

コミュニケーションを可視化する： 教育現場におけるマネジメントの視点

「動く紙おもちゃづくり」親子教室の実践事例報告

第16講

テーマ：ものづくりを通じた相互作用のデザイン



コミュニケーションの本質と現代の課題

ツールの充実
(リアル・バーチャル)



関係性の希薄化



定義：人間同士が、言語・非言語を通して知覚・感情・思考を伝達し合う
「相互作用」(インタラクション)。

課題：ツールに依存し、「プロセス」よりも「手段」が優先されているため、
本来の双方向性が失われている。

「コミュニケーション・マネジメント」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



「何をしたか (What)」ではなく
「どう行ったか (How)」

実践事例：「動く紙おもちゃづくり」親子教室

実施日：2009年10月11日

講師：水野政雄氏（遊童館館長）

マルチアングル映像配信

岐阜
(Main Venue)

沖縄
(Remote Venue)

仮説：「ものづくり」を媒介として、
親子の意図的なコミュニケーションを
デザインできるか？

意図的な相互作用の設計

午前の部：親子教室

子供だけでは完成できない難易度設定。
講師を見るだけでなく、親に助けを求める
「必然性」を作り出す。



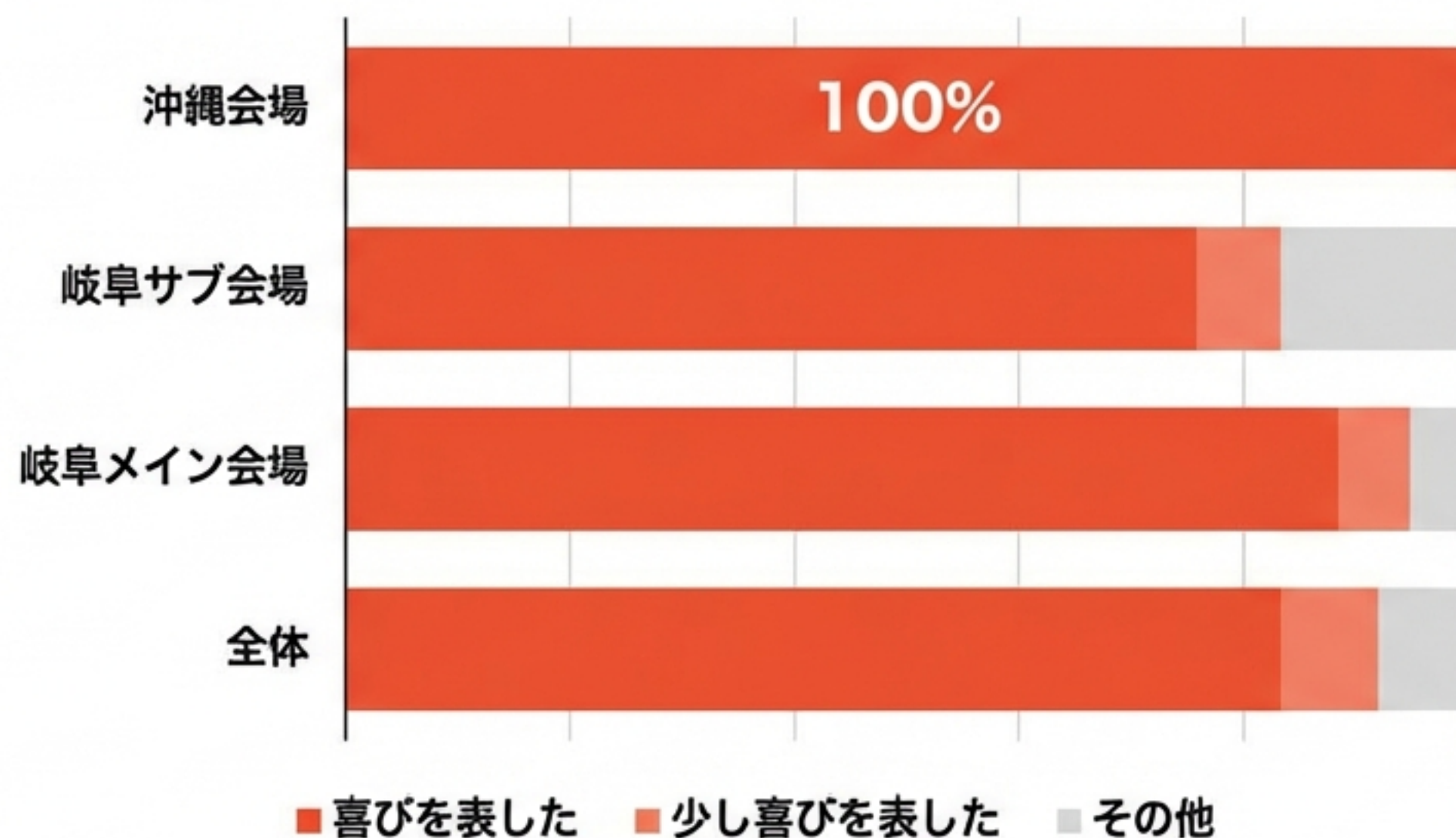
午後の部：教員・学生向け研修

「動く紙おもちゃ」の教育的導入を分析。
映像による指導法（マルチアングル）の検証。



検証1：感動体験の共有と親子の絆

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。



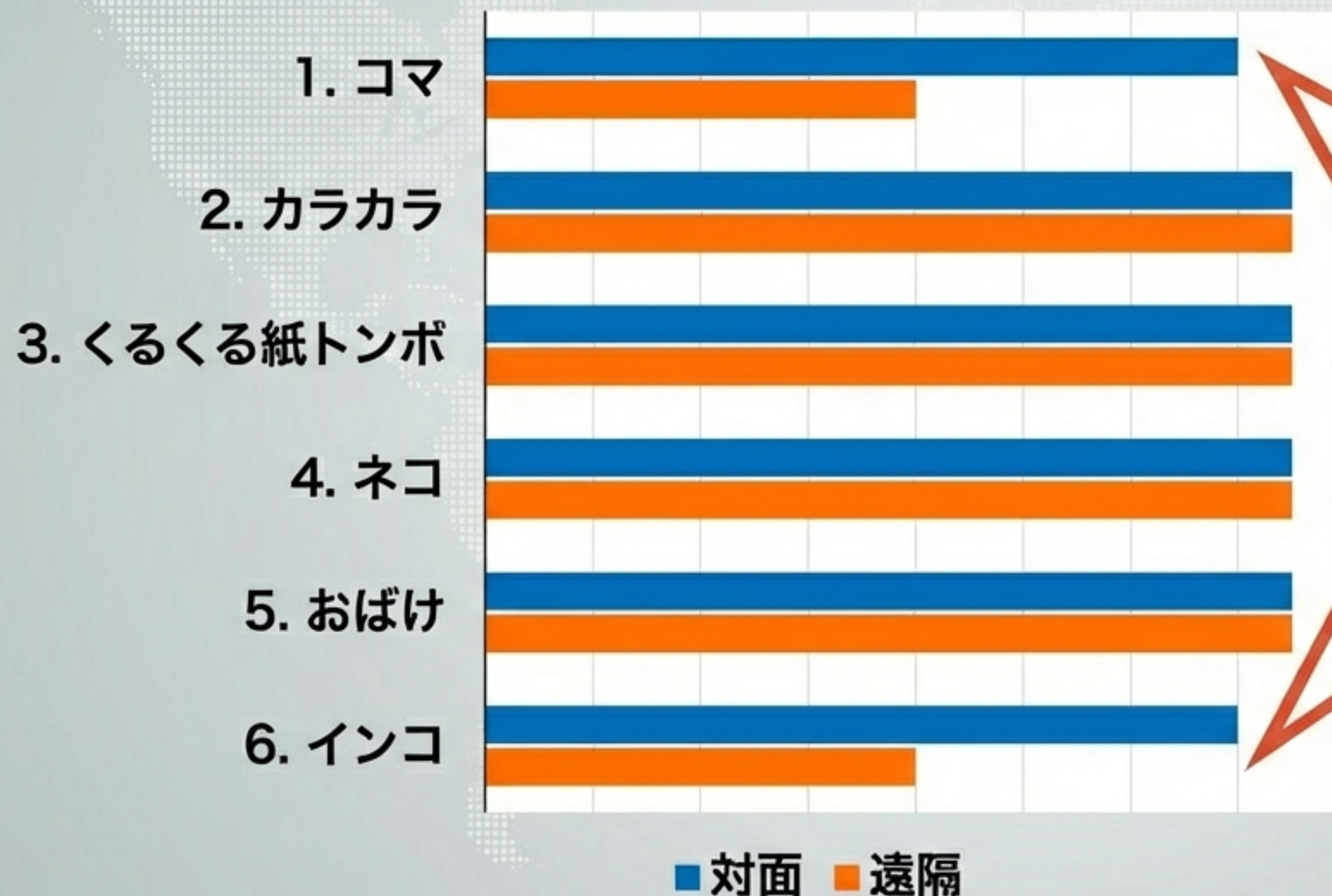
60%

「作り方について子どもから親へ質問があった」

結論：共同作業がコミュニケーション・マネジメント・プログラムとして機能した。

検証2：遠隔授業と対面授業の理解度比較

理解度



課題：微細な折りや立体的な操作は、2次元の遠隔映像では伝わりにくい。

対策：マルチアングルによる視点の管理が必要。

■ 検証3：「ものづくり」の教育的意義



幼児・児童教育における
「ものづくり」の必要性

98% (必要である + やや必要である)



教材としての効果

92% (効果的 + やや効果的)

- 手先の器用さ (Dexterity)
- 想像力 (Imagination)
- 創造力 (Creativity)

参加者の声：定性的な評価

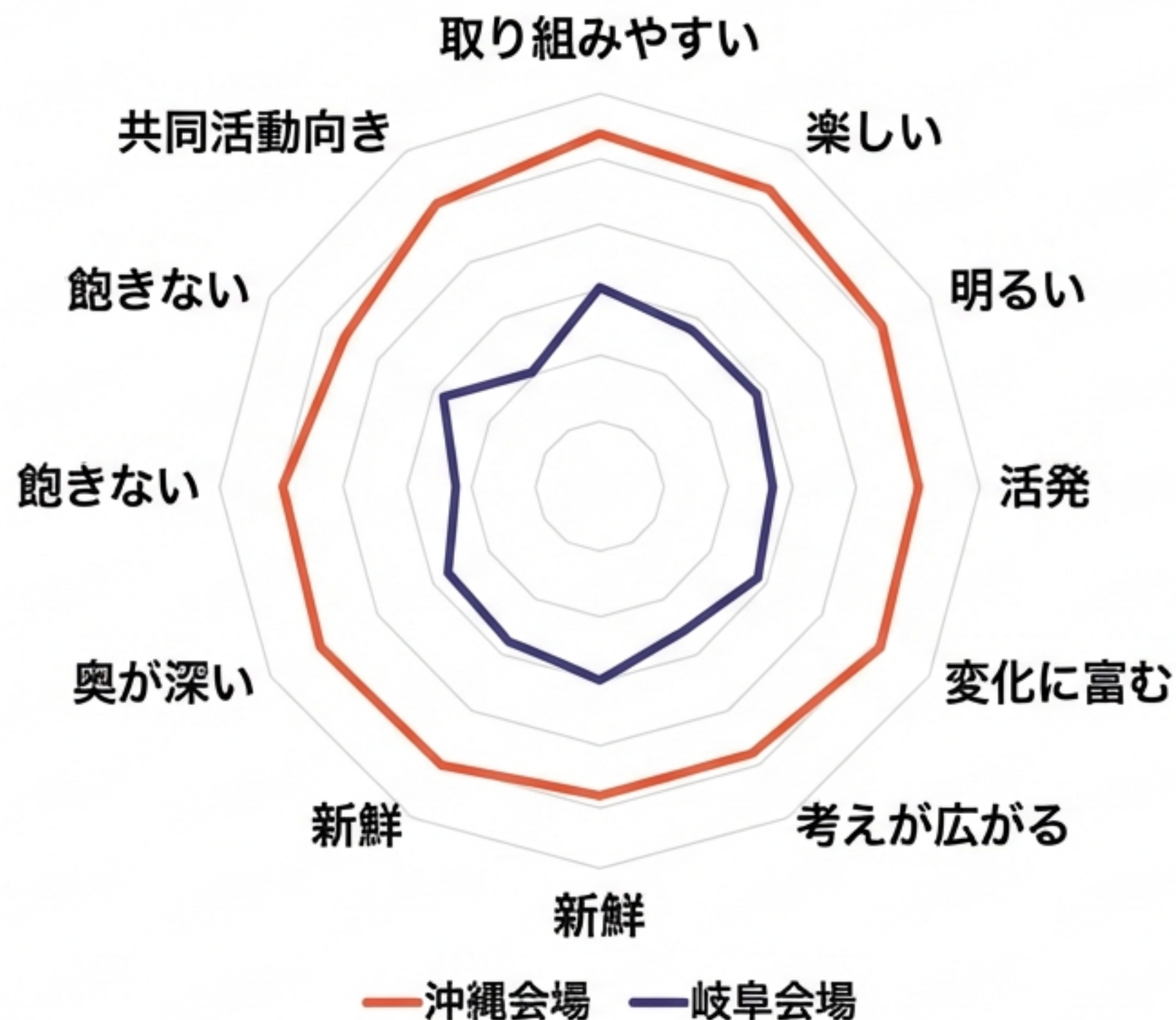
“「創造力を培うのに
効果的だと感じた」”

“「作る過程と、できた達成感を
共有できるのは
子どもにとって良いこと」”

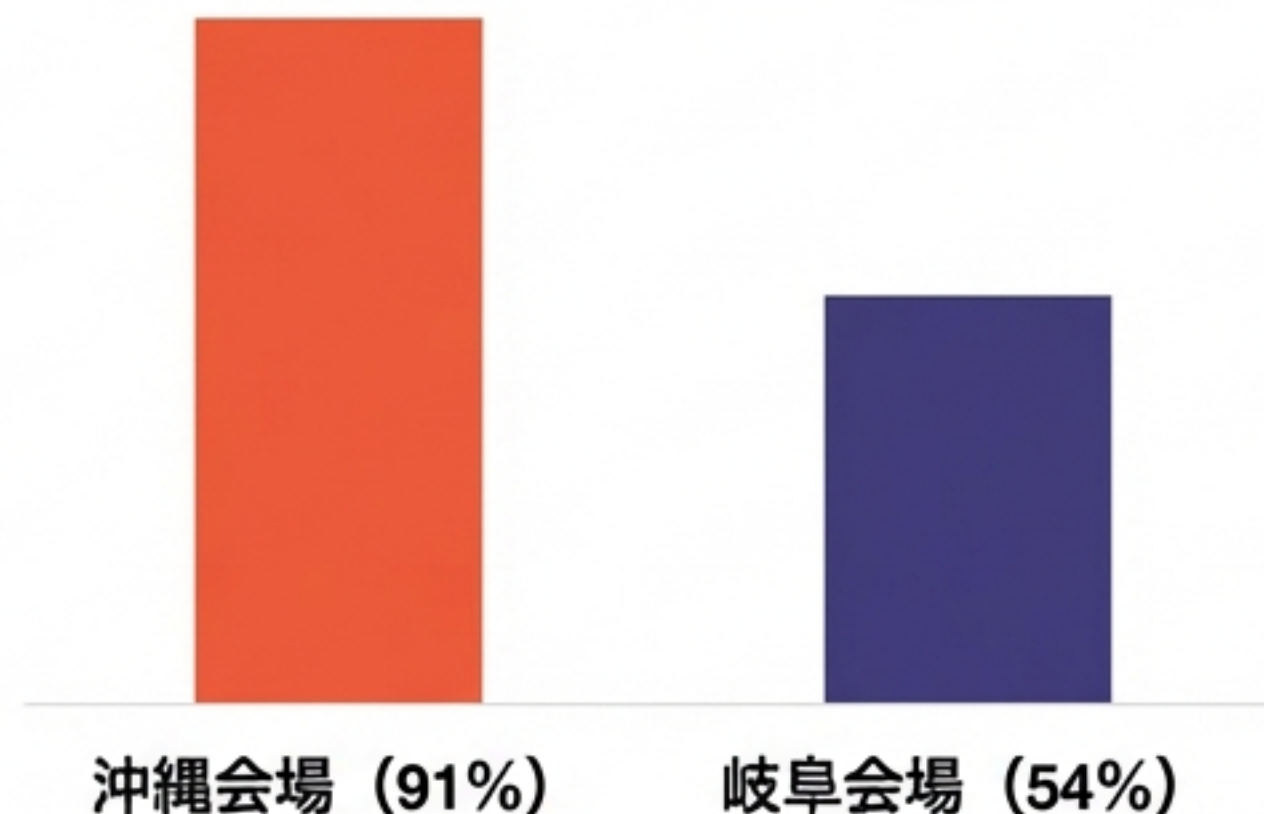
“「手先を使うことで、
脳の発達に
役立てることができる」”

“「意識させることなく
『考える力』を身につける
手助けとなる」”

講座へのイメージと継続的な参加意欲

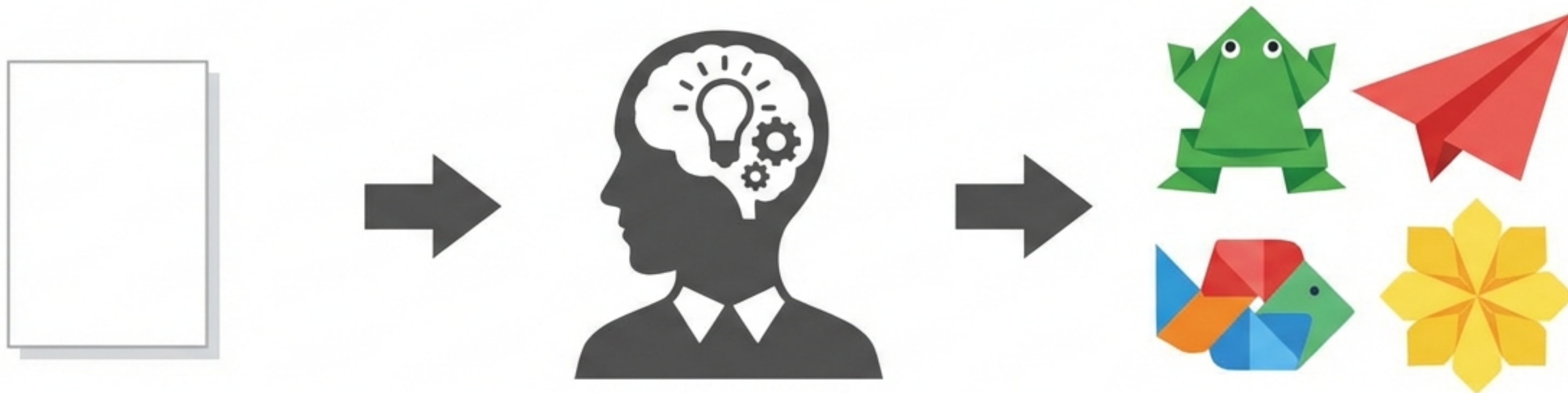


継続的な参加意欲 (必ず参加したい)



遠隔地（沖縄）の方が期待感と満足度が高い結果となった。

教材開発能力と感性の育成

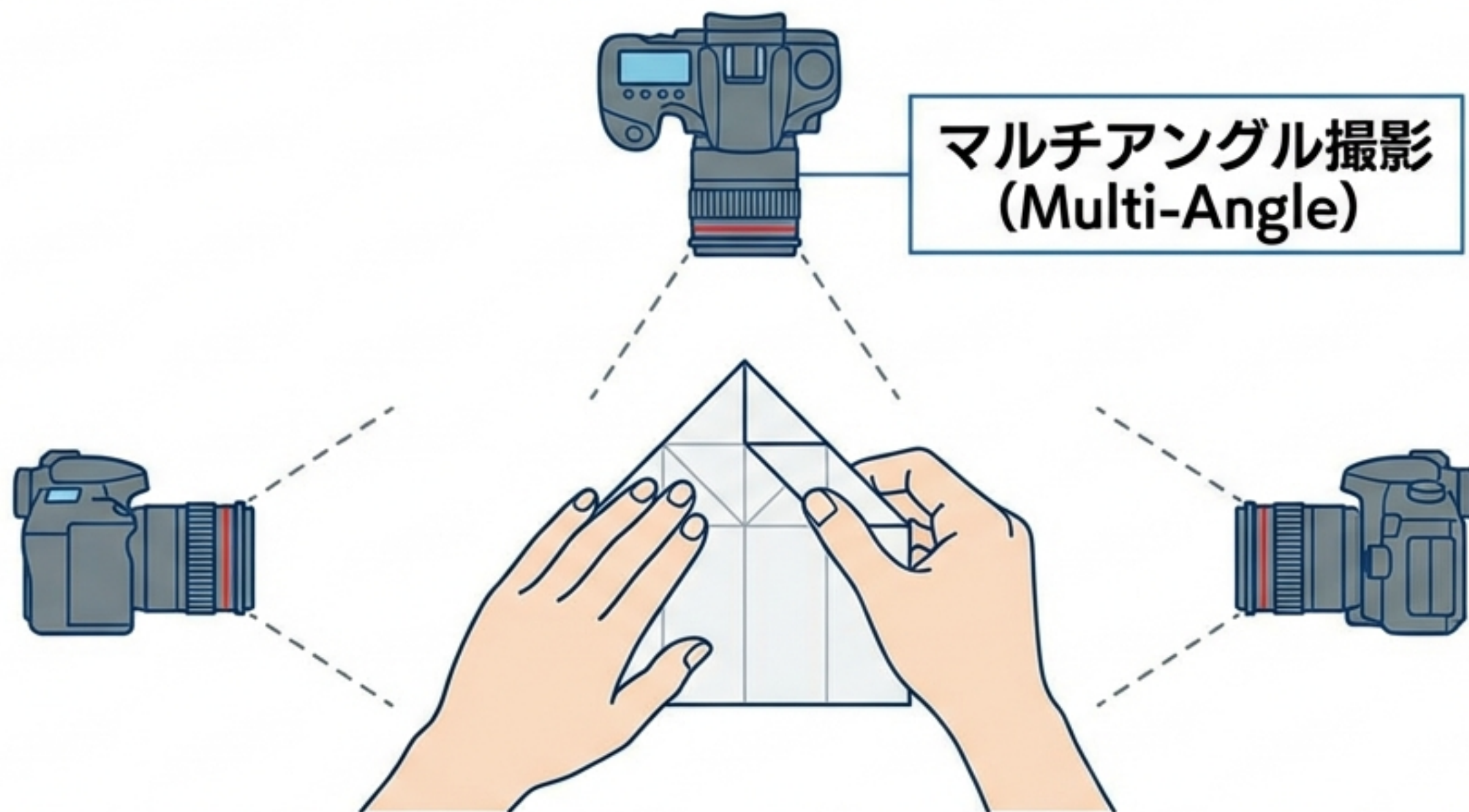


教員の「感性」(Kansei)

多様な教材への展開

1つの素材から多様な遊びを生み出す「感性」こそが、子供の感性を育てる。教員養成課程において、既存のキットではなく、素材から作るプロセスを学ぶ重要性。

映像による指導法の確立とアーカイブ活用



触覚情報（細かい手の動き）を視覚情報に変換する技術。
「制作者の動作」を正確に伝えるための映像アーカイブを構築し、
指導者トレーニングに活用する。

結論：コミュニケーション・マネジメントの3つの柱



1. 双方向性の設計

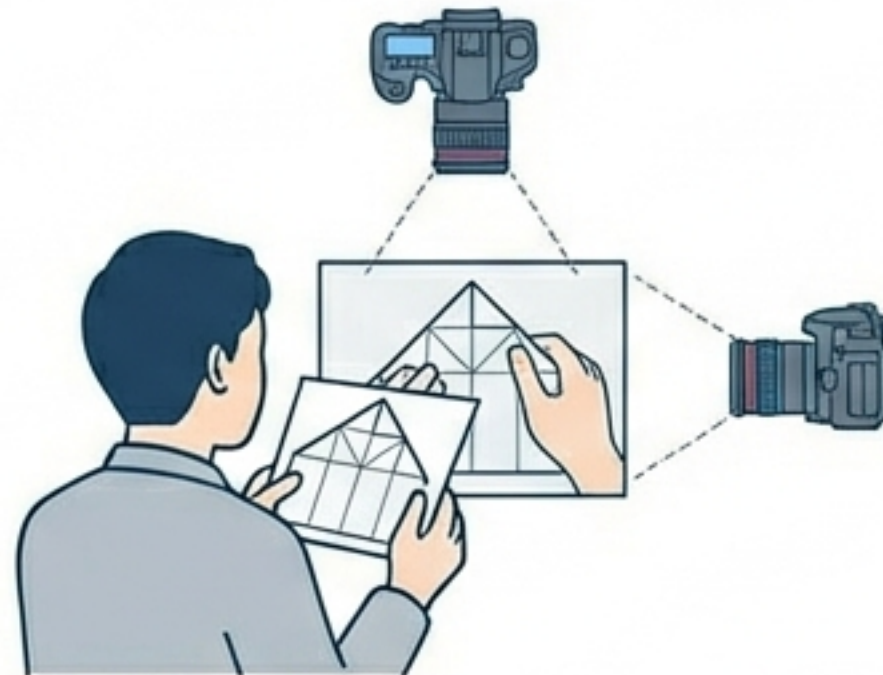
一方通行の伝達ではなく、共同作業（ものづくり）を通じて「問い」と「応答」が生まれる環境を作る。



2. 視点のマネジメント



遠隔教育においては、情報の「角度」と「詳細さ」を映像技術で補完し、理解度を管理する。



3. 感動の共有

最終的なゴールは、情報の到達ではなく、感情（喜び・達成感）の同期である。



今後の課題とアクション

☒ 受験問書

課題1：定義づけ

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。

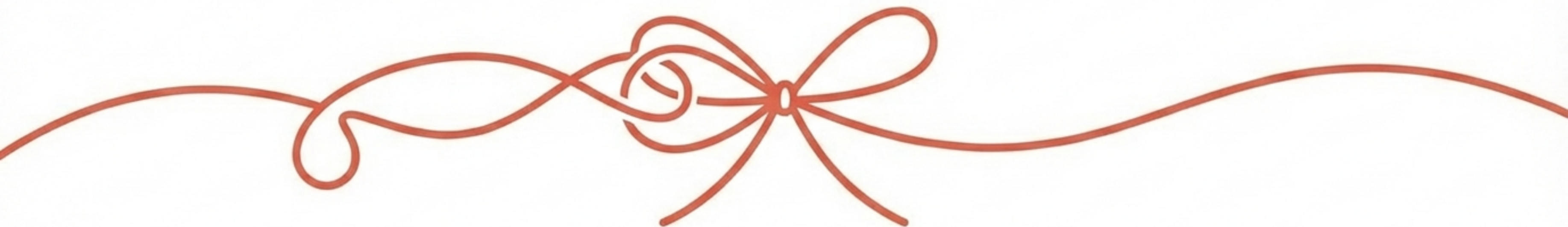
課題2：講座設計

コミュニケーションを促す講座（ワークショップ）を設計しなさい。

課題3：評価指標

コミュニケーションに関する独自の調査用紙（評価シート）を作成しなさい。

相互作用をデザインする



コミュニケーション・マネジメントとは、情報を送ることではない。
表現が相手に届き、共有されるための「環境」を制御する技術である。