために、効果音を使ったワークショッププログラムを開発することを目的とする。

本研究で開発するワークショップは、絵本の読み聞かせに効果音演出を加える、という内容である。開発のために、3回の実践を行いワークショップの要件を検討した。

第1の実践では、デジタル音源から音を選択し、絵本に効果音をつける作業をプログラムとして組み込んだ。大人を対象にワークショップを実施したところ、効果音をつける作業は、高揚感や達成感を高めることを確認した。一方、デジタル音源から効果音を探し選択することは難易度が高く、子ども向けワークショップには向かないことが明らかとなった。

第2の実践では、自らの体で音を出し、絵本の効果音として利用する作業をプログラムとして組み込んだ。この実践では子どもを対象にワークショップを実施し、体を利用したアイスブレイクの活用や、プログラム全体の流れの確認を行うことができた。ただし、体だけで音を出すことには難しさがあることが明らかとなった。

第3の実践では、機材を使って音を鳴らし、効果音として録音する方法で行った。さらに、本ワークショップが参加者の物語理解及びイメージ形成に与える影響を明らかにするために、通常の読み聞かせ、効果音付きの読み聞かせ、効果音をつけるワークショップ後の読み聞かせの3種類の読み聞かせを行い、それぞれ物語理解度テスト及び作話課題を課す実験を並行して行った。参加者は小学1～6年生10名であった。第3の実践においては、参加者が能動的に活動する様子が観察され、効果音の作成と選択は第1の実践に比べスムーズな作業で行われた。また、登場人物が人間である絵本を使用し、参加対象を小学4～6年生にすれば、物語理解度及びイメージ形成が促進されることが示唆された。

本研究で実践を重ねた結果、開発したワークショッププログラムは参加者を絵本の読み聞かせに能動的に参加させる仕組みを持ち、参加者に新たな体験を提供するものになったと推察される。一方で、読み聞かせの効果と考えられている物語理解とイメージ形成への影響については、今後も実践を繰り返し検討していく必要がある。

研究指導教員：宇陀 則彦

副研究指導教員：松村 敦