

平成19年度図書館情報メディア研究科プロジェクト研究 研究成果報告書

種 目	重点研究		研究代表者 氏 名	鈴木 佳苗
研究課題	小学校でのメディア・リテラシー教育とワークショップ：プログラムの開発と評価			
研究組織（研究代表者及び研究分担者）				
氏 名	所属研究機関・部 局・職	現在の専門	役割分担	
鈴木 佳苗	筑波大学・図書 館情報メディア 研究科・准教授	教育・社会心理学 教育工学	研究統括・ワークショップの開発と評価	
西岡 貞一	筑波大学・図書 館情報メディア 研究科・教授	コンテンツ制作	ワークショップの開発	
金 尚泰	筑波大学・図書 館情報メディア 研究科・講師	情報デザイン	ワークショップの開発	
研究目的				
近年、子どもたちが創作体験をする「ワークショップ」への注目が高まっている。ワークショップでは、通常、複数名が1組となり、1つの作品を作る。このような作品づくりの過程は、子どもたちの創造性や社会性を育むものと期待されている。また、ワークショップでは、デジタルカメラ・ビデオカメラなどのメディアを使うことがあり、メディア・リテラシーを育成するための取組としても期待されている。 従来のワークショップはイベント的に開催されることが多く、子どもたちが繰り返し参加しにくい、あるいは、参加する子どもたちの年齢が異なるためにワークショップに期待される創造性や社会性の育成の効果を検証することが難しいということがあった。しかし、小学校でワークショップを開催することができれば、子どもたちが繰り返し参加でき、また、参加する子どもたちの年齢を一定にすることが可能になると考えられる。 そこで、本研究では、ワークショップの実践から研究への展開を目標とし、次の3点を実施・検討する。 (1)これまでに筑波大学が開催してきたクリケットワークショップ、デジカみしばいワークショップ、映画ワークショップを参考に、小学校で実施しやすいワークショップのプログラムを開発する。 (2)小学生を対象として、新しく開発したワークショップを実施する。 (3)実施したワークショップのプログラムについて、ファシリテーター（ワークショップにおいて、子どもたちの活動をサポートする人）や見学者（教員等）に評価してもらい、小学校でワークショップを開催するための改善点を整理する。				

研究成果

1. ワークショップの開発

現在、小学校では、さまざまな教科でメディアを利用した調べ学習が行われている。そこで、本研究では、小学校での実施可能性を考慮し、メディアとして図書館の本を用いて調べ学習（情報を読み解く過程の体験）を行い、調べたことに基づいて作品づくり（読み解いた情報から何かを創造する過程の体験）を行うというワークショップのプログラムを開発した。ワークショップのプログラムの開発に当たっては、まず、これまでに筑波大学が公共図書館（牛久市立中央図書館）、企業（株式会社 CSK ホールディングス社会貢献推進室 CAMP）と連携して開催してきたワークショップを参考に、本研究の代表者・分担者が小学校で実施しやすいワークショップのプログラム案を作成した。このプログラム案に基づいて、2005 年から小中学生を対象としたワークショップを本研究科と一緒に開催してきた牛久市立中央図書館の職員、ワークショップにボランティアとして参加する大学院生・学群生と打ち合わせを行い、約 4 時間のプログラムを作成した。このプログラムは、大きく 4 つの過程（導入、図書資料を使った調べ学習、粘土を使った作品づくり、発表会・ふりかえり）から構成され、いずれの過程においても、作業はグループ単位で行うこととした。また、調べ学習のワークシート、感想シートなどについても作成した。

2. 新しいワークショップの実施

2007 年 12 月に、「動物」をテーマとしたワークショップ「しらべてみよう！つくってみよう！～動物編～」を開催した（主催：筑波大学大学院図書館情報メディア研究科、牛久市立中央図書館）。参加者の小学生は、3～4 名のグループ（計 4 組）に分かれ、まず、自分たちの選んだ動物（ウサギ、キリンなど）について調べ、調べた内容を各グループで 1 枚のワークシート（動物のさまざまな特徴を記入するためのシート）にまとめるという作業を行った。続いて、調べた内容に基づいて粘土で作品をつくり、作品完成後、それぞれの作品の特徴、工夫した点、大変だった点などについての発表、ワークショップ全体のふりかえりを実施した。最後に、感想シートへの記入を依頼した。作品については、後日、図書館内に参考資料とともに作品を展示した。

当日は、ファシリテーターとして、図書館職員 3 名、筑波大学大学院生・学群生 3 名（事前準備には計 5 名が参加）、教員 1 名が参加し、保護者・教員（つくば市内の小学校教員、筑波大学教員）・学生など、複数名がワークショップを見学した。

3. 新しいワークショップの評価

本研究では、①ワークショップ中の子どもたちのワークシート・感想シートおよび作業中の様子の観察、②上述のワークショップのファシリテーターおよび見学者からの新しいワークショップの良かった点、改善点についての指摘によって、ワークショップの評価を行った。

ワークショップ全体に対する評価としては、参加した子どもたちのワークシートおよび感想シートから、多くの子どもたちが熱心に、また楽しんで作業に参加していたことが示唆された。また、ファシリテーター、見学者からも、新しいワークショップの開発と実践に対して好評価を得たが、プログラムの詳細に対しては、さまざまな指摘が見られた。先述の 4 つの過程（導入、調べ学習、作品づくり、発表会・ふりかえり）における主な改善点については、以下に示した（以下の文末の①、②はそれぞれ上記の評価方法に対応）。

(1)導入

- ・今回のワークショップでは、グループを性別、学年によって事前に分けておくという手続きをとったが、いずれのグループも、性別、学年がほぼそろっていたことによって、調べ学習、作品づくりがスムーズに進んでいたようであった（①）。小学校のクラスでの実施の際にも、1つの方法として、性別ごとのグループの設定が有用である可能性が示唆された。
- ・今回のワークショップでは小学校低学年の参加者が多く、ワークショップ全体の作業の説明がやや難しかったという指摘が見られた（②）。説明の仕方をより簡単にする、図をより多く使用するといった工夫とともに、調べ学習、作品づくりのそれぞれの作業過程の冒頭で再度説明することも必要であるということが示唆された。

(2)調べ学習

- ・子どもたちは熱心に図書資料を探していたが、利用する資料の偏り（図鑑中心）が見られた（①、②）。改善点としては、もう少し広いジャンルの図書資料の利用をすすめることが必要であるといえる。
- ・子どもたちは複数の図書資料から情報を収集し、グループ内で相談しながら、1枚のワークシートに動物の特徴を書き込んでいた（①）。今回のワークショップでは、各自に1枚のワークシートを配布せず、グループに1枚のワークシートを配布することによって、グループのメンバーが読み解いた情報を共有できることを目指していたが、低学年の子どもたちや、コミュニケーション量の少ないグループでは、情報の共有が難しいことが示された（①、②）。改善点としては、グループのメンバーの学年や、コミュニケーションの量によって、ファシリテーターからの話しかけを多くするなど、サポートの仕方を工夫する必要があることが示唆された。
- ・調べた結果をワークシートに記入するだけでなく、調べた過程についての記録もあるとよいのではないかという指摘も見られた（②）。

(3)作品づくり

- ・子どもたちは、粘土での作品づくりを楽しんでいる様子であり（①）、今回のワークショップでの粘土の使用は好評であった（①、②）。
- ・コミュニケーション量の少ないグループでは、作品作りの時間の後半で作業に集中できない様子も見られた（①）。こうした状況に対するファシリテーターのサポートの仕方については、今後、検討していく必要があることが指摘された（②）。
- ・子どもたちは粘土で作品をつくり始めると、つくすることに集中しがちであり（①）、調べ学習のワークシートと作品づくりのつながりを持たせるための工夫が必要であることが示唆された（②）。
- ・ファシリテーター間の連携をもう少しとることができればよかったのではないかと指摘も見られた（②）。

(4)発表会・ふりかえり

- ・発表の練習として、何を行う必要があるのかを明確に説明しておく必要があったことが指摘された（②）。
- ・発表会の準備をする時間がやや短く（①）、発表のポイントを整理するためにもう少し練習の時間を取る必要があることが示唆された。

- ・各グループの発表時間が予定よりも長くなる傾向があり (①)、発表するポイントを事前にいくつか決めておき、予定発表時間を超える場合には、そのポイントまでで一旦発表を終えるように伝えることも必要であることが示唆された。
- ・子どもたちが作品をうまく説明できなかった場合に、ファシリテーターがどのようにサポートするかについて、あらかじめ相談しておいたほうがよかったという指摘があった (②)。
- ・ふりかえりの時間からワークショップ終了までの間に余裕がなく、子どもたち、ファシリテーターが、作品を味わうための時間をもう少しとることができればよかったという指摘も見られた (②)。

4. 小学校でのワークショップの実施に向けて

先述のように、今回のワークショップでは、メディアとして図書館の本を用いて調べ学習（情報を読み解く過程の体験）を行い、調べたことに基づいて粘土による作品づくり（読み解いた情報から何かを創造する過程の体験）を行うというプログラムを開発した。情報を読み解く過程では、子どもたちが幅広い資料を使うための工夫や、調べた情報を共有するための工夫が必要であることが示唆された。また、読み解いた情報から何かを創造する過程では、子どもたちが作品づくりのほうに集中しがちであり、読み解いた情報と作品づくりとのつながりをもたせるための工夫をする必要があることが示唆された。

これらの点を踏まえて、今後は、本研究のワークショップのプログラムの改善版を実施し、さらには、小学校の1時限の授業時間（45分）×複数回で実施できるように、プログラムの分割点についても検討を行っていきたいと考えている。

代表的な研究発表・特許等の成果一覧、特記事項等

Suzuki, K. (in press). Media education in Japan. In C.K.Cheung(Ed.), Media Education in Asia, Springer.

鈴木佳苗(印刷中) 複雑なメディアの影響の解明を目指して 筑波フォーラム, 80.