

「子どもアイディアコンテスト」の手法を取り入れて 図工で、「子どものカリマネ」を実現する

1 はじめに

今次学習指導要領改訂の柱として、「育成を目指す資質・能力」「社会に開かれた教育課程」「カリキュラムマネジメント（以下カリマネ）」「主体的・対話的で深い学び」の四つが挙げられる。しかし、これらを一体的・関連的に捉えるための具体的な明示や提案はなされていない。

本稿では、まず、資質・能力の育成の視点から「振り返り」を重視した「子ども一人一人の学びのカリマネ（以下「子どものカリマネ」）モデルを提起する。そして、それを始動させるための「単元のカリマネ」モデルを「子どものカリマネ」と関連させながら提起する。

そのうえで、「子どもアイディアコンテスト」を通した「子どものカリマネ」モデルを含めた「図工単元のカリマネ」モデルを提案し、コンテストのさらなる可能性を探る。

カリマネの最終ゴールは「子どものカリネ」と考える¹⁾。振り返りを中心に図1の説明をする。

pでは、「育成を目指す資質・能力の三つの柱」を意識した学習課題を子ども一人一人が自分事として捉えるとともに、自らの学習課題を設定し、学習活動への見通しをもつ。dでは、学習活動の中で、子ども一人一人が学習課題をもって学習活動を展開する。cでは、単元の終末に、学習活動にどのように関わってきたのかを、話し言葉や書き言葉を通して振り返る。ここでは、「育成を目指す資質・能力」の三つの柱を意識させる。「振り返り」の内容は、以下の三つのパターンに分類できる。一つは、「振り返り①：学習課題について、理解したこと・できたこと」に関わる振り返りである。一つは、「振り返り②：アクティブ・ラーニングを通して思考・判断・表現したこと」に関わる振り返りである。自ら考えをもちペアやグループ、学級といった集団で語り合うことでよりよい解を見出したり理解が深ま

ったりしたことへの自覚を促す。思考・判断・表現を通して、主体的・対話的に問題解決を図る学び方のよさを確認する。一つは、「振り返り③：学習によって得た新たな考

2 「子どものカリマネ」の pdca

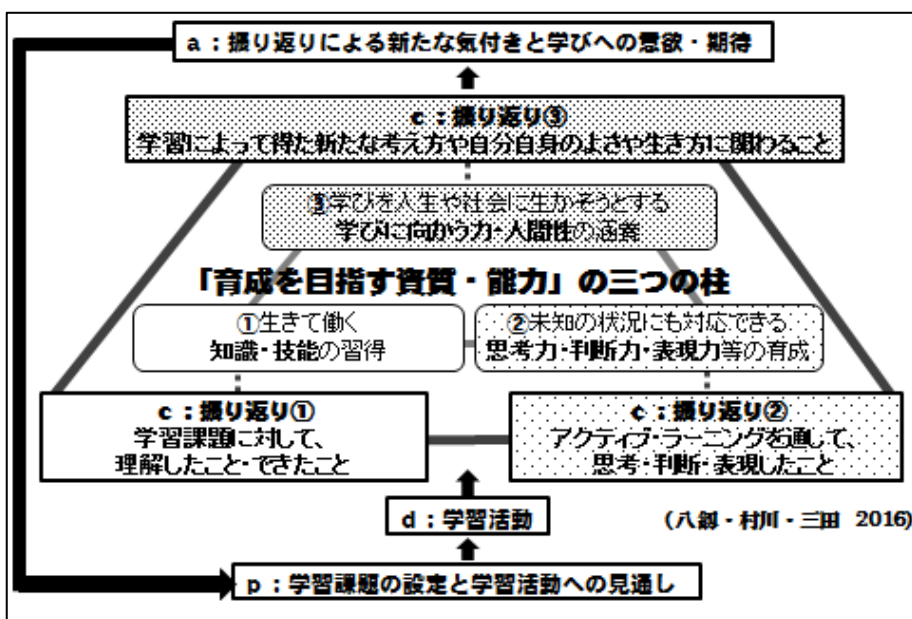


図1 「子どものカリマネ」図

え方や自分自身のよさや生き方に関わること」に関わる振り返りである。自らの成長を捉え自己肯定感や達成感を引き出す。なお、これらの振り返りのパターンに、順序性はない。学習課題や学習活動の内容や質に起因するものと捉える。一連の学習を通し、振り返りとして「振り返り③:学習によって得た新たな考え方や自分自身のよさや生き方に関わること」を自覚できた時、「新たな気付きと学びへの意欲・期待」としての a が誘発され、次の学習課題の設定や学習活動への見通しとしての p に繋がると考える。

学級において主体的・対話的で深い学びが展開されることで、カリマネの最終目標である「子どものカリマネ」の pdca が子ども一人一人の意識の中で自覚化されていくと考える。

3 「単元のカリマネ」のPDCA

「子どものカリマネ」は、子どもの力だけで機能するものではない。それを支える教師の意図的な指導が必要と考える。図2は、「子どものカリマネ」の pdca を「単元のカリマネ」のPDCAのDの中に組み込

んだものである。

Pでは、各教科等の具体的な単元づくりの前提となる学校や各教科等、学年、学級のカリマネを踏まえて、その単元に関わる目の前の子どもや地域の実態や思いを大切に、単元の構成及び校内外の環境構成を工夫する。Dでは、「子どものカリマネ」を機能させるために、「育成を目指す資質・能力の三つの柱」を意識して、学習課題を設定し、主体的・対話的で深い学びへの支援、すなわちアクティブ・ラーニングを実行する。個と集団の学びを往還させることで子ども一人一人の考えは広がりや深まりを見せ、再構築されるとともに、学び方が強化されていく。また、学習活動の様子や振り返り等により、教師は、子ども一人一人の資質・能力の表れを把握し、学級の学習活動における子どもの生かし方を考え、支援をする。Cでは、単元の内容・方法だけでなく、子どもの学びと育ちについて、パフォーマンス評価、ポートフォリオ評価、ルーブリックの結果等を用いて、多面的・総合的に評価を行う。Aでは、評価したことを基に、単元の内容・方法等、一連の指

導についての課題を分析し、単元の再構成を行う。

二つのモデルは歯車の関係にあることを理解しつつ、単元・授業の構想と実践に基づく評価・改善が求められる。

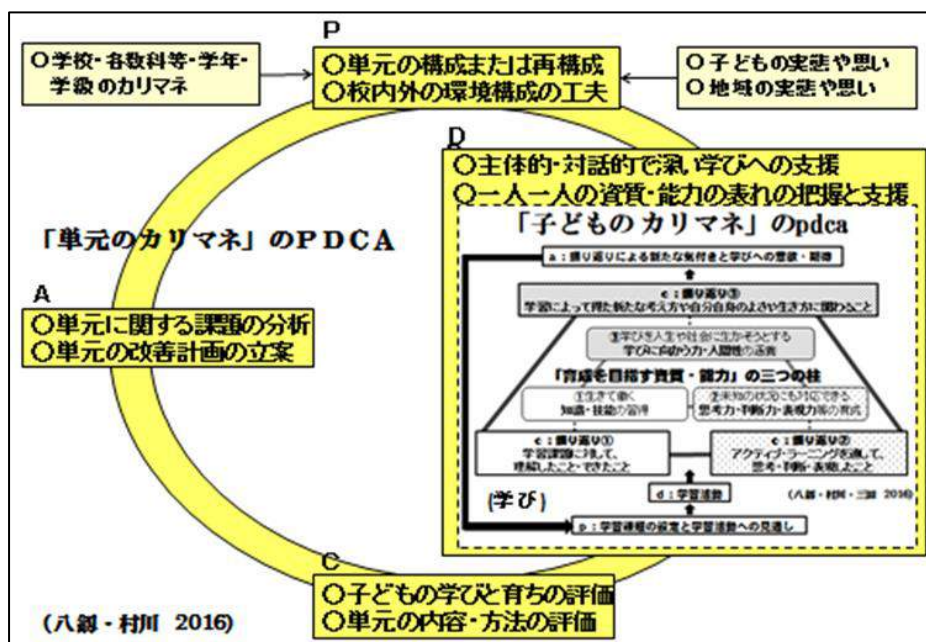


図2 「子どものカリマネ」と「単元のカリマネ」との相関図

4 「子どもアイディアコンテスト」は…

「子どもアイディアコンテスト」は、「あったらいいな」と思うもの（夢）を絵と文とでイメージシートにかき表すところから始める。そして、それを基に立体作品（カタチ）を作成し、審査を通った子どもたちが、コンテストの本選にて多くの見知らぬ大人の前でプレゼンする。

私たちは、プレゼンする子どもたちの姿を通して、このコンテストのすばらしさを改めて実感した。自分が考えた夢を堂々とプレゼンする子どもたちは、自信や達成感からか、目映いばかりの輝きを放っている。「ぼくが考えたこの作品、」と言わんばかりの目の輝き。審査員の質問にも物怖じせず、堂々と自分の言葉で受け答えをする。これは、ここまでの一連のプロセスの中で、作品を自分のものとしてきた証拠だろう。

「イメージシートを作成するだけではもったいない。」これが、私たちコンテストに携わってきた者に共通する意見である。たとえ「子どもアイディアコンテスト」の本

選に進まなくても、全てのプロセスを子どもたちに体験させてあげたいと考える。そうすれば、子どもたち一人一人にもっと自信をもたせることができるから。

試しに図工の教科書をのぞいてみた。そこには、今までの図工の概念を超える真新しい感覚の単元・教材が多く並んでいることに気が付いた。子どもたちの自由な発想を伸ばすための、いわば自由闊達な単元・教材と言える。さらに、各学年の単元・教材を確認してみると、各学年ともに、コンテストに活用できそうな絵、工作の単元・教材が必ずあることも分かった。その単元・教材を組み合わせれば、「子どもアイディアコンテスト」を疑似体験することができ、子どもたちの多様な資質・能力を総合的に育むことができると考えた。

絵の単元としてのイメージシートの作成、工作としての立体作品の制作、そして、鑑賞としてのプレゼン。これら一連の学びを体験できる大単元「夢をカタチに！」を構想したものが図3である。

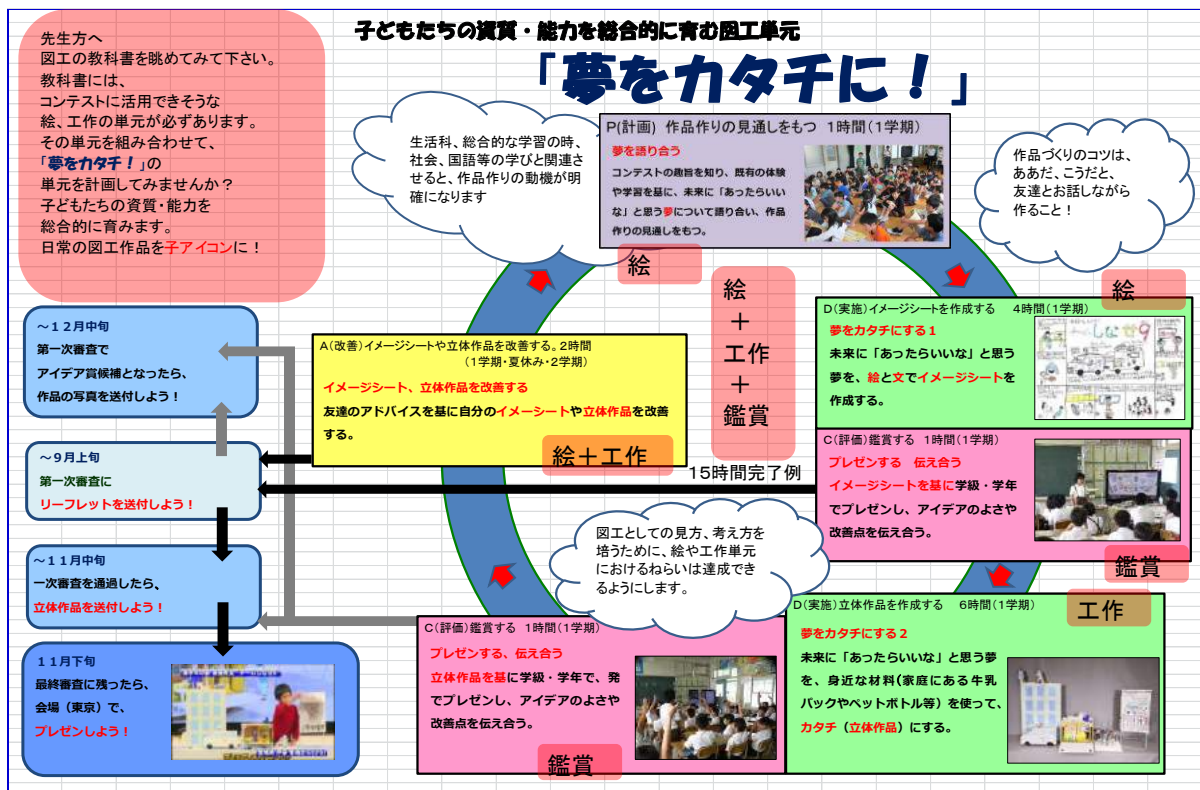


図3 図工の大単元「夢をカタチに！」の構想図

5 図工の大単元「夢をカタチに！」のカリマネ

図4は、「子どもアイディアコンテスト」を通じた「子どものカリマネ」モデルを含めた「図工単元のカリマネ」モデルである。

絵と工作の単元を組み合わせるために、「図工単元のカリマネ」においては、絵（イメージシート）を作成して鑑賞する（プレゼン）するという一つのD（実施）と、工作（立体作品）を作成して鑑賞する（プレゼン）するというもう一つのD（実施）が存在することとなる。そのため、P（計画）においては、この2つのD（実施）の関連性を明確にした単元構成の計画や見通しが必要となる。なお、これら二つのDを実施するうえで必要なことは、次の3点である。

一つ目は、pにおいて、既存の知識を作品作りの動機付けにさせることである。強い動機が無ければ、大きな単元を貫く学び

には至らない。だからこそ、各教科等で身に付けた力を関連させたい。二つ目は、dにおいて独自のアイディアを表現する一方で、図工としての教科目標もしっかりと達成させることである。三つ目は、cにおいて、プレゼンしたことに対して教師や友達から評価を得られるようにすることである。本選でも見られるが審査員にほめられると子どもたちは満面の笑みを浮かべる。自分がんばったことへの対価である。aとして自信や自己肯定感をもつことができた子どもたちは、活動に対する意欲化が図れるとともに、さらなる学びへの具体的なイメージをもつことができると考える。

「子どもアイディアコンテスト」における一連の学びで、シナジー効果を期待する。

〔引用・参考文献〕

村川雅弘 (2014) 「これまでの“資質・能力”を考える」『教職研修』教育開発研究所、平成26年1月号、pp. 22-25

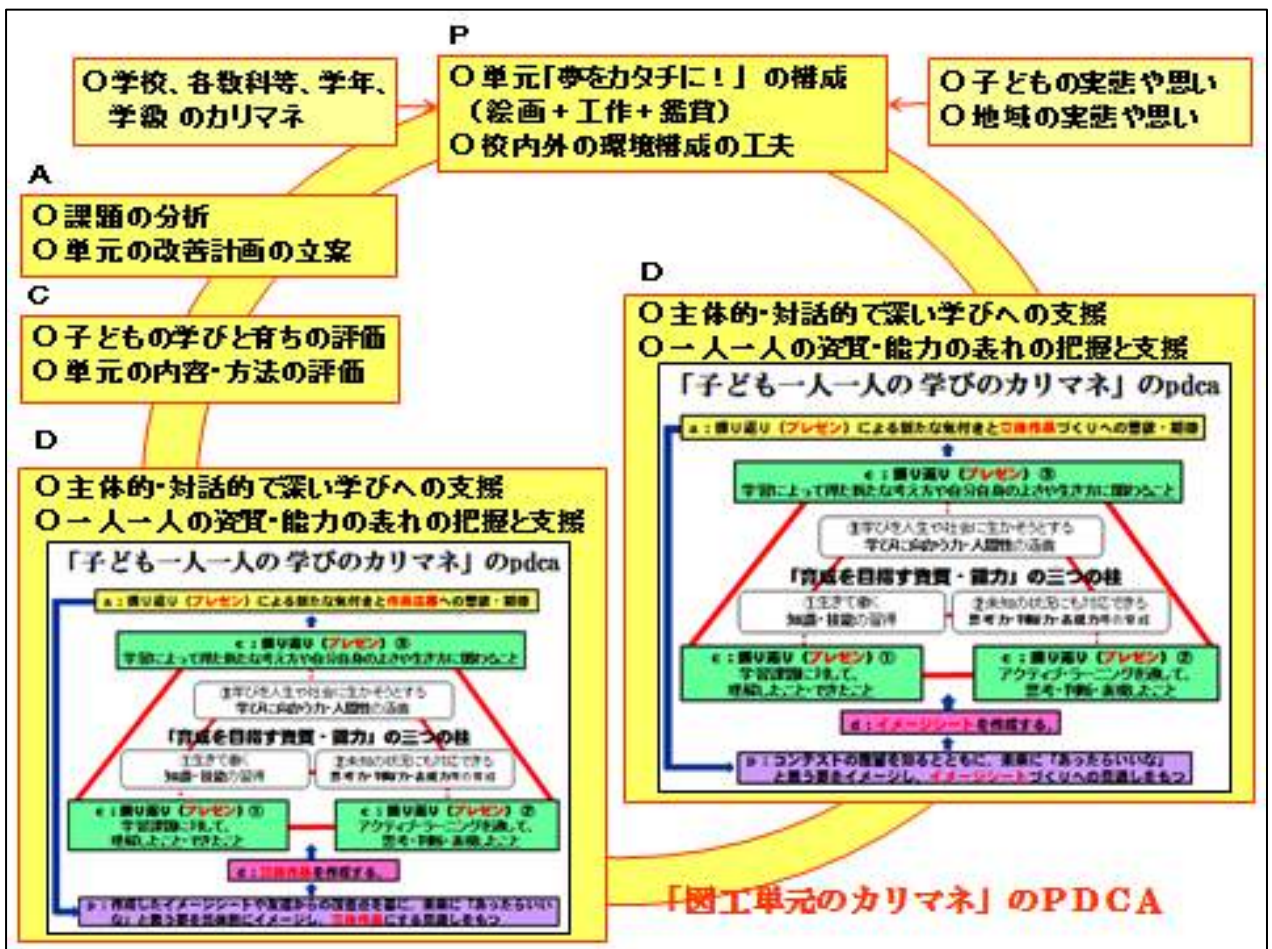


図4 「子どもアイディアコンテスト」を通じた「子どものカリマネ」モデルを含めた「図工単元のカリマネ」モデル