

遠隔授業による知的書評合戦「ビブリオバトル」の実践研究

校成学園高等学校

西村準吉

他 1 名

1. はじめに

本研究は、中学校・高等学校における読書指導及び、国語という教科内における読書活動の一環として「ビブリオバトル」という取り組みの可能性を探るという側面と、ICTの利活用の中で「遠隔授業」の可能性を探るという二つの側面から成るものである。

(1) 読書指導と「ビブリオバトル」

学校教育において読書指導は長らく「朝読書」と「読書感想文」が主たる取り組みとして行われてきた。1970年代に濫觴をなした朝読書はその後急速に学校教育において普及し、2001年には文部科学省が正式に予算的な支援を行うまで定着した。読書感想文に関しては、既に63回の歴史を重ねている全国学校図書館協議会主催「青少年読書感想文全国コンクール」が学校教育の中で強く根付いた影響もあり、現在では学校課題の定番となっている。しかしながら学校主導型の読書感想文は選書の不自由さに対する不満や、紋切り型の作文の元凶になっているのではないかというネガティブな評価も少なくなく、読書指導の中核としての位置づけも揺らぎ始めている（「読書感想文に対する苦手意識は、もはや日本人の共通体験とっていいのではないだろうか」（谷口忠大『ビブリオバトル』より）。朝読書にしても朝礼前の10分間という時間が受験指導に直接結びつきやすい小テストなどにとって代わられるケースもあり、絶対的な安定感のある取り組みとは言いがたい。

朝読書や読書感想文のように、教科やホームルームという一斉指導の形式を前提とした管理統制型の取り組みは、生徒の成長が内省的な面に留まるというだけではなく、画一的な指導による弊害も指摘されるようになってきており、学校教育の中で次世代の読書指導についてはまだ効果的な取り組みと呼べるものは定着していない。

そこで、「ビブリオバトル」という読書指導の新興勢力の一つを取り上げて、学校教育における読書指導のあり方に一石を投じてみたいというのが本研究の一つの目的である。

「ビブリオバトル」は誕生してまだ10年程度ではあるが、2016年からは中学校（光村図書）や高等学校（三省堂）の教科書にも掲載され、学校現場にも急速に広がりつつある。

まずはここでビブリオバトルの公式ルールを確認しておきたい。

【ビブリオバトル公式ルール】

- 1 発表参加者が読んで面白いと思った本を持って集まる。
- 2 順番に一人5分間で本を紹介する。
- 3 それぞれの発表の後に参加者全員でその発表に関するディスカッションを2~3分行う。
- 4 全ての発表が終了した後に「どの本が一番読みたくなったか?」を基準とした投票を参加者全員一票で行い、最多票を集めたものを『チャンプ本』とする。

【補足ルール】

発表の時間を5分ではなく「3分」とするものを「ミニビブリオバトル」として認めている。その際も、実際は5分で行われるゲームであることを説明する。

(2) 遠隔授業

「遠隔授業」についてはICTが学校教育の中で急速に普及してきたとはいえ、電波や機材などのインフラや技術的な部分が未整備な段階では、インターネットを利用した「遠隔授業」はまだまだ日常の教育実践の中で浸透しているとは言いがたい。平成26年度に研究助成を受けた「国語授業におけるICT活用の可能性～遠隔授業による和歌の実作を題材にして～」において、遠隔授業における研究授業を行った際も、インフラの整備と常設の電波が課題であった。

佼成学園では平成27年に全校舎内にWi-Fiを敷設し、全教室に電子黒板を配備。翌年には全校生徒がタブレット端末を所持するとともに、学校全体としてICTの利活用に対する意識が高まってきた。しかし、多くのICT先進校でも難儀しているように、設備が整ってからのICTの利活用が不活発であったり、一部の教員のみ利用に留まったりなどという課題も残っている。また、複数の場所にキャンパスを持ち、大型予算で運営している大学や、「遠隔会議」が大幅なコスト圧縮につながる環境にある大企業などにおいては急速に普及が進んできたオンラインによる遠隔システムの利用も、中学校や高等学校においてはほとんど進められていないのが実情である。

そうした中、本校においては、隣の区に設置されている同法人の佼成学園女子校との連携という独自の課題があるため、ICTの導入当初から遠隔授業の取り組みには関心を寄せている。「遠隔地」を繋いで授業を行うことに現実的な必然性があるという意味で、日常の教育活動における遠隔授業の実現は喫緊の課題でもある。

(3) 「遠隔ビブリオバトル」の経緯

2017年3月に読売新聞社の主催で行われた「ビブリオバトル全国大会」に本校中学3年生（当時2年生）1名が出場し、本研究の共同研究者の内野が引率したところ、奈良県生駒市の光明中学校からも中学校2年生（当時1年生）を引率してきた篠原嶺教諭と出会い、オンラインでビブリオバトルの対戦をするという計画が持ち上がった。ICT先進校であるがビブリオバトルについては始めたばかりという東京の私立男子校成学園と、ICT設備などは全く整っていないが、生駒市というビブリオバトル隆盛の地で鍛えられている生駒市立光明中学校が、オンラインで合同ビブリオバトルを行うという、言わば「異文化交流」の試みが起案された。そこで、今回の研究助成を使って11月にオンラインによる合同ビブリオバトルの研究授業を行うことになり、10月には生駒市の公共図書館や光明中学校への実地調査も行い、各地への取材、校内での指導、設備の調査など準備を進めてきた。

2. 先行研究について

(1) ビブリオバトルについて

ビブリオバトルは2007年に京都大学の情報工学研究室において誕生した。当時学術振興会特別研究員だった谷口忠大氏が研究室の大学院生らとともに、当時流行していた「輪読会」が良書の選出に適していないことから、それに代わる新しい図書推薦システムとして考案したものがビブリオバトルであった。「コミュニティにとってビブリオバトルはインフォーマルコミュニケーション活性化のための有効なツール」（谷口忠大『ビブリオバトル』（文春新書 2013年）と確信したように、その後京都大学や大阪大学を皮切りに各地で広がっていった。現在では「ビブリオバトル普及委員会」（代表：岡野裕行皇學館大学准教授）に多くの普及委員を有し、下記のWEBサイトを運営している。

【参考】

ビブリオバトル公式WEBサイト <http://www.bibliobattle.jp>

(2) ビブリオバトルについての研究

ビブリオバトルは誕生してまだ10年程度の歴史しかいないため、刊行されている書籍類も創始者や普及委員会など「創り手」の立場から発信されたものがほとんどである。【参考文献】に挙げた書籍もビブリオバトルについての入門書という趣であったり、啓蒙的な色彩が強かったり、必ずしも客観的に考察するという立場で書かれているわけではない。分析的な視点も取り入れた文献としては、ビブリオバトル普及委員会編著『ビブリオバトル

入門』（一般社団法人情報科学技術協会 2013年）がある。制度設計の思想や教育効果などの分析を織り交ぜながら全国各地での取り組みを、学校現場に限らず多くの事例に言及している。とりわけ、同書所収の須藤秀紹「ビブリオバトルの科学」はゲームのメカニズムや、自己表現、コミュニケーションにおける機能などについて詳しい。中学・高校の教育現場における発信としては、前田由紀「中学校・高等学校におけるビブリオバトル活用の提言（「学校図書館」2015）、浅見和寿「アクティブ・ラーニング型授業とICT活用の融合：ビブリオバトル・反転授業を通して」（埼玉県高等学校国語科教育研究会 2017）があるが、主に図書館・司書からの発信が多く、国語教員からの実践報告や教育効果についての考察は今後の研究を俟たねばならない。

（3）遠隔授業についての研究

一方、「遠隔授業」については様々な角度から検証がされている。そもそも広義で捉えた場合の「遠隔教育」はギリシャで時代にプラトンがディオニシオス王に手紙を送って教授したという記録を嚆矢とするという説もあるほど、古今東西に渡り研究の素材には事欠かない。日本でも江戸時代末期の松下村塾における吉田松陰と久坂玄瑞の書簡を通じた「遠隔教育」が名高いが、現在でも通信教育や放送大学などの「遠隔教育」の果たしている役割は大きい。近年ではICT技術の進歩に伴い、eラーニングを中心とした遠隔教育の可能性について日進月歩の研究が進められている。鄭仁星・久保田賢一編著『遠隔教育とeラーニング』（北大路書房 2006年）にはこうした歴史を踏まえて、世界各国の遠隔教育のあり方が報告されており、「従来型の学校教育の中で始まったeラーニングは、本格的に遠隔教育の一つの形態に位置づけられ、インタラクティブなコミュニケーションを持つ遠隔教育の時代に入ることになる」と現在の状況を予言している。

しかしながら、現在のところ遠隔教育の主役は通常の教育活動ではない。上白石修「テレビ会議を活用した遠隔での討論学習における指導過程の工夫と多地点間交流の意義」（コンピューター&エデュケーション 2004年）、相馬恵子「ビデオ通話による遠隔地との協働学習を取り入れた中学理科の授業実践」（理科教育学研究 2016）や「中学特殊学級でのテレビ会議システムを利用した授業の有効性」（中国学園大学紀要 2003）など、僻地や養護学級などというやや特殊な環境を打開するためのツールとしての遠隔教育という色彩が強い。実際に、今回の研究授業がICT教育ニュースに掲載されたところ、即座に神奈川県養護学校から遠隔授業についての問い合わせがあった。したがって、日常ユースの実践報告については本研究の学校教育に資するところは決して少なくないかもしれない。

【参考文献】

- 谷口忠大『ビブリオバトル』（文春新書 2013年）
- 木下通子『読みたい心に火を付けろ！』（岩波ジュニア新書 2017年）
- 須藤秀紹『読書とコミュニケーション ビブリオバトル実践集』（子どもの未来社 2016年）
- 粕谷亮美『ビブリオバトルを楽しもう』（さえら書房 2014年）
- ビブリオバトル普及委員会『ビブリオバトルハンドブック』（子どもの未来社 2015年）
- 沢音千尋『マンガでわかるビブリオバトルに挑戦！』（さえら書房 2016年）
- ビブリオバトル普及委員会『ビブリオバトル入門』（情報科学技術協会 2013年）
- 鄭仁星・久保田賢一編著『遠隔教育とeラーニング』（北大路書房 2006年）
- 生駒ビブリオ倶楽部と生駒市図書館『中学生の君に読んでほしい本』（冊子 2017年）

3 ビブリオバトルの取材から

（1）生駒市公共図書館向田真理子館長への取材（2017年10月17日）

奈良県生駒市は行政を挙げてビブリオバトルに取り組んでおり、「生駒ビブリオ倶楽部」というWEBサイトも運営している。生駒市教育大綱には「人と本、人と人をつなぎ、まちづくりの拠点となる可能性に満ちた図書館づくり」と掲げられており、まさしくビブリオバトルの思想と一致している（向田真理子「生駒市図書館と『ビブリオバトル全国大会 in いこま』（みんなの図書館 2017）。その中心となっている生駒市公共図書館の向田真理子館長は公共図書館でのビブリオバトル開催もかなりの回数を重ねているという。また、今回の合同研究授業を行う光明中学校とも数年前からビブリオバトルを通じて連携をしている。

毎年生駒市ではビブリオバトルの全国大会を主催しており、全国から多くの参加者を集めている。こうした経験から、イベントの主催者として投票時における「組織票」をどう防ぐか、「読みたくなった本」という指標以外の要素（同一コミュニティ・親族など）による投票などといったゲーム上の落とし穴をどうするかについて、事前にビブリオバトルの思想についてのマインドセットが大切であるという運営上の助言をいただいた。

（2）ビブリオバトル創始者谷口忠大教授への取材（2017年11月4日）

本研究にあたって、ビブリオバトルの創始者である立命館大学教授の谷口忠大氏に取材をした。11月4日に京都において「まちせんビブリオバトル」というイベントが開催され

る運びになっていたため、基調講演を聴きがてら取材を試みようとして連絡を取ってみたところ、発表者としての参加を要請された。

右のチラシのイベントは、京都のまちづくりに役立つ本を持ち寄ってビブリオバトルを行うという「テーマ型」のビブリオバトルで、少人数の「ワークショップ型」の予選と、会場全体による「イベント型」決勝という両方のスタイルを経験することができた。私自身は、川端裕人『川の名前』という本で予選を勝ち抜き、決勝では準チャンプ本に選ばれたということもあり、大きく実践のイメージがつかめてきた。そして基調講演において谷口氏から



幾つかの教示を得たが、その中で繰り返し述べられていたのが、「学校においてビブリオバトルを行う場合、まずは教員自身がやってみることが必須である。」ということである。これは氏のほぼ全ての著作において述べられている主張で、ビブリオバトルの根幹に関わることらしい。

前記の通りビブリオバトルはルールはいたってシンプルな作りになっているが、それゆえに5分という時間感覚や聴衆との距離感など、体験して初めて見えてくる部分が少なくない。とりわけ自身が未経験のままビブリオバトルを生徒にやらせると、人前で数分間一冊の本のみをテーマに話をするという緊張を軽く見積もってしまいがちだという。

更に、「ビブリオバトルは「読み手側」の発想で設計されたゲームである」ということを強調されていた。学校という空間は得てして教員が主導権を握り、管理・統制の中で全ての教育活動を行いがちである。そのため教員が、発表や評価を全て参加者（「読み手」）である生徒に委ねることができていないケースが多く、結果的に発表者が「見えない大人」という権威を念頭に置いて発表を行ってしまう場面が目立つという。また、イベントなどにおいては教師が原稿を作成するように指示し、発表者はその原稿を読むことを訓練し大会に臨むという形で、ビブリオバトルの臨場感を大きく損ねてしまうケースを「失敗例」と位置づける。ビブリオバトルは決して「プレゼン大会」ではないということだ。

その上で、学校におけるビブリオバトルは少人数でゲーム性の高い「ワークショップ型」が合っているということも述べていた。少し大げさな言い方ではあったが、「ビブリオバトルは民主主義の体験学習である」という主張は示唆的であった。

江戸時代には「会読」と呼ばれる読書会が大流行し、身分を超えた少人数の議論が明治維新の礎を成したとの説がある（前田勉『江戸の読書会』（平凡社 2012年））。その伝

で考えるなら、学校においてビブリオバトルというゲームが個人の社会参加の自覚を高めることに寄与し、結果的に民主主義の体験学習になるかもしれないという考えもあながち論理の飛躍とは言えまい。

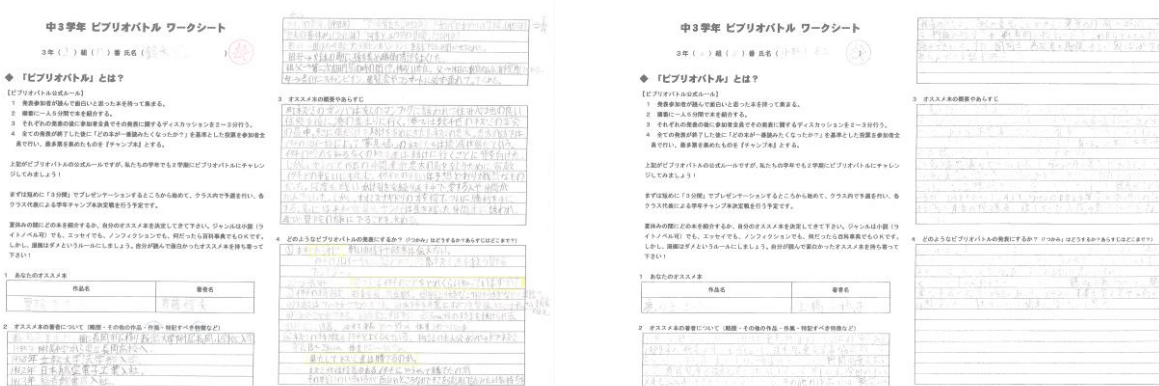
(3) ビブリオバトル普及委員会の方々への取材（2017年11月7日）

「ビブリオバトルシンポジウム2017」ではビブリオバトル普及委員会の幹部の方々と懇談する機会を得たが、そこでも学校におけるビブリオバトルの活用は評判が芳しくはないように感じられた。上記にあるような、教員自身の不参加や原稿準備などに加えて恣意的なルール改変などがビブリオバトルの設計思想と相容れないからであるらしい。この問題はビブリオバトルの問題と言うよりは、「教授者主体」の学校教育から「学習者主体」の学校教育への移行期の葛藤というべきものと考えた方がいいかもしれない。

4 国語の授業としての取り組み

(1) ワークシート・ワークショップ型授業とバトラーの選出

「ビブリオバトル」初心者である中学3年生の指導に当たり、共同研究者の内野はまず夏期休業中の課題としてワークシートを記入させるところから始めた。その後、二学期の授業でビブリオバトルについて各クラスでゲームのルールと意義について説明し、実際のバトルの状況は YouTube による他校生徒の実演の視聴によってイメージを持たせた。更に、内野自身が生徒に対してビブリオバトルのサンプル発表を行った。ただし、今回の研究授業の設計上、5分間というルールは授業内では難しく、3分間のミニビブリオバトルという形で行った。ミニビブリオバトルとはいえ、中学生が一つの題材を「3分間」一人で構成するという経験は一旦紙の上でシミュレーションしてみなければイメージをつかむことができない。初心者には有効な手段だったと言える。



各クラスの授業内で1班4～5名のグループに分かれ、「ワークショップ型」の「ビブリオバトル」で予選を行い、各班から決勝進出生徒を選出し、同じ題材によって学級全体で発表形式での「イベント型」ビブリオバトルを行った。そこで「チャンプ本」を獲得した生徒がクラス代表として研究授業に参加することになった。

(2) キックオフイベントと研究授業告知

「ビブリオバトル」は発表者の語りにばかり注目が集まりそうだが、実は公式ルール3にあるディスカッションタイムが成功の鍵を握っている。特に今回のように他校の生徒と合同で行う場合、場合によっては全く手が挙がらないという状況も想定され、ゲームが一気に白けてしまう可能性もある。そこで、当日の会場となるラーニングコモンズで、国語科の教員が発表者としてビブリオバトルを行い、生徒が参加者としての経験をするというイベントを企画した。もちろんゲームそのものへの理解を促す狙いもあった。「教員自身がやってみることが必須」というビブリオバトルの学校導入における最大のポイントを踏まえることも強く意識した。

11月16日17:30から、国語科教諭4名が発表者として登壇し、中学3年を中心とする生徒25名程度、教員数名が参加した（教員版は5分間の公式ルールに従って実施）。学年を跨いだ教員であったため、初顔合わせのメンバーであったものの所期の狙い通りディスカッションは白熱し、チャンプ本も学年以外の教員に票が集まるという、ビブリオバトルの設計思想に合致した形で成立した。ビブリオバトルは「身内」に対する「組織票」という発想からいかに脱するかということもテーマにもなっており、難しい側面もあったが、生徒がゲームの思想を正しく理解していることの証明にもなった。

また、今回の研究授業のコンセプトを周知するためにも「ICT×ビブリオバトル」という企画の趣旨を鮮明にしたチラシを作成した。



5. 研究授業の概要と準備

(1) 協力者の要請

今回の研究授業では、佼成学園側と光明中学校側の双方において安定した通信環境の中で生徒同士が行うビブリオバトルを運営しなければならないため、ビブリオバトルとして

の授業運営と遠隔授業の環境運営を同時に行う必要があった。特に光明中学校は ICT 環境の全く整っていない普通の公立中学校ということもあり、不安定な電波状況や PC の利用制限による混乱などが予想された。そこで 10 月 16 日に西村が同校を訪問し、篠原教諭と授業方針について打ち合わせをした上で、現場となる図書室の通信環境を確認しつつ同校管理職にも協力を仰いだところ、快く応じて下さった。

しかしながら、研究授業当日は全体運営を行う西村が佼成学園側にいなければならず、光明中学校におけるテクニカルサポートが必須であろうという見通しが出てきたため、当日には本校情報科の萩原知明教諭を現地に派遣することを決めた。同時に、佼成学園側のテクニカルサポートは、本校情報科の岡野英樹講師に依頼し、円滑な運営を行う環境を整えた。以下、光明中学校側の記述は、現地にいた萩原教諭の報告を参考にした。

(2) 授業の枠組み

〈佼成学園側〉

授業者：内野賢一教諭（中学 3 年 1 組担当）。ビブリオバトル司会（佼成学園側）。

※発表者は 4 クラスから 1 名ずつ選出され、本授業に参加。

授業：中学 3 年生国語（5、6 時限）

教室：佼成学園中学棟 2 階「学びの森」（ラーニングコモンズ）

協力：佼成学園高校情報科非常勤講師岡野英樹

〈光明中学校側〉

授業者：篠原嶺教諭（中学校 2 年生担当）。ビブリオバトル司会（光明中学側）。

教室：図書室

協力：佼成学園高校情報科萩原知明教諭

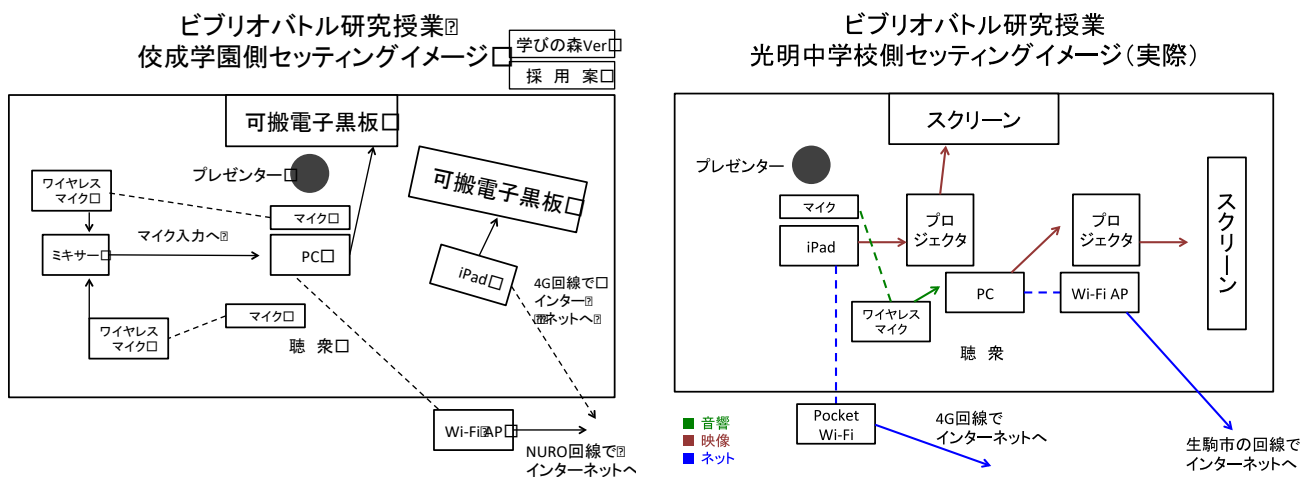
(3) 遠隔授業による合同ビブリオバトルの構成

i ビブリオバトルの進行

- 1 ルールは「発表 3 分」「ディスカッション 2 分」のミニビブリオバトル形式。
- 2 両校からそれぞれ 3 名の発表者を出し、交互に発表を行う。
- 3 質疑応答は原則としてオンラインで映し出された相手校に対して行う。
- 4 全ての発表終了後、両校の 6 名の発表者の紹介した本に対して、両校の生徒全員による投票を行い「チャンプ本」を決める。
- 5 タイマーは「ビブリオバトルタイマー」（非公式）を用いる。操作は司会か撮影者が行う。

ii 遠隔授業の構成

- 1 双方の教室には二つの電子黒板（スクリーン）を用意し、ビブリオバトルの発表者と参加者（聴衆）をそれぞれ映し出す。
- 2 発表者は電子黒板に繋いだ PC（固定）に設定した Skype によるビデオチャット通信を行う。その際ピンマイクを用いて直接電子黒板から音声が出るようにする。
- 3 参加者（聴衆）の様子はそれぞれの撮影者が iPad を用いて FaceTime で繋ぎ、相手側の電子黒板（スクリーン）に映し出す。



iii 通信環境の整備

Wi-Fi 経由でのインターネット接続で懸念される点として、電波を利用した通信となるため、有線による接続に比べて接続の信頼性、通信品質が不安定であるという点である。加えて、今回の研究授業で行われるスカイプによるビデオ通話には、十分な通信品質と高い信頼性のあるインターネット接続が不可欠である。ネットワークの速度について、上記の環境では下り 43.3Mbps-54Mbps 程度、上りは 48Mbps 程度-80.2Mbps という安定したビデオ通話の実現に支障ない環境が構築できた。



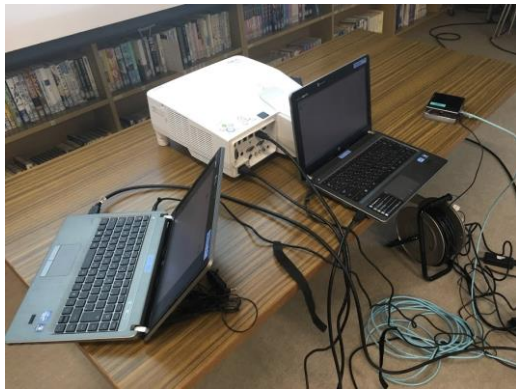
会場となった図書室



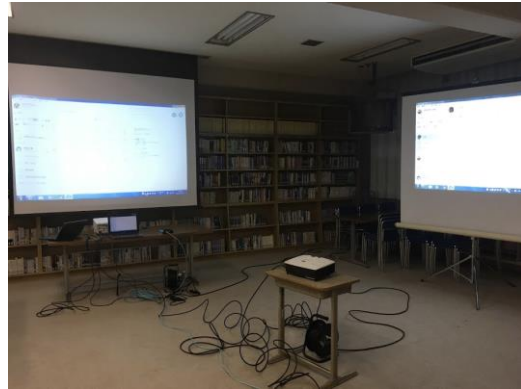
無線 LAN ルーター Aterm WG1200HS



図書室の情報コンセント



ルーターと PC の設置状況



プロジェクタの設置状況

音声については iPad より直接出力するケーブルを持ち合わせていなかったため、iPad のスピーカーを利用した。この iPad Pro のスピーカーは、従来の iPad と比較してスピーカー数が増設されているため、別途外部スピーカーに出力しなくとも十分な音量が確保できた。

また、前日の設営で問題点となったハウリングを解消する対策の一つとして、PC 側にワイヤレスピンマイク（Audio-Technica 製 ATW-1101/L）を設置した。これによってプレゼンターの音声をより聞き取りやすくするとともに、ハウリングの原因となるマイクがスピーカーの音を集音する可能性を低減させた。音声については受信機のアンバランス（フォン）出力より PC のマイク入力に接続している。



使用したマイク

(https://www.audio-technica.co.jp/mi/show_model.php?modelId=2566)



佼成学園との通話テスト

6 研究授業

(1) 遠隔合同授業通信環境

接続テストから回線を維持したまま、今回の主目的となる研究授業を開始した。実際に授業が開始されると、光明中学校側と佼成学園側のビデオ通話のタイムラグはほとんど

発生せず、まるでそばにいるかのようなスムーズなレスポンスとコミュニケーションを行うことができた（事後アンケートによれば校成学園側には気になった生徒もいた）。音声についても双方のプレゼンターの音声がハウリングすること無くクリアに聞き取ることができた。聴衆の声についても iPad にて十分集音することができ、光明中学側の盛り上がりについても校成学園側に十分に伝わったようである。

研究授業中は機材トラブルもなく、Skype、FaceTime、いずれも回線が途切れることはなく一時間の授業が成立するだけのビデオ通話を行うことができた。ICT 環境としては光明中学校も校成学園も同等に安定したものとして運営できたと言える。

なお、FaceTime では2日間の合計で2～3時間程度の通話を行ったが、4G 回線のデータ使用量は 2.5GB 前後となった。校成学園側 iPad の NURO 回線の使用量は約 1.5GB だった。校内に Wi-Fi が敷設されていない学校がこうした取り組みを行う場合は、私物、あるいはレンタルのポケット Wi-Fi やスマートフォンのテザリングを用いなければならないこともあるため、通信速度や通信量についての把握も必要であると考え、ここに記録しておいた。



テスト接続の様子



研究授業開始時



光明中学校側のプレゼンテーション



校成学園からの質問を受ける

(2) 遠隔合同ビブリオバトルの様子

ビブリオバトルは佼成学園と光明中学校が交互に発表する形をとったが、最初の発表者の選んだ本が双方『君の膵臓を食べたい』になってしまうというハプニングがあった。臨場感を大切にするため、事前に紹介する本の打ち合わせを行っていなかったことが原因であるが、事後アンケートによれば重複ゆえに面白かったという意見と、重複しないようにしてほしいという意見の両方が見られた。当日取材を行い記事にした「ICT 教育ニュース」では、「「死について考える視点」と「生について考える視点」の違いがあって面白い発表となった。」という肯定的なとらえ方をしていた。

二人目の発表は、光明中学校の女子生徒が純愛小説の『夕星の下、僕らは嘘をつく』、佼成学園の生徒はスパイ小説の『ジョーカーゲーム』という好対照の作品となった。そして三人目は光明中学校側が『のぼうの城』、佼成学園側は『スマホを落とすだけなのに』であった。『のぼうの城』の発表はこの企画のきっかけにもなった全国大会で披露したプレゼンに磨きをかけたものであった。



「チャンプ本」を獲得したのは、『スマホを落とすだけなのに』。この本はスマホを落としたことから、個人情報ハッキングされて命まで脅かされることになる恐怖を描いたサスペンス小説で、光明中学の過半数を超える生徒の支持を集めた。

発表者はいずれも代表者というだけあって安定した語りを聞かせてくれたのだが、それでも生徒からの票が集まらなかった本もあった。『夕星の下、僕らは嘘をつく』は純愛ものの小説という素材が男子生徒には響かなかった影響からか0票であった。逆にスパイ小

説でもある『ジョーカーゲーム』は女子よりも男子の方から評判がよかったようだ。このように、ビブリオバトルというゲームはコミュニティそのものが本や発表の価値を支え、「場」に対して適応したプレゼンが高い評価を受けるという傾向が見て取れた。「都会の私立男子校」が「地方の公立共学校」と合同で授業を行うという設定は、生徒にとってそれだけで異文化交流になることがよく認識できたことだろう。読書量に勝っているはずの光明中学校生徒ではあったが、篠原教諭によれば使い慣れない「標準語」でのプレゼンがいつもの調子を狂わせたという。

学校の授業が定型化されたフォーマルコミュニケーションであるとするれば、今回の遠隔合同授業はイレギュラーなインフォーマルコミュニケーションであると言える。それゆえに新しい出会いや、予期せぬ気づきが生まれる機会に恵まれたとも考えられる。ビブリオバトルという、原則として「場を共有」しながら行うゲームをあえて「遠隔」で行うことの意義は、教室という惰性的になりがちな固定化された場をいったん相対化し、意外な発見をする契機となり得るといふところにあるのだろう。



メディア掲載

ICT 教育ニュース（12月4日）

<http://ict-enews.net/2017/12/04kosei-2/>

佼成学園 チャンプ本獲得生徒の発表



光明中学校生徒の発表



8 研究授業の分析と検証

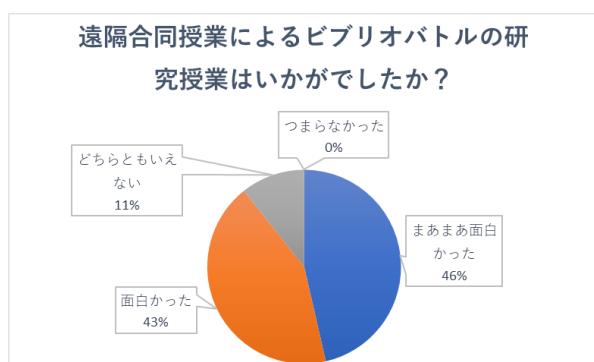
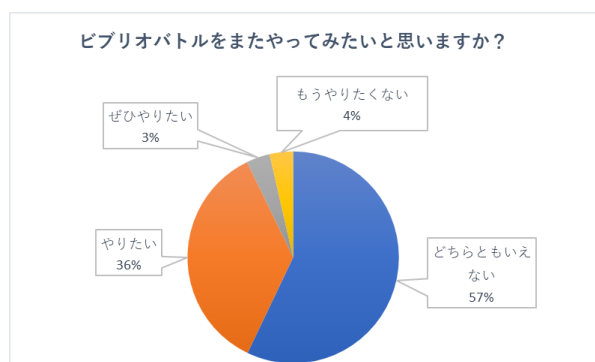
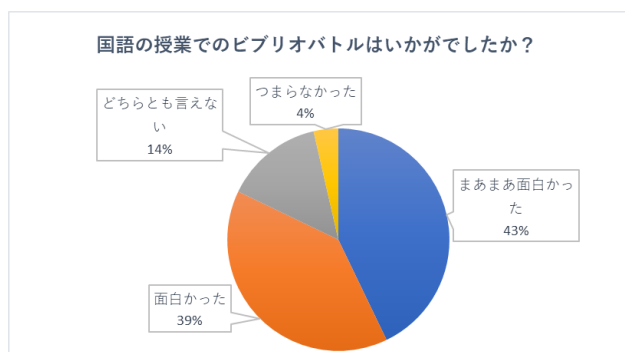
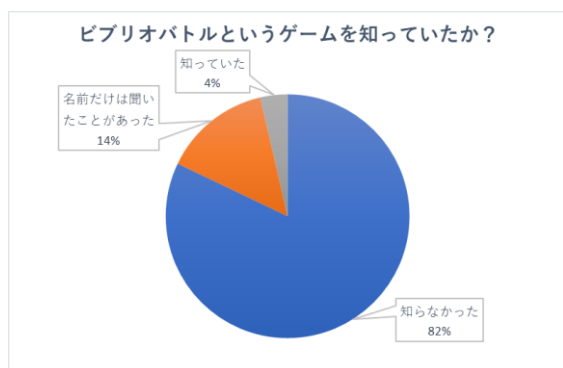
（1）ビブリオバトル

遠隔合同授業におけるビブリオバトルは「イベント型」と位置づけられるので、生徒にとっては授業内で行う「ワークショップ型」よりも刺激的だったようだ。事後アンケートによればイベント型よりも授業時のワークショップ型にネガティブな反応を見せている生徒が少なくないように見受けられるが、該当生徒の自由記述と照合してみると、発表を聴くことやディスカッションに参加することを忌避しているわけではなく、自分自身がうまく発表できなかったり、日頃の読書不足で選書がうまくいかなかったりしたことに因るようである。「ビブリオバトルをまたやってみたいですか」という質問に対して、「どちら

とも言えない」という生徒が多かった一方で、イベント型の合同授業ではほとんどの生徒が「面白かった」「まあまあ面白かった」という肯定的なとらえ方をしている。ビブリオバトルは一種のゲームとはいえ、自らの読書経験やプレゼンテーション能力をさらけ出してしまいう性質もあるため、十分な配慮が必要であることも見えてきた。イベント型に代表生徒が出るという仕組みは、安全な立場から自分たちの「身内」が見事な発表を行う姿に対してある種の羨望を抱きながらも当事者意識をもって聴くことができるという点が生徒を引きつけたようだ。

いずれにしてもほとんどの生徒が授業前は「知らなかった」と答えていたビブリオバトルだが、約90%の生徒が今回の遠隔合同授業を面白かったと思っているというところに、今後の読書指導の可能性が感じられた。

事後アンケート(佼成学園中学校3年1組 28名)



-事後アンケートの自由記述からの抜粋-

- ・ 違う学校とのビブリオバトルはクラスでやった時よりも楽しかった。
- ・ 住んでいる所が違うのに同じ本が出てきたのは面白かった。
- ・ 発表する本が同じだったのに内容が違っていたのが面白かった。
- ・ 安全に知らない人と交流するのはとても楽しいです。
- ・ 遠く離れた地域の人と本についての意見を共有できたのがとても楽しかった。

- ・ 回線が少し悪くて時差があったからもう少し改善できればもっと面白くなると思った。
- ・ ビブリオバトルの楽しさを知った。
- ・ Skype で互いに発表する形式がよかった。
- ・ あまり本を読んでいなかったので、面白そうな本が見つかったりしてよかった。
- ・ 自分達の学校の代表者の発表を見て、同学年なのにすごく上手いバトルが繰り広げられてすごかった。自分もこんなバトルができたらと思う。
- ・ ビブリオバトルをもっとたくさんの学校とやってみたい。

(2) 遠隔授業

今回の研究授業にあたって、特別な遠隔会議システムや通信技術、高価な機材などを駆使することなく、Skype や FaceTime などの一般的なビデオ通話を軸に、自前の電子黒板やプロジェクター、スクリーンを使い、更に安価なマイクを用いることによって円滑に運営できたことは、今後の ICT 教育が広く普及していく過程において大きな成果であるといえる。しかしながら、「ビブリオバトル」のようにコミュニケーション場面こそが命綱になる企画については、日常の活動にどれだけ取り入れられるかという点でまだまだ課題が残る。異なる二つの地点において双方向でコミュニケーションを取り、なおかつ「発表者」と「参加者」を別々の視点で捉えようとした場合、2 台のカメラやそれを操作するスタッフが必要とされるからだ。

ただし、今回の企画のように日常ベースの授業で「ワークショップ型」のビブリオバトルを行い、他校との交流などの折に協力者を募って「イベント型」の遠隔合同授業を行うというやり方は十分汎用性を持つ有効な方法であると考えられる。学校教育においては常に「晴れと曇り」のようなメリハリがビルドインされており、教科教育においてもその事情は変わらない。今回の授業からも分かるように、インターネットの回線が確保できるレベルの場所であれば工夫次第で世界中どこでも通信が可能になった今、教科を問わず多くの教育活動に落とし込んでみる「実践」が必要であろう。

文部科学省「2020年代に向けた教育の情報化に関する懇談会」に、「教育現場に提供できることには限りがあり、実際に ICT を活用した教育を先進的に行っている学校では、大学や企業も含めて関係者全体・地域社会全体で取り組むことで効果的な実践につながっていることに留意する必要がある。（平成28年4月8日）」とある通り、実践に際しては学校という閉じた空間に終始するのではなく、積極的に校外との連携を模索することが

求められている。教員や教室の限界を自覚するところから外部との連携は始まるのである。研究授業にあたって協力者と連携できたことはその成果の一つである。

9 まとめ

文部科学省発表の「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめについて」（平成 28 年 8 月 26 日）、「国語において育成を目指す資質・能力の整理」における「国語科における学習過程のイメージ」では「読むこと」の項に、「選書」という項目や「他者の読むことへの評価・他者からの評価」という項目が新たに加わった。こうした能力の涵養に、従来の朝読書や読書感想文といった内省的な面の育成から更に一步踏み込んだ指導が必要であることについては言を俟たない。ビブリオバトルの「本を通して人を知る、人を通して本を知る」という思想や、ゲームを通じたコミュニケーションそのものが国語という教科における学習過程を形作ることになるということである。

一方、遠隔授業は今後の教育において「教育の情報化」という分野の中ではまだ中心的なテーマとはならないかもしれないが、学校教育が社会に対して開放していくという方向性については大きな可能性を秘めているはずである。本研究が示したように、イベント的な活用を実践しながら通信環境の発展を待っていれば、日常的に時空を越えた教育環境の共有が実現する日も遠くはないはずである。

もう一つ付記しておきたいことは、本研究が「ビブリオバトル」と「遠隔授業」という二つの視座を以て取り組んだ点である。複雑化する社会を生きてゆく人材を育てなければならない今後の学校教育は、教科教育の枠に留まらず教科横断的・合教科的な視点が必要になってくる。その際、新たな取り組みを行う際に可能な限り外部に対して開かれたものであることを意識すべきであろう。「ビブリオバトル」において発表者のプレゼンテーションは、YouTube などの SNS によって共有することを強く推奨されているが、本研究においても試みに両校の発表の一部を YouTube にアップロードし、QR コードで共有しやすい形をとってみた。一つの取り組みを複層的に共有していく試みの先例となれば幸甚である。

共同研究者

内野賢一

