

【第2分科会】「図書館実験室りぶらぼ！」

～図書館を遊びつくるためのスキルアップ講座～

1 分科会(ワークショップ)の趣旨

現役の学校司書2名(飯田市立川路小学校・宮澤優子、長野県上田高等学校・朝倉久美)とともに楽しむ図書館活用ワークショップ、と題して、様々な手法や教材を試しながら、児童生徒の“知りたい・学びたい”気持ちに火をつける方法を伝授するというもので、2時間で4つのワークショップを実施しました。

『はじめに 「実験開始前に、ひとことカードの記入をしてお待ちください!」』

受付が終わり次第、指定された5人一組のグループで着席いただき「ひとことカード」へ「実験前仮説…今の率直な気持ち、この時間に期待する

こと」の記入をしていただきました。このひとことカードは、三つ折りにすると三角名札になる仕掛けで、実験を終えた後に再び登場します。

『ワークショップ① アクセスポイントを作ろう ファシリテーター・宮澤』

自己紹介を兼ねて名刺交換、をしたいのですが、名刺をお持ちでない参加者が多数。(持っていらっしゃる方は5名)では、作るところから始めましょう!ということに使われなくなったライブラリーカードを一人6枚配布し、まずは名刺を作成します。「アクセスポイント」とはどういうことか?それがあることで何が起こるのか?ここに自宅の電話番号がぼつんと書かれていたとして、あなたなら連絡しやすいと感じますか?という問いの元、ご自身で名刺を「デザイン」していただきました。

カードの枠を取り払ってもよし、それを活かしてもよし、時間が進むにつれて工夫をしなくなってきました。受け取る相手への意識が生まれるのかもしれない。最後に名刺交換の時の話題作りに「誕生月」を書き添えていただき完成。5人グループですから4枚を使って自己紹介をし、残りの1枚は休憩時間中に、最後の1枚は今日中に、どなたかと名刺交換しましょう!としました。「つながる」ことで、何かを「一緒に」できる「仲間」ができるかもしれません。

『ワークショップ② ひらめく!うめる!NDC ファシリテーター・朝倉』

2つ目は、桑田てるみさんの「6プロセスで学ぶ 中学生・高校生のための探究学習スキルワーク」(全国学校図書館協議会、2012年、P51)に掲載されている「NDCマップで確認しよう」のワークシートを使ったワークショップです。各グループに割り当てられたテーマとNDCを関連付け、それぞれが思いついた理由もいっしょに1枚のワークシートにどんどん記入していきます。4分たったら次のグループへ回し、未記入の部分を補完することを繰り返す計画でしたが、さすがはプロ!です、2回目ではほぼ埋まりそこまでとしました。これは一

つのテーマに対する視点の広がりを持たせるために有効で、選書、ブックトーク、レファレンス等で活用できますが、司書側はひとつのテーマにどれだけ多様な資料を提供できるのか?というスキルを獲得でき、利用者側は一つのテーマからどのように情報へアプローチするか?というスキルの獲得につながります。さらにこのワークショップを小学校で実施した場合の事例と、百科事典を組み合わせて子どもたちの情報量を底上げする手法なども紹介し、現場での具体的な活用方法を提示しました。

『休憩タイムは?』

ワークショップ①で作成した名刺を自分のグループ以外の方と交換していただくように声をかけました。また、ワークショップ②のワークシ

ートを全グループ分掲示し、皆さんに見ていただきました。

『ワークショップ③ アニマシオン「まえかな？うしろかな？」 ファシリテーター・宮澤』

スペインのモンセラ・サルト氏が提唱する読書指導メソッドのアニマシオンの中から、「まえかな？うしろかな？」を、小学校での実施例そのままを体験していただきました。一冊の絵本の文章をばらし、カードに仕立ててあるものが各グループに配布され、それをもとのように並べなおす、

『ワークショップ④ かんじる！つたえる！ZOOM！ ファシリテーター・朝倉』

いよいよ実験の開始です。一人一枚ずつ、ある絵本の1ページ分（「絵」のみ）が描かれたカードが配布されます。その絵を見ていいのは自分だけで、まずはその絵がどんなものであるかを付箋にメモします。グループ5人分（これは連続している）のカードを、その付箋メモとディスカッションを頼りに、正しいと思われる順番に並べます。話す、聞く、表現する、を主体的に繰り返し、時間になったら絵をオープンにして検証します。さらにグループの代表が同じように絵を伏せたままユニットの順番を探り、最後に発表をしました。

「並べ替え」という手法はワークショップ③と同じです。しかしターゲットやねらいを見極め、

2 指導助言

助言者には立教大学文学部非常勤講師の中山美由紀先生をお願いしました。先生には、今回のワークショップ開催にあたりコンセプトからプログラム構成、そして当日の現場における様々なポイントでご助言、ご指導をいただきました。

当日の講評は「楽しく」実践というコンセプトの分科会がその目論見通り実現したのではないかとの評価をいただきました。朝倉氏の発想を豊かにこんなことをやってみたらいいのではないかという〈アイデア〉とそれを実現する〈教材〉の発掘、連想して〈即実行・実践〉して確かめる宮

3 おわりに

実験開始前に書いていただいた「ひとことカード」は、実験終了後まで開けない部分があり、そこに「実証分析…開始前と比べた気持ちの変化」と「発展可能性…今度出勤したらやってみたいこと」を記入していただきました。これは回収せず持ち帰っていただき、当日の熱量を保つために利

用するものです。物語の構成を理論的に把握する力や、物語の順序やテンポの価値を知ることができるかとされていますが、完成された手法を体験し楽しんでいただくことで、次のワークショップ④の実験へつなげます。（使用書籍「おにぎり」平山英三・平山和子、1992、福音館書店）

素材をアレンジ・フィットさせることでそれぞれの現場にあった教材・ワークショップにすることができる、という実験に参加していただいたものです。カードが順序良くつながるという「結果」以上に、ディスカッションそのものや主体的な参加という「プロセス」を大事に、どこでも実施したことのないワークショップを実施しました。まずはやってみて、そして困ったら相談する、そのためにも「つながる」、そのためのヒントをワークショップ①～④の中で感じていただけるように設計しました。（使用書籍「ZOOM」イシュトン・バンニャイ、2005、ブッキング）

澤氏の行動力のなせる技であったこと、参加者が対話しながらプロセスで学ぶ場となったことが指摘されました。

参加者には今の気持ちを「色」で表現し、その「理由」も付箋に書き出し、帰りにボードに貼っていつてもらうというまとめをしていただきました。参加者自身が自分事としてこのワークショップを振り返り、感じたものを表現することで、次の第一歩につながったと思います。「虹色」と表現された方があり、おりしも、直後に会場の窓から空にかかる虹が見えた！という結末となりました。

用していただく仕掛けです。

また、使用したワークシートや教材を帰ったらすぐ使っていただけるようにウェブアップし、アクセスのためのQRコードを準備しました。翌週にさっそくチャレンジされた先生方もおられ、主体的な取り組みが続々と広がっています。