

汎用的技能習得・活用の場としての

「エドベン物語」の実践と考察

— 第2回「こどもコミュニケーションフォーラム」総括 —

浅川 陽子¹⁾・氏原基余司¹⁾・大塚 紫乃¹⁾

木村 文香¹⁾・城一 道子¹⁾・波多野和彦²⁾

松田 清美¹⁾・守屋 志保¹⁾・山路 進¹⁾

1. こどもコミュニケーションフォーラムとは

2013年度『教育総合研究』第2号（江戸川大学教職課程センター、高橋克、p. 27）によると「こどもコミュニケーションフォーラムは、多様化し複雑化する社会の人間関係やメディア環境において、子どもの成長過程を見据え健全な成長を導くために、子ども、家庭、学校、地域、職域その他の社会的関係性を踏まえ、それらが相互に協力、情報交換などをする人々の場である。このフォーラムでは、多くの学究的な情報や学びの成果を得て、地域の子ども・子育て支援に貢献し続けることの原動力を得て持続し続ける人の増えることを目標としている」とある。そして、第1回こどもコミュニケーションフォーラムの詳細や講演記録は前述 pp. 27-56 に記されている。

その後、江戸川大学メディアコミュニケーション学部¹⁾にこどもコミュニケーション学科が新設された（2014年4月）のとはほぼ時を同じくして、江戸川大学にこどもコミュニケーション研究センターが設置された。

こどもコミュニケーション研究センターは、子どもの育ちの解明を、保育学、教育学、心理学、

情報学、社会学を基礎として異なる専門分野研究者や実践家と協働しながら行うとともに、より良い保育、教育のための研究を推進するための組織である。また、江戸川大学におけるこどもコミュニケーション学に関わる研究を統括して、学生の教育研究に還元することや、地域社会における子どもの保育、教育及び指導者育成に関わる実践的な研究等の中心的な役割を担うことを目的とする。

それらの目的達成のために、こどもコミュニケーション研究センター（以下、研究センター）では、保育、教育に関する現代的なテーマでのフォーラムや研究会を企画・運営する。

2014年度は、第2回こどもコミュニケーションフォーラム「エドベン物語、エドベン遊び」（11月）、第3回こどもコミュニケーションフォーラム「危機管理とクレーム対応～保育園・幼稚園・小学校の教員・職員を対象に～」（12月）を実施した。

2. 第2回こどもコミュニケーションフォーラム

2.1. 汎用的技能習得・活用の場として

大学における学士課程教育の学びの目標の一つとしては、汎用的技能（ジェネリック・スキル）⁽¹⁾の習得がある。その内容は、コミュニケー

1) 江戸川大学こどもコミュニケーション研究センター

2) 江戸川大学情報教育研究所

ション力・数量的スキル・論理的思考力・情報リテラシーなどである〔文部科学省中教審大学分科会、2007〕。

第2回こどもコミュニケーションフォーラムは、江戸川大学学園祭と同時に開かれる日程であることから、講演会形式よりも双方向形式として、こどもコミュニケーション学科学生の教育の場とすること、保育系大学生としての汎用的技能習得・活用の場として、その内容を構想することにした。具体的には、こどもコミュニケーション学科学生の主体性、コミュニケーション、子どもや親と関わる体験と思考を実現するためにフォーラムにワークショップ型として企画した。

学生の準備は、1年生後期「こどもコミュニケーション基礎」「メディア活用論」「こどもコミュニケーション論」「幼児理解」の授業時間の一部を使って行った。3年次生になれば専門ゼミを活用して連携することが可能だが、1年次生のみ在籍の現状では、1年生後期の各授業内容に同時にフォーラムに向けての準備を入れ込まざるを得なかった。準備から実施まで約1か月という短期間であったが、『学科オリジナルキャラクター「エドベン」の物語を作ろう、そして参加する子どもたちとエドベンで遊ぼう』という教員側からの提案を、学生が受け止め、ふくらませていく形で進行した。

その結果、学生たちの、大学生としての資質や専門性の向上につなげたいという教員同士の連携を生み出したことは成果である。しかし、学園祭とフォーラムを重ねることの是非や、企画や推進役を教員から学生へ手渡すことが課題となった。

【日時等】

平成26年11月2日(日)10時～、13時～、(午前と午後の2部制) 無料

参加者：3歳から6歳の子どもとその保護者

定員：1部につき20名程度(全部で40名) 先着順

持ち物：よごれてもよい服と着替え、飲み物、タオル

会場：江戸川大学D棟(203多目的室、調理室)

【プログラム】

10:00	D203 室集合	13:00
10:10	学生と一緒にエドベン遊び	13:10
11:00	親子でホットケーキ作り	14:00
11:40	振り返り	14:40
12:00	解散	15:00

【学生にとっての学習活動目標】

- ① 自分の時間を管理する(限られた時間内で優先順位を付けて取り組むこと)
- ② 仲間とコミュニケーションを取って進める(グループ活動に積極的に取り組むこと)
- ③ 子どもや保護者に安全に楽しんでもらうことを最優先に考える(自分が楽しむレベルではなく)
- ④ マナーを知る(挨拶や身だしなみ、言葉遣い)

3. フォーラム実施までの活動

フォーラムの内容である「エドベン物語」と「エドベン遊び」の実施計画や準備は、「メディア活用論Ⅱ」と「幼児理解」の授業の一環として行った。「ホットケーキ作り」は、学生の有志が中心となり進めた。

3.1. 「エドベン物語」の実施計画

「メディア活用論Ⅱ」の全4回の授業で「エドベン物語」の立案、実施計画、準備を行った。子どもたちに楽しんでもらうために、パワーポイントで作成した紙芝居形式の物語を電子黒板に映し出し、演じることが最終的な目標であった。こどもコミュニケーション学科のオリジナルキャラクター(エドベン)を物語に登場させることを条件として提示した。内容はグループごとに自由に立案させた。10分程度の長さを目安とし、10枚のスライドを用いて物語を創作することとした。

第1回：7グループに分かれ、物語の内容を考

え、具体化する作業を行った。グループで話し合って物語を作り、紙にストーリーを書き出すことによって明示化させた。

第2回：グループごとに、ストーリーをスライドにする作業を行った。教員が例を作り、見本を演じて見せた。見本に基づいて、絵の挿入やアニメーションの技術を用い、効果的な演出を各グループで工夫させた。

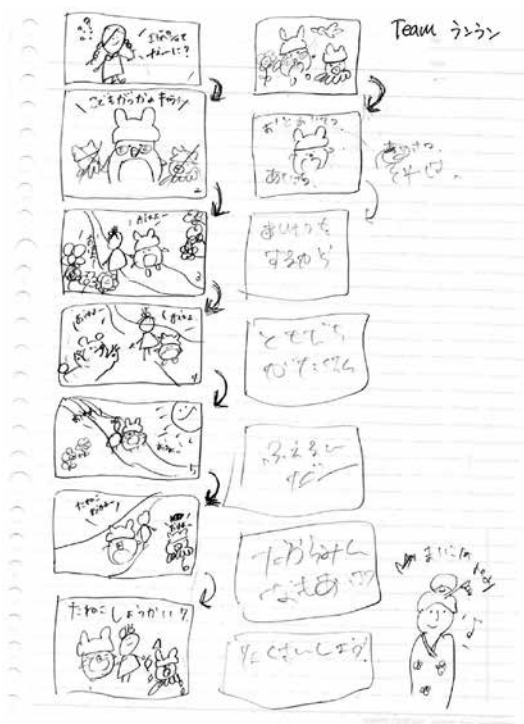
第3回：1回目の発表練習を行った。各グループがパワーポイントのスライドショーによって、物語を画面に映し出し、画面の前でストーリーやセリフを読み、演じた。それぞれのグループに対

し、感想や批評を書き、フィードバックした。発表練習を受け、次回に向けた改善を行わせた。

第4回：2回目の発表練習を行った。大勢の前



リハーサルの様子



提出したストーリーの例 (1)

虎すま エドヘン47言吾

① 方へに出る



② 出逢う



③ 虎すま



④ デートする



⑤ 道に迷う



⑥ 赤い糸の力



⑦ 糸を深まる



⑧ ホットシートの2" ホットケーキを作る



⑨ 食べれる



⑩ おいしかった



提出したストーリーの例 (2)



パワーポイントの絵

で物語を発表する姿勢を再度確認した。午前と午後の部で発表する2グループを決めた。

3.2. 「エドペン遊び」の計画

「幼児理解」の全4回の授業で「エドペン遊び」の立案、実施計画、準備を行った。子どもたちが主体的に参加できる、20分程度の遊びを計画させた。年齢に合った遊びの内容、及び、必要な道具や材料、説明や展開の仕方を具体的に考えることにより、遊びを通した子どもたちの学びについて理解することが目標に含まれた。

第1回：まず、遊びの発達に関する講義を行った。年齢に合った遊びとはどのようなものか、遊びを通した学びがどのように起こるか、保育者としてのかかわり方について理解を促した。3～5歳の子どもたちを想定して、年齢に合った遊びの案を出し合った。

第2回：1回目で挙がった案を基に、遊びの内容を決めた。五つの遊び（エドペンショッピングセンター、魚釣りゲーム、秋のタペストリー作り、

だるまさんがころんだ、ジェスチャーゲーム）に決定し、5グループに分かれて企画することとなった。遊びで使う道具や材料、遊びの流れ、想定される子どもの反応を書くための活動計画書を配布し、グループで話し合いながら記入させた。教員は学生に対し、子どもと関わる際にどのような配慮が必要か適宜助言した。

第3回：遊びで使う道具や材料を確定させた。数量についても明確にした。遊びの流れが子どもに適したものであるか意識させ、時間配分と説明を活動計画書に記入させた。遊びを午前の部と午後の部に分け、大きなグループを作った。午前の部はエドペンショッピングセンター、魚釣りゲーム、秋のタペストリー作り、午後の部はジェスチャーゲームとだるまさんがころんだを行うこととなった。フォーラム全体の流れを意識し、「物語」から「遊び」へのつながり、「遊び」から「ホットケーキ作り」へのつながりを考えさせた。遊びの導入、次の活動への促しを考え、誰が担当するかを決定した。

3.3. 前日の準備とリハーサル

学園祭の前日、当日と同じ時間の流れで、午前の部と午後の部のリハーサルを行った。午前の部の担当学生、午後の部の担当学生を事前に決め、担当でない者は子どもや保護者役でリハーサルに参加した。

9時-10時 学園祭の流れと役割分担の説明

10時-12時 午前の部のリハーサル

(午後の部担当の学生は子どもや保護者役)

12時-13時 お昼休み

13時-15時 午後の部のリハーサル

(午前の部担当の学生は子どもや保護者役)

15時-16時 リハーサルの反省と指導

運営側と参加側の両者の役割を体験するロールプレイを通して、子どもや保護者の深い理解につながることができた。また、どのような対応が適切でより良いのかを考えることができた。

リハーサルでは、必要な機材、道具、材料の準備は滞りなく進めることができた。子どもたちや

グループ: 17ペストリー 遊びのタイトル: 17ペストリー

材料: 1. 白紙、ボール、クレヨン、のり、木の板、画用紙、ペン、木の箱、折り紙、ボンド、黄紙	
遊びの計画	指導者の動き
0:00	準備 ボールは白紙に塗るための、画用紙は白紙に塗るための、画用紙は白紙に塗るための、画用紙は白紙に塗るための
5分	画用紙に線を貼る
2分	ボンドで木の箱を貼る、木の箱を貼る、木の箱を貼る、木の箱を貼る
8分	木の箱を貼る、木の箱を貼る、木の箱を貼る、木の箱を貼る

提出した活動計画、遊び道具の写真

保護者を迎える際の対応、「物語」から「遊び」へ展開する際の進行の仕方が課題として残された。

4. フォーラムの実施と結果

午前の部は10組（24名）、午後の部は7組（18名）の参加者があった。3歳から6歳の子どもを

対象として参加者を募っていたが、きょうだいで
の来場があったり、当日たまたま参加した方がい
たりして、1歳から8歳と幅広い年齢の子どもた
ちが参加した。

1日の流れはリハーサルと同様に進んだ。大き
な問題はなく、ほぼ計画通りに進めることがで
き、無事終了した。



エドベン物語



魚釣りゲーム



ホットケーキ作り



だるまさんがころんだ



作成したホットケーキ

5. 事後指導と活動の総括

5.1. 学生への事後指導

当日の活動を動画と写真で記録した。なお、一般の来場者が参加していたので、本企画の改善・研究のために撮影する事を説明し了解を得た。

フォーラム実施後、事後指導を実施した。90分の講義時間を使い、当日の活動を記録した（動画と写真）を編集し30分程度にまとめたものを前半部分で視聴し、後半部分で以下のまとめを記述することで、活動の振り返りを行った。

以下に、まとめのシートの項目を示す（A4判1枚）。

1. 【目標】

- ① 自分の時間を管理する（限られた時間内で優先順位を付けて取り組むこと）
- ② 仲間とコミュニケーションを取って進める



動画での振り返り

（グループ活動に積極的に取り組むこと）

- ③ 子どもや保護者に安全に楽しんでもらうことを最優先に考える（自分が楽しむレベルではなく）
- ④ マナーを知る（挨拶や身だしなみ、言葉遣い）

この①から④の中で、今回の「エドベン物語」で最も学びたかったテーマを一つ選び、なぜ、それを学びたいと思ったか、を文章で説明してください。

2. 【取り組み】

活動中、目標に関連した出来事に対してどのように取り組みましたか。いつ、どこで、誰が（誰と）何を、なぜ、どのように（5W1H）を意識して説明してください。

3. 【自己評価】

あなたは、自分が取り組んだことに対してどのように自己評価していますか。☆☆☆☆☆また、なぜ、そのように評価したのでしょうか。できたことや、残された課題を、説明してください。

4. 【今後の計画】

もし、同じような活動（場面）があったら、次はどのように取り組みたいですか。

このまとめに対して、ある学生の記述を示す（イタリック体）。

1. 【目標】

- ③ 将来、子どもと関わる仕事に就くために、保護者との関わりや子どもがどうしたら楽しんでくれるかなど知っておくべきことが、今後につながると思ったから。

2. 【取り組み】

エドベン商店街のとき、タペストリー作りで子どもに分かりやすく作り方を教えるために、言葉の選択や話すスピードに注意して説明した。

3. 【自己評価】

エドベン物語、タペストリー作り、2日目・ホットケーキ作りに取り組み、自分のやれるだけ

のことを全うしたと思う。ただもう少し頑張れたんじゃないかな。

4. 【今後の計画】

学園祭の計画を自分たちだけでしっかりと決められるように頑張りたい。

このような事後指導により、学生らは行事等を実施した場合は次の行事に向けて同じことを繰り返すのではなく、より良くするための改善が大切であることを、一部の学生ではあるが学ぶことができた。

5.2. 参加者アンケート

参加者のうち、12名からアンケートを回収した（回収率60%）。今回のフォーラムには、保育園や大学から情報を得て来場した方が多かった。当日は学園祭に来場している親子を対象に学生が宣伝活動をした。アンケート未回答の方を含めれば、当日の宣伝を受けて来場した方は5組程度いた。

内容の評価では、「よかった」、「まあまあよかった」という回答が100%を占め、フォーラムとしておおむね良い評価を得た。評価の理由には、

- ・お姉さんお兄さんと遊べて楽しめた
- ・子どもはとても楽しそうに参加していた
- ・創作、ゲームが楽しかった
- ・だるまさんがころんだのバリエーションが多く、楽しそうに遊んでいました

があり、子どもが楽しめたという点に満足感を得たようであった。また、今後の改善につながる、以下のような意見があった。

- ・ホットケーキを焼くところからやりたかった。
- ・着ぐるみエンドペンがいるかと思っていた。
- ・司会や進行が今一步…でしょうか。

体験内容の吟味や装飾等の工夫は今後の課題である。また、学生の進行がスムーズに進むように、学びの機会をどのように与え、指導するのか、更に深めることが必要である。

今後のフォーラムへの要望としては、

- ・昔の遊び（けん玉、竹とんぼ、たこ、お手玉）
- ・絵本、紙芝居、読み聞かせ
- ・音楽でダンス
- ・制作

など、具体的な内容が挙げられた。今回のフォーラムのように、学生と一緒に子どもが参加して楽しめる催し物を期待しているようであった。

6. 考 察

汎用的技能（ジェネリック・スキル）は、文部科学省中教審大学分科会の報告によると「多文化・異文化に関する知識の理解、人類の文化、社会と自然に関する知識の理解、コミュニケーションスキル、数量的スキル、情報リテラシー、論理的思考力、問題解決力、自己管理能力、チームワーク、リーダーシップ、倫理観、市民的としての社会的責任、生涯学習力、総合的な学習経験、創造的思考力等」とされ、社会人基礎力とも呼ばれる。その内容は、コミュニケーション力・数量的スキル・論理的思考力・情報リテラシーなどである[文部科学省中教審大学分科会、2007]。

本学科は幼稚園教諭1級、保育士資格の修得を目指す学科であり、本学科の学生は、将来は幼児教育の実践の場で活躍することが期待されている。そこで、今回のフォーラムでは、「主体性、コミュニケーション、子どもや親とかかわる体験と思考」を育成する目標として設定し、汎用的技能を習得・活用するための場として企画した。本プロジェクトを実施した結果、学生たちはPDCAサイクル（PDCA cycle、plan-do-check-act cycle）を一通り体験することができた。PDCAの各項目を以下に示す。

1. Plan（計画）：従来の実績や将来の予測などをもとにして事業の計画を作成する
2. Do（実施・実行）：計画に沿って事業を行う
3. Check（点検・評価）：事業の実施が計画に沿っているかどうかを確認する

4. Act（処置・改善）：実施が計画に沿っていない部分を調べて処置をする。

PDCA サイクルの各段階において、学生たちはそれなりに活動したが、十分な評価を受けるレベルに達することはできなかった。4月から講義等で学んできた事を、学園祭において「エドベン物語」と「エドベン遊び」というフォーラムを開催し、保護者や子どもたちと実際に接する体験ができたことが、今後の学びの経験として大きな意味を持つであろう。

「主体性、コミュニケーション、こどもや親とかかわる体験と思考」など、日常の講義では接することができない体験をすることができ、講義内容を統合化し、実践的に適応する場となった事により、学びへのモチベーション向上や自己学習肯定感などに結び付き、将来の保育者としての汎用的技能（ジェネリック・スキル）の能力育成が多

少ではあるが達成できた。

また、今回のフォーラムは、途中での変更や試行錯誤による揺らぎが多く、当初の企画とはかなり異なるものとなってしまったが、今後の本学科の指導の上で参考になる示唆を多く得ることができた。

《注》

- (1) ジェネリックスキルとは、文部科学省中教審大学分科会の報告によると「多文化・異文化に関する知識の理解、人類の文化、社会と自然に関する知識の理解、コミュニケーションスキル、数量的スキル、情報リテラシー、論理的思考力、問題解決力、自己管理能力、チームワーク、リーダーシップ、倫理観、市民的としての社会的責任、生涯学習力、総合的な学習経験、創造的思考力等」とされ、社会人基礎力とも呼ばれる。ジェネリックスキルを育成するために、各大学では様々な教育に取り組むことが求められてきた。