

「教育臨床総合研究 特別号」

島大ビビットひろばの取組について

A Report on Approaches to the “Shimadai Bibitto Hiroba”

光 森 智 哉*	藤 田 耕 一*
Tomoya MITSUMORI	Koichi FUJITA
寺 井 由 美*	村 上 幸 人*
Yumi TERAJ	Yukito MURAKAMI
長 岡 美 沙*	大 谷 修 司**
Misa NAGAOKA	Shuji OHTANI

要 旨

平成18年度から開始した「島大ビビットひろば」は、翌19年度からは各専攻の専門性に応じた体験活動によって専門性を深化させる「専攻別体験」を実施し、体制の拡充を図りつつ、松江市内の子どもたちの居場所として、また学生の学びの場として定期的に開催してきた。

ここでは、島大ビビットひろば全体の活動実績並びに、主として支援センター主催による選択活動を通して学生が得た成果等を報告する。

〔キーワード〕 体験活動，子どもの居場所づくり，地域貢献

I はじめに

島大ビビットひろばとは、松江市内の小学生の休日の居場所づくりのために活動を提供することを目的とした、教育支援センター主催の基礎体験活動の一環としての事業である。本年度で8年目を迎え、その概要は次のとおりである。

〔実施概要〕

1. 目的

- ① 松江市内の子どもたちに安心して安全な週末の活動拠点を提供し、様々な交流活動を実施する。
- ② 本教育学部が持つ施設や人材（教員や学生）を積極的に活用し、子どもたちの居場所としての活動の場を提供する。
- ③ 出張ビビット等、学外での活動を行うことで、大学の地域貢献活動の広報の場とする。

* 島根大学教育学部附属教育支援センター

** 島根大学教育学部自然環境教育講座（附属教育支援センター兼任）

- ④ 本事業を通じて、学生が子どもたちに組織的、継続的に関わる機会を確保するとともに、学生が自ら組織し、企画・実践・評価（反省）の一連の教育活動を体験し、実践力を高める場とする。また、学部教員が指導・助言しながら事業の質を高める。
- ⑤ 各講座の専門性を地域教育活動の場で発揮する機会を確保し、各講座における教育課題に対応した教員養成に資する。

2. 主催

島根大学教育学部附属教育支援センター

3. 主な事業内容

- ① 対象児童：松江市内の小学校3年生以上の児童
- ② 実施回数：前・後期各2回 計4回
- ③ 実施場所：教育学部棟を中心に学内施設
- ④ プログラム：各講座及び教育支援センタースタッフの企画

II 活動実績

1. 活動数及び活動プログラム

教育支援センターが主催する基礎体験領域の選択活動として平成18（2006）年度から開始した。平成19（2007）年度からは講義・演習で培った科学的知識をフィールドで実践するなど各専攻の専門性に応じた体験活動によって専門性を深化させる「専攻別体験」の実施の場として提供し、実施体制の拡充（表1）を行った。これまで、言語教育（国語・英語）、自然環境教育、人間生活環境教育（技術家庭）、健康・スポーツ教育及び環境寺子屋の各講座等で、その専門性を生かしながら学生を中心とした企画立案・実行・反省を行いながら各種プログラム（表2）を提供してきた。

表1 年度別の島大ビビットひろばの活動数の推移

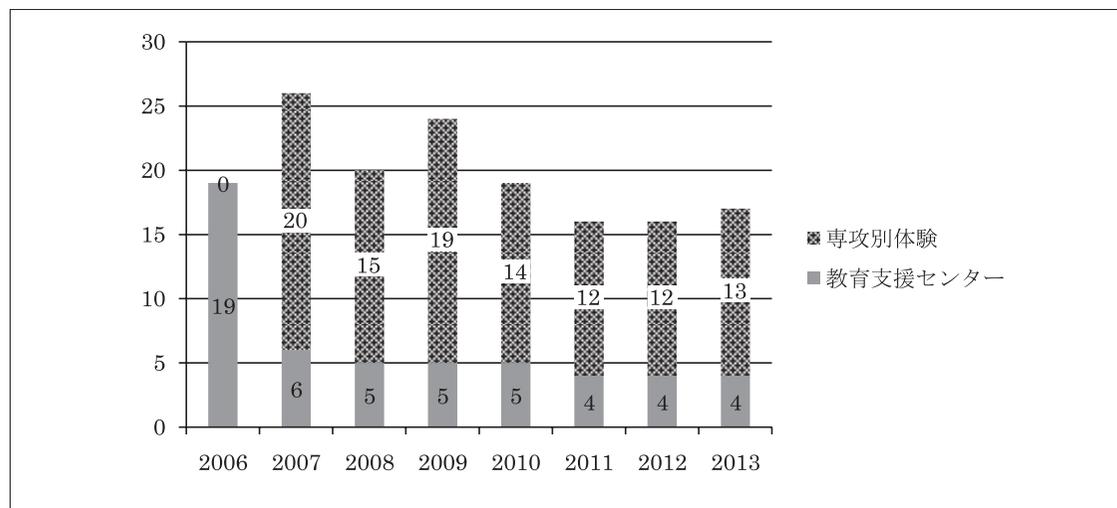


表2 島大ビビットひろばにおける活動プログラム一覧

年度	前期		後期	
	回	活動名	回	活動名
H18 (2006)	1	The☆チャレンジャー (支) 恐竜の声を聞こう! (支) 島大フレンドパークⅡ (支) 英語で遊ぼう (支)	1	プライド子ども祭り06 (支) 英語で遊ぼう (支)
	2	「プライド」子ども祭り (支) 偏光グラフィックをとろう (支) 風力発電装置を作ろう (支)	2	遊び戦隊 レクレンジャー! (支) 光の色の不思議 (支)
	3	小物づくり (支) 島大フレンドパークⅡ (ス) 英語で遊ぼう (英)	3	小物づくり (支) 島大フレンドパークⅡ (ス)
	4	ビビット祭り (支) 島大フレンドパークⅡ (ス) 英語で遊ぼう (英)		
H19 (2007)	1	ビビット工作教室 (支) Let's enjoy English! (英) すぽっちゃ∞ (むげんだい) (ス) ビビットパン工場 (家) くだもの電池を作ろう (自)	1	迷(!?) 探偵ビビット (支) Let's enjoy English! (英) すぽっちゃ∞ (むげんだい) (ス) ことばで遊ぼう! (国) くだもの電池を作ろう (自)
	2	島大探検ツアーズ (支) Let's enjoy English! (英) 地球と話そう-星空から砂粒まで- (自) 作ってみよう! ドラマティックとうふ (家) すぽっちゃ∞ (むげんだい) (ス)	2	昔ながらのあそび道場 (支) Let's enjoy English! (英) 水中の微小生物を観察しよう!! (自) すぽっちゃ∞ (むげんだい) (ス)
	3	島大オリンピック (支) Let's enjoy English! (英) 生物の不思議を探ろう (自) すぽっちゃ∞ (むげんだい) (ス) うどん道場 (家)	3	ビビット工作教室 (支) Let's enjoy English! (英) すぽっちゃ∞ (むげんだい) (ス) ことばで遊(あそ)ぼう!! (国)
H20 (2008)	1	作ってあそぼう, わくわく工作教室 (支) 英語でLet's Enjoy!! (英) 電気を作ろう! 電気であそぼう! (技) ビビスポ (ス) ほこっと! 発掘! 現代化石 (自)	1	帰ってきた! 迷(!?) 探偵ビビット (支) Let's enjoy English! (英) ビビスポ (ス) 木工あそび (技)
	2	みんなであそぼ (支) カタチ楽しむ もくもく工房 (技) ビビスポ (ス)	2	メリクリクラフト (支) Let's enjoy English! (英) アルコールランプ・ファンタジー (自) どろ粘土でつくる焼きモノ体験 (技) ビビスポ (ス)
			3	あそびの館 (支) ビビスポ (ス) どろ粘土でつくる (自) 焼きモノ体験 (技)
H21 (2009)	1	みんなのエコ工房 (支) えいけんジャーと英語であそぼう! (英) ビビットパン工場 (家) ビビスポ (ス) わくわく木工教室 (技)	1	ハロウィンキングを探せ! (支) エイケンジャーと英語であそぼう! (英) ビビスポ (ス) ハイパーことばあそびDX (国) ビビットおやつ教室 (家)

	2	島大ラリー2009 in summer (支) ビビスポ (ス) オリジナルミニ畳を作ろう! (技)	2	みんなで遊ぼう♪巨大〇〇! (支) エイケンジャーと英語であそぼう! (英) ビビスポ (ス) ハイパーことばあそびDX (国)
			3	チャレンジ・ザ・ビビット (支) エイケンジャーと英語であそぼう! (英) ビビスポ (ス) ハイパーことばあそびDX (国) わくわく木工教室 (技) 光の工作☆クリスマスファンタジー (自) 宇宙の学校 (環)
H22 (2010)	1	ものづくり体験アンビビーバポー! (支) あつまれ! えいご好' キッズ! (英) ビビスポ (ス) ビビットおやつ教室 (家)	1	ビビット 秋の大運動会 (支) あつまれ! えいご好' キッズ! (英) ビビスポ (ス) わくわくイモ掘り・やきイモ体験教室 (技)
	2	チーム対抗! ビビット選手権 (支) あつまれ! えいご好' キッズ (英) ビビスポ (ス)	2	島大たんけんたい (支) ビビットおやつ教室 (家) ビビスポ (ス)
			3	クリスマス工房 (支) あつまれ! えいご好' キッズ! (英) ビビスポ (ス) わくわく木工教室 寺子屋おたのしみ科学塾 2010
H23 (2011)	1	ビビッとタイムスリップ (支) みんな集まれ! えい! えい! GO!!! (英) ビビスポ (ス)	1	島大ビビットパーク (支) みんな集まれ! えい! えい! GO!!! (英) ビビスポ (ス) わくわくイモ掘り・やきイモ体験教室 (技) ビビットおやつ教室 (家)
	2	ビビオパーティー2 (支) わくわく木工教室 (技) ビビスポ (ス) ビビットおやつ教室 (家)	2	ビビットクリスマスパーティー (支) 寺子屋おたのしみ科学塾 2011 (環) ビビスポ (ス) みんな集まれ! えい! えい! GO!!! (英)
H24 (2012)	1	ビビ忍試験~上忍への道~ (支) Doする? Soする! 英語する!! (英) ビビスポ (ス) わくわく木工教室 (技)	1	秋の島大☆大冒険! (支) Let's GO! えいGO!! (英) ビビスポ (ス) チョコチップパンケーキを作ろう! (家)
	2	逃走中ビビットスペシャル (支) Doする? Soする! 英語する!! (英) ビビスポ (ス) ビビットおやつ教室 (家)	2	メリービビットクリスマス (支) Let's GO! えいGO!! (英) ビビスポ (ス) サイエンスパーティーへようこそ (環)
H25 (2013)	1	島根大学に眠るお宝をSAGASE (支) ドキドキワクワクEiei Goooo!!! (英) ビビスポ (ス) ビビットおやつ教室 (家)	1	ビビオパーティー (支) ドキドキワクワクEiei Goooo!!! (英) ビビスポ (ス) おやつを作ろう! (家) ことばは魔法 (マジック) (国)
	2	ビビット夏祭り (支) ドキドキワクワクEiei Goooo!!! (英) ビビスポ (ス)	2	ビビットクリスマス (支) ドキドキワクワクEiei Goooo!!! (英) ビビスポ (ス) ことばの森を探検しよう! (国) 寺子屋ビビット「サイエンス・ラボ」(環)

(英): 言語教育・英語教育コース (国) 言語教育・国語教育コース (自): 自然環境教育 (家): 人間生活環境教育・家政教育 (技): 人間生活環境教育・技術教育 (ス): 健康・スポーツ教育 (環): 環境寺子屋 (支): 教育支援センター

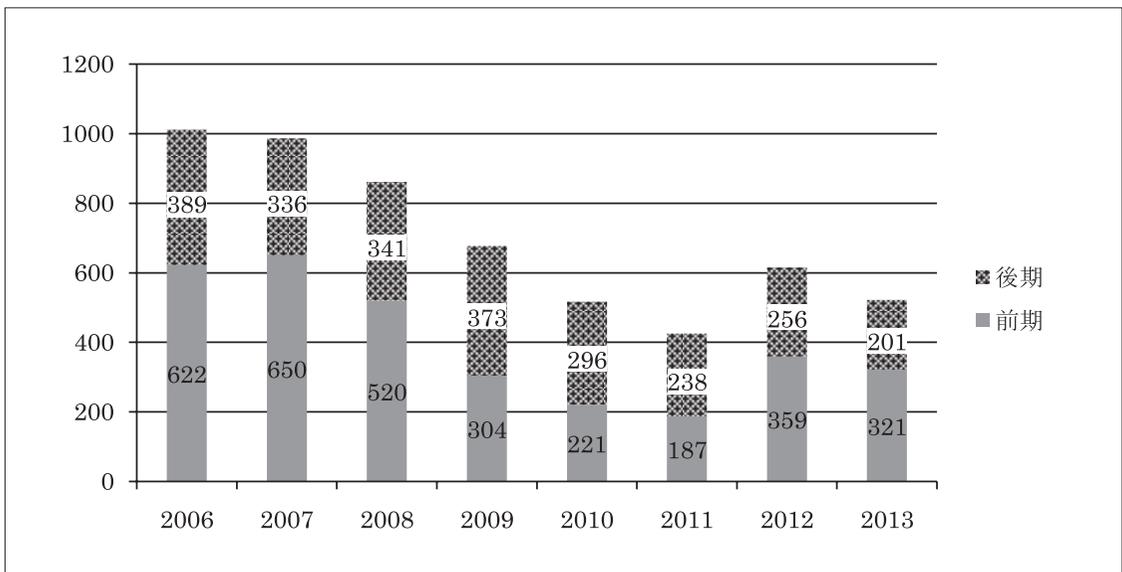
2. 参加者数の推移

前述の「島大ビビットひろばにおける活動プログラム」からも分かるように(表2), 年間20前後, 多いときには26ものプログラムを提供した。募集に当たっては, 募集チラシ(図1)を対象学年全員に各学校を通じて配付し周知を図った。その結果, 1,000名を超える参加があった年もあった。ただ, 近年ではピーク時の半数, 約500名前後で推移している(表3)。その要因としては, まずプログラム数の減少が挙げられる。当初は基礎体験活動全般において学生募集が少なく, このビビットひろばが学生の受け皿となる側面があった。しかし年々基礎体験活動の募集が増加することに伴い, 学生が学外で活動すること自体が増え, 当初のプログラムが維持できなくなり, 必然的に参加者数も減少してきたと考えられる。また, 参加者側にとっても地域において様々な体験プログラムが提供されたり, 居場所が整備されたりする等, 開始当時の状況とは大きく異なってきたことも要因の一つと考えられる。



図1 募集チラシ

表3 島大ビビットひろばにおける参加者数の推移



III 学生の学び

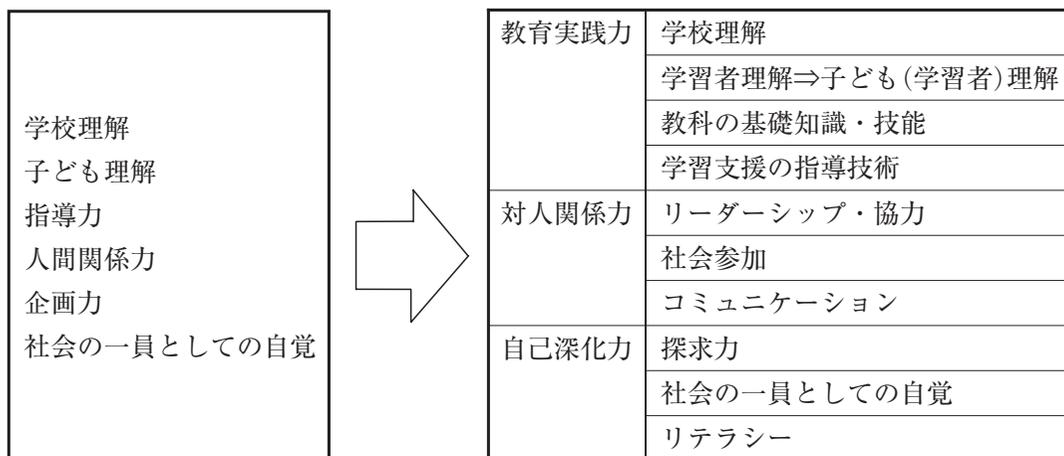
1. 学びの指標

平成22(2010)年度より, それまでの「基礎体験6つの力」から「10の教師力」へと評価項目が改訂(表4)された。

表4 基礎体験6つの力と10の教師力との関係

【基礎体験6つの力】 ※～平成21年度

【10の教師力】 ※平成22年度～



なお、「10の教師力」(表4)のうち、現在「ビビットひろば」を通して伸長が期待できると設定している資質・能力は主に次の5つ(表5)である。

表5 島大ビビットひろばにおける伸長が期待できる資質・能力

子ども(学習者)理解	① 子どもの発達段階の違いに応じたかかわり方をする事ができたか。 ② 幼児・児童・生徒への支援, 指導, 相談への対応などが適切にできたか。
リーダーシップ・協力	① 状況に応じて意見をまとめたり, リーダーシップを発揮したりする事ができたか。 ② 活動の趣旨を理解し, 組織や集団の一員として積極的に役割を担ったり, 与えられた役割を果たしたりする事ができたか。
コミュニケーション	① 学校や地域の方々と積極的に関わりを持つとすることができたか。 ② 場や相手に応じた挨拶や言葉遣いなどができたか。 ③ 実際の活動場で子どもの話を聞き, それにきちんと答えることができたか。 ④ 体験受け入れ先の方と論理的にコミュニケーションをとることができたか。
探求力	① 自分の長所や短所, これから伸ばしていきたい能力, 克服すべき課題をきちんと把握できたか ② 仲間と協力して企画を立ち上げ, 実施するところまで責任を持って行うことができたか。 ③ 自らの課題や友達と協同する課題などを解決することができたか。
リテラシー	① 体験に関わる必要な情報を収集したり, 体験活動に関する手続きをしたりする事ができたか。 ② 参加した体験をふり返り, 活動記録票をまとめたり, 自己評価を整理したりできたか。

2. 活動実施までの流れ

本年度前期の活動を例にして紹介する。なお、毎週木曜にビビットひろば会議を開催し、学生が一堂に会して進捗状況を確認したり活動に対する共通理解を図ったりするのに有効であった。

① 第1回ビビットひろば会議

- ・今年度の全体計画及び組織図(図2)の作成
- ・「基礎体験活動合同説明会」での対応 等

② 「基礎体験活動合同説明会」での学生募集

- ・2年次生によるチラシ配付による広報
- ・新入生対象の趣旨等概要説明 等

③ 第2回ビビットひろば会議 →これ以降毎週実施

- ・顔合わせ、統括等決定、日程調整 等

④ 第3～5回ビビットひろば会議

- ・第1回ビビットひろば活動プログラムの企画立案及び検討
- ・質疑応答 等

⑤ 第6～9回ビビットひろば会議

- ・第1回ビビットひろば活動プログラムの検討及び準備
- ・第2回ビビットひろば活動プログラムの企画立案及び検討
- ・質疑応答 等

⑥ 第1回ビビットひろばリハーサル

- ・各ブースの運営方法の確認
- ・全体運営の把握 等

⑦ 第1回ビビットひろば開催

- ・各ブースの運営及び参加者の活動支援 等

⑧ 第1回ビビットひろば振り返り

- ・参加者アンケートの検証
- ・学生による自己評価及び担当教員による助言 等

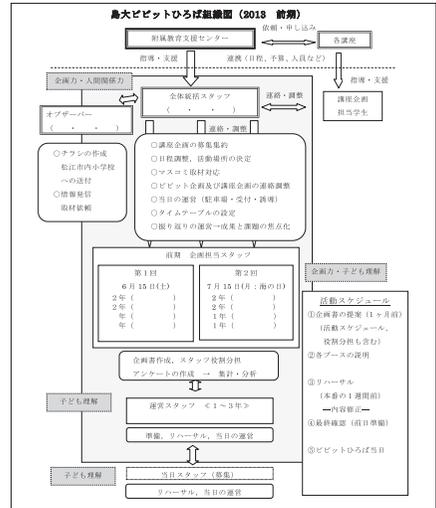


図2 組織図



3. 自己評価の結果より

これらの指標(表5)及び実際の活動等を踏まえ、平成22年度以降の学生、特に参加学生の中心となる1, 2年次生の自己評価の結果は以下のとおりである(表6)。また、これらを総合して過去3ヶ年の1年次生と2年次生の平均を比較したところ(表7), そこでは、「子ども理解」、「コミュニケーション」については大きな差異がみられない。しかしながら、「リーダーシップ・協力」、「探求力」、「リテラシー」といった項目については、1年次生より2年次生の数値が低くなっている傾向が明らかになった。

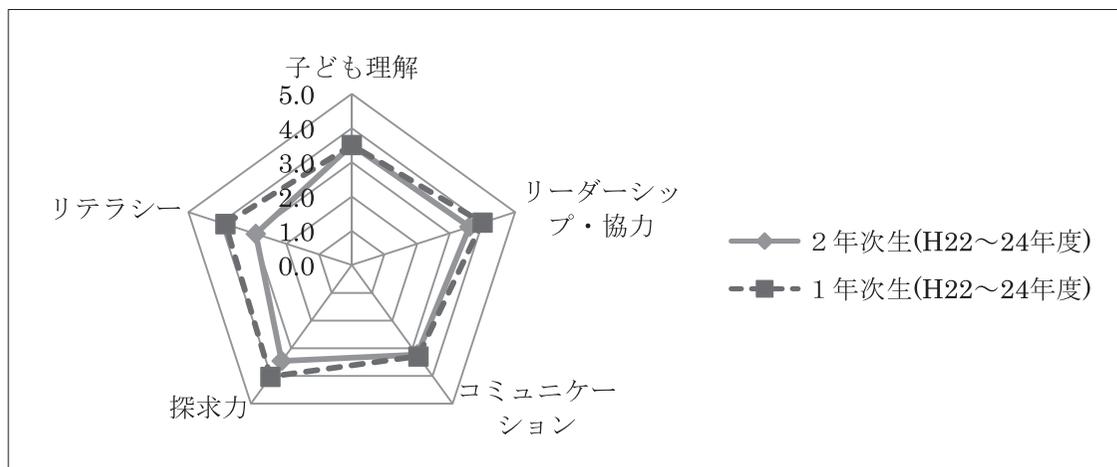
本活動を進めるに当たり、主として2年次生が全体的なマネジメント(統括)を行い、1年次生がプログラムの企画立案、実行を行っているため、1年次生については比較的満足感や達

成感が感じられ、自己評価も必然的に高くなっていると思われる。しかしながら、2年次生にとっては十分な役割や目的意識が認識されないまま、活動を継続していると推察される。その部分では2年次生に対する課題設定等改善する余地があるのではないだろうか。

表6 平成22～24年度における参加学生の自己評価

	平成22年度生		平成23年度生		平成24年度生	
	2年次	1年次	2年次	1年次	2年次	1年次
子ども理解	3.5	3.5	3.3	3.4	3.7	3.6
リーダーシップ・協力	3.9	3.6	4.1	4.4	2.8	4
コミュニケーション	3.8	3.6	2.8	2.6	3.1	3.7
探求力	3.7	3.8	3.2	4.2	3.5	4.1
リテラシー	2.9	3.8	4.1	3.8	3.8	4

表7 平成22～24年度における1年次生と2年次生との自己評価の比較



IV まとめ

「イベント」には、非日常的な空間で様々な演出や表現に出会う中で、参加者同士、また参加者・運営者同士に多くのお会いや交流、そして学びがあり、その先には自己実現、一体感・連帯感の醸成等多くの波及効果が生まれてくるものである。これは「島大ビビットひろば」にも当然当てはまる。参加学生の学びの質の向上を図るには、それぞれの立場や年代で必ず体験させなければならぬことを明確にし、それができるような支援体制を構築する必要がある。

また、地域の中では、放課後子ども教室等の整備、スポーツ少年団等の活動、公民館等を中心とした各種活動等が展開される中で、以前に比べ、子どもたちの居場所の量的な充実はみられるものの、関係者の固定化・高齢化等もあり、質的充実については検討の余地がある。

それには、大学における授業科目と、学外での体験学修とを組み合わせ設計する「サービス・ラーニング (Service Learning)」の視点を持った実践も必要ではないだろうか。とりわ

け子どもを核とした地域課題を解決するにあたり、学生が授業で学んだことを活用しながら、学外での体験活動を通して学修するためには、相互を関連付けたプログラムの構築が急務である。

文部科学省では来年度からの新規事業として「土曜日の教育活動推進プラン」として、「土曜授業推進事業」と「地域の豊かな社会資源を活用した土曜日の教育支援体制等構築事業」を打ち出している。地域から大学生の「力」を求める声は少なからずある。現在の専攻別体験等各講座及び学生の専門性や段階に応じた「アウトリーチ (Outreach)」型の活動も視野に入れたいと考える。

V 参考文献

- 1) 山本幸市, 長澤郁夫, 藤田耕一, 村上幸人, 大谷修司 2013. 平成24年度の基礎体験領域の取組について. 島根大学教育臨床総合研究 12: 1-14.
- 2) 長澤郁夫, 藤田耕一, 山本幸市, 福間敏之, 村上幸人, 境英俊 2012. 平成23年度の基礎体験領域の取組について. 島根大学教育臨床総合研究 11: 1-14.
- 3) 熊丸真太郎, 縄田裕幸, 富安慎吾, 河添達也 2013. 島根大学教育学部における教員養成の質保証に向けた取組の理念と実践. 島根大学教育臨床総合研究 12: 29-42.
- 4) 小川巖, 長澤郁夫, 青山巧, 池山圭吾, 福間敏之 2010. 基礎体験領域実践 (平成19年度～21年度) の総括的分析と統合カリキュラム論からの課題展望. 島根大学教育臨床総合研究 9: 31 - 46.
- 5) 社会教育「イベントが社会教育を元気にする」 2013. 財団法人日本青年館.
- 6) 社会教育「体験活動を仕掛ける」 2013. 財団法人日本青年館.