2020 年オンラインスタディツアーにおける構想とその学び
――「諏訪の龍神さま」読み聞かせ動画作成の事例から ――

髙 橋　文 子・西 川　ハンナ

Concept and Learning in the 2020 Online Study Tour:
Through the Case of Suwa's Dragon God Storytelling and Video Creation

Fumiko Takahashi and Hanna Nishikawa

要　旨

本稿の目的は、課題解決型フィールドワークであるスタディツアーを、IoT を使用した新たな共同創作の場として捉えるために、その構想と学びの実態を検討するものである。2020 年度「諏訪スタディツアー」は、コロナ禍に抗い、諏訪地域の風土、地域課題の感受から課題解決及び表出という流れの 3 日間のプログラムが展開された。特に本稿では、課題 3「歴史文化を子ども達に伝える」絵本のプロモーション活動の感性的な学び合いに着目して考察した。その結果、美しい挿画と物語に触発された学生達は、画面越しに音響効果を吟味して声を聴き合い、まるで隣にいるような関係性の構築を確認した。個別に録音した音声を編集する手法は、間合いや声の大きさ等の微調整を可能とし、オンライン独自の展開が図られた。ここに起こった現象は、学生同士及び課題への接近した関係性から誘発された臨場感であり、伊藤（2020）がいう新たな触れ合いといえるものであると判断した。

キーワード：スタディツアー、オンライン、感性的学び合い、F2LO モデル、触れ合い

1. はじめに

リモートによるスタディツアーは可能なのだろうか。本稿の目的は、旅することのできない状況の中でオンラインスタディツアーにおける構想と学びを整理し、特に参加学生の学び合いと関係性に着目して考察するものである。

初年度の諏訪スタディツアー「『あわてなさんな』プロジェクト～地域交流体験を通して生き方・働き方を考えよう～」は、2019 年 8 月末に 4 泊 5 日の日程で、関東圏の 4 つの私立大学から 29 名が参加して行われた(1)。学生が地域に介入することで得られるコミュニティインパクトは、地域の膠着した活動や役割を再構築して社会資源や人間関係を組み替えるという捉えは本年度の構想においても変わらない。

2020 年度は緊急事態宣言の中、あらゆる学校の機能が一時停止する。繋がりが遮断され、学校に集うことができない状況の中で、どのような課題解決の学びの展開が可能なのか。オンラインによる諏訪スタディツアー構想は、必然であったといえる。学生へ出力を促す最も重要な課題については、「1：移住を促進する地域の魅力を発信するには」「2：商店会のみんなの居場所（コモン・スペース）の在り方を考える」「3：歴史文化を子ども達に伝える」という 3 課題を設定した。前半は

諏訪地域の風土や地域課題に関する講話、後半は課題解決及び表出という3日間の凝縮した流れの中で、本稿では特に2020年8月に完成したばかりの「諏訪の龍神さま」絵本（諏訪市産業連携助成を受けて作成し、諏訪地域の小中学校に寄贈）の読み聞かせ動画創作（課題3）を事例として詳細にとり上げる。これらのプロモーション活動に取り組んだA及びB大学の学生の創作プロセスにおける関係性と感性的な学び合いを検討する。

倫理的配慮として、実施場所と地域協力者の属性は、地域に根ざした特有な学びの場を設定するために必要な情報であるとして記述し、学生の大学名、氏名については個人が特定されないよう匿名とした。

2. 基礎的考察

⑴ スタディツアーの定義と目的

スタディツアーは、多様な価値観や異文化への理解を深める研修旅行であり、「NGO（非政府組織）の活動を実地に見学し、体験する旅行」[(2)]である。名所を巡る従来の観光旅行とは一線を画し、様々な分野を観光資源としたテーマ性の強い体験型のコンテンツと地域の方との交流ができる新しい旅行形態といえる。

実際の大学生のスタディツアーは、海外研修による異文化や国際協力の理解を深める研修（川口2000）、（倉持ら 2017）、佐竹（2013）、公害の歴史と現在を学ぶ研修（西村 2009）、震災復興支援のボランティア（川田 2018）などをテーマとしている。実際、スタディツアーは国内でも研究や調査を行い、NPO活動、ボランティアなどの見学や体験を目的とした旅行に使用されている用語である。藤原ら（2014）は観光旅行とスタディツアーの相違は、旅のテーマと地域体験や住人との交流の深さであるとしている。スタディツアーは、さらに地域住民や地域活動にかかわり、課題の発見や、改善など地域の変化をもたらすような活動を伴う旅といえる。スタディツアーは参加者と現地の企業、施設、社会活動の主体である地域住民との経済的、社会的、文化的関わりの中で相互作用が発生する。友永（2019）は、スタディツアーの意義を博物館に行く際の見方「テンプル」と「フォーラム」を例に説明する。それは、既に価値の決まった「至宝」を拝むのか、人々がそこに集まって未知のものに出会い、そこから討議が深まっていく場所とするのかという博物館の役割を引用しスタディツアーにおける地域住人と参加者、参加者間の交互作用からの発見や気づき等の可能性を述べている。

⑵ 若者と社会参加

社会参加は若者だけに望むことではなく鈴木ら（2005）は市民が市民であるための素養やスキルを「シティズン・リテラシー」と呼び市民は社会が育て、市民は社会に関わることで成長するという教育論を主張する。これからの市民には、社会的問題意識をもっているだけでなく、自分や自分の住む地域社会に対して愛着をもち、それゆえにパブリックに関わり、それをよくしていきたいと考えることが望まれる。その一歩として若者が共同体へ参加し、そこから社会と繋がり役割を作ることは、若者が社会の課題を我が事として捉え社会を変える力をもっていることを確信できる機会としてとても重要だといえる。若者が地域に参加し、地域住民と活動する中でシティズン・プライド（郷土愛）が涵養されていくといえる。

⑶ 表出に伴う芸術的知見の統合

あらゆる表象の表出には方法が伴い、それらは単なる知識に止まらず、「手が覚えている」といった身体知としての実感をもつ[(3)]。伊藤（2019）はその人のその体らしさはいかに育まれるのか、体に蓄積する記憶と知恵を考察して、様々な触覚に関する人の関わりのかたちを論じている。「新型コロナウイルスの流行がもたらした新しい生活様式の中であっても、ケア、子育て、看取りなど、あらゆる人に関係する重要な場面では、どんな時代でも、人の体にさわる / ふれることが求め

られる…ウィズコロナの世界において、人類の接触の絶対量が減ったとしても、触覚がもつ価値は別の形で受け継がれていく必要がある」（伊藤2020：15）と指摘する。アフターコロナ、ウィズコロナによるオンラインを介しての新しい関わり方や繋がり方の中に、伊藤が言うところの触覚のような新しい価値形態をいかに見出せるのか。本ツアーは新たな触れ合いの試みでもある。

池内（2014）によると「ハーバード・プロジェクト・ゼロ」は、子どもの「創造性」「多様な知能」をより育む方法について、ハワード・ガードナーの諸理論を明確化した。その「芸術と認知」に関する理論と実践は「芸術的シンボル・システム」「メタファー思考と転移」「レッジョエミリアとの協同研究のおける学習の可視化」等に示され本質的な示唆を含んでいる。ガードナーは、芸術的知能というものは残念ながら単独には存在していないとし、様々な文化的に築かれた様式のシンボル・システムにおいて「芸術的な目的に向けられた場合」にのみ機能する「美的シンボル」の関係性を示唆する。これらは教育内容の規範性という概念的な研究結果であり、本稿で検討する芸術的知見の統合としては、更に具体的に生活感情と関連させて読み解く必要がある。

平成29年度の新学習指導要領では、図画工作科、美術科、芸術科（美術、工芸）に渡って一貫した育成を目指す資質・能力の3つの柱「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」「学びに向かう力・人間性」が示された。前回まで曖昧な記述であった芸術系教科に関する「知識」が子ども達に必要な力として示されたことは記憶に新しい。さらに、知識が、体を動かす活動なども含むように学習過程を通じて、個別の感じ方や考え方等に応じ、生きて働く概念として習得されることや、新たな学習過程を経験することを通じて更新されていくことが重要であることが示されている。本稿では、これらの生きて働く概念化が、大学生の学びの過程においてどのように形成され、統合されるのかという問題意識をもつ。

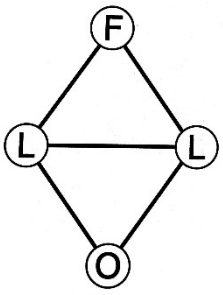
教科を越えた知識の探求として国際バカロレアのディプロマプログラムはTOK（Theory of Knowledge）と呼ばれ、16歳～19歳の生徒を対象として構想され、「数学」、「科学」、「ヒューマンサイエンス（人間科学）」、「歴史」、「芸術」、「倫理」、「宗教」、「土着」の枠組みをもつ。さらに「芸術」は、具体的に芸術、文芸、視覚芸術等の3つに分類され、その理解のために、言語、知覚、感情、理性、想像、信仰、直観、記憶の8つの具体的な方法が設定されている。芸術理解は、言語、知覚に止まらず、感情や直観などの感性面を知識理解の方法と位置付けていて興味深い。また、TOKでは、共有された知識と自分自身の個人的な知識を分けて捉えている。これらを援用すると、個人の学びは個人に止まらず、集団の学びに円環されると考えられる。本研究においてリモートの活動の中で学び合いがどのように促進されるのか不確かであり、検討事項である。

⑷ 学びの関係性モデル

様々な学びは、それぞれ向かう方向（目的）、そこに含まれる人やモノ、それを生み出す人々の関係の構造、そして展開過程に支えられている。ワークショップという参加者が共同で学び合ったり創り出したりする学びのスタイルにおいて、刈宿（2012）はその最小限の構成要素の関係性を「F2LOモデル」と示した。促進者（Facilitator）と2名の学習者（Learner）、課題（Object）の繋がりとして示される。図1のF、L、Oの相互の距離は等しいことから、関係性が生まれる前を示しているといえる。接近する、結合する、離反するなどの関係性の変化は、これらの距離と指向性、及び矢印を付加し、位置を変化させることで表現が可能である。

ファシリテーター（F）の基本的な機能は、学習者（L）たちによる相互触発的なサイクルの生成サポートであり、ワークショップの第1段階においてF2LOの関係構造を創り出し、学習者を対象（O）の操作に十分動機づけるために介入す

る役割をもつ。ファシリテーターの特性として、最終的な段階でその関係性から役目を終えて「離脱」することを目指している。鈴木（2011）による ARKS モデルの C3「コントロールの個人化」にも通じる介入の制御である。このモデルの関係性の布置は象徴的な意味合いのものでありながら、学習者の探求を促進させる課題に対して、距離感などを俯瞰できる。



F：上下の動きで学習者への接近と離脱を示す
L：中心に向かう横の動きで接近や離反を示す
O：ワークショップに与える影響を動きで示す

図 1　F2LO モデル図

3. リモート諏訪スタディツアーの概要

⑴ スタディツアーの目的

第 2 回「あわてなさんなプロジェクト 諏訪スタディツアー」は、2020 年 9 月 1 日から 3 日に渡り、Web 会議システムを用いて開催された。「あわてなさんなプロジェクト」の「あわてなさんな」は、高齢者などが用いる「あわてるな」という言葉からの発想である。大学生の就職活動における自分を既存の枠にはめていく合理性や「エントリーシート」「お祈りメール」といった無味な就職システムの効率の良さなど一連の「働き方」「生き方」以外に、ゆっくりと非効率で大多数ではない道を選ぶ人たち、地域のため活動する人の声をきいて「働き方」や「生き方」を考えることを目的に 2019 年 8 月に 4 泊 5 日で実施されたスタディツアーのフレームを踏襲している。

2020 年は、コロナ禍の閉塞感に抗い、地理・歴史・文化を活かした地域の特徴に根ざした地域課題に、リモートで取り組み、地域理解を深めることを本ツアーの目的とした。

⑵ 対象地域

長野県諏訪市は人口約 5 万人の、高原や湖、温泉などがある観光地である。黒曜石など旧石器時代からの遺跡もあり、明治期は製糸業、高度経済成長期には精密機械産業で栄えた。今では工場の移転、駅前地区の空洞化、高齢化など他の地方都市と同様の課題を抱えている。観光業・精密・発酵（味噌・酒）・福祉施設といった多岐にわたる産業があり、ホテルからゲストハウスまで多様な宿泊スタイルも提供できる学びの条件に適している場所である。

⑶ 活動内容

参加者は、A 大学 D ゼミ 8 名、B 大学 E ゼミを中心とした 14 名、総勢 22 名。3 大学の 3 名の教員が参加した。能動的な参加を促す課題解決型学習（Project-Based Learning）の手法を活用し、学生の希望に応じ 3 つのチームに分かれ、課題解決の提案を行った。課題 1 は「地域の魅力を発信する手法と PR 戦略を考える」、課題 2 は「商店会のみんなの居場所（コモン・スペース）の在り方を考える」、課題 3 は、「歴史文化を子どもたちに伝える龍神絵本の普及手法を考える」である。

本ツアーは前半のレクチャーと後半のグループワークで構成され、最後に各チームの発表を行った。レクチャーは①「諏訪の歴史と文化」一般社団法人　大昔調査会②「地域の魅力を発信」諏訪市地域戦略課③「地元でゲストハウスを創る」旅宿岡村政庁跡オーナー④「子どもにも語り継げる地域の民話を 龍神絵本」龍神プロジェクト⑤「みんなの居場所を作り、その維持」末広プロジェクト⑥「若者に伝えたい日本酒」本金九代目蔵元嫁⑦「温泉とコミュニティ」諏訪市社会福祉協議会⑧「グローバルから見たローカル」C 大学教員という構成である。地域を支える地理・歴史・文化を背景とする様々なレクチャーを参加者全員で共有し、訪れたことのない諏訪のイメージを膨らませた。後半は、2 日目午後から 3 日目午前に課題グループごとのグループワークを実施した。リ

モートでの協働作業にはプレゼンテーションには慣れている学生達であっても各自が複数デバイスの活用やチームワークが必要となり、交流を深めつつ解決に当たった。発表会には地域の課題を提供してくださった関係者らが参加してくださった。

表1　2020諏訪オンラインスタディツアー日程表

9月1日(火)	9月2日(水)	9月3日(木)
10:00 開会式オリエンテーション 10:30「諏訪の歴史と文化」 一般社団法人　大昔調査会代表理事 高見俊樹氏 11:30 課題1「地域の魅力を発信」 移住からふるさと納税まで仕掛ける 諏訪市地域戦略課	10:00「温泉とコミュニティ」 諏訪市社会福祉協議会事務局長・湯小路温泉組合温泉主任　桜井幸雄氏 11:10 「グローバルから見たローカル」 C大学教員	発表準備
13:30 「地元でゲストハウスを創る」 旅宿岡村政庁跡　小口正一氏 14:30 課題3「子どもに語り継げる地域の民話を　龍神絵本」 (株) テンホウ・フーズ 取締役社長　大石壮太郎氏 グラフィックデザイナー小平陽子氏 ~休憩10分~ 15:50 課題2「みんなの居場所を作り、維持していく」 末広プロジェクト代表　石城正志氏	グループワーク 各チームで3日目の発表準備	14:00 学生発表(各30分) 課題1チーム 課題2チーム 課題3チーム 講評 諏訪市地域戦略課 諏訪市経済連携推進室 地域おこし協力隊 16:00 閉会式
17:00「若者に伝えたい日本酒」本金九代目蔵元嫁　宮坂ちとせ氏		
19:30 カフェナイト前年参加OB登場 「薬剤師が街に出る!『孫の手』活動」		

(4)　課題解決の提案としての成果物

課題1は、SNSを活用した移住促進ツアー企画を提案した結果、ホームページにおける情報発信の在り方を見直していく働きかけになった。課題2は学生視点のコミュニティづくりを提案した結果、実際に提案したボードゲームを用いた多世代交流イベントが開催され、現在まで継続している。課題3では、絵本「諏訪の龍神さま」のプロモーションを課題とし、読み聞かせ動画を作成し好評を得た。その後地元のローカルテレビ局LCVの新春特別番組で放映され、全国のローカルテレビでも放送された。リモート開催ということで、人と直接触れ合えない状態で、初めて顔を合わせた人がほとんどだったが、互いに協調性を発揮して、3日目にはツアーが終わってしまうのが名残惜しいほどに、信頼関係が築けていた。また、それらが聞き手である地域の方々にも伝わったようで、良いフィードバックを貰うことができた。遠隔においても課題解決を通して、学生同士が繋がり、双方向の一体感を得ることが可能であることが示された。

図2　課題①プレゼンテーション

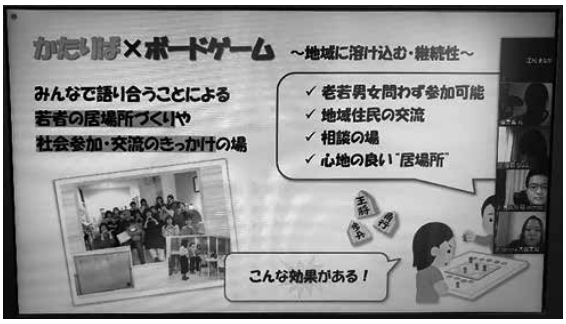


図3　課題③プレゼンテーション

図4　課題③読み聞かせ動画画像

4. 読み聞かせ動画創作の実際

⑴ 絵本「諏訪の龍神さま」について

今回課題3チームがプロモーションを担当した「諏訪の龍神さま」絵本は、諏訪地方の有志でつくる「諏訪龍神プロジェクト」が、古来より諏訪に伝わる龍神伝説「諏訪大明神絵詞」、「信付統記」、「神道集　諏訪縁起の事」等の再話を基に作成した。B5 版 32 頁の構成になっており、水と風の守護神である龍の魅力が満載の美しい絵本である。そこに納められた4つの物語の中でも、「泉小太郎伝説」は、龍を親にもち、人間の子どもでありながら未知なる力をもつ小太郎が母である犀龍と出会い、嵐の中巨大な岩を崩し、千曲川を切り開いて松本平に広い土地と水の潤いをもたらす壮大な物語である。

その企画者プロジェクトリーダーである大石氏と絵を担当した小平氏から、幸運にも直接レクチャーを受ける。大石氏からは、「龍神の絵本をもって、諏訪地域の龍神の謎を探しに行く」イメージが熱く語られ、小平氏からは、「諏訪の子どもたちは、諏訪には何もないと言う。地元の子どもたちが気付かない諏訪のよさを伝えていくことをテーマに内容を検討し、色合いなど工夫して制作を進めた」等の創作に込めた思いが述べられた。8月に出版されたばかりの絵本を子ども達がより身近に感じてもらえるようにどのように広めていったらよいか、タイムリーな課題として提案された。

⑵ 創作過程の実際

時系列にオンラインにおけるやり取りや活動メモを記録していく。

〈事前 meeting〉8/25 20：00〜21：00

共有ラインメモより
〈参加者学生3名、教員2名、絵本制作者〉
・私たちの課題
　①龍神様の読み聞かせ動画を作る。
　②龍神を広める（盛り上げる）ための提案
・短時間でこの課題に取り組むので2グループに分かれる。進み具合の共有や、足りないところを補うことなどはみんなで行う。
・合宿までに準備してほしいこと
□読み聞かせをどのような形で行うといいのか。
□読み聞かせ動画を何で作るとよいか。
□②の提案を考えるにあたって、どのようなものだと若い人や子どもは興味をもつのか。
以上　考えてきていただけると当日スムーズに進むと思います。コメント欄にどんどん追加していってください。

ツアー1週間前の20時からのリモートによる事前顔合わせは、大学の授業が重なり学生の出席率は低調であったものの、リーダー、副リーダーが繋ぎ、イメージの共有と当日までの下調べ、段取りにおいて成果を上げた。その後のやりとりでは、小平氏から絵本の各学校への配布は3年生以上で小学校低学年以下には少し難しいという話を受け、小さい子へ親しんでもらうアイディアなどが出された。

読み聞かせ動画作成にあたっては著作権をフリーで使用できる挿画の提供があり、不明な点は質問できるという恵まれた環境であった。具体的には、プロモーション活動として、読み聞かせ動画作成と広報企画を並行して進める方向性を学生が打ち出し、最終的にグループ分けは①3名②2名に調整した。

〈創作①：コンセプト設定〉9/3 13：00–14：00

〈参加学生5名、教員1名〉
・自己紹介
・事前 Meeting に出席した学生から伝達
・教員より zoom のホワイトボードを共有して、どんな思いを込めたいか、コンセプトのすり合わせを行った。その後、2つのグループに分かれて具体的に検討に入った。

学生からは「（子ども達が）大きくなったときに思い起こすなじみのあるものに」「諏訪の地を

自慢できたらよい」「故郷への愛着 諏訪ってこういう土地だったんだという認識」「何にもないふるさとに自身がもてない。地元の思いを変えていく」「小さい頃から触れて諏訪を好きになっていく」という動画創作の方向性が出され、故郷への愛着がもてるプロモーション動画にしようという方向性が定まった。

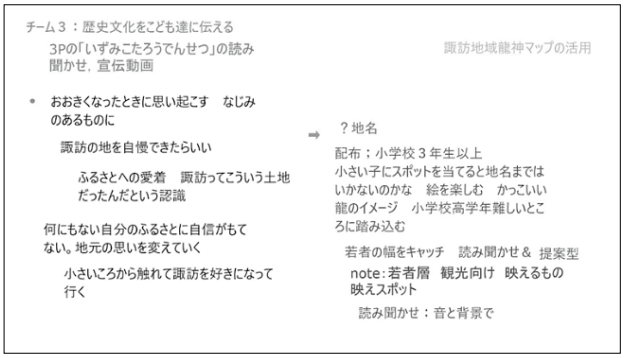


図５　zoom ホワイトボードに教員が書き取ったコンセプト

〈創作②：効果音探し〉9/3 14：00–16：00

〈参加学生：５名〉
・動画でイラストだけを映像にして、音声で読み聞かせをすれば、小さい子でも楽しんでくれるのでは。
・水の音や、雷・嵐などは、フリー音源で使えそう。

教員が所用のため学生のみの展開となり、学生の意向として動画の音のイメージを固めようと、場面に合う４つの音源を模索する。

場面１　小太郎の生い立ち / 未知の力を感じる
⇒（弦楽器ののびやかな効果音）

場面２　母である犀龍を探しに出かけ、大きな泉のほとりで出会う。村人の食べ物をつくるために広い土地を望む小太郎⇒（ぽこぽことした水の湧き出る効果音）

場面３　犀龍の背に乗り、体当たりで三清路の大きな岩を砕く格闘⇒（雨と雷の効果音）

場面４　海に千曲川を切りひらき、湖の水が落ちて松本と安曇野が開ける。母と別れ、小太郎は有明の里へ戻って大家族をつくる。⇒（静かで落ち着いたピアノの曲）

参照した音源は、「自然・季節・昆虫の音～フリー効果音・無料効果音素材」と「著作権フリーオリジナル音楽 /BGM SPECIAL VSQ」であり、学生達が選択、収集した約 70 の音源から最終決定をした。さらに、動画編集ソフト「iMovie」に画像と音源を乗せて読み聞かせ動画の素地を作成した。２時間程で見通しがつき、編集担当以外の学生は休憩に入る。

〈創作③：グループ検討・配役決定・第１次読み合わせ〉9/3 16：30–18：30

〈**ブレイクアウトセッション**：①３名、②２名、教員〉
・編集動画の途中経過をラインにあげて共有
①　読み聞かせ：どのような配役にするか。
②　提案：SNS 映えスポットの地図をつくる / 若い人は食べ物、映える飲み物など / 龍神さまのシール / 水に入れてふくらむ龍神型スポンジ
→＜参加学生５名、教員＞
・当初は読み聞かせは３名で行う予定であった。しかし、声質が異なった方が場面効果の深みが出るため５名で行うのはどうかと教員から提案
・ナレーター、小太郎、犀龍、ばあ、村人（子どもと大人）を５名で担当することを決定する。
・絵の入っていない本文のみの資料（A4 ３頁）を準備しどのように声を入れたらよいか話し合う。
・場面の地名などよくわからないところがある。

学生の声の持ち味がそれぞれにあり、それらを生かして３名から５名の体制で行う流れになり、メンバー全員で創り上げる意識が高まった。

地名のことを含めて、絵本の場面イメージを読み取れないところについては、18：30 に小平氏に打診する。休憩をとる。

〈調査：絵本の場面イメージ　9/3　19：00〉

〈参加学生：5名、教員1名、絵本制作者〉
・ラインのグループ通話にて、「山清路」を始め、犀龍が砕く山などがどのあたりなのか場面イメージをお聞きする。
・泉小太朗伝説は松本地域の伝説。湖であった松本平から山清路の巨岩をつきやぶりさらに下流の岩山も砕いて、千曲川の川筋から越後の海まで川を通すという地理的イメージを得ることができた。

この後、「山清路」は長野県生坂村辺りであると、地図の資料を提供いただいた。犀龍が諏訪大明神の化身であることから取り上げられたことも理解する。

図6　「山清路」「犀川」資料

〈創作④：第2次読み合わせ〉9/3 19：30–20：00

〈参加学生：5名、教員1名〉
・読み合わせ練習
・学生から：セリフとセリフの間の間合いも大切なので、早くなりすぎないようにしよう。
・教員から：村人二役は声色を変えて同一学生で。
皆控えめな読み合わせの印象であったため、強調したい部分は声を響かせることを提案

配役も決まり練習する中で、日ごろ声を出し慣れていないためか、発声が弱い。強弱を付けて表現することを範示して伝える。

〈創作⑤：録音〉9/3　20：00–21：00

〈参加学生：5名、教員1名〉
・各自スマートフォンの録音機能を使って、収録
・だんだん慣れてきて、役同士が呼応している。
・収録スタジオにいるかのような臨場感

最後に小太郎の「おっかあ」が決まって、3回程の収録で終了。予想よりもスムーズに進む。編集、出力に時間がかかるため、2日目で収録を終えられて全員で安堵する。

〈創作⑥：動画編集〉9/3　21：00–23：00

〈学生1名が担当〉動画編集ソフトiMovie
・音声データ回収は一人一人の音声を、役名と順番のファイル名を付けてラインで送付。
・タイトル画像も挿入、セリフの間合いも調整
・編集で最も大変だったのは、一人一人の声の大きさが違っていたため、音量を調整すること。BGM、効果音の音量の調整もあったので、何回も動画を見返し、確認をおこなったため時間がかかった。完成したのは23時頃であり、出力は翌日まで時間を要した。

動画編集において、編集担当者の力量に支えられていた部分は大きい。これは担当学生がこれまで培ってきたスキルだけでなく、目前の問題に対して「分からなかったら調べてやってみる」という諦めずに取り組む姿勢を確認した。ばらばらの要素を繋ぎ合わせる編集作業には、感覚的で微細な音量の調整があったことを理解した。これらの根底にはチームの長時間に渡る学び合いの努力を結実させるという責任感があった。

翌日は、10時～12時まで①グループは動画以外の発表PPTスライド及び発表原稿作成、②グループは、続きの提案PPTの詰めを行った。13時～14時は通しリハーサルを行い、14時からの

発表会では、10時間に渡るチームの奮闘を美的に総括した。

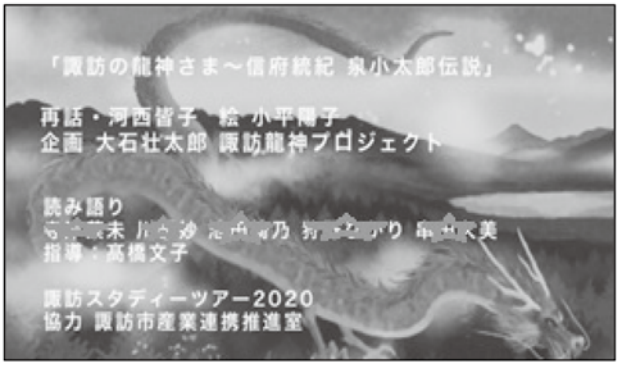


図7　読み聞かせ動画のエンディングロール

5. グループワークにおける関係性の変化

⑴ 読み聞かせ動画作成におけるF2LO図

本稿で着目する学生の学び合いは、どのように進展したのだろうか。ここでは、試みにF2LOモデルを作成して概観する。前節で検討した読み聞かせ動画作成は、「事前ミーティング」「創作①～③」「調査」「創作④～⑥」の8段階を経て完成に至る。本実践は5名の学習者と1名の教員で進行したため、実質的には、F5LOといえる。しかしここではLの象徴的な関係性を捉え2Lとして記載する。

Vol.1：**事前ミーティング**（60分）

学生参加者が3名と限定されたものの、参加者は絵本制作者の創作の思いを受け止めテーマであるオブジェクト接近する。また、横軸の相互の関係性は距離があり中心から遠い。「テーマに対して接近した学生とそうでない学生との開きがあり、相互の距離も離れている」形態を呈した。

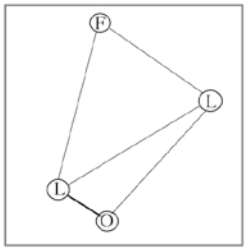


図8　第1段階

Vol.2：**創作①コンセプト決定**（60分）

ここでは教員が学生に対してどのような読み聞かせ動画を作成したいのか問う。学生はそれぞれの思いを発言し、互いのイメージを知ることで、学生間の距離は縮まり、触れ合ったといえる。

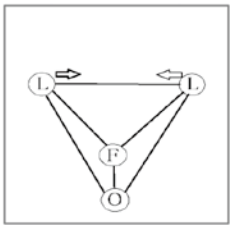


図9　第2段階

Vol.3：**創作②効果音探し**（120分）

教員不在で学生がまず志向したのは、物語に合う音を探すことである。学生間で意見交換を行い音源の中からまず70を選び共にぴったりとした効果音を探し出す活動は、活発に展開され距離感はない。

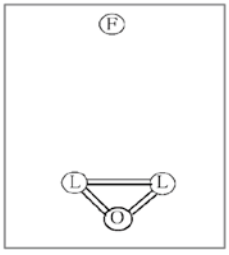


図10　第3段階

Vol.4：**創作③グループ検討／第1次読み**（120分）

配役が決まり、第1次読みではまだどのように表現したらよいかつかみきれない。その役柄に入り込んでいる学生とそうでない学生と差異がある。教員は学生の疑問に寄り添う。

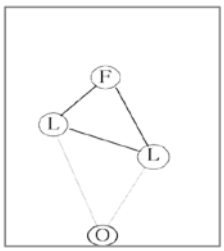


図11　第4段階

Vol.5：**調査　絵本の場面イメージ追究**（30分）

不明だった地理的なことが明らかになり、物語全体の解釈が進む。登場人物の心情を理解するための重要なステップであった。図11の学習者(L)は共に対称(O)に近付く。

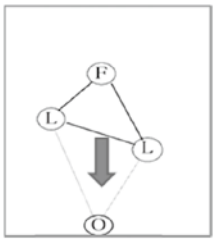


図12　第5段階

Vol.6：**創作④2次読み**（30分）

相互の読みに少しずつ気持ちを乗せることができるようになってくる。学生からは、セリフとセリフの間の間合いを十分取って、早くなり過ぎないことなどの呼びかけがあった。教員からは体をほぐし声を響かせるこつなど伝えた。

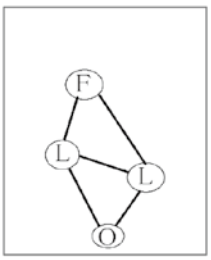


図13　第6段階

Vol. 7：**創作⑤録音**（60 分）

それぞれが携帯を片手に録音機能を用いて、通しで録音を行った。その一体感は学習者（L）同士の距離がなく、対象に接近している図で示されている。教員は傍らにいつつ学生に任せて見守る。

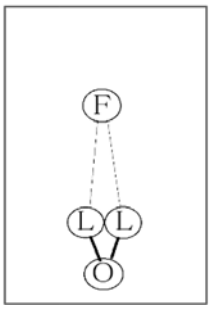


図 14　第 7 段階

Vol. 8：**創作⑥編集**（120 分）個別

他の学習者が手出しをできないため、編集担当者のみ対象と繋がっている特別な関係図である。OとLのみの単独関係ではなく、他の学習者、教員との繋がりがLを支えている。

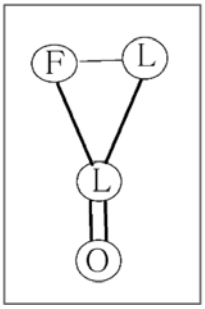


図 15　第 8 段階

以上、学習者は強弱の差を呈しつつ、課題解決の中で対象に次第に接近していくこと、また学習者間の関係も接近していくことを確認した。それに対し促進者であった教師は次第に学習者、対象から離れることを意図しその関係性の変化は対称的であった。

⑵　学生からみたオンラインの関係性

B 大学の課題 3 チームの参加学生によるとオンラインスタディツアーの成果を、①自然だったつながり②充実③課題への達成感に集約させている（図 16）。短時間の計画であったためか、気を遣っている暇もなく作業に没頭し、初対面でもディスカッションができたことや些細なリアクションを通して関係性がスムーズに構築できたことを確認した。

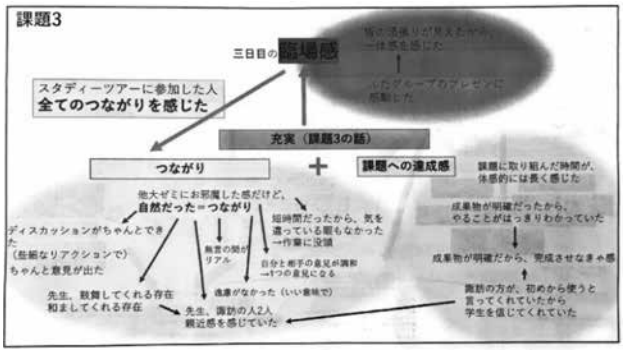


図 16 学生集約の課題３チームの成果図

6. おわりに

IoT を使用した新たな協働創作の場として、オンラインスタディツアーの絵本のプロモーション活動の感性的な学び合いに着目してその理論と実際を考察した。その結果、学生達は美しい挿画と物語に触発され、それらに合う音源を求め、これまで培った美的感覚を結集させるべく、画面越しに音響効果を吟味して声を聴き合い、まるで隣にいるような関係性の構築を確認した。個別に録音した音声を編集する手法は、間合いや声の大きさ等の微調整を可能とし、オンライン独自の展開が図られた。

さらに読み聞かせ動画作成のプロセスを整理し、その 8 段階の過程を F2LO 図で示した。その結果、オンライン上であっても学習者は対象となるテーマと学習者間の関係性を密にして課題解決が進むことを確認した。ここに起こった現象は、学生同士及び課題への接近した関係性から誘発された臨場感であり、伊藤（2020）がいう新たな触れ合いといえるものであると判断した。また、当初想定になかったオンラインにおける音の存在感とその身体感覚に深く入り込む効果を強く感じた。この検討については別稿に譲りたい。

註

（1）　2019 年 8 月に実施されたスタディツアーについては、西川ハンナ（2021）「スタディツアーにおける地域介入の理論と作用」『ソシオロジカ』Vol. 45、第 1・2 号、pp. 23-42. を参照。

（2）　スタディー ― ツアー（study tour）、デジタル大辞泉、JapanKnowledge, http://japanknowlege.com,（参照 2021-3-10）

（3）　髙橋文子（2018）「記憶画の形状ストック指標における形象レベルと感性レベル ―― モデルの有無による記憶表象の検討 ――」『美術教育学』39 号、pp. 185-196.

参考文献

川口恭子（2000）「異文化理解と異文化経験――バングラデシュスタディーツアーの経験を通して――」広島文化学園大学『看護学総合研究』2（1）、pp. 1-10.

川田虎男（2018）「震災復興期における学生ボランティアの学びと役割：復興支援ボランティアスタディツアーの取り組みから」聖学院大学論叢30巻、2号、pp. 151-170.

倉持祐二・森脇健夫・河崎かよ子（2017）「大学生の異文化認識の変容を促すタイ・スタディツアーの効果を考える。」京都橋大学研究紀要（44）、pp. 61-71.

佐竹眞明（2013）「スタディツアーの歩みと国際協力に関する省察」名古屋学院大学論集、言語・文化偏第24巻第2号、pp. 267-280.

鈴木崇弘他偏著（2005）「シティズン・リテラシー――社会をよりよくするために私たちにできること――」教育出版、pp. 15-16

友永雄吾（2019）「スタディツアーの理論と実践　オーストラリア先住民との対話から学ぶフォーラム型ツアー」赤石出版

西村仁志（2009）「公害地域のいまを伝えるスタディツアー2009：富山・イタイイタイ病の地を訪ねて」同志社大学大学院総合政策科学会『同志社政策科学研究』11巻、2, pp. 209-212.

藤原孝章・栗山丈弘（2014）「スタディツアーにおけるプログラムづくり：『歩く旅』から『学ぶ旅』への転換」（特集　海外研修・スタディツアーと国際理解教育　特定課題研究プロジェクト　海外研修・スタディツアーと国際理解教育）『国際理解教育』Vol. 20, pp. 42-50.

伊藤亜紗（2020）「手の倫理」講談社、pp. 14-15.

池内慈朗（2014）「ハーバード・プロジェクト・ゼロの芸術認知理論とその実践」東信堂

Wendy Heydorn Suzan Jesudason（2016）TOK（知の理論）を解読する～教科を超えた知識の探求」株式会社Z会

刈宿俊文・佐伯胖・高木光太郎（2012）「ワークショップと学び3まなびほぐしのデザイン」東京大学出版会、pp. 12-22.

稲垣忠・鈴木克明編（2011）「授業設計マニュアルVer.2――教師のためのインストラクショナルデザイン――」北大路書房

（たかはし　ふみこ）東京未来大学
（にしかわ　はんな）創価大学