

第13講 親子のコミュニケーション を分析する

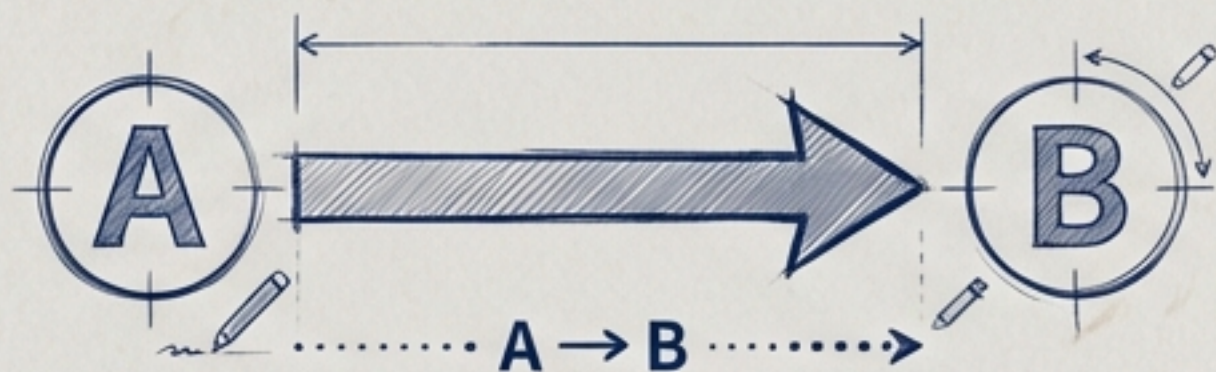
「モノづくり」を通じた
コミュニケーション・
マネジメントの実践と評価

岐阜と沖縄を結ぶ遠隔教育の実証実験



コミュニケーションを再定義する

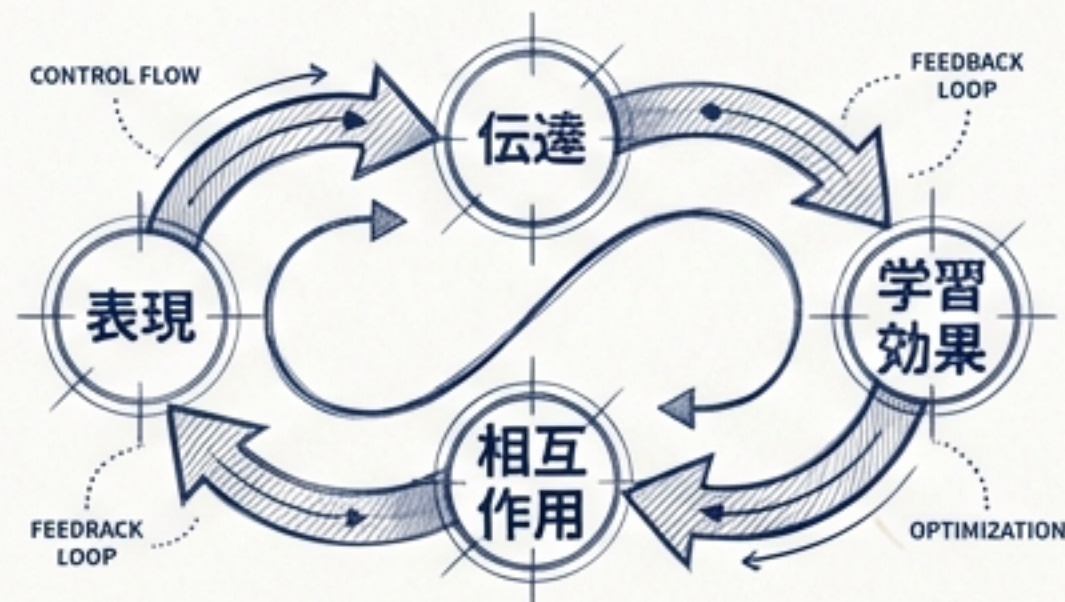
従来の定義（伝達）



広辞苑より：

「社会生活を営む人間の間に行われる知覚・感情・思考の伝達」

マネジメントの視点（管理・制御）



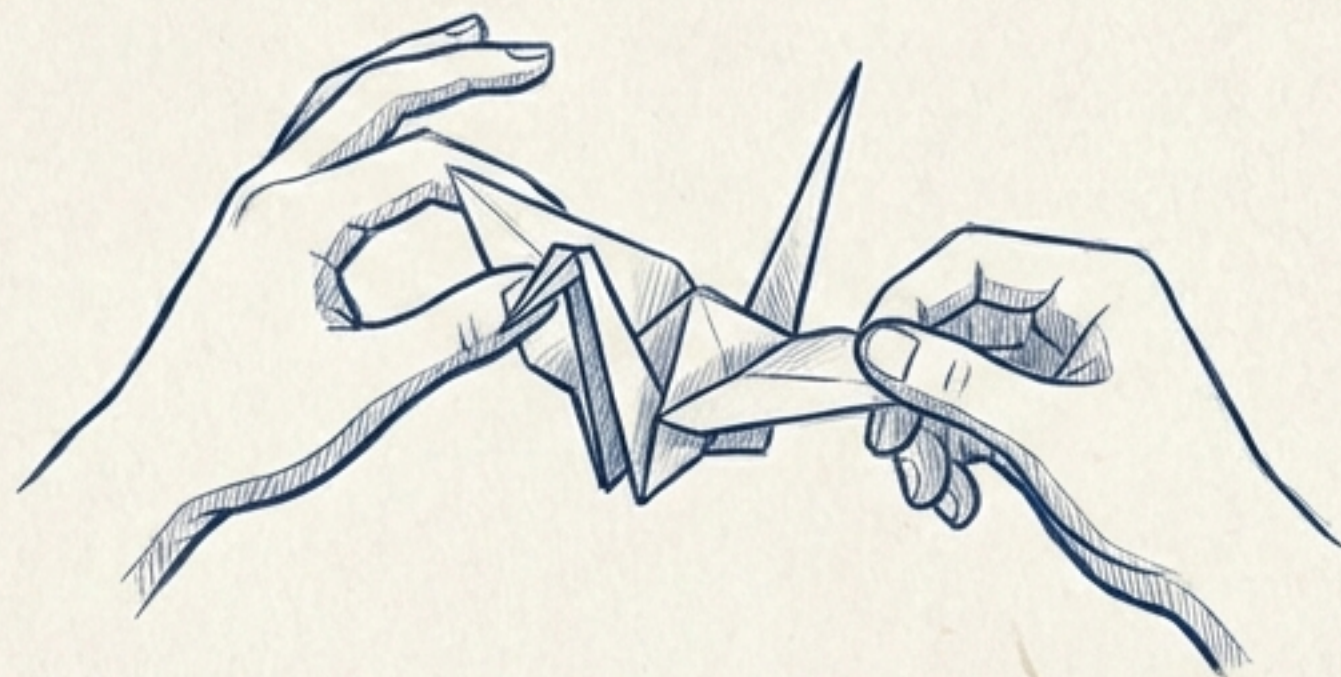
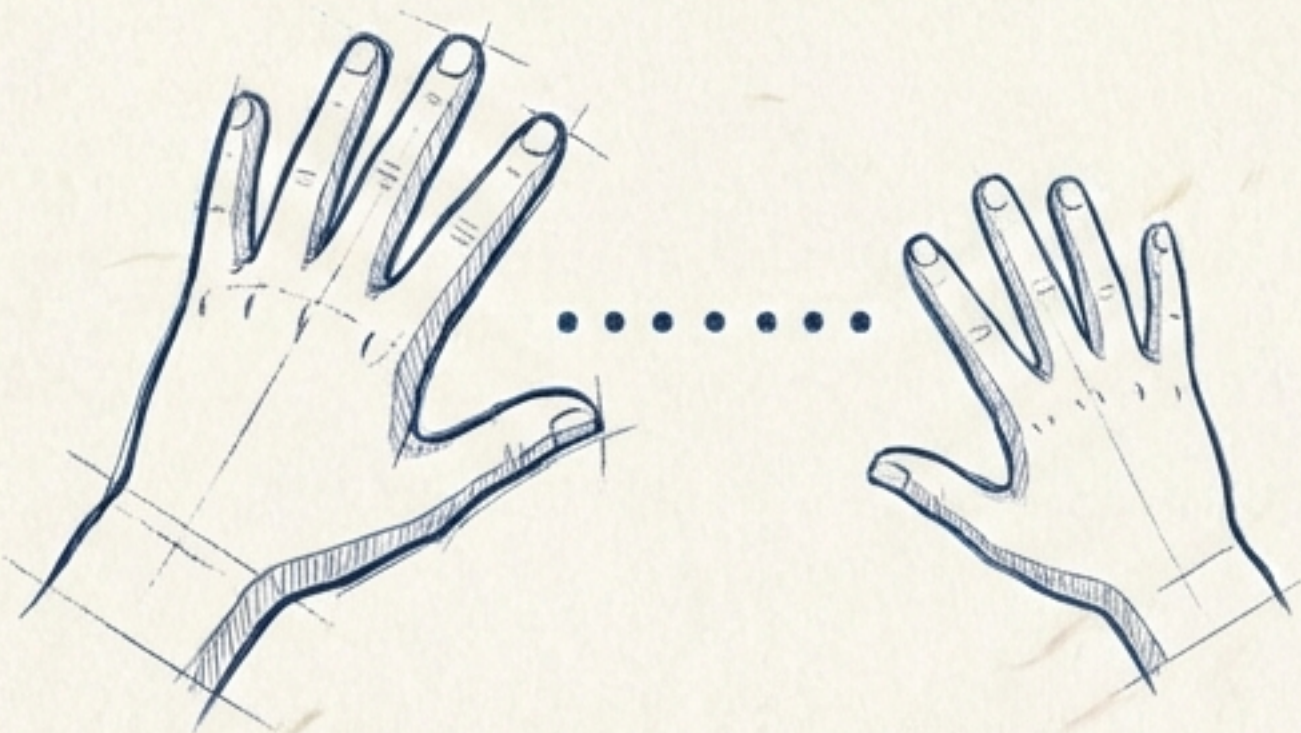
本講義の定義：

「表現し、伝え合う様々な手法をうまくコントロールし、学習効果を高めるよう管理していくこと」

Insight: コミュニケーションの本質は「一方通行の伝達」ではなく、「相互作用（インタラクション）」にある。現代ではこのプロセスを意図的に設計（マネジメント）する必要がある。

なぜ今、「モノづくり」なのか？

課題：現代社会において、親子が共同して物を創り、完成の喜びや互いの関係を確認する活動が減少している。



解決策：動く紙おもちゃ

- ・役割1：共同作成のためのツール
- ・役割2：必然的な対話を生むメディア

検証の目的：単なる工作教室ではなく、親子関係を再構築する「コミュニケーション・プログラム」として、この教材が機能するかを検証する。

実験のフィールド：岐阜・沖縄 遠隔連動ワークショップ

2009年10月11日

岐阜会場（対面）

Gifu



講師（水野政雄氏）による直接指導
別室（サブ会場）あり

沖縄会場（遠隔）



Okinawa

マルチアングル高精細映像による配信

リアルタイム映像配信

Okinawa

意図的な仕掛け（Trap）：映像を見るだけでは子供一人で作れない難易度に設定。親のサポート（＝コミュニケーション）が不可欠な状況をデザインした。

検証の視点：距離は「教育の質」を阻害するか？

問い：目の前に講師がいる「対面授業」と、映像のみの「遠隔授業」で、教育効果に差異は生まれるのか？



1. 理解度

作り方を正しく
理解できたか？



2. 感動共有

親子で喜びを
分かち合えたか？



3. 参加意欲

また参加したい
と感じたか？

対象：教員、教員志望学生、親子（岐阜 N=28, 沖縄 N=24）

検証1：作り方の理解度（対面 vs 遠隔）

Difficulty (Lower is easier, higher is harder)

■ Gifu (対面) ■ Okinawa (遠隔)

1. コマ (Spinning Top)

2. カラカラ (Karakara)

3. くるくる紙トンボ
(Paper Dragonfly)

4. ネコ (Cat)

5. おばけ (Ghost)

6. インコ (Parrot)

特異点：「インコ」の理解度格差
理由：微細な構造（微妙なニュアンス）の伝達
には、対面による補完が優位であった。

結論：遠隔システムは概ね対面と同質の講座を提供できるが、
高難易度の微細作業には課題が残る。

検証2：感動体験の共有（コミュニケーションの成立）

質問：「紙おもちゃが動いたとき、子どもと一緒に喜びを表しましたか？」

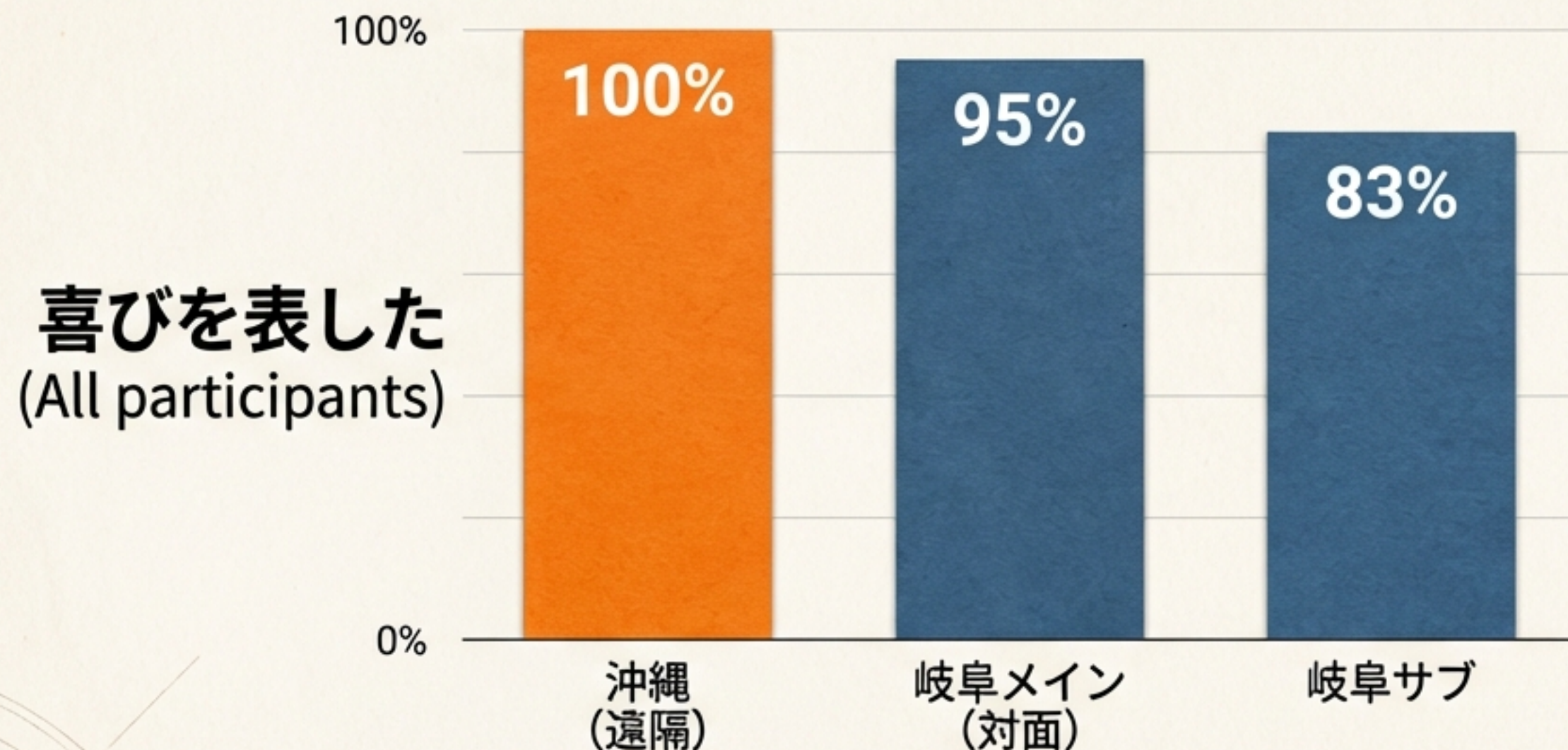


Figure 13-1: 感動共有の割合

分析：

遠隔地（沖縄）において最も高い数値（100%）を記録。

60%の親が、子どもから「どうやるの？」と話しかけられたと回答。

結論：「動く紙おもちゃ」は、親子のコミュニケーション・マネジメント・プログラムとして極めて有効に機能した。

検証3：教育的価値の認知

ものづくり活動の必要性

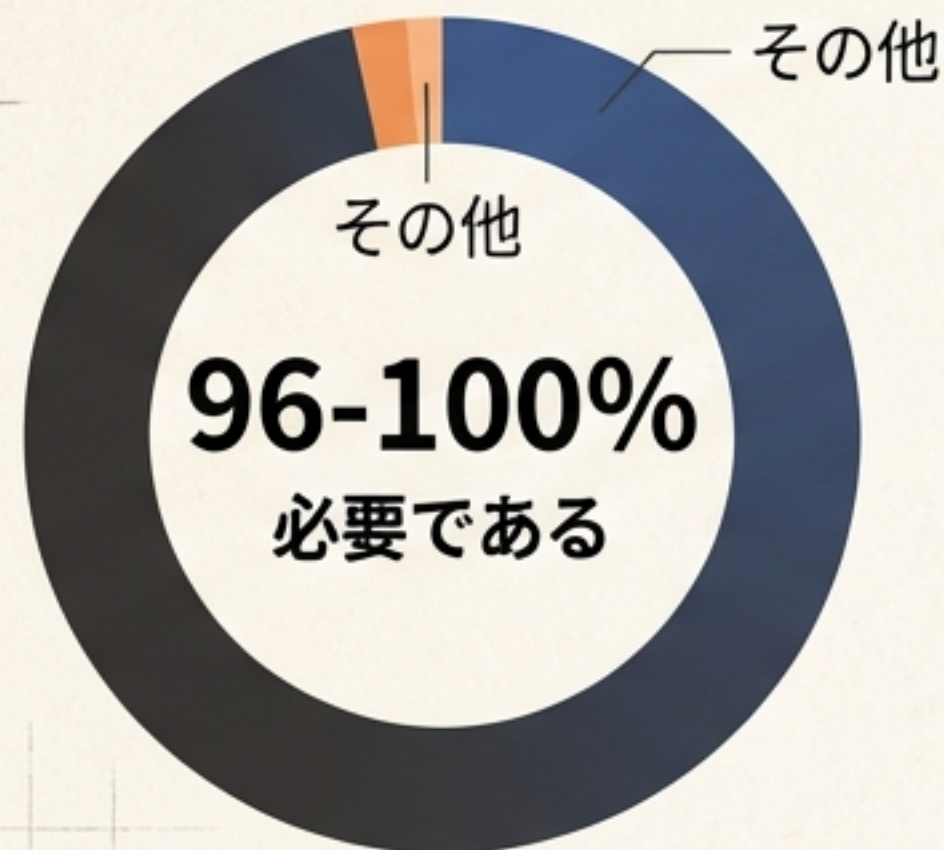


Figure 13-4

教材としての効果

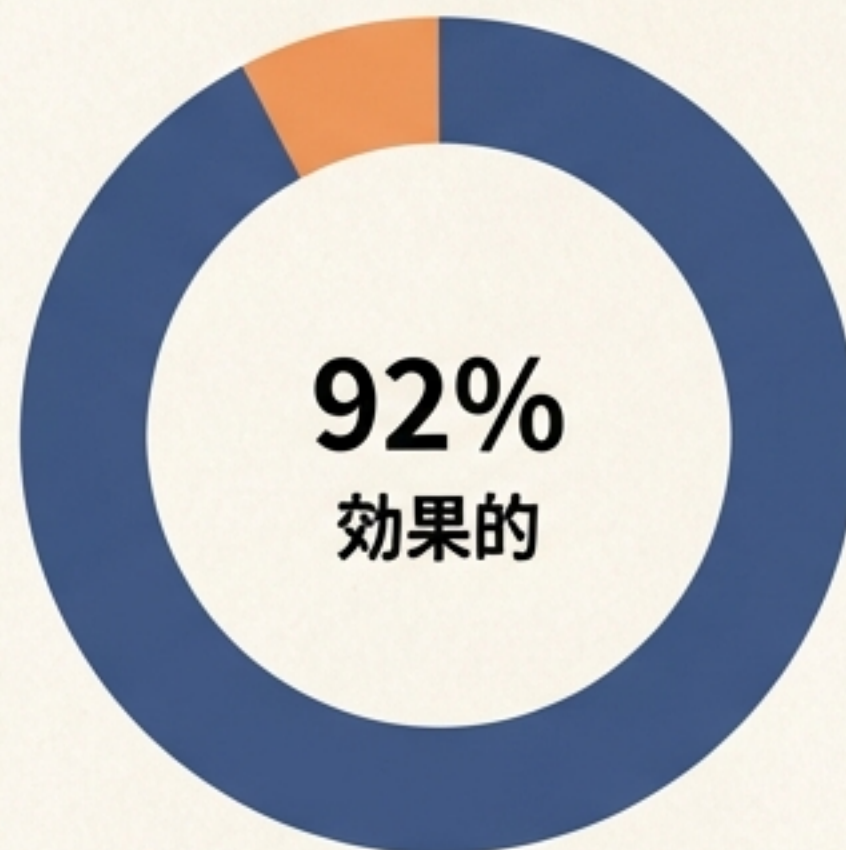


Figure 13-5

参加者が認めた教育的価値：

- ⚙️ 手先の巧緻性（ハサミ・道具の使用）
- ⚙️ 想像力（展開図から形を予測）
- ⚙️ 創造力（独自の工夫・アレンジ）

結論：「ものづくり活動」は、参加者から高い教育的価値があると広く認知されている。

Image 0-3

16:9

参加者の声（自由記述より）

創造性

「作る楽しさだけでなく、工夫する楽しさがある」

情動共有

「出来上がって喜び、触れ合って喜びすごく楽しかった」

教育効果

「はさみや手先を使うことで、脳の発達に役立てることができる」

感性

「一つのものから様々なのが生まれる。感動を生む」

肯定的な意見が全てを占め、特に「プロセス（過程）」と「達成感」への評価が高い。

Image 0-3

16:9

image

0-3

16:9

NotebookLM

逆説的な発見：遠隔地における高い参加意欲

質問：またこのような機会があれば参加したいと思いますか？



考察：

沖縄会場の参加者は、講座全体に対して「楽しい」「新鮮」というポジティブなイメージを強く持っていた。

高品質な映像伝送と「遠隔イベント」という非日常性が、期待感と満足度を逆に高めた可能性がある。

教員養成への示唆：「教材化」の感性を磨く

Material Eyes（教材開発の視点）



Step 1



Step 2

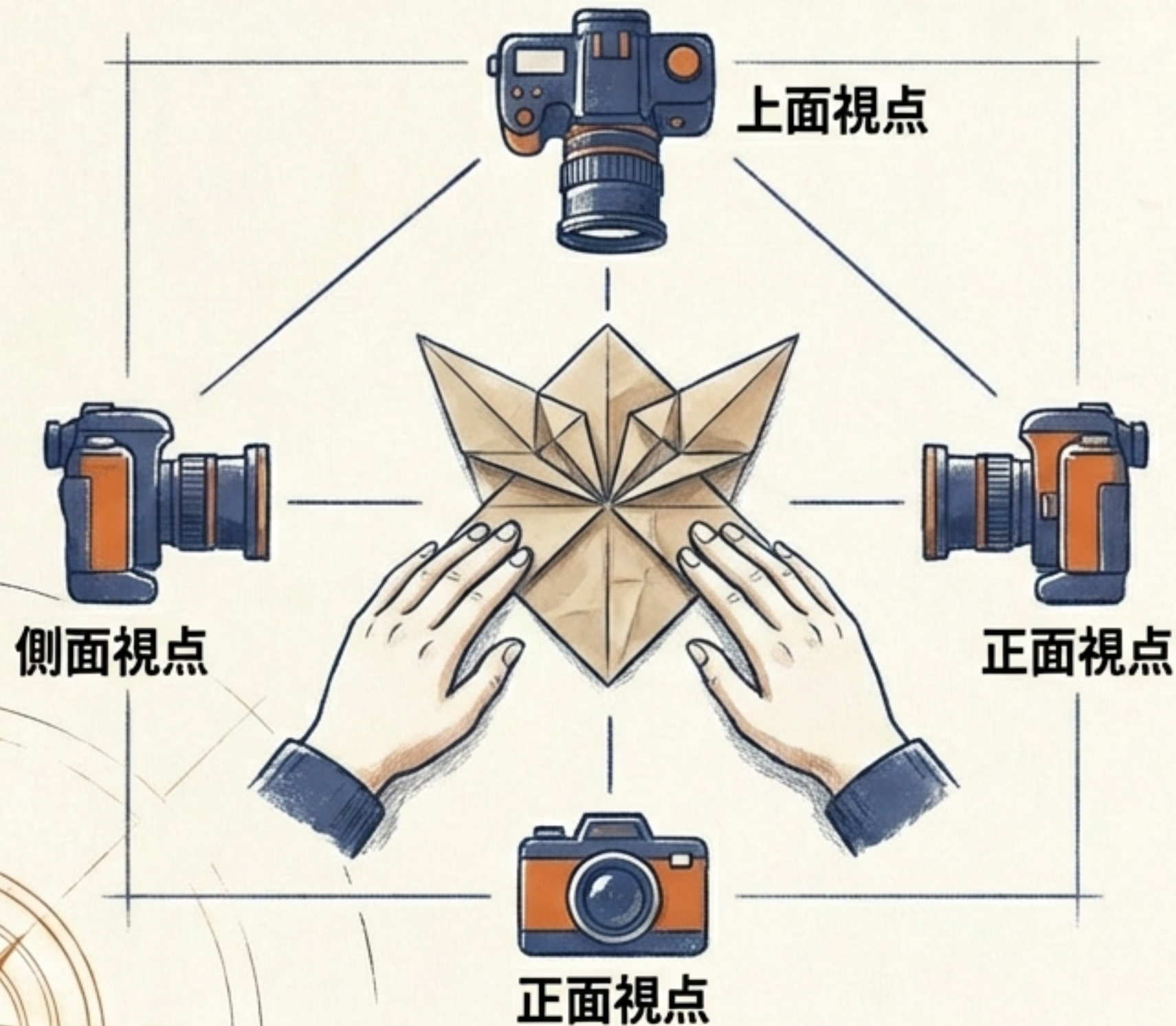


Step 3

優れた指導者に必要なのは、身近な素材ひとつを見たときとひとつを見たときに、そこから多様な学びを引き出す「豊かな感性」である。

- 1. 素材の選定
- 2. 制作プロセスの観察
- 3. 親子インタラクションの分析
- 4. コミュニケーション・フローの設計

遠隔教育における映像技術の役割



マルチアングル撮影の必然性

物理的な「教師の存在」を代替するためには、指先の動きや折り目の角度など、特定の学習ポイントに最適なアングルを瞬時に選択・提示する必要がある。

教訓（インコの事例）

「インコ」の事例が示す通り、汎用的な映像では複雑な工程は伝わらない。

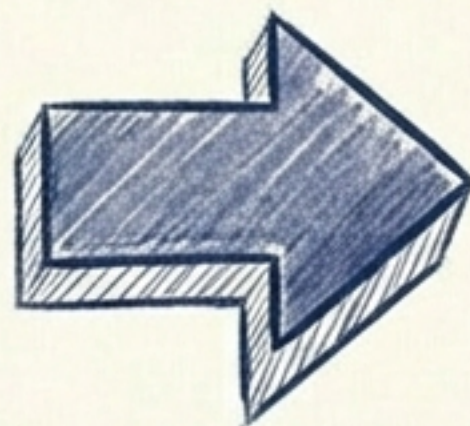
未来の教員スキル

教員には「映像選択能力（どのアングルが教育的に最適か）」が求められる。

今後の研究課題：結果から「プロセス」へ

結果の分析

Survey Results,
Finished Products



プロセスの分析

Real-time Interaction



親子の会話記録



つまずきの瞬間の行動観察

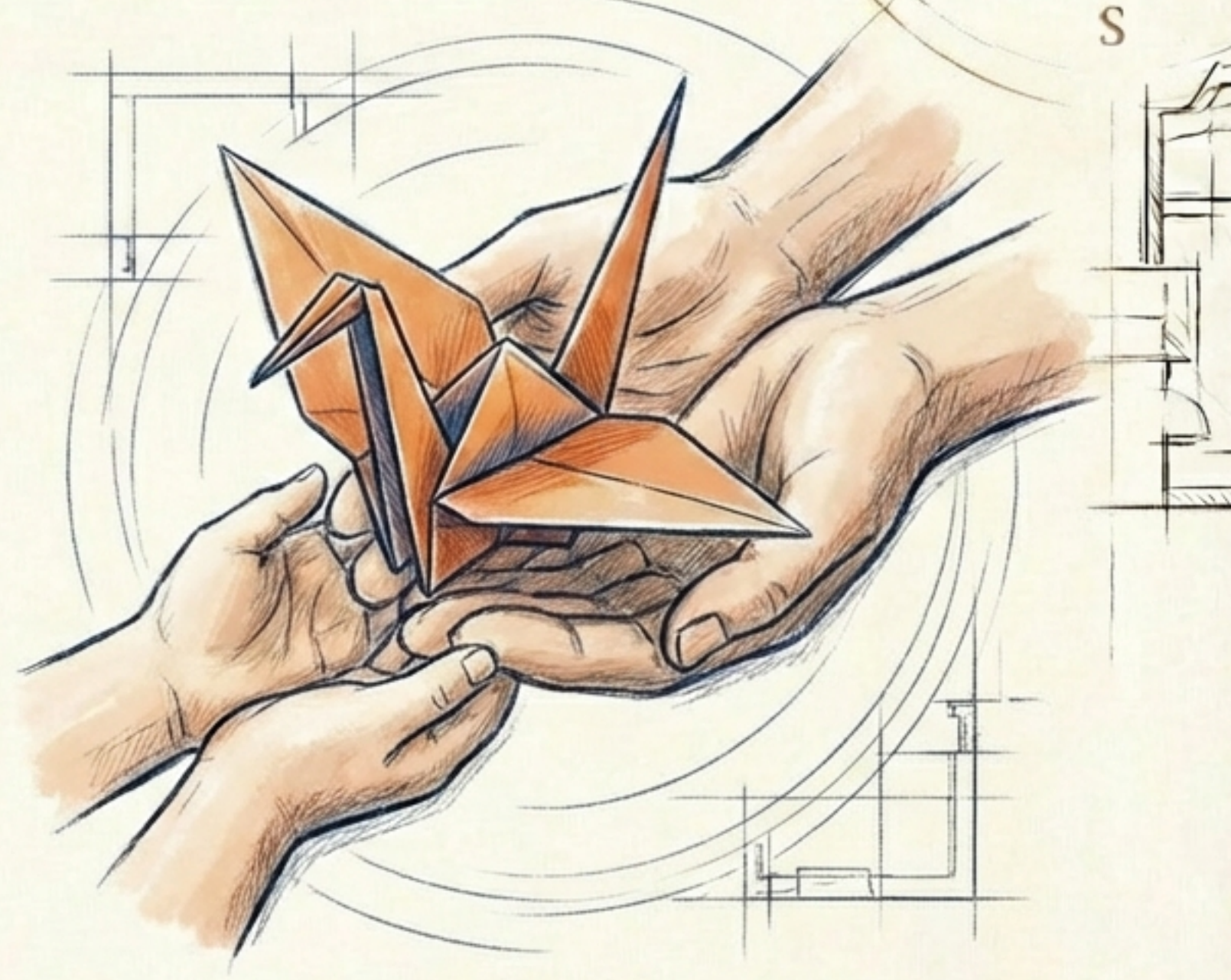


協力行動の発生タイミング

親子の相互関係をより深く解明し、より精緻な
コミュニケーション・プログラムを構築する。

結論：マネジメントされたコミュニケーションの力

- **定義：**コミュニケーション・マネジメントとは、学習効果を最大化するために、伝え合う手順を意図的に設計することである。
- **実証：**「動く紙おもちゃ」ワークショップは、親のサポートを必須とする設計により、物理的距離を超えて深い感動共有と学習を実現した。
- **要諦：**道具（おもちゃ）と環境（映像）を適切に配置することで、親子のコミュニケーションは「デザイン」できる。



Crafted Academia

考察と実践課題

本講義の理解を深めるための3つの問い

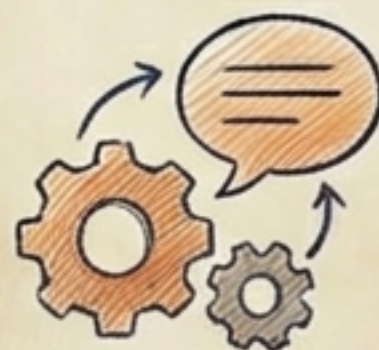
1

コミュニケーション
の定義について具体的
に説明しなさい。



2

コミュニケーション
を促す講座を設計し
なさい。



3

コミュニケーションに
関する独自の調査用紙
を作成しなさい。

