

# 保育者養成におけるビブリオバトルを取り入れた授業実践

綾 牧 子 (文教大学教育研究所客員研究員)

## Classroom Practice Applying Bibliobattle for Training of Nursery School Teachers

AYA MAKIKO

(Guest Researcher of Institute of Education, Bunkyo University)

### 1. はじめに

#### ①ビブリオバトル (知的書評合戦)

ビブリオバトルは、おすすめの本1冊を持ち寄って、本の魅力を紹介し合う知的書評ゲームである。大学の研究室での実践から偶然的に開発されたものだが、今では学校、図書館、地域の様々な場所で多様なスタイルで実践・開催されている。発案者の谷口忠大は、ビブリオバトルのキャッチコピーが「人を通して本を知る、本を通して人を知る」とあるように、「『本を紹介する』という自然な活動の中で、発表者の人となり、個性、知識、背景などをコミュニティ内で共有していく機能がある」という<sup>1)</sup>。また、「ビブリオバトルが作る場はちょっとした雰囲気に含まれながらも、お互いが自分の内側をさらけ出すような、独特の雰囲気を持つ」<sup>2)</sup>と述べている。筆者も、ビブリオバトルの「他者との相互作用によって主体的に学習していく」という考え方、そしてフォーマルな場をインフォーマルな雰囲気に変えていく力は、授業者がアクティブラーニングを実践していく時に気を付けなければならない学習者個々への内面的なものへの配慮という困難性を乗り越えられる要素を持っていると考えている<sup>3)</sup>。

#### ②ビブリオバトルの“遊び”の要素とアクティ

#### ブラーニングの親和性

人前で自分の考えを発表することは、慣れないうちは緊張するものであるが、ビブリオバトルは本を紹介することで人柄が自然とにじみ出て、自分を無理のない形で表出できるメリットがあると考えられる。また、5分間のプレゼンテーションの後に、2～3分の聴衆とのディスカッションタイムがあり、そして、その場にいる参加者全員がチャンプ本を「投票」することで、その場への参加感が得られる。どのような立場、個性の学習者でも、自分の意志を表明できるチャンスが自然に設けられていることは、ビブリオバトルの大きな特徴であると考えられる。

須藤は、「遊び」について研究したロジェ・カイヨワが示した遊びの要素(「競争」「運」「模擬」「めまい」)がビブリオバトルに含まれていることを述べている<sup>4)</sup>。参加者全員の投票によってチャンプ本を決定することは「競争」、どんなに魅力的な発表をしたとしても、その時集まった聴衆(参加者)の好みやライバル同士の調子によって得票数が左右される「運」、発表時や得票数を見守るときの緊張感は「めまい」を演出しているという。

また、ビブリオバトルは、ジェイン・マクゴニガル著『幸せな未来は「ゲーム」が創る』で述べられている「ゲームの4要素」＝

「1. ルール、2. ゴール（目的）、3. フィードバック、4. 自発的な参加」を満たしていると考えられている<sup>9)</sup>。このように、ビブリオバトルは魅力的な“遊び”として成立する。

### ③学校教育で実践する時の留意点

ただし、学校教育の授業としてビブリオバトルを行う場合は留意しなければならない点もある。それは、学校の授業は教育目標・教育計画・教育評価のある「目的的な行為」であるが、ビブリオバトルの魅力的な要素である“遊び”は、その行為自体を楽しむ「自己充足的行為」であるからである。ビブリオバトルに限らず、アクティブラーニングの様々な教育方法は、遊びや偶然性という要素から出発し開発されてきた手法が多い。このような偶然性から生まれた遊びの要素を持つ活動を学校教育の教育方法として取り入れる場合、本来の意味合いとは違った様相を持つ活動になる可能性も否めない。『ビブリオバトルハンドブック』でも、学校で行う前に、大人（先生）自身がビブリオバトルに参加しておもしろさを体感し、「楽しいからやってみよう！」と子どもたちと同じ目線で始めることが大切であると説明されている<sup>10)</sup>。また、「子どもたちによる発表内容を教員の立場で評価したり、大人の視点で事前に選ぶ本に制限を設けたり、発表内容について作文を書かせようとするケースも見受けられる」として、「こういった評価の仕組みを導入すると、途端にビブリオバトルがつまらなくなる」と述べられている<sup>11)</sup>。ビブリオバトルのような遊びの要素を含む学びは、適度な緊張感と柔軟な思考力を発揮できる学習環境を保障することが大前提なのである。

これら偶然性の遊びから生まれた活動を、どのような形でアクティブラーニングの授業で取れ入れていけば、本来のおもしろさを生かしながら学習者のアクティブラーニング（主体的・対話的で深い学び）へとつなげて

いくことができるのか、実践と検討が必要である。

## 2. 研究目的と方法

学校教育におけるビブリオバトルの実践に関する研究については、言語力の向上、読書への興味関心の喚起、コミュニケーション力の向上、異文化交流、プレゼンテーション力の向上といった視点からの研究が多い。しかし、前述したように学校教育における実践は、留意すべき点がある。その点を踏まえ、本研究は、ビブリオバトルを授業に取り入れながら、豊かな学習環境を構成するための授業実践を検討することを目的とした。そして、「授業におけるビブリオバトル」が「遊び」の要素を損なわずに、「本を通して人を知る・人を通して本を知る」のエッセンスを生かしながら、かつ目的的な授業として実践するときの留意点について考察する。

そのため、本授業の目標を、ビブリオバトルそのものから向上させることのできる能力の育成に置くのではなく、「ビブリオバトルを十分に楽しむこと」、および「ビブリオバトルを経験することで、ビブリオバトル自体が持つ可能性を、自分の生活や仕事といった日常にひきつけて考えられるようにすること」とした。「ビブリオバトルを、どんな場面で楽しむことができるのか」を考えるためには、その前提として、ビブリオバトル自体の楽しさやおもしろさを十分に体感することが必要である。学生がビブリオバトルを十分に楽しみ、そこからビブリオバトルを客観化して捉えることを目指した。

研究方法としては、ビブリオバトルを授業に取り入れ、授業者が感じた留意点や改善点について導き出す。そして、授業実践後に、学生に「ビブリオバトルのどこにおもしろさを感じたか」を記述してもらうことで、ビブリオバトルのおもしろさや楽しさを、どのように感じたか検討する。さらに、「今後ビブ



リオバトルをやるとしたら、どのようなビブリオバトルをしてみたいか」を記述してもらうことで、この授業を通して学生が生涯発達、あるいはキャリア形成に役立てる視点が持てたかどうか検討する。

### 3. 授業実践

#### (1) 授業概要

##### ①実施校

S保育福祉専門学校保育科。卒業と同時に、保育士及び幼稚園教諭Ⅱ種免許状を取得する2年課程、男女共学の専修学校（専門課程）。

##### ②授業科目

「保育者論」。本科目の目的は、保育者（幼稚園教諭・保育士）の職業について多様な視点から考え、保育職の専門性について理解を深めることである。そのため、授業内容のひとつとして、保育者の専門職的成長のための研修の重要性や制度を理解し、生涯発達とキャリア形成について学ぶことが含まれている。この点に関連させて、本授業実践の目的は、前述のように、ビブリオバトルを十分に楽しみ、経験することにより、ビブリオバトルの持つ可能性を自分にひきつけて考えられるようにすることである。ビブリオバトルを自己成長のための方法のひとつとして捉えることができるようになることを目指した。

##### ③授業学年・クラス

保育科2年生の3クラス（在籍学生数：A組31人、B組33人、C組36人、合計100人）で実施した。1年生から同じクラス編成のため、クラスメート同士の人柄や個性は、ある程度お互いに理解している状況である。

##### ④授業時期

2017年度後期（10月中旬～2月上旬）の中で、ビブリオバトルを取り入れた授業を計画的に行った。学生は、履修すべき幼稚園実習、

保育所実習、施設実習がすべて終了している段階であり、保育職への就職に向けて自己課題を明確にしていく時期である。

#### (2) 授業の流れ（ビブリオバトルの実施に関する流れ）

##### ①1回目の授業（10月中旬）

初回の授業で、保育者等の研修で行われるいくつかの研修方法について調べ、レポートにまとめる課題<sup>8)</sup>を課した。そのなかのひとつとして「ビブリオバトル」も含めている。学生は、この課題を通して、ビブリオバトルの概要について理解する。

##### ②3回目の授業（11月初旬）

レポートの提出。

##### ③5回目の授業（11月中旬）

レポートを返却し、ビブリオバトルの公式ルールを確認した。授業の中でビブリオバトルを行う計画を伝え、紹介する本のジャンルは何でも良いこと、5分間で紹介できるよう、ある程度考えておくことを伝えた。文教大学の平正人先生のゼミの学生さんが、実際に小学校にてビブリオバトルの指導を行っているDVDを視聴し、理解を深めた。小学生が体育館で堂々とプレゼンテーションしたり、案外難しい本を紹介したりしている場面を視聴して、学生たちからは「モチベーションが上がった」との声が聞かれた。

##### ④7回目の授業—グループビブリオバトルの実践（11月下旬）

各クラスで、グループビブリオバトルを実施した。出席学生数は、A組25人、B組30人、C組33人であった。

授業の最初にビブリオバトルの公式ルールを配布して確認した。その後、各クラス5～6人のグループをつくり、グループ内でビブリオバトルを行った。グループ内で司会者を

ひとり決め、スマートフォンのタイマーを活用して計測しながら、各グループで進めていった。投票は、ビブリオバトル公式ウェブサイトで紹介されている投票用紙を活用した<sup>9)</sup>。

紹介された本は、表1に示した通りである。保育科の学生であることもあり、各クラスとも絵本が一番多かった。特に、B組は30人中25人が絵本を持ってきており、小説やマンガを持ってきた学生の中には、やりづらさを感じた学生もいたようである。各クラスとも、教室内が多少賑やかになったが、各グループが行っていく上で大きな支障はなかった。

反省点としては、第一に、お互いによく知っているクラスメート同士のためか、パトラーが紹介している間に、参加者が色々と質問をしてしまう場面があり、ディスカッションの時間と区別がつかなくなってしまう点があげられる。質問は、ディスカッションの時間で行うことを確認した。

第二に、絵本の紹介の場合、絵本の読み聞かせになってしまうケースが見られた。絵本の場合は、読み聞かせではなく、本との出会いや思い出、実習での活用方法などの話をすると良いことを伝えた。

第三に、「ネタバレはどこまで許容されるか」という質問があった。相手が読みたくなるような紹介をすることが目的であるので、その目的に合わせて自分で考えることを伝えた。

表1 グループビブリオバトルで紹介された本の種類

本のジャンル／組	(冊数)		
	A組	B組	C組
絵本・童話	11	25	16
小説	8	1	7
マンガ	4	3	6
エッセイ・エンターテインメント	2	1	3
ガイドブック	0	0	1

## ⑤8回目の授業ークラスビブリオバトルの実践(12月初旬)

前回のグループビブリオバトルでチャンプ本になったパトラーが今回のパトラーとなり、クラス内でビブリオバトルを行った。出席学生数は、A組26人、B組30人、C組31人であった。

各クラス5～6人のパトラーで行われた。投票用紙は、前回授業と同様にビブリオバトル公式ウェブサイトで紹介されている投票用紙を活用した。紹介された本は、表2に示した通りである。

チャンプ本に選ばれたのは、A組が絵本『アルプスの少女ハイジ』で、自分が子どもの頃の思い出の本であることが紹介された。B組は、マンガ『進撃の巨人 第1巻』で、ストーリーのおもしろさが参加者の興味を引き立てた紹介だった。C組は、小説『僕の妻と結婚してください』で、そのストーリーが参加者の興味を引いた紹介だった。ただし、パトラーは、同名の映画を視聴した後に本を購入したため、まだ最初から最後まで読み通してはいないようであった。そのため、参加者の中には「きちんと本も読み込んでからバトルしてほしい」との意見もあったが、ポイントを押さえた紹介であった。各チャンプ本とも、パトラーの熱のこもった紹介が参加者の興味をうまく引き出した形となっていた。

反省点としては、ディスカッションの時間で質問等があまり出なかった場面もあったことである。その場合、司会をしていた授業者(著者)が質問をするなどして時間をつないだが、ディスカッションタイムはパトラーと参加者の双方向性をつくり出す時間であることを確認する必要があると感じた。

チャンプ本が決定した後、授業のまとめとして、「①ビブリオバトルのおもしろさはどこにあるか?」、「②これからビブリオをしたら、どんなビブリオをやりたいか? (いつ、どこで、どんなテーマで?)」を自由



記述の形で学生に書いてもらい回収した。

表2 クラスビブリオバトルで紹介された本の種類

本のジャンル／組	(冊数)		
	A組	B組	C組
絵本・童話	2	4	0
小説	2	0	3
マンガ	0	1	2
エッセイ・エンターテインメント	1	0	0
ガイドブック	0	0	1

### 3. 自由記述の分析

#### (1)「ビブリオバトルのおもしろさはどこにあるか？」

まず、ビブリオバトルの機能<sup>10)</sup>を参考にしながら、以下の通り分類の項目を6項目作成した。表3は、各項目について、何人の学生が自由記述の中で言及しているかをまとめたものである。

#### <分類の項目とその内容>

##### ①本を知る

＝書籍情報共有機能・良書探索機能

1. 色々なジャンルの本をたくさん詳しく知ることができる。
2. 自分が紹介する本への理解が深まる。
3. 他者の発表によって、知っている本でももう一度読みたくなる。

##### ②自己表現

1. 自分が好きな本を知ってもらえることがうれしい。
2. 自分が好きな本のおもしろさを皆と共感できる。

##### ③他者理解（＝自己理解）

1. 発表者の選んだ本や発表の仕方から、個性、人柄が垣間見えるのがおもしろい。
2. 発表者の選んだ本を知っていても、自分と

感じ方や価値観が違う部分を見つけておもしろい。

##### ④コミュニケーション

1. ビブリオバトルの後に、実際に紹介された本を読んでコミュニケーションでき、友達との関係が良くなる。
2. 発表だけでなく、質問して直接的なやりとりができる。

##### ⑤ゲーム性

1. 時間内で発表することが楽しい。
2. 投票するときのわくわく感。
3. 年齢を問わず参加できる。

##### ⑥プレゼンテーション

1. プレゼンの仕方によって、相手を引き込むことができるので、工夫するのがおもしろい。
2. プレゼンテーションの練習にもなる。

表3 ビブリオバトルのおもしろさに関する記述 (人数)

項目／組	A組	B組	C組	合計
①本を知る	24	18	24	66
②自己表現	5	2	4	11
③他者理解	9	12	16	37
④コミュニケーション	4	3	3	10
⑤ゲーム性	0	5	1	6
⑥プレゼンテーション	1	6	10	16

各クラスとも、①「本を知る」（書籍情報共有機能）をあげている学生が最も多かった。次いで、③「他者理解」、⑥「プレゼンテーション」、②「自己表現」と続く。ただし、各クラスによって差が見られる。

#### (2)「これからビブリオをしたら、どんなビブリオをやりたいか？」

学生の記述内容について、以下の通り分類して、記述の多い順にまとめた。【 】内は、学生の自由記述から抜粋したものである。

①テーマを決めて仲間と、卒業までに再度、あるいは卒業してから集まってやってみよう。

- ・思い出の絵本
- ・実習で使った絵本
- ・保育でおすすめの絵本
- ・ホラー
- ・笑える本
- ・親世代のマンガ本
- ・自分が尊敬する人の本
- ・マンガ
- ・推理小説
- ・映画もの
- ・恋愛
- ・「秋」「夏」「冬」など季節
- ・旅行もの

【旅行に行く前に友達と旅行先を決めるためにビブリオしたい！旅行がさらに楽しみになりそうだから！】

②就職したら職場（保育園や幼稚園）でやってみよう。新年度にやると、早くみんなと関係がつくれそう。

- ・同期の仲間と、同僚たちと
- ・保護者会で
- ・子どもと自由遊びの中で

【保育者間の交流の1つとして、決められた年齢の子どもにおすすめする絵本についてのビブリオバトルをしたら楽しいのかなと思いました。保育者によって絵本もきっとぜんぜん違うと思うし、きっとおもしろい発表が見られるのではないかなと思う。】

【これを機に、その人の趣味、好きなこと、世界観、人間観がわかるかもしれないので、新しい職場の人や初対面の人や新学期のクラスなど、新しく人と出会う場でやっても

おもしろいと感じました。これをきっかけに仲良くなれたり、「それ私も好き！」と新たな一面が見えたりするのではと思いました。】

【保育士になったら保護者会でやってみよう。理由は、緊張感がとけると言うことと、コミュニケーションがとりやすくなると思うからです。テーマは、子どもと一緒に楽しめる絵本にして、母親同士で共有しあえば、母親は子どもとコミュニケーションをとる時間を作ろうと思ってもらえると思うし、母親同士、母親と保育者で信頼関係をつくることにもつながると思います。】

【5才児のクラスで自分の好きな本というのも難しいけど、子どもならではの紹介があるかもしれない。】

③自分が作った絵本でやってみよう。

【学校で自分が作った絵本をテーマにビブリオバトルをやってみよう。完全にオリジナルなので、その人の性格や言葉づかい、絵のタッチが出ると言うので、やったらおもしろいのではないかなと感じました。】

④家族内でやってみよう。

【家族でやってみたらおもしろいかもしれません。ジャンルを問わず家族間での絆が深まると思いました。】

【家でマンガをテーマにやってみよう。家族ともっとコミュニケーションをとるのに良いなと思いました。】

⑤知らない人、初対面の人とやってみよう。

【見ず知らずの人とビブリオバトルをしたい。そういう人が集まるにはどうしたら良いかな知らないけど。】

⑥本以外の好きな映画や曲などでも、やってみよう。

【おすすめのお店や食べ物でもおもしろそうだと思います。クリスマスに行きたいお店ビブリオなど、個人の様々な背景や意見がありそうでおもしろそうです。】

【皆の一番お勧めしたい美味しいものをテーマにグループでバトルをし、最後に自分が投票したものが1位になったら、それに投票したものが食べられたら楽しそうだと思います。ファッションのコーディネートビブリオバトルもおもしろそうだと思います。】

「①テーマを決めてやってみたい」という意見が多かった。本授業では、たとえば「保護者に紹介したい本」などのテーマを設定する方法もあることを説明したが、「テーマは決めない方が良い」という学生の意見が多かったため、テーマを決めずに実践をした。様々なジャンルの本が紹介されたことは楽しかったが、紹介されたジャンルの割合として絵本が多いなど偏っていたため、実践後はテーマを決めてやってみたいという意見も多くあったと考えられる。

「②就職したら職場でやってみたい」という意見も多く、また新学期に仲間づくりをするために、との意見も多く見られた。その他、「④家族内で」、「⑤知らない人と」も含めて、ビブリオバトルのコミュニティ形成機能におもしろさを感じた結果の意見であると考えられる。

「⑥本以外でも」という意見もあった。本以外ではビブリオバトルにならなくなってしまふものの、自分の好きなことを自然な形で表出できるゲーム性を持つ遊びとして捉えられていると考えられる。

#### 4. まとめと今後の課題

学生たちにとっては、グループとクラスの2回ほどの経験であったが、自由記述からはビブリオバトルの機能やおもしろさを体感し

たことがわかる。なかには、高校時代に経験をしたことのある学生もいたが、また違った経験ができたようである。おもしろさについて、割合としては書籍情報共有機能をあげた学生が多かった。ただし、クラスによってその割合に違いがあり、また、本当に「バトル」として遊んだ感覚の強いクラスと、そうでないクラスがあった。クラスの持つ雰囲気左右されると考えられるが、継続的に実践した場合は変化するとも考えられ、更に検討が必要である。

また、ビブリオバトルの楽しさを体感し、さらに「今後はどんなビブリオをやってみたいか？」を問うことによって、経験を客観化し、ビブリオバトルを自己成長のための方法のひとつとして捉えることができたと考えられる。

保育者は、子どもたちと共に全力で遊ぶことを通して、一方で「遊び」の持つ可能性や子どもの状況に応じた遊びの展開を促していく力（専門性）が必要である。「遊び」を本気で楽しむことができることは、保育者にとって重要な要素であり、それを客観化する力は保育者の専門性につながる。そのため、授業者としては、「遊び」を本気で楽しむことのできる力を発揮できる雰囲気づくり、かつ自分の体験を客観化していく問いが大切である。ビブリオバトルが、保育者として自己成長するために有用な視点を持つことが明らかになった。

今後の実践課題としては、第一に、ルールを守ることを徹底し、楽しさが半減しないようにすることがあげられる。

第二に、更にコミュニティ形成機能にも着目することである。今回、自由記述で書いてもらったことを、学生同士で共有するなどして、学生自らがビブリオバトルのおもしろさを更に深く追求したり、新たなコミュニティ形成まで具体的に発展できるような機会を創出したりできるとよいと考えられる。



今後は、遊びや偶然性という要素から出発し開発されてきた他の教育手法とも比較しながら、学習者の深い学びにつながるアクティブラーニングの学習環境を構成する要素を導き出していきたい。

#### 【注・引用文献】

- 1) 谷口忠大『ビブリオバトル本を知り人を知る書評ゲーム』文藝春秋、2013、p.155
- 2) 谷口、前掲書、p.156
- 3) 綾牧子（拙著）「アクティブラーニングの授業計画における留意点」『文教大学教育研究所紀要第25号』、2016、p.37
- 4) ビブリオバトル普及委員会編著『ビブリオバトルハンドブック』子どもの未来社、2015、p.17
- 5) ビブリオバトルにおけるコミュニティ形成のダイナミクス 谷口忠大、ビブリオバトルシンポジウム2016@仙台、2016年10月29日使用スライド  
<https://www.slideshare.net/tadahirotaniguchi0624/ss-67850880>  
(2018年8月15日取得)
- 6) ビブリオバトル普及委員会編著、前掲書、pp.48-49
- 7) ビブリオバトル普及委員会編著、前掲書、p.81
- 8) 「1.マインドマップとコンセプトマップ、2.KJ法、3.ジグソー法、4.ワールド・カフェ、5.ロールプレイ、6.保育カンファレンス、7.ビブリオバトル」の7つについて、自分で調べ、レポートにまとめる課題である。
- 9) 知的書評合戦ビブリオバトル公式ウェブサイト素材集<http://www.bibliobattle.jp/sozai-shuu> (2017.10.1取得)
- 10) ビブリオバトルの機能として、谷口は、「1.書籍情報共有機能、2.スピーチ能力向上機能、3.良書探索機能、4.コミュニ

ティ開発機能」をあげている。（谷口、前掲書、pp.95-97）

また、須藤は、「インフォーマルコミュニケーション機能（書籍がとりもつ人との出会い）」のなかに、「1.コミュニケーションの場、2.自己表現、3.自己表現のための仕掛け、4.ビブリオバトルを通じたメディア・ビोटープの形成」などをあげている。（須藤秀紹「ビブリオの科学」ビブリオバトル普及委員会編著『ビブリオバトル入門～本を通して人を知る・人を通して本を知る～』一般社団法人情報科学技術協会、2013、pp.114-134）

#### 【参考文献】

- ・ジェイン・マクゴニガル著、藤本徹・藤井清美訳『幸せな未来は「ゲーム」が創る』早川書房、2012
- ・鈴木貴史「保育者の絵本選択における言語表現重視の傾向とその課題ー保育者養成課程における絵本ビブリオバトルの実践からー」『帝京科学大学紀要』Vol.12、2016、pp.147-153
- ・谷口忠大監修『マンガでわかる ビブリオバトルに挑戦！ 学校・図書館で成功させる活用実践ガイド』さ・え・ら書房、2016
- ・ロジェ・カイヨワ著、多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』、講談社学術文庫、1990
- ・渡邊尚孝「子どもの心身の発達を促進する絵本の調べ学習と情報交換による学習の過程ー絵本ミニ・ビブリオバトル実践の教育心理学的視点」『宮崎学園短期大学紀要』Vol.9、2016、pp.165-179