



コア・プロジェクト セッション 4
「コンセプトって分かる? ~想いをカタチに~」より

所長あいさつ 現代教育研究所所長 友野清文

昭和女子大学現代教育研究所は2014年11月に、押谷由夫先生のご尽力により、本学の6番目の研究所として発足しました。それから7年余りが経過し、所員（大学教員）と研究員（学内外からの公募等）の協働により、様々な活動を進めてきました。

今年度は次第に新型コロナ感染状況が落ち着いてきたため、ワークショップやセミナーなどを対面で行うことができました。また秋桜祭でも成果の一端を発表しました。一方でオンラインによる行事開催のメリットも感じられており、今後とも一つの選択肢として活用を行います。

これまでの活動は「研究グループ」を単位に行ってきましたが、次年度以降は、テーマに応じて編成される「プロジェクト活動」を中心とします。そして総合学園としての本学の特色が十分に活かせるよう、各部署との連携を一層強めると同時に、学外の様々な個人・団体組織との協働も深めていきます。さらに日常の活動を可能な限り広く公開し、情報発信を積極的に行ってまいります。今後とも研究所の活動へのご支援・ご協力をお願い申し上げます。

イベント報告 EVENT REPORT

コロナ下における日本人幼稚園オンライン集会 2021年8月11日13:10~16:20

海外で日本の幼稚園教育課程に準じた教育を行う場に日本人幼稚園があります。日本人幼稚園は世界各地に多数ありますが、文部科学省が把握するのは日本人学校附属の日本人幼稚園のみであり、大多数の海外在留邦人子女が通う幼稚園単体で設立されている日本人幼稚園の実態は明らかになっていません。そこで本プロジェクトではコロナ禍での日本人幼稚園の現状把握を目的に、オンライン集会を企画・開催しました。アメリカ、中国、ドイツ、オーストラリア、インドネシアの日本人幼稚園関係者が現状報告をし、世界各地から、54名の日本人幼稚園教職員、36名の保護者、42名の研究者および報道関係者が参加しました。

日本人幼稚園への入園動機は、帰国を予定し幼児期から日本の学校教育システムに馴染むことを主目的とする場合と現地に永住予定のため幼児期から日本語や日本の文化に親しむことを主目的とする場合に大別されますが、共通するのは日本人幼稚園は園児と保護者と教職員が日本語でコミュニケーションをすることができ、海外でも日本の教育と子育て文化を継承することのできるコミュニティであることです。けれ

どもコロナ禍により人の往来や企業活動が大きく制限を受け経済活動も停滞し、日本人幼稚園も大きな影響を受けました。

新型コロナウイルス感染症の特徴は感染が全世界的であると同時に世界各地の感染状況や感染拡大防止対策が文化や衛生状況により異なることにあります。そのため日本人幼稚園の中には2年以上オンライン保育を余儀なくされている園もあります。

日本人幼稚園は重要な社会インフラですが園児家庭の学納金のみで経営されているため、持続可能な運営方法を検討していくことが求められています。その具体的な方法について、今後は追究していきます。

(文責：鈴木法)

本日のプログラム ＜第1部＞	
13:10	あいさつ・説明 鈴木法子（昭和女子大学人間社会学部初等教育学科准教授・現代教育研究所所員） 野岩茉莉（昭和女子大学人間社会学部心理学科専任講師）
13:30	講演1 「日本語での幼児教育の現状と課題—世界のネットワーク化を求めて—」 カルダー淑子（日本語継承バイリンガル教育学会海外継承日本語部会代表・ジョンズホプキンス大学国際問題大学院講師）
質疑応答①	

活動報告 ACTIVITY REPORT

「絵本をつくろうプロジェクト」

英語教育研究グループは、2021年度の活動として「絵本をつくろうプロジェクト」を、2021年7月17日(土)と12月11日(土)に2回開催しました。今回の活動は、小学校児童が主体的に英語に親しむ機会を提供し、小学校での英語教育における絵本の活用とその指導方法について検討することを目的としました。

両日とも、都内の私立小学校アフタースクールを利用している小学校低学年の児童から参加者30名程度を募集し、5名～6名のグループに分け、実施しました。各グループに教員1名を配置し、途中10分間の休憩をはさんで、前半・後半40分ずつ計90分間のプログラムを行いました。教材としては、本実践活動のメンバーである金子朝子氏の著書、『トンちゃんの冒険』を使用しました。『トンちゃんの冒険』は、主人公の女の子のトンちゃんが、様々な失敗をしながら成長していく絵本で、絵だけでなく日本語と英語両方が書かれてあるバイリンガル絵本です。英語に親しみ、日本語で理解を深めることができる教材であることを考慮し、このプログラムで利用することにしました。

今回の絵本活動では、英語の絵本を通して、英語を「読む」「聞く」というインプットから、担当者とともに英語を「話す」「書く」というアウトプットへと自然に繋ぐことができるような活動を考え、実施しました。例えば、絵カードを使つてのクイズや話の順番を当てさせる



ゲーム的要素を盛り込んだ活動、自分の名前や簡単な英単語をアルファベットで実際に書かせる活動、更には絵本の一場面自分に顔を描かせる活動などを取り入れました。多様な活動を通して、児童たちは飽きることなく英語にふれ、積極的にアウトプットを行っていました。

終了後、参加者の保護者を通しアンケートを実施した所、ほぼ全員が「楽しかった」という好意的な回答で、参加者のレベルに合った活動だったと、担当者としては考えています。また、2回とも参加していた児童たちが、2回目にはより積極的に活動に参加し、更にはより正確にアルファベットも書けるようになっていたことが担当者間で実感できて、大変満足できる結果となりました。(この活動の詳細は、『現代教育研究所紀要』第7号に実践報告として掲載されました。) (文責：高味)

「プロジェクト研究：人形劇〈さくらの夢〉動画制作」

2021年度の表現教育グループの活動は、4年間にわたるプロジェクト研究「表現教育による〈深い学び〉の検証」の集大成として、人形劇『さくらの夢』の動画を制作し、令和3年度昭和女子大学「秋桜祭」で上映公開しました。制作メンバーは、研究所所員の早川、永岡とそのゼミ生16名、大澤所員、久米研究員、河内研究員、志田研究員、世田谷学園中学校・高等学校の美術部員16名です。今回は、これまでのプロジェクト研究で培った知見を活かし、さらなるスキルアップを目指して独創的な作品を創作することに注力しました。

まずゼミ学生からストーリーのアイデアを募り、それをベースに久米研究員がオリジナル脚本「さくらの夢」を書き下ろしました。また、人形劇の動画と別撮りした背景をクロマキー合成するため、美術制作チームを背景担当(早川ゼミ)と人形制作担当(世田谷学園美術部)に分け、さらに河内研究員とゼミ生、横浜国立大学や武蔵野美術大学の学生も加わって動画編集チームを編成しました。声優チームは夏季休暇中から久米の特訓を受け、音楽・音響制作チーム(永岡ゼミ)も、主題歌、劇中音楽、効果音のほとんどをオリジナルで制作しました。

そして、人形劇の動画、背景画像、セリフ、音楽・音響の全てのデジタルデータが揃ってからは動画編集の作業に専念、グーグルクラスルームに上がった動画を見ながら、半月近く教員と学生が意見を出し合い、納得のいくまで作品の完成度を高めていきました。

作品の上映公開にあたっては、大学祭公式HPの他、「さくらの夢ホームページ」を立ち上げ、初等教育学科・現代教育研究所のプロジェクトのアーカイブとしても見られるようにしました。この活動の全容については、後日、紀要や冊子等の成果物としてまとめる予定です。(文責：永岡)



「理科授業のヒントになる動画配信に向けた研究」

小学校では教科学習にプログラミングを取り入れることが必須となり、特に理科では電気の学習でIoTへの理解を意識した教育の推進が求められています。私たち理科研究グループは埼玉大学STEM教育研究センターと連携して2018年から研究を始め、教材と教授法の検討を進めてきました。1年目はSONYのMESH、2年目は埼玉大学STEM教育研究センター開発のSTEM-DUとレゴブロック、3年目はmicro:bitを用いました。授業づくりで私たちが大切にしてきたことは次の3点です。

- ① 手を使ったものづくりとプログラミングの融合
- ② 自分でゴールを定めて取り組む探究的な学び
- ③ 過干渉の回避



しかし、学校で始まりつつあるプログラミング教育は、ゴールが定まり、さらに発展させようとする時困難が伴うような教材を主軸とした学びになってしまっていることがあります。私たちは、どうすればこれを解決できるか考え実践的に検討を重ねてきました。問題となっているのは主に、教えられる指導者不足と、操作性が高く取り組みやすい教材を選べないことの2点ではないかと思っています。そこで、私たちは次の提案をしようと考えました。「指導者が工作やプログラミングの指導が不得手であっても、優れた教材と手順書があれば、子どもは自力で学べる。」

この仮説を確かめるために、数回に渡り授業実践を重ね教材と手順書を改良してきました。まず工作については小型扇風機づくりから始めることにしました。型紙はダウンロードして印刷で

きるようにします。山折り線と谷折り線を見て直感的に組み立てられるように設計してもらいました。風を受けて動く風車なども数種類選べるようになっています。ゴールは定めていません。

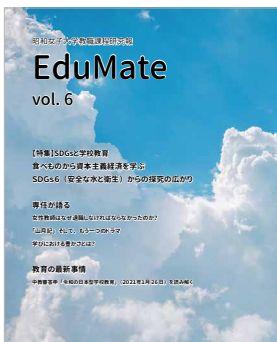
一方、プログラミングでは、多くの事例がオンラインで紹介されているmicro:bitを用いました。そして、扇風機づくりと同様に、子どもだけでプログラム組めるように手順書を作成しました。実践ではおよそ30分間で、人が近づくると扇風機が回るような装置を作ることができていました。制作物のほとんどを自分で作っているため、子どもたちは、自由にアレンジできるようになります。

ここまで4年間かかりましたが、ようやく皆さんに参考にいただけるような教材と手順書が出来ました。しかし、教師用指導書が必要かもしれません。米国では子どもがどのように学んでいるか分かる動画を教材と共に紹介している場合があります。日本ではこのような動画はあまり公開されていません。そこで、撮影に協力してもらえ小学生に集まってもらい12月に授業の様子を撮影しました。この動画を見ていただくことで、私たちが子どもに教えずることなく、子どもが主体的に手を動かしながらプログラミングを学んでいく様子をイメージしてもらえるようになるのではないかと考えています。2022年度に動画を公開する予定です。



本研究は、JSPS 科研費若手研究（課題番号 19K14210）の助成を受けています。（文責：白敷）

発行物案内 PUBLICATION INFORMATION



教育課題研究グループ
『EduMate vol.6』：
昭和女子大学教職課程研究報

【特集】SDGsと学校教育
食べものから資本主義経済を学ぶ
SDGs6（安全な水と衛生）からの探究の広がり

専任が語る
女性教師はなぜ退職しなければならなかったのか？
「山月記」そして、もう一つのドラマ
学びにおける豊かさとは？

教育の最新事情
中教審答申「令和の日本型学校教育」（2021年1月26日）
を読み解く



昭和女子大現代教育研究所
紀要第7号

本書の内容

論文	5本
研究ノート	3本
実践報告	4本

ご希望の方は研究所までお問い合わせください

Co-Creative Learning Session in SHOWA 2021

現代教育研究所がおくるコア・プロジェクト「コクリ＝Co-Creative Learning」は、中高部については総合的な学習／探究の時間、Co-Creative Learning Session (通称：コクリ)、大学についてはリーダーズアカデミー、Co-Creative Challenge (略称：コクチャレ) をフィールドとした「学びの冒険」。コクリ、今年のテーマは「SDGs」。世界に想いを馳せ、考え、創り、動き出す。そのための「想像力」と「創造力」を鍛え、様々な専門家から学び、フィールドワークを通し、探究を深めます。今年は、〈クリエイティブ・レッスン〉「観・感・勤」を鍛える「インプロシニング」からスタートです。続いて、プレイフルエンジンをスパークさせる「想像カスイッチONワーク」で、私の周りのSDGsトピックに気づく「観察筋トレ」。アイデアを生む「ミラクルワード」による「ニュースショー」トピックは、食糧危機×精進料理、米×防災、コスメ×児童労働、未来の食卓×農家実習、ジェンダー×ディズニープリンセス、海苔×東京オリパラetc。既存の知識をぶつけると、思いがけないものが見えてくる、生徒・学生たちは、フットワーク軽く、リサーチに没頭です。

専門家によるスペシャルセッション1回目は、水ジャーナリスト橋本淳司さんによる〈水ワーク〉、私の暮らしを気候変動・エシカル水利用から考え、水と健康、水とインフラ、開発途上国の現状をもとに私自身の未来アクションを考えます。2回目は、〈食べるとはどういうこと？食と農の過去・現在・未来〉をテーマに、京都大学藤原辰史先生のレクチャーです。人の命を育み支える「食と農」が「効率と利潤」によって地球規模で危機にある、先生の語り「微生物」「ナチスのキッチン」「給食」「縁食」は、「食べることを考えることは世界を考えること」と私たちの心を揺さぶります。続くセッションは、日本画家磯崎菜那先生によるクリエイティブ・レッスン。水彩絵の具・アクリル絵の具・



現代教育研究所では研究員を募集しております。
ご興味のある方はHPからご応募ください。

パステルを駆使し、自由に、素直に思いを表現する中で「私のお気に入りの一枚」誕生の現場には、たくさんのワクワクがあふれます。セッション4は、「ヘルスグラフィックマガジン」編集長のクリエイティブワーク。医師・専門家が症状や改善方法をさまざまな角度から楽しいビジュアルで解説する、最高にワクワクのマガジン、メイキング舞台裏を教わった後、チームに分かれ、ヘルスグラフィック表紙づくり。お題は「鼻炎」。「コクリ」のロールモデルとなるコラボレイティブワークで、学びのモチベーションがアップ。最後の合同セッションは、古新瞬映画監督による「シネマ・アクティブ・ラーニング」映画制作に必要な、論理構成力、アイデアの発想力、想像力、発信力のトレーニングの後チームに分かれショートムービーの作成です。創ることが学びを実感のワークです。

専門家からの刺激を受けたメンバーは、探究コンセプトの「問い」を決め、ラフアイデア・シートをもとに、調査・実験・フィールドワークを行い、「学びの冒険」の動画制作に着手です。その制作動画をもとに、SDGsモノガタリをどう料理するか、最後のプレゼンにむけての旅がスタートです。

そして、ついに迎えたコクリ(高校生)コクチャレ(大学生)プレゼンショータイム。ラインナップの紹介です。

コクリ・プレゼンショー

- 1：2050のお弁当～未来の食卓はどうなるの？～
- 2：SDGsニュース～海苔物語～
- 3：令和JK未来予想図
～ディズニープリンセスから見る理想の女性像～
- 4：目指せ食品ロスゼロ in Setagaya
- 5：私が私であるということ
～ラジオドラマから伝えるトランスジェンダーの方々の声～

コクチャレ・プレゼンショー

- 1：Sustainable Choices～輝きコスメの闇に迫る？～
- 2：Daily精進いかがでしょう～食からの環境貢献～
- 3：森の中に住む～エクセルギー・ハウスって～
- 4：みんなが得するお米の話

教師：エグジビジョン 江戸東京野菜を知ってるかい？

〈感じ・考え・動く〉コクリの旅は、続きます。

(文責：青木)



Newsletter vol.9 2022年3月31日発行
昭和女子大学 現代教育研究所
〒154-8533 東京都世田谷区太子堂1-7-57
Tel: 03-3411-7391 Fax: 03-3411-7398
Mail: kyoikukun@swu.ac.jp http://iome.jp
発行人：友野 清文