

保育者養成におけるビブリオバトルの継続的な実践による意義

綾 牧 子

(文教大学教育研究所客員研究員)

Importance of Continued Practice of 'Bibliobattle' for Training of Nursery Teachers

AYA MAKIKO

(Guest Researcher of Institute of Education, Bunkyo University)

要 旨

ビブリオバトルの「コミュニティ開発機能」に着目して授業実践と考察を行った。その結果、質疑応答の内容がコミュニケーション機能を促進することがわかった。また、ビブリオバトルを継続的に多く経験した学生ほど、他者とのコミュニケーションが広がり、ゲーム性も感受している。アクティブラーニングの要素を損なわずに授業でビブリオバトルを楽しむためには、質疑応答の時間を十分に確保し、かつ継続的な実践の工夫が必要である。

1. はじめに～研究の経過

(1) ビブリオバトルについて

ビブリオバトルとは、他者にすすめたい1冊を持ち寄り、本の魅力を紹介し合う知的書評ゲームである。谷口忠大が大学の研究室での実践から発案したもので、今では学校や図書館など様々な場所で幅広く実践されるようになった。

筆者は、アクティブラーニングを研究する中で、そのひとつの実践方法としてビブリオバトルに着目し、いくつかの授業で取り入れながら「学校の授業」における実践の可能性について探ってきた。

(2) アクティブラーニングとの親和性

ビブリオバトルのキャッチコピーは「人を通して本を知る、本を通して人を知る」である。「本を紹介する」プロセスの中で「発表者の人となり、個性、知識、背景」などが自然とにじみ出る。そして、それをコミュニティ内で共有していく機能がある。谷口は、「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」¹⁾と述べている。

アクティブラーニングは、「主体的・対話的な深い学び」とされる。ビブリオバトルは、「他者と相互作用しながら主体的に活動し学んでいく」というプロセスが自然と表出され、その点において、アクティブラーニング的な学びにつながると考えている。同時に、ビブリオバトルは「遊び」の要素を持つため、魅力的な「遊び」として成立する。「遊び」は、自己充足的行為であり、主体的な行為である。その点においても、学習者の主体性が発揮される場となる得るのである²⁾。そのため、ビブリオバトルは、「学校」というフォーマルな場を、インフォーマルな雰囲気に変えていく力を持つ。この点は、授業者がアクティブラーニングを実践していくときに直面する「学習者個々の内面への配慮」という困難性を乗り越えられる要素をも持っていると考えている³⁾。

(3) 学校教育で実践するときの留意点

しかし、学校教育においてビブリオバトル

を実践するとき、その目的によっては、ビブリオバトルの本来の目的と異なってしまう恐れがある⁴⁾。ビブリオバトルの目的を「生徒がもっと本を読むようになること」や「生徒が本の内容を上手く表現できるようになること」とすると、ビブリオバトルに関する誤解につながると指摘されている⁵⁾。アクティブラーニングの教育方法は、「遊び」や「偶然性」という要素から開発された手法が多い。このような活動を、「目的的な行為」である学校の授業の中で行うためには、「遊び」の「自己充足的行為」の要素を損なわないための工夫や配慮が必要となる。そこで、筆者はビブリオバトルの本来のおもしろさを活かしながら、学習者のアクティブラーニングへとつなげていくための実践と検討を行ってきた。

(4) ビブリオバトルの機能

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⁶⁾。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・ビオトープの形成」などをあげている⁷⁾。

以上を参考にしながら、筆者は授業実践をもとに、ビブリオバトルの機能を以下の6項目に整理した⁸⁾。

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発見しておもしろい。

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。

学生からの振り返りの記述からは、いずれの実践においても「①本を知る」おもしろさを感じる割合が最も多い。次いで「③他者理解」、「⑥プレゼンテーション」、「②自己表現」などと続く。ただし、各クラスの持つ雰囲気によって差が見られる。また、「④コミュニケーション」や「⑥ゲーム性」におもしろさを感じる割合は比較的少ない。つまり、自分が普段読まないようなジャンルの本を知

ったり、他者理解につながったりしている点で、ビブリオバトルの機能が確実に活かされている。しかし、質問をしたり、ビブリオバトルの後に話をしたりするなどして、他者とのより幅広いコミュニケーションにつながることは、多くはない。また、純粋にゲームとして楽しむに至らない場合も多い。

そこで、ビブリオバトルのゲーム性や遊びの要素を損なわずに、他者との対話的な学びへつなげていくためには、谷口の言う「コミュニティ開発機能」が働くことが重要であると考へた。

この点に関する先行研究としては、以下の研究があげられる。

城野は、ビブリオバトルの先行研究等から、相互作用を促進するビブリオバトルの可能性を考察している⁹⁾。本来外部から見えない読書の過程を他者との対話を通して外から見えるようにすること＝読みの過程を外化することによって、相互作用がどのように促進するのかを考察することは、探求に値する課題であると述べられている。

菅沼、岩崎は「コミュニティ開発機能」に関して、「ビブリオバトルを実際に試してみ、あなたが実感した感想」を学生に記入してもらうことで検証を試みている¹⁰⁾。その結果、ビブリオバトルを通して学生の人間関係の構築がなされたこと、つまり人間関係を構築するための効果的な手立ての一つとしてビブリオバトルをあげることができると述べられている。

また、宮澤は『「簡便で短い時間でできる」ビブリオバトルを「授業開き」の方法として行うことは、生徒はもちろん、教師にとっても多様な意義を持つ活動であり、クラスや学年の読書コミュニティを形成する一助になる』という展望をもとに実践を報告している¹¹⁾。授業後、クラスの中で生徒たちが本に関する会話をしている様子から「ビブリオバトルが読書コミュニティの形成に役立つ」という考

察をしている。

林は、ビブリオバトルの意義について「これまで一人で読むという孤独な作業であったものが、バトラーが集まって発表し、ディスカッションするという出会いの場とコミュニケーションの機会となる」と述べており、「構成的グループエンカウンターのエクササイズの一つとしても位置づけることができる」としている¹²⁾。また、問題点と改善点の一つとして「出会いとコミュニケーションを重視するなら、ディスカッションを2～3分では短いので、5～10分くらいたっぷりとするようにしたい」として、参加者同士の「シェアリングの時間を設けるなどの工夫が必要」と述べている。

以上の先行研究にもとづき、2019年度は「コミュニティ開発機能」に着目して、継続的な実践と検討を行った。

2. 2019年度 実践報告①「国語表現法」 S保育福祉専門学校保育科

(1) 実践の概要

保育科2年生の通年科目の授業である。選択科目のため、2019年度の履修者は6名であった。そのうち5名は、東京都の職業訓練生として入学した社会人学生である。総じて学習意欲が高い学生たちであった。この授業において、ビブリオバトルを取り入れた。他の教員にも観戦者やバトラーとして参加いただいた。実践回数と目的は、以下のとおりである。

①2019年6月6日（授業7回目）

- ・バトラー：学生6名+教員1名=7名
- ・観戦者：教員2名
- ・目的：ビブリオバトルを経験し、それを知る。ビブリオバトルの説明は、事前の授業で行っている。

②2019年8月1日（授業15回目）

- ・バトラー：学生5名+教員1名=6名
- ・観戦者：教員1名
- ・目的：実践後に「ビブリオバトルのおもしろさがどこにあるか」について自由記述で書き、ビブリオバトルのおもしろさを客観的に捉える。

③2020年1月9日（授業25回目）

- ・バトラー：学生4名+教員1名=5名
- ・観戦者：教員3名
- ・目的：ビブリオバトルの経験を重ねる。

④2020年1月19日（授業26、27回目）

ビブリオバトル交流会（越谷市民会館）

- ・バトラーとして学生3名が参加
- ・観戦者として学生1名が参加
- ・目的：地域で開催されるビブリオバトルに参加する。

(2) 実践の分析

「どのような質問がコミュニケーション機能につながっていくのか？」という視点から、質問タイムに出された質問を分類し、以下のように整理した。

①本についての質問

1) 本の内容に関する質問

当然ながら、本の内容に関する質問が一番多い。たとえば、『犬と私の10の約束』（川口晴著、文春文庫、2010年）を紹介したバトラーに対しては、「10の約束とは何を書いてあるのですか？」という質問があった。それに対して、バトラーは、本の内容に加えて自分が「一番感動した部分」について話している。また、『がちょうのペチューニア』（ロジャー・ディボワザン著／まつおかきょうこ訳、富山房、1999年）を紹介したバトラーに対して、「なぜガチョウの首が長くなったのです

か？」という質問があった。それに対して、バトラーは「直接的な理由は本に書かれていない」と応え、バトラー自身の考えが述べられている。その後、「ガチョウ」について話が広がっていく。このように、バトラーの視点で本の内容が語られることによって、バトラーの人柄が垣間見られるのである。

2) 作者に関する質問

「作者は誰ですか？」や「作者は何をしている人ですか？」といった質問で、作者を知ることによって、より本の性格が明らかになる。たとえば、『自分を知る力』（高橋佳子、三宝出版、2019年）を紹介したバトラーは、「哲学を勉強している人。前職の社長が作者のファンだったので」と応えており、バトラーの本との出会いについても触れている。

②バトラーに対する質問

1) 本との出会い方に関する質問

バトラーがその本を読むきっかけを問う質問で、バトラーが紹介する本に意外性があるときによく出される質問である。たとえば、前述の『犬と私の10の約束』を紹介したバトラーに対して「初めて読んだのはいつ？ きっかけは？」という質問があった。それに対して、バトラーは「中学2年の時、親と本屋に行って」と応えている。

2) バトラーと本とのつながりに関する質問

古くから読み継がれているような本の場合は、「何回読みましたか？」という質問が多い。たとえば、『兎の眼』（灰谷健次郎著、理論社刊、1980年）を紹介したバトラーは、「たくさん読んだ」という応えに加えて、「その作者にはまると、全部読みたくなる」と応えている。

3) バトラーの本に関する感想についての質問 (本を通してあなたはどう変わったか?)

「一番好きなシーンは?」、「好きな登場人物は?」、「その本を読んで、あなたは変わりましたか?」といった質問である。特に、小説や漫画本の場合、登場人物の「誰が好きか?」によってバトラーの性格が伝わってくる。また、バトラーのその本への対峙の仕方がわかるのである。たとえば、『長いお別れ』(中島京子、文春文庫、2018年)を紹介したバトラーに対して、「泣くくらい感動しますか?」という質問があった。それに対して、バトラーは「重さは感じない書き方をしている。感情移入はするけど」と応えている。

③バトラー自身への質問

「作者の本で、何が一番好きですか?」、「(実習等で)子どもに読むときには、どんなねらいで読みますか?」など、バトラー自身への質問である。たとえば、『どうしたらおもしろい人間になれるか?』(よしもとクリエイティブカレッジ編、ワニブックス、2011年)を紹介したバトラーに対して、「(バトラー)さんの手帳(ネタ帳)には、何が書いてあるのですか?」という質問があった。それに対して、バトラーは「毎日5コくらい書いている。昔は大学ノートに書いていて積んである」と応えている。

④質問者自身の感想

質問ではなく、質問者自身の感想が述べられる場合もある。「絵がかわいいですね」、「その本は自分も読んだことがある。」といった感想である。質問者の人柄も垣間見え、コミュニケーションが生まれるきっかけにもなる。

(3) 実践の考察

本の内容に関する質問でも、答えているバトラーが、本の内容を話しているうちに、一番印象に残っている部分を話すようになる。

あるいは、本の内容から離れて自分の考えを話すような場面も見られる。どの質問についても、バトラーの人柄が垣間見える瞬間がある。バトラーとしては、その点に少し恥ずかしさを感じながらも、「紹介したい本」を媒介とすると「言えてしまう」のである。それが、双方向性をより促進させていく。ビブリオバトルのキャッチコピー「人を通して本を知る、本を通して人を知る」につながるような質疑応答が、双方向的な意味合いを持つ「場」にさせていくのである。

谷口は、著書『賀茂川コミュニケーション塾—ビブリオバトルから人工知能まで』¹³⁾において、登場人物の「教授」に、「人はビブリオバトルで本の紹介をする時、5割くらいは本の内容について話すんだけど、3割くらいは少なくとも自分自身について話すんだよ。自然とね。」「ビブリオバトルの場では自然に『自分語り』が出てくるんだよ」と語らせている。「本の紹介を通じた自分語り」と解釈の表出」と表現されているが、この点がビブリオバトルの最大の特徴であり、かつアクティブラーニングの要素と重なる部分である。

ただし、この実践は国語表現法という「選択科目」での授業においてである。科目履修を希望する学生が集まり、学生が積極的・主体的な姿勢で参加をした。ビブリオバトルが終わっても、様々な話を雑談的にする姿が見られ、ビブリオバトルの双方向性がより促進されやすい環境が整っていたことの影響も大きい。

3. 2019年度 実践報告②

「保育者論」、「保育・教職実践演習」 S保育福祉専門学校保育科

(1) 実践の概要

保育科2年生の後期科目である。必修科目のため、2019年度の履修者は80名(2クラス)である。前述した国語表現法の受講者も含まれている。この授業においてビブリオバ

トルを取り入れた。実践回数と目的は以下の通りである。

①2019年12月11日（授業9回目）

グループでのビブリオバトルを行う。事前の授業でビブリオバトルについての説明を行っている。全員がビブリオバトルのバトラーを経験し、それを知ることが目的とした。

②2019年12月18日（授業10回目）

クラスでのビブリオバトルを行う。前週でのグループビブリオバトルでチャンプ本になったバトラーが今回のバトラーとなり、クラス内で行った。「ビブリオバトルのおもしろさ」を体感することを目的とした。

③2020年2月6日

学年全体のビブリオバトルを行う。教員がオムニバスで授業を担当する「保育・教職実践演習」の1コマにおいて実施した。クラスビブリオバトルでチャンプ本となったバトラー3名、および希望者3名を募り、バトラー6名で行った。観戦者は、バトラーも含めて学生69名であった。

(2) 学生へのアンケートの実施

通年、あるいは半期を通して、ビブリオバトルの経験の意味合いを明らかにするため、学生へのアンケートを実施した。実施日は、2020年2月6日「保育・教職実践演習」における学年全体のビブリオバトルの終了後、授業に参加している学生69名に実施した（アンケート用紙は資料参照¹⁴⁾。

アンケートの1.～3.は、ビブリオバトルの経験に関する質問である。

1. 今年度、学校の授業等のビブリオバトルに参加した経験

①バトラーとして参加

参加回数	0回	1回	2回	3回	4回	5回
人数	14人	4人	6人	4人	0人	5人

0回と回答した学生は、グループでのビブリオバトルの授業を欠席している。グループでのビブリオバトルに参加した場合は、最低でも1回はバトラーを経験することとなる。5回と回答したのは、国語表現法を受講している学生である。

②観戦者として参加（バトラーとして参加した回は含まない）

参加回数	0回	1回	2回	3回
人数	3人	12人	51人	2人

0回と回答した学生は、グループビブリオバトル、クラスビブリオバトル、学年ビブリオバトルの3回ともバトラーとして参加している。2回と回答した学生の多くは、グループビブリオバトルではバトラーを経験し、クラスビブリオバトルと学年ビブリオバトルでは観戦者として参加している。

2. 専門学校入学前に、学校（小・中・高等学校など）でビブリオバトルをした経験

経験	あり	なし
人数	10人	59人

「経験あり」の内訳は、8人が小学校、中学校、高校などの授業である。ほとんどは、国語（現代国語）が多く、総合もあった。その他、図書室等のイベントでの経験が2名である。

3. 学校以外の場所でビブリオバトルをした経験

経験	あり	なし
人数	0人	69人

学校以外の場でビブリオバトルを経験した学生はいなかった。

以上の結果から、ビブリオバトルの経験は以下のとおりである。グループビブリオバトル、クラスビブリオバトル、学年ビブリオバトルの「3回」ほど経験した学生が一番多い。「7回」は、国語表現法を受講している学生である。

参加回数	1回	2回	3回	4回	5回	7回
人数	1人	12人	46人	4人	1人	5人

4. 今年度ビブリオバトルを経験して

ビブリオバトルを経験しての自己変容を問う質問である。質問項目①～⑮は、前述の「ビブリオバトルの機能」をもとに作成している。アンケートの質問項目と結果は、以下の通りである。質問後にある【 】内は、質問の元となっている「ビブリオバトルの機能」である。また、「全員」は全員の集計結果、「国語」は「国語表現法」の履修者のみを抽出した結果である。

①～⑮の問いに、以下の5件法で回答を記入してもらった。

- ・そう思う（5）
- ・ややそう思う（4）
- ・どちらとも言えない（3）
- ・あまりそう思わない（2）
- ・そう思わない（1）

①以前は読んだことのないジャンルの本に興味を持った。【①本を知る】

	1	2	3	4	5
全員	0人	2人	6人	20人	40人
国語			1人	2人	2人

②ビブリオバトルに参加して、他者が紹介した本も読みたくなった。【①本を知る】

	1	2	3	4	5
全員	0人	1人	2人	17人	49人
国語				2人	3人

③ビブリオバトルを通して、自分が好きな本のおもしろさをみんなと共有できると思う。

【②自己表現】

	1	2	3	4	5
全員	2人	0人	12人	19人	36人
国語			1人		4人

④ビブリオバトルに参加して、バトラーの個性や人柄が垣間見えた。【③他者理解】

	1	2	3	4	5
全員	0人	0人	9人	23人	37人
国語				1人	4人

⑤バトラーの本の紹介から、自分と感じ方や価値観が違う部分を発見した。【③他者理解】

	1	2	3	4	5
全員	0人	1人	14人	25人	29人
国語			1人		4人

⑥ビブリオバトルの後に、紹介された本について友達と話をした。【④コミュニケーション】

	1	2	3	4	5
全員	7人	3人	9人	21人	29人
国語					5人

⑦質問タイムで質問をしたことがあった。

【④コミュニケーション】

	1	2	3	4	5
全員	32人	4人	6人	10人	17人
国語				1人	4人

⑧投票して開票される時、わくわく感を覚えた。

【⑤ゲーム性】

	1	2	3	4	5
全員	5人	6人	16人	22人	20人
国語				2人	3人

⑨ビブリオバトルは、年齢を問わず参加することができると思う。【⑤ゲーム性】

	1	2	3	4	5
全員	3人	1人	6人	12人	46人
国語				1人	4人

⑩本を手にするとき、ビブリオバトルの参加を意識するようになった。【⑤ゲーム性】

	1	2	3	4	5
全員	21人	13人	15人	12人	8人
国語				2人	3人

(以下は、バトルを経験した人のみ回答)

⑪バトルをやってみて、自分が紹介した本への理解が前よりも深まった。【①本を知る】

	1	2	3	4	5
全員	1人	3人	10人	18人	23人
国語				1人	42人

⑫バトルをやってみて、自分が好きな本を他者に知ってもらえることに嬉しさを感じた。【②自己表現】

	1	2	3	4	5
全員	1人	0人	13人	14人	27人
国語			1人	1人	3人

⑬バトルをやってみて、5分内で話をすることに楽しさを感じた。【⑤ゲーム性】

	1	2	3	4	5
全員	4人	6人	20人	18人	7人
国語				4人	1人

⑭バトルをやるときに、観戦者を引き込む工夫をした。【⑥プレゼンテーション】

	1	2	3	4	5
全員	3人	5人	20人	15人	12人
国語			1人	2人	2人

⑮バトルをやってみて、人前でのプレゼンテーションの練習になった。【⑥プレゼンテーション】

	1	2	3	4	5
全員	1人	0人	4人	24人	25人
国語				2人	3人

5. 今後、自分がビブリオバトルでバトルをするとしたら、どのようなビブリオバトルに参加したいか

63人の自由記述があり、詳細は以下の通りである。

- ・絵本、または子ども向けの本でやりたい：20人
- ・漫画指定でやりたい：6人
- ・その他のジャンル指定やりたい：12人
- ・親しい人とリラックスした雰囲気でき緊張感なく、少人数でやりたい：9人
- ・職場や保育者同士でやりたい：6人
- ・幅広い年齢、顔見知りではない人とやりたい：3人

アンケートでは、**6. ビブリオバトルを経験しての感想**も自由記述で回答を求めているが、結果の詳細は割愛する。

(3) アンケート結果からの考察

「4. 今年度ビブリオバトルを経験して」の質問において、【①本を知る】、【②自己表現】、【③他者理解】に関する質問については、【**そう思う**】、【**ややそう思う**】が大多数をしめる。しかし、【④コミュニケーション】、【⑤ゲーム性】に関する質問については、「どちらとも言えない」が多い。国語表現法を受講している学生は、他の学生よりも多くビブリオバトルを経験しており、多く経験しているほど④も⑤も「**そう思う**」が多くなっている。④や⑤については、ある程度継続して実践する中で、その面白さを体感するものであることがわかる。

4. おわりに～コミュニティ開発機能に着目して

「コミュニケーション開発機能」について、谷口は「共有信念」(shared belief)を使って説明している¹⁵⁾。本を通して「共有信念」が増えることで、コミュニケーションが生まれる。そのため、ビブリオバトルを実施した後に「共有信念」を使ってコミュニケーションをする場が必要になる。国語表現法の受講生たちは、ビブリオバトルが終了した後も、教室で盛り上がり話をしてしている姿があった。学校という場でビブリオバトルを実施し、「コミュニケーション開発機能」を機能させるためには、このような実施後の自由な語りの場が必要である。それゆえ、「授業」としてビブリオバトルを実施する際には、その自由な語りの場をどのように充実させるかを問わなければならない。

本研究の実践や先行研究から考えられることは、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発展させたりするためには、シェアリングの時間を充分に確保することがひとつのポイントであるということである。質疑応答も含むシェアリングの時間が自然な自己開示を促し、相互理解を促進させるのである。

3. で報告した学生アンケートにおいて、自由記述には「人前で話すのが苦手」という記述もあった。卒業間近の2年生で教育実習と保育実習もすべて経験していても、「人前で話すのが苦手」と書くのである。保育場面での「人前」と、ビブリオバトルの「人前」とでは、その違いもあるが、自由記述全体から考えられることは、おそらく恥ずかしさも伴って、自然に「自分語り」が出てこないのではないかということである。それは、自由記述で「リラックスした雰囲気で行いたい」との記述が多かったことからもうかがえる。

また、「ゲーム性」が十分に認識されていないこともあるだろう。「学校の授業」という場での緊張感や雰囲気も関係していると考

えられる。その点については、まずは、教員が楽しんで実践している姿を見せるのがきっかけになるかもしれない。岡野は、「先生たち自身が楽しいビブリオバトルをやっていないから教育指導のようになってしまっているのか」、「指導するというよりも、もっと気軽なものだというメッセージを生徒に伝える必要がある。」と述べている¹⁶⁾。2019年度は教員の有志が学校の文化祭でビブリオバトルを行ったり、教員も授業に参加していただきバトラーになっていただいたりした。このように教員が授業に参画し、学生と一緒にビブリオバトルを楽しむことも大切であろう。

遊びや偶然性という要素から出発し開発されてきた教育手法には、他にワールド・カフェやジグソー法などがある。いずれもリラックスした雰囲気や、自然と自分の意見を表出できる場を創出する要素を持っており、アクティブラーニング的な学びを生み出すものである。ただし、ワールド・カフェやジグソー法は、あるテーマをもとに問題解決や新しいアイデアの創出のための手段であり、その手段自体は主たる授業目的とはならない。一方、ビブリオバトルの場合は、遊びと同様、ビブリオバトルをすること自体を自己充足的な行為と捉えていくことが必要である。

つまり、学校教育でビブリオバトルを効果的に実践していくためには、谷口の言う4つの機能のうち「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」だけを授業目的とすると、「遊び」の要素が薄れてしまう。そして、アクティブラーニング的な学びにつながりにくい。したがって「4. コミュニティ開発機能」をも授業目的にしていくことが大切である。これを保育者養成のどの教科目に位置づけ、継続的に授業を展開していけば良いのか、さらに検討を進めたい。

【引用文献・注】

- 1) 谷口忠大『ビブリオバトルー本を知り人を知る書評ゲーム』文藝春秋、2013、p.156
- 2) 綾牧子（拙著）「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」『文教大学教育研究所紀要第27号』、2018、pp.147-154
- 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、pp.31-41
- 4) 前掲、綾牧子「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」、p.148 で詳しく述べている。
- 5) 谷口忠大『賀茂川コミュニケーション塾ービブリオバトルから人工知能まで』世界思想社、2019、p.29
- 6) 前掲書、谷口忠大『ビブリオバトルー本を知り人を知る書評ゲーム』、pp.95-97
- 7) 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ー本を通して人を知る・人を通して本を知るー』一般社団法人 情報科学技術協会、2013、pp.114-134
- 8) 前掲、綾牧子「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」、p.151 で詳しく述べている。
- 9) 城野博志「相互作用を促進する要因としてのビブリオバトルの可能性」『名古屋学院大学論集 言語・文化編』30-1、2018、pp.51-56
- 10) 菅沼敬介、岩崎千恵「ビブリオバトルをツールとした学級経営の研究ー教員養成大学における他者理解を促す教育の実現への試みー」『福岡教育大学紀要』第67号、第4分冊、2018、pp.269-277
- 11) 宮澤優弥「ビブリオバトルから読書コミュニティをつくる：三年間の実践から見えた展望と課題」『人文科教育研究』44、2017、pp.209-221
- 12) 林伸一「ビブリオバトルの現状と問題点ー知的書評合戦についてー」『異文化研究（山口大学人文学部異文化交流研究施設）』13、2019、pp.112-120
- 13) 前掲書、谷口忠大『賀茂川コミュニケーション塾ービブリオバトルから人工知能まで』、pp.47-48
- 14) アンケートの1. にある「*わらし祭教員有志11/16」は、2019年11月16日に行われた文化祭での教員によるビブリオバトルである。バトルは教員4名で、学生や教職員、外部からの来校者など多数が観戦者となった。
- 15) ・前掲書、谷口忠大『賀茂川コミュニケーション塾ービブリオバトルから人工知能まで』、pp.47-48
・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>（2020年9月10日取得）
・谷口忠大、川上浩司、片井修「ビブリオバトル：書評により媒介される社会的相互作用場の設計」『ヒューマンインターフェイス学会論文誌』Vol.0、No.0、2002年
- 16) 「岡野裕行皇學館大學准教授に聞くービブリオバトル、まず教員が実践を」内外教育、2018年12月28日、pp.2-3

資料

ビブリオバトル アンケート

クラス:	学籍番号:	氏名:
------	-------	-----

1. 今年度、学校の授業等のビブリオバトルに参加した経験は？

- ・バトラーとして参加した場合（◎）を記入
- ・観戦者として参加した場合（○）を記入
- ・参加していない場合は、無記入

* 『国語表現法』6/6（ ）・8/1（ ）・1/9（ ）

* わらし祭教員有志11/16（ ）

* 『保育者論』12/11（ ）・12/18（ ）

* ビブリオバトル交流会@越谷市民会館1/19（ ）

* 『保育・教職実践演習』2/6（ ）

→ バトラー（ ）回・観戦者（ ）回

2. 専門学校入学前に、学校（小・中・高等学校など）でビブリオバトルをした経験は？

○をつけてください。

ある・・・（いつ？ 何の授業で？： ）

ない

3. 学校以外の場所でビブリオバトルをした経験は？

○をつけてください。

ある・・・（いつ？ どこで？： ）

ない

4. 今年度、ビブリオバトルを経験して。

- ・そう思う (5) ・ややそう思う (4) ・どちらとも言えない (3)
- ・あまりそう思わない (2) ・そう思わない (1)

- ①以前は読んだことのないジャンルの本に興味を持った。()
- ②ビブリオバトルに参加して、他者が紹介した本も読みたくなった。()
- ③ビブリオバトルを通して、自分が好きな本のおもしろさをみんなと共有できると思う。()
- ④ビブリオバトルに参加して、バトラーの個性や人柄が垣間見えた。()
- ⑤バトラーの本の紹介から、自分と感じ方や価値観が違う部分を発見した。()
- ⑥ビブリオバトルの後に、紹介された本について友達と話をした。()
- ⑦質問タイムで質問をしたことがあった。()
- ⑧投票して開票される時、わくわく感を覚えた。()
- ⑨ビブリオバトルは、年齢を問わず参加することができると思う。()
- ⑩本を手にする時、ビブリオバトルの参加を意識するようになった。()

(以下は、バトラーを経験した人のみ回答してください)

- ⑪バトラーをやってみて、自分が紹介した本への理解が前よりも深まった。()
- ⑫バトラーをやってみて、自分が好きな本を他者に知ってもらえることに嬉しさを感じた。()
- ⑬バトラーをやってみて、5分内で話をすることに楽しさを感じた。()
- ⑭バトラーをやるときに、観戦者を引き込む工夫をした。()
- ⑮バトラーをやってみて、人前でのプレゼンテーションの練習になった。()

5. 今後、自分がビブリオバトルでバトラーをすとしたら、どのようなビブリオバトルに参加したいですか。(いつ、どこで、どんなテーマで?) また、その理由は?

6. ビブリオバトルを経験しての感想を自由に書いてください。