

地方創生カレッジ

—大学生ボランティアによる日本文化伝承プロジェクトの実践—

小泉 裕子（初等教育学科・教授）・松田 広則（児童学科・教授）
飯田 篤司（教育学科・教授）・柴村 抄織（教育学科・教授）
杉山 勇人（初等教育学科・准教授）

1. 本研究の概要（大学生ボランティアによる地方創生カレッジの提案）

本研究では、本学の学生ボランティアを地方創生の担い手として育成し、地域の小学生に日本文化（鎌倉文化）の素晴らしさを伝承するための「地方創生カレッジ」を構想する。

大学生ボランティアによる「日本文化伝承プロジェクトの実践」は、地方創生モデルとして以下の二つの目的を掲げ実施している。

① 鎌倉で学ぶ大学生の地方創生意識の醸成

一つは、鎌倉で学ぶ大学生達自身のための地方創生モデルとしての意義である。

このプロジェクトに参加することで、大学生ボランティアは、専門知識を有する大学教員の指導を受けながら、学校や家庭では得られない鎌倉の地域ならではの日本文化の体験プロジェクトを計画、実践し、「鎌倉という地域」へ自らが関心を払い、地域の子も達とのつながりを意識し、地域性への愛着や親しみを持つなど地方創生につながる意識の醸成を図ることを目的とする研究である。

② 放課後かまくらっ子に集う子ども達の「地域への親しみ観（ふるさと意識）」の醸成

もう一つは、鎌倉市の「放課後かまくらっ子」に集う子ども達のための地方創生モデルとしての意義である。放課後かまくらっ子とは、全ての児童が放課後の時間を安全・安心に過ごすことができ、多様な体験・活動を行うことができる事業として、アフタースクール（放課後子ども教室）と学童保育（子どもの家）を一体的に実施するもので、国が示している「放課後子ども総合プラン」の鎌倉版と言われるものである。多様な体験活動は、様々な運営事業者や放課後支援員等により計画・提供され、既存の学校教育とは異なる放課後の子どもの居場所を提供する事業である。

2. 2020年度研究の報告

この研究は、2019年4月から2022年3月までの3年間にわたる地方創生プロジェクトである。2020年度の研究は、大学生を中心としたプロジェクトの実践を以下の流れで準備・計画し実行した。同時に学生のボランティア参加を通じた地方創生への意識、プロジェクト活動への様々な意識の変容を調査するため、計4回のアンケート調査を実施した。

（1）大学教員によるボランティア育成講座の実施

2020年度は新型コロナウイルス感染症拡大に伴い、思いがけないアクシデント（コロナ禍）に見舞われ、ボランティアに参加する学生募集の躓きをはじめ、プロジェクト自体の実施すら危ぶまれる状況に陥り「育成講座」開始の時期が半年遅れての実施となるばかりでなく、従前と異なるオンライン会議形式で実施することとなった。プロジェクトにエン

トリーした学生内訳は、初1（8名）、1教（8名）、2教（5名）、3教（5名）、2児（1名）、3児（5名）、4児（2名）の計34名の参加となった。学生指導には鎌倉女子大学授業支援システム“manaba course”を活用し、情報提供等を行っている。

「ボランティア育成講座」は、7月29日を皮切りに、全体説明会と5プロジェクト分科会を開催するなど、プロジェクト実施直前に至るまで学生の状況を鑑み実施した。

（2）大学生による「プロジェクト」の進捗報告

大学生ボランティアによる日本文化（※後に通称「鎌倉文化」と呼称）伝承プロジェクトの実践は、当初 OneTeam 構成の単一プロジェクト（柴村・杉山チーム「日本文化伝承（鎌倉文化を子どもに伝えよう）」として計画していたが、コロナ禍においてプロジェクトの内容改善を余儀なくされ、「かまくらすごろくで地域を学ぶ！遊ぶ！繋がる！」をテーマとした活動に拡大することとなった。オンラインを活用するプロジェクト（小泉・松田・飯田チーム「デジタルかまくらすごろく」）を追加し、合計5つの「かまくらっ子」で実施することとなった。本稿では、柴村・杉山チーム「日本文化伝承（鎌倉文化を子どもに伝えよう）」及び小泉・松田・飯田チーム「デジタルかまくらすごろく」の実践について報告する。

※「かまくらっ子」では月1回程度地域の人々による特別活動プログラムが実施されている。本研究の「学生ボランティアによる日本文化伝承プロジェクトの実践」は、そのプログラムの一環として導入される。大学生によるプロジェクトは「毎月の行事予定」として各「かまくらっ子」の子どもと保護者に事前に公開されている。

1）柴村チーム（かまくらっ子うえき）の実践報告

「かまくらすごろくクイズ」プロジェクトでは、鎌倉市立植木小学校の小学生を対象に、鎌倉文豪、哲学者、歴史、寺社の鎌倉文化をわかりやすく学ぶオリジナルのかまくらクイズ（3択）を学生が作成し、3回実施した。大学内で準備と振り返りを行った。

【プレプロジェクト】（9/24）引率教員、本学学生が、鎌倉市役所担当者、「子どもひろばうえき」の支援員とともに場所、企画内容、人数設定、当日のスケジュールについて検討を行った。コロナ禍での実施のため注意事項を確認した。

【第1回プロジェクト】「かまくらすごろくクイズ」（10/26）

事前準備：鎌倉文化について教員が講座研修を行い、鎌倉文化がテーマのオリジナルクイズを学生が作成し、関連のイラストを描いて解答と小学生用の解説を準備した。

活動内容：植木小学校体育館を会場とした。引率教員1名、学生5名で実施した。児童18名参加のうち低学年が15名であった。練習のクイズを行い、見本を見せてからグループ分けを行った。会場が広いので大きなサイコロを振ってグループでの移動が円滑であった。児童が一生懸命に取り組んでいた。学生のリーダー、副リーダーを決め、学生が鎌倉文化の理解へ児童を導いた。問題数30題の分量が適切で児童がクイズの解説をグループ全体で読み上げ、鎌倉文化に関心を持っていた。（図U1 クイズの学生の絵）（図U2 参加学生）

【第2回プロジェクト】「かまくらすごろくクイズをつくろう！」(11/13)

事前準備：参加者が低学年児童中心のため、第2回はわかりやすいクイズにすることとなった。鎌倉文化に合った「ぬりえ」を学生が作成した。「かまくらカードコーナー」では、寺社の扁額をカードで準備した。「かつお釣りコーナー」では、磁石と毛糸で釣りを作り、松尾芭蕉の「鎌倉を生きて出でけむ初鯉」と関連づけた。

活動内容：会場は植木小学校体育館。引率教員2名、学生4名で実施した。児童17名が参加した。釣りコーナーの魚を折り紙で児童が作り、すごろくのマスになる「ぬりえ」を作った。児童自身が作成したすごろくを意欲的に行っていた。クイズに鎌倉の明治時代を取り入れ、児童が鎌倉の歴史について学んだ。(図 U3 すごろくクイズ)

【第3回プロジェクト】「かまくらクイズ大会」(12/10)

事前準備：鎌倉の国宝や重要文化財、庭園をテーマの中心として3択クイズを学生が作成した。①②③の番号札を作り、点数シートを準備した。クイズの説明の仕方を練習した。

活動内容：「かまくらクイズ」10問を入れ替え制で2回行った。場所は「子どもひろばうえき」の2階である。引率教員1名、学生5名で実施した。参加人数児童16名、2部制各8名の参加であった。かまくらクイズとルールの説明を明確に行った。少人数で児童の状況がよく把握できた。点数シートがわかりやすく、意欲が向上した。学生のクイズの説明が適切だった。児童が一斉に番号札を挙げたので、どの子が正解しているかを把握しやすかった。クイズの3択を児童が積極的に考え、クイズの図に児童が関心を持ち、訪れたことがある鎌倉の場所や知識を思い出していた。



図 U1 クイズの学生の絵



図 U2 参加学生



図 U3 すごろくクイズ

鎌倉市役所ご担当者、子どもひろばうえきの支援員の方々のご配慮に感謝申し上げます。
(柴村 抄織)

2) 杉山チーム(かまくらっ子こしごえ)の実践報告

「かまくらすごろく」プロジェクトでは、鎌倉の文化・歴史・名所・文学等をテーマとしたすごろくの制作に取り組んだ。プロジェクトは、第1回「かまくらすごろく」で遊ぼう、第2回「かまくらすごろく」を作ろう、第3回みんなの「かまくらすごろく」の計3回を実施し、大学生ボランティアには、大学内における事前準備活動も実施した。

【プレプロジェクト】(9/25)

柴村チーム（かまくらっ子うえき）と同様の内容で実施した。

【第1回プロジェクト】；「かまくらすごろく」で遊ぼう（10/26）

事前準備：まずは大学生による「かまくらすごろく」の見本版を制作し、子ども達と遊ぶことにした。鎌倉にちなんだクイズとそれに関する絵のマスを、それぞれ分担して考えた。今回は「3密」を避ける目的もあり、卓上サイズではなく広い場所で遊ぶ大きなマス（絵・クイズともにA4サイズ）のすごろくを作成した。子ども達は3～4名のグループとなり、それぞれのグループでサイコロを振り、止まったマス目のクイズに挑戦し、正解すればさらにそのマスの指示（1マス進む、一回休みなど）によって進むという進行である。一般的な「すごろく」では、参加者同士がゴールに向かって競争するが、今回はグループごとにクイズに挑戦することを主とするゲーム形式を採った。

活動内容：子ども達の各グループに大学生ボランティア1名が参加し、クイズの出題や鎌倉文化の説明などを行った。（図K1、図K2）子ども達は大学生の説明に聞き入っており、大学生も子ども達への接し方についてここから多くを学ぶことができたと思われる。低学年児童が多く、鎌倉の文化・歴史等にまだなじみの少ない子どもも見られたが、すごろくとクイズというゲーム要素が加わることで楽しんで参加することが可能であった。

【第2回プロジェクト】かまくらすごろくをつくろう（11/20）

事前準備：前回の反省として「低学年児童に対してクイズが難し過ぎた」ということが大きかった。そのため、事前準備では子ども達に合ったクイズの見直しを図った。この反省は、教育・保育職を目指す学生にとって、大きな収穫となったと思われる。実践力を試される教育・保育実習の前段階で、ボランティアとして子ども達に現場で接することの意義は大きいと感じられた。今回は、子ども達が「かまくらすごろく」の絵を描く実践である。クイズに合わせた絵について、ぬりえの下描き（線描のみ）を準備し、低学年児童も参加しやすいようにした。

活動報告：「かまくらすごろくの絵を描こう」というめあてを指示して、前回の見本版に加え、新たに20問程度の準備をしたクイズから、描きたい絵を選んで取り組んだ。（図K3）1時間30分程度の活動の間、子ども達は集中して絵を描いていた。絵を描くことが得意でない子どももいることが予想されたが、ぬりえは導入として色を塗るだけでよいのでハードルが低く感じられたようであった。また、見本版で大学生が描いた絵を写して描いてもよいことにしたので、子ども達に受け入れられやすい活動であった。鎌倉文化を知ることが目的であり、絵の技術的なことには触れなかったこともよかったと思われる。

【第3回プロジェクト】みんなの「かまくらすごろく」（12/11）

活動内容：前回の活動で子ども達が絵を描き、「かまくらすごろく」を完成することができた。今回は、このみんなの「かまくらすごろく」で遊ぶ活動をした。自分の描いた絵のマスに止まった時に、そのクイズの内容を自ら説明する子どもや、描かれた絵をヒントにクイズに答えようとする子どもなど、楽しみつつも鎌倉文化に触れる活動へと進めることができた。大学生ボランティアも、活動を重ねるごとにコミュニケーションに慣れてき

ており、自ら子ども達へ働きかけようとする態度の変化をみることができた。1回のすぐろくでは全部のマスに止まれないため、何度も挑戦するグループもあり、子ども達の興味・関心を高めることにもつながったと考えられる。はじめは鎌倉にちなんだクイズや絵の内容について、ほとんど知らないという子どもも多かったが、活動を通じて内容を覚えていく様子もみられ、鎌倉文化を身近に感じることでできるプロジェクトになったと感じられた。



図 K1 すごろくで遊ぶ様子

図 K2 大学生の説明風景

図 K3 描きたい絵の作成

(杉山 勇人)

3) 小泉チーム（かまくらっ子おさか）の実践報告

「デジタルかまくらすごろく」と題するプロジェクトは、鎌倉という地域で「出会い、遊ぶ、繋がる」ことを意識した地域への愛着形成を目的とするプログラムである。「かまくららしい風景」をデジタルコンテンツとして撮影することで、学童期の子ども達が地域への愛着（ふるさと意識）を形成する表象としての原風景を想起させ、引き出すための媒体効果は大きいと思われる。

「おさか」プロジェクトの学生メンバーは3つの「デジタルかまくらすごろく」班の先陣を切って実施する活動モデル的役割を担うため、チーム内の打ち合わせに余念が無い。当初全4回のプロジェクトを計画したが、PDCAサイクルで実践をする中で、支援員からの助言及びチームでの反省（振り返り）会を経て実践上の見直しを図り、最終的には以下全5回の活動として完了した。

【プレプロジェクト】地域の子ども達との関係性づくり（10/13）

第1回プロジェクトの実施前に、メンバーは「かまくらっ子おさか」を運営している支援員に事前指導を受ける機会を持つこと（図 O1）、及び地域の子ども達と触れ合う機会を持つこと等、プロジェクト運用上に欠かせない条件を提案し、実行した。今後展開されるかまくらすごろく遊びの楽しみ方の紹介を事前にアピールした。

【第1回プロジェクト】館内で「かまくら」を代表する原風景の発見、撮影（10/23）

子ども達にとっての「かまくららしさ」や原風景が、果たしてどのくらい形成されているのか不明な中で、大学生は導入設問として「大学生のお姉さん達にかまくららしさを教えて」と投げかけた。iPadを手にした子ども達は、館内の庭を探検し、「かまくららしさ」

を次々と発見し撮影していった。(図 O2)

画像を分析した学生達からは、館内の自然や建物の景観に注視して印象深い画像を撮影している子ども達の「かまくららしさ」をキャッチする感受性に感動する意見が集約された。

※なお、当日は文部科学省及び鎌倉市教育長の現地視察があった。

【第2回プロジェクト】多聞院でかまくららしさの発見、コマの撮影 (11/13)

会館から徒歩で10分程度の場所「多聞院」での「かまくららしさ」発見とコマづくりコンテンツの撮影活動を行った。子ども達の「かまくららしさ」を発見する鋭敏な感受性は第1回同様の傾向を示し、大学生達との共同撮影作業にも拍車が掛かった。

※この日は横浜市教育委員会の現地視察があった。

【第3回プロジェクト】コマ印刷とグループ内すごろくの話し合い (11/27)

多聞院で撮影した画像をコマに見立て、すごろく版のプランニング。子ども達の自由闊達な意見を受容しとりまとめる大学生の役割は大きい。(図 O3)

【第4回プロジェクト】自分たちで作った「かまくらすごろく」遊び (12/11)

グループ内での「かまくらすごろく」を完成させ、すごろく遊び本番を迎える。自ら撮影したコマの存在感、独自性溢れる遊びのルールを活用した「デジタルかまくらすごろく」は、一地域で出会う、遊ぶ、繋がる一を実感できる活動となっていた。



図 O1 支援員からの助言



図 O2 子ども達の撮影



図 O3 すごろく版プラン風景

(小泉 裕子)

なお、「かまくらっ子にかいどう」「かまくらっ子ふじづか」では、「おさか」プロジェクトの実践報告を受け、情報を共有しながら各会館での子ども達と交流を図りながら、それぞれ4回のプロジェクトの実践をしていった。

(3) 次年度の課題

次年度は、参加した学生ボランティアの地方創生意識の醸成に関する実態、また、大学生の目から見た交流した子ども達の「地域への親しみ観(ふるさと意識)」の醸成に関する成果について、アンケート調査やインタビュー調査を活用し検討すると共に、『地方創生カレッジ—大学生ボランティアによる日本文化伝承プロジェクトの実践—』としてのアクションリサーチの成果について、合同カンファレンス等を通し明らかにしていく。