

## 協同的創造力を育成する 第5～9学年の選択教科単元モデルの開発（2）

小原 友行	深澤 清治	山元 隆春	池野 範男
木村 博一	棚橋 健治	植田 敦三	山崎 敬人
松浦 伸和	濱本 恵康	權藤 敦子	内田 雅三
中村 和世	伊藤 圭子	松田 泰定	松尾 千秋
木原成一郎	杉川 千草	藤井 雅洋	神重 修治
柳生 大輔	桑田 一也	藤井 志保	荒谷美津子

### 1. はじめに

本学園では、「21世紀型の教科学力」を「21世紀初頭の社会の変化に対応することができる確かな教科学力」ととらえ、新たな観点として「協同的創造力」の育成をめざしている。これは、「単に知識や技能を覚えるのではなく、共通の目的に向かって他者とかわりながら、習得した知識や技能を生かし、新たなものを創り出していく力」である。

そこで、教科学習を「協同的創造学習」としてとらえ直し、必修教科においては、「協同的創造力」の育成を含め、協同的な学びの過程をより多く取り入れることによって、各教科の基礎的・基本的な内容を定着させるようにした。とりわけ、選択教科の学習においては、必修教科の発展的な内容を学習することを通して、「人のためにつくして感謝しよう」という本学園の自伸会の信条につながるような新たな文化を子どもたちが協同で創造していくことをめざすことにした。さらに、中学校における従来の選択教科の時間に加えて、小学校第5・6学年合同の選択教科の時間を新設し、「協同的創造力」を特化して育むことにした。

その結果、小学校では、子どもたちの興味・関心に基づいた学習内容や学習活動を創造することができた。また、中学校では、「協同で直接体験」「相手や周りの人とかかわり」という視点で単元や題材を意図的に設定することにより、子どもたちの協同的な活動を生み出すことができた。

そこで、本年度は、協同的創造学習の理論仮説の修正・改善を図るとともに、第5～9学年の選択教科の単元モデルと学習指導方法および評価方法の研究開発を行うことにした。

### 2. 研究の構想

#### (1) 研究の目的

本研究は、自分たちで新たな文化を創造する子どもを育てる協同的創造学習のあり方について、実証的に研究を進め、単元モデルと評価方法を開発することを目的としている。

#### (2) 研究の方法

##### ①めざす子ども像とつけたい力の設定

私たちは、「協同的創造学習」の中で「学んだことを生かし→集団で学び合いながら→自分たちで文化を創り出す」という過程を子どもたちに歩ませることで、協同的創造力を身につけた子ども、すなわち「自分たちで新たな文化を創造する子ども」を育てようとしている。協同的創造学習においてつけたい力を、その学習過程によって整理すると、表1のとおりである。

##### ②単元モデルの開発

選択教科における協同的創造学習の特徴にそって学習指導方法の研究を行い、単元モデルを開発する。

##### ア. 必修教科の発展型

選択教科では、子どもたちが必修教科の発展的な内

Tomoyuki Kobara, Seiji Fukazawa, Takaharu Yamamoto, Norio Ikeno, Hirokazu Kimura, Kenji Tanahashi, Atsumi Ueda, Takahito Yamasaki, Nobukazu Matsuura, Yoshiyasu Hamamoto, Atsuko Gondo, Masazo Uchida, Kazuyo Nakamura, Keiko Ito, Yasusada Matsuda, Chiaki Matsuo, Seiichiro Kihara, Chigusa Sugikawa, Masahiro Fujii, Shuji Kamishige, Daisuke Yagyū, Kazuya Kuwata, Siho Fujii, Mitsuko Aratani; Development of unit for elective subject from fifth to ninth grade to improve cooperative creation (2).

表1 協同的創造学習の学習過程におけるつきたい力

(目標) 共通の目標に向かって他者とかがわりながら、習得した知識や技能を生かし、新たな文化を創り出していくことのできる力を育てるとともに、他者とのかがわりの中で、自分の個性をよりよく発揮しようとする意欲を育む。



協同的創造学習の過程	必修教科			
	選択教科			
	第1～4学年	第5・6学年	第7学年	第8・9学年
学んだことを生かし	課題を解決していくために、習得した知識や技能を使い、	課題を解決していくために、必修教科で習得した知識や技能を使い、	課題を解決していくために、必修教科で習得したり、生活の中で培ったりした知識や技能を使い、	課題を解決していくために、必修教科で習得したり、生活の中で培ったりした知識や技能を発展させることで、
集団で学び合いながら	学級集団の中で意見を出し合い、	5・6年の異学年集団の中で自分の意見を出し合い、	学年集団の中で自分の意見を出し、様々な価値観から学び合うことで、更に新しい価値観を見つけ出しながら、	個々が積極的に課題解決意識を持ち、学年集団の中で意見を出し合うことで様々な葛藤から自分たちで納得する価値観を創造し、
自分たちで文化を創り出すことができる	新しい知識や技能を身に付けることができる。	よりよい学校生活や文化を自分たちで創り出そうとすることができる。	よりよい学校・社会・家庭生活や文化を自分たちで創り出すことができる。	自己実現のために、学校・社会・世界に向けて創造した文化を発信することができる。

容に興味・関心を持ち、自分で教科を選択し決定していく。自分の得意なことを生かし、子どもたち一人ひとりの個性を発揮し、より深化・発展させる授業が展開できるような単元や題材開発を行う。

イ. プロジェクト型の学習

新たな文化を創造する学習を展開していくためには、目的に向かって、「課題意識を持つ」→「創造的に学ぶ」→「学習をふり返る」→「発信する」というプロジェクト型の学習過程を踏む必要がある。このような課題追求型・問題解決型の学習の中での他者とのコミュニケーションを大事にした協同的な学びのあり方について研究を進める。

ウ. 集団による協同的な学びの構築

小学校第5・6学年は、異学年・異年齢の合同で、中学校第7・8・9学年は、同学年・同年齢の集団で学習を進める。自分とは異なる考えに触れ、新たな知識や技能、高い価値を獲得して、一人ひとりの思考や表現を深めることができるような学習形態を工夫する。

エ. 文化創造の学習

子どもたちは、学びの過程(プロセス)やその学習を経て「文化」を創造していく。「文化」とは、子どもたち自身が新たな価値を見出し、自分にとって他

者にとっても社会にとっても、意味のあるものであると考えている。このような創造的な学びのあり方について研究していく。

③評価方法の研究開発

各教科のそれぞれの単元における協同的創造力の評価方法の研究開発と、カリキュラム評価を行う。私たちは、協同的創造力を達成目標ではなく向上目標としてとらえている。そこで、単元全体での評価規準にそった評価とともに、一人ひとりがどれだけ伸びたかを見とることを主にし、個人内評価に絶対評価を加味するという立場での評価を試みる。実際の授業においては、子どもとともに単元の目標やめあてを設定して共有し、相互評価や教師からの評価、他者からの評価を随時取り入れ、客観的な評価とともに、自分たちの学習に対する達成感が得られるようにする。同時に、毎時間あるいは学習のまとまりごとに、単元の評価規準にそった自己評価やふり返りを記録させ、ポートフォリオづくりを通して、子ども自身が学びのあしあとをふり返り、自己評価することができるようにする。

3. 授業の実際

〈小学校5・6年 選択体育科〉

「みんなが笑顔になる新バレーボール ～ミラクル

計画協同体 僕たちのゲームをつくろう～

## (1) 協同的創造学習部会構想と選択教科「体育科」のねらいとの関連

本単元は、バレーボールを意識した新しいゲーム(遊び)を創造し、発信していく学習である。選択体育科では、共通の目標「みんなが笑顔になる新しいゲームをつくる」に向かって、5・6学年の異学年集団の仲間と互いの思いや考えを交流しかかわりながら、必修で中学年から学習を積み重ねてきているボール運動領域のソフトバレーボールを意識して、新たな文化「新しいゲーム」を創り出していくことのできる力を育てることをねらいとしている。みんなが笑顔になるゲームを創るということは、自分だけ楽しむのではなく、他者にとっても楽しくなければならない。それを創り出すことが新たな文化を創造する学習になると考える。また、他者にとっても楽しいものを創り出すためにはいろいろな考えに触れたり、試行錯誤したりしながら、新たな価値を見だしていく協同的な学びが期待できる。

## (2) 単元の目標

- 互いの思いや考えを交流しながら、認め合い、協同して自分たちのゲームをつくることができるようにする。
- バレーボールに関心を持ち、意欲を持ってゲームづくりに取り組んだり、発信しようとしたりすることができるようにする。
- バレーボールを意識した、みんなが笑顔になるゲームをつくるために、多様な視点を持って場やルールなどを考えることができるようにする。
- 自分たちがつくったゲームをルールや伸ばしたい技能を意識して運動することができるようにする。

## (3) 学習計画(全16時間)

第1次	ガイダンス	1時間
第2次	オリエンテーション	2時間
第3次	ゲームをつくろう	9時間
第4次	発表会をしよう	3時間
第5次	ふり返りをしよう	1時間

## (4) 授業の実際

### 【第1次 ガイダンス】

本年度、選択体育科では、バレーボールの公式球を使ってゲームをつくることを紹介した。

### 【第2次 オリエンテーション】

選択体育科は21名(5年男子6名・女子3名、6年男子6名・女子6名)である。まず子どもたちで協同

的創造学習の選択教科のテーマ「夢を笑顔に」をもとにどんなゲームを協力してつくっていくか考えた。「みんなが笑顔になる(楽しめる)ゲームが作りしたい(目標)」という意見が出され、楽しめるためには「みんなが参加できる、ルールが簡単・わかりやすい、上手になる」(課題)という意見が出されたので、共通の目標と課題とした。また、主な学習計画を立て、それらを踏まえた上で学習を通してどんな力が必要か(学び方)を話し合い「考える力・発表する力・協力する力」の3つにまとめた。その後バレーボールをしたり、公式球で自由に遊んだりする中で、楽しめるゲームを創るにはラリーが続くようなゲーム、一人や二人でもできるゲーム、コート・ネットを工夫したらよいなどの意見も出てきた。ふり返りでは、「他のスポーツも参考になると思う」「ラリーボールのようなゲームが作りたい」などこれまでの学習を生かそうとするものが見られた。

### 【第3次 ゲームをつくろう】

まず、グループ分けをした。グループ分けの方法は自分の作りたいゲームで選んだ。どのグループにも5・6年生、男女が入るように提案し、3グループができた。その後、グループに分かれ、各自で考えたゲームをもとにグループでゲームづくりを始めた。どのグループも6年生が中心となって進めていた。授業後のふり返りカードや教師の見取りから、「6年生だけで考えている」という課題と「ゲームをつくり楽しむだけで、そのゲームを多様な視点で評価していない」という課題が出てきた。

そこで、自分たちでつくったゲームを自分たちで評価する自己評価カードを作った。観点は作りたいゲーム(課題)をもとにした。子どもたちは評価する観点が明確になったことで話し合う内容がはっきりとしていたようであった。また、ゲームをしながらも意見交流が活発になっていった。ゲームづくりでは、「話し合い」→「ゲーム」→「評価」→「話し合い」→「ゲーム」の流れになっていった。ふり返りからも「実際にやるのがヒントをつかむ近道だということも分かった。いろんな人でやっていくと、それなりに適している案をつくることができると思う」「みんないろいろとゲームの考えがあっていいゲームが作れると思います」など協同的に創造していこうとする姿が見られるようになってきた。3つのグループとも2つずつのゲームをつくることができた。

その後、中間発表会(実際にゲームもする)をして他グループからの評価をもらい、ゲームの見直しをした。ふり返りから「他のグループのゲームはとても工夫がありました」「他のグループからももらった案や意

見を知ることによって、また、新たな考えを持って参加できたと思う」など、自分とは異なる考えに触れ、さらに思考を深めている姿が見られた。また、中間発表から中学校の教員も指導者に加わり、新たな視点を与えたり、具体的な支援を行ったりした。「先生の最後の言葉で見えていなかった視点も見ることができました」「先生にしてもらったアドバイスはいいなと思いました。待っている方が長いから復活戦をやったらいいと思いました」などのふり返りからも、小中の指導者でのT・Tが有効であったことが分かる。

【第4次 発表会をしよう】

今後は、発表会に向けて、学習したことやゲームの紹介をしたいと考えている。

(5) 考察

第3次の4時間目に行った自己評価をもとに考察する。評価項目が7つの4段階評価で行った。評価項目は以下の通りである。

- ①ゲームを考える（つくり出す）ことができた。
- ②いろいろな視点から考えることができた。
- ③ゲームをよりよくしようと工夫することができた。
- ④5・6年生で協力して学習することができた。
- ⑤男女問わずグループで協力することができた。
- ⑥積極的に自分の意見を言うことができた。
- ⑦友だちの意見を大切に聞くことができた。

①②③は、主に「創造・考えること」に関する項目、④⑤は、主に「協力」に関する項目、⑥⑦は、主に「発表」に関する項目である。

個人別（表2）に見ていくと、自己評価の平均で多くの子どもが3より高い自己評価をしているが、3より低い自己評価をした子どもが3名いた。3名は5年生であり、3名の1項目ずつを見ると⑥の項目が低いことがわかった。教師側から見ても、ゲームにはよく参加しているが、発言している姿はあまり見られな

表2 自己評価1【個人別】

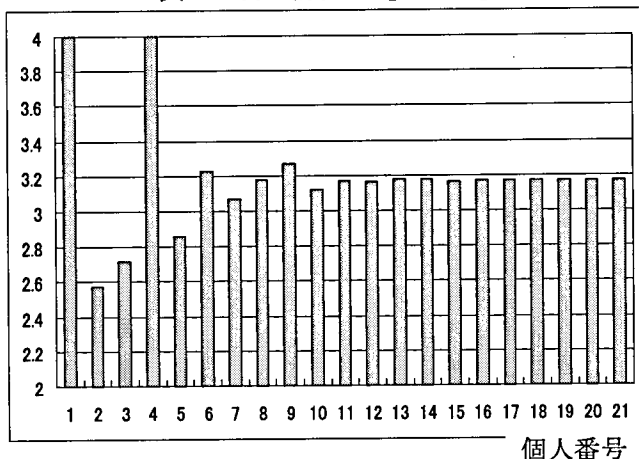
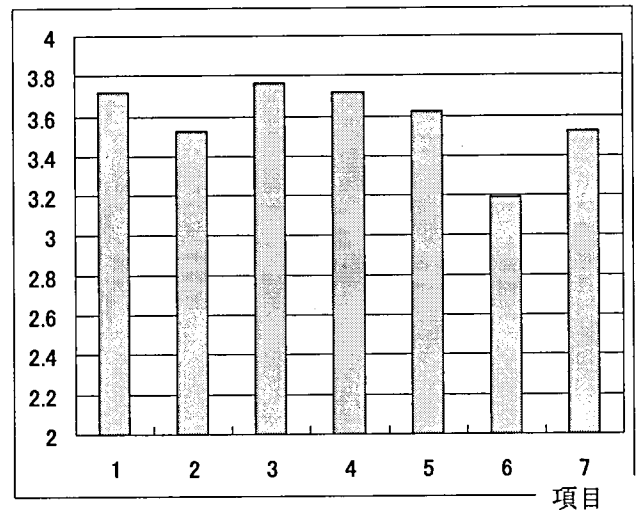


表3 自己評価2【項目別】



った。

項目別（表3）に見ていくと、⑥の項目が一番低いことが分かった。4段階評価で低い評価をした子どもは4名いた。一番低い評価をした子どもは3名いた。しかし、④、⑤の主に「協力」に関する観点の項目ではどちらも高い平均値を出している。また、③の項目が一番高いことがわかる。

これらのことから、成果として異学年や異学級で学習することの良さを子どもたちが感じていることである。グループ分けで異学年や異学級に分けることを提案したことが良かったのではないかと考える。また、みんなが楽しめるゲームを試行錯誤しながら工夫してつくり上げようとしていることは、今までの必修教科の学習を生かしてルールの工夫をしているのではないかと考えられ、バレーボールを教材化したことが有効であったと考える。

課題として意見交流の場に支援が必要であることがわかった。個の特長やグループの特長を生かしながら、その子やグループに合う支援をしていかなければならない。ふり返りカードなどでは自分の考えや思いをしっかりと書いている子どももいるので、書いたものも大切な意見として取り上げていくような支援の仕方も考えられる。

単用の後半はよりお互いを認め合える場面を設定していきたい。

〈中学校7年 選択家庭科〉

「ようこそ広大附属三原中学校へ～お客様をお招きしよう～」

(1) 選択教科「家庭科」における協同的創造学習実現のために

選択教科「家庭科」では、必修の教科で学習した内

容をもとに、とくに一人ひとりの個性やアイデアを  
発揮させながら「多様な価値観の中から学び合い（生  
活知の交流）、新しい価値観を見つけ、さらに生活を  
科学的に認識し（学校知の獲得）、それをもとに生活  
を創りあげていくことのできる力」をより深化・発展  
させることをねらいとし、この中で創造されたものを  
「新たな文化」と捉えた。

そして、協同的創造学習を実現するために次の学習  
内容・学習方法を考えた。

#### ①学習内容

題材は、21世紀の社会を生きる子どもが「自らの生  
活課題」を乗り越える上でも必要な学習であることが  
求められる。よって、選択教科の中にも、21世紀初頭  
の社会の変化、つまり次のような課題に対応できる内  
容のうちのいくつかを取り入れた。

- ア. 国際化社会に対応する
- イ. 情報化社会に対応する
- ウ. 環境問題に対応する
- エ. 消費者問題に対応する
- オ. 超高齢化社会に対応する
- カ. 超少子化社会に対応する
- キ. 男女共同参画社会に対応する

#### ②学習方法

上記の学習内容を、協同的創造力を育成する視点で  
考えたとき、実際の授業において学習方法の工夫が必  
要となる。選択家庭科では次の6つのうち、題材によ  
って適切なものを取り入れることにした。

- ア. 実体験を重視する
- イ. 多様な集団で学び合う
- ウ. 学園内外との連携や内外への発信をする
- エ. 身近な生活課題を問題解決学習・課題解決学習の  
プロセスにそって解決させる
- オ. 意思決定過程を組み込む
- カ. 小中の指導者でのT・Tや小中合同授業を行う

### (2) 本題材「ようこそ広大附属三原中学校へ～お客 様をお招きしよう～」のめざすもの

(1)の学習内容・方法の中から、本題材では広島  
大学の留学生の方や地域の方をお招きし、協同的に自  
分たちオリジナルのカフェを開くという「国際化社会  
に対応する」「実体験を重視する」「学園内外との連携  
や内外への発信をする」といった要素を主に取り入れ  
た。

そして、はじめに学びの内容について課題意識を持  
ち、自分たちで活動内容やその方法を模索し試みる。  
そして、その成果を他者であるお客様（この題材では  
留学生や地域の方）とのコミュニケーションを大切に

した取り組みの中で生かし、最終的には社会に向けて  
自分たちの学習の成果を発信する営みへと発展させて  
いった。

#### (3) 本題材の目標

- お客様をお招きして、ティータイムを演出するにあ  
たっての必要な知識・技術を学ぶ。
- 接客のマナーやコミュニケーションについて学び、  
人とかかわり合う力をつける。
- 仲間と共に協力しアイデアを出し合い「お客様を  
招く会」を協同的に創造する。

#### (4) 題材計画（全20時間）

- 第1次 カフェの内容と名前の決定…………… 1時間
- 第2次 テーブルの演出：ランチョンマットの製作  
…………… 5時間
- 第3次 手作りのお菓子や飲み物の入れ方…… 5時間
- 第4次 マナーやコミュニケーションの演習… 1時間
- 第5次 グループでお招きするお客様の決定と役割分  
担…………… 1時間
- 第6次 招待状作成・カフェの演出：お客様を招くた  
めの事前準備…………… 2時間
- 第7次 メニュー決定と試し作り 各班オリジナルの  
テーブルの演出…………… 2時間
- 第8次 「ようこそカフェオーシャン」のオープン  
お客様をお招きする…………… 2時間
- 第9次 ふり返りとまとめ…………… 1時間

#### (5) 活動の実際

はじめに、どのような会が人の心を和ませ楽しく過  
ごせるかを話し合い、意見交流を行った。キーワード  
としては「笑顔・明るい雰囲気・花がある・ゆっくり  
できる・おいしい食べ物や飲み物」などがあげられ、  
名前の候補としては「なかよしカフェ」「絆カフェ」



「スマイルハッピーカフェ」などがあげられた。

このカフェオープンに向けて、テーブルの演出としてお客様のためのランチョンマットをオリジナルデザインで製作したり、30分間で簡単にできるクッキングや紅茶の入れ方などに取り組んだりした。また、実際にお客様が来られたことを想定してのコミュニケーションを取り入れたロールプレイング活動も行った。

取り組みの当初は、作ることや完成させること、自分たちが楽しく食べることに一所懸命になり、「他者のために」という活動にならなかった。実習の回数を重ねるごとに、「盛りつけをきれいにしよう」と工夫したり、「この味だと相手がこのように感じるのでは?」「食べやすくするためにはもっと～したほうがいい」という相手を意識した意見も聞かれたりするようになった。

本番に向けて試しづくりも行った。実際に自分たちがお客様の立場だったらどうかという視点で自分たちの演出したテーブルに向かい、ふり返りをした。

その後、メニューの改善を話し合ったり、作業内容の分担をして準備の時間を短縮する工夫をしたり、盛り付けをもっと美しくするアイデアを取り入れたりした。この案をもとに、練習と準備を重ね「ようこそカフェオーシャン」(2008年1月22日)を開く予定である。

### (6) 生徒の自己評価から

本番を控えた事前準備(17時間目までの活動を終えた後)時に、今までの取り組みをふり返っての自己評価を実施した。

#### 【実施した項目】

- ①オリジナルのランチョンマットの製作に自分なりの工夫を取り入れることができたか。(図1)
- ②オリジナルランチョンマット作りを楽しく行うことができたか。(図2)
- ③今までの活動は、グループで協力して取り組むことができたか。(図3)
- ④今までの活動の中で、自分自身は意欲的に取り組むことができたか。(図4)
- ⑤お客様をお招きする会を開くのは楽しみか。(図5)
- ⑥グループで活動してよかったところはどんなところか。
- ⑦お客様をお招きしての会「ようこそカフェオーシャン」を開くにあたって大切なことは何か。

【対象 中学校1年生 選択家庭科26名(男子7名 女子19名 6グループ編成)】

図1・2から、お客様を招く会で使うランチョンマットの製作は、自分なりの工夫も取り入れながら楽し

く製作できたと考える生徒がほとんどだった。しかし、この生徒たちはその理由として「自分ひとりじゃなく、友達と話し合ったりしながら作れたから」「模様を考えたり、友達が色んなのを考えているのを見合ったりするのが楽しかった」というように、製作の中で、グループで関わりあいながら行った理由を主なものとしてあげている。ただ、否定的にとらえている生徒も2名いた。理由は、「ミシンを使ったり縫ったりすることが得意ではないから」「難しかった」という技術面のことを述べていた。この気持ちについては、グループの中でもっと助け合う活動を入れることで、少しは解決するものと思われる。

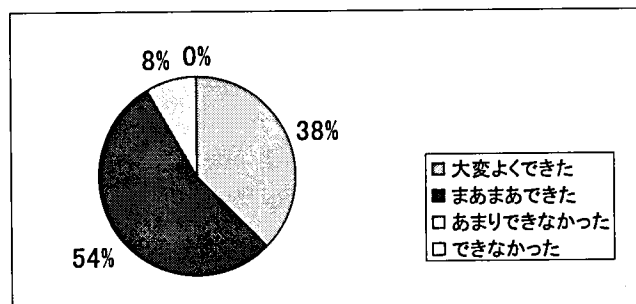


図1 オリジナルランチョンマットに自分なりの工夫を取り入れることができたか

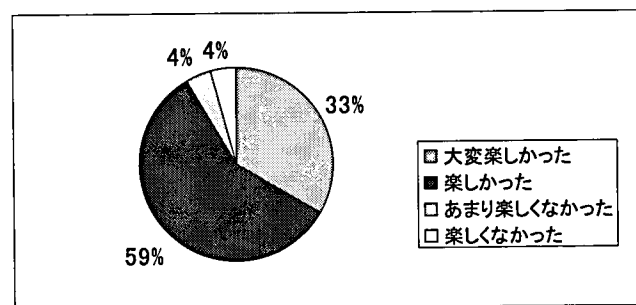


図2 ランチョンマット作りは楽しかったか

図3・4からは、個人では「意欲的に取り組めなかった」という否定的な答えも全体の17%と多かったが、グループでは96%の生徒が「協力することができた」と肯定的であった。このことから、グループで協同

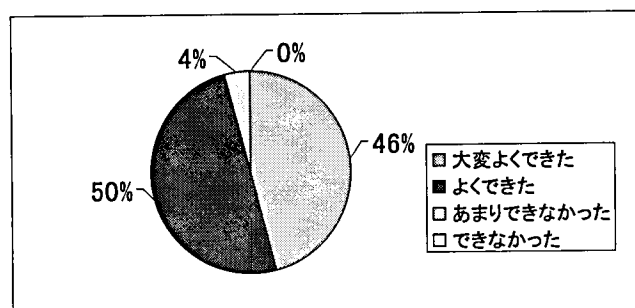


図3 グループで協力して取り組めたか

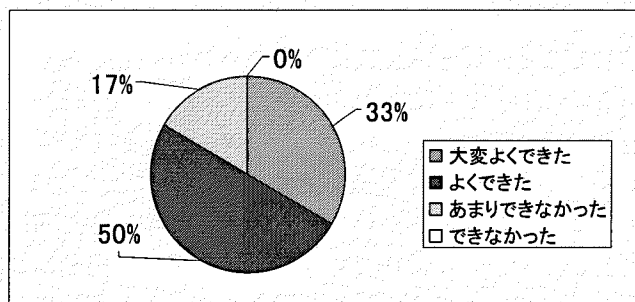


図4 自分自身は意欲的に取り組めたか

的に関わることによって、一人だけではできないこともカバーすることができていたといえる。感想の記述にも、「みんなで考えたからおいしく食べることができた」「自分だけでは思いつかないことを思いついたり、一人でやるよりずっと早く完成させたりすることができた」「分担できたから素早くおいしくできた」という感想などからもそのことがうかがえる。

図5は、2週間後に開く会についての意識である。多くの生徒が楽しみにしている理由は「こういう経験がはじめてなので、どんな感じになるか楽しみ」「お客様と話をするのが楽しみ」「自分達が作ったお菓子などの感想を聞きたい」「自分達の料理で喜んでもらいたいから」という内容が多かった。しかし、楽しみではないという生徒も3名いた。理由は「失敗したらいやだから」「人と接するのが苦手だから」という不安から来るものであった。よって、この生徒たちには、アドバイスをするなどの支援をした上で本番の準備をし、また会の事後の意識を問うことにする。

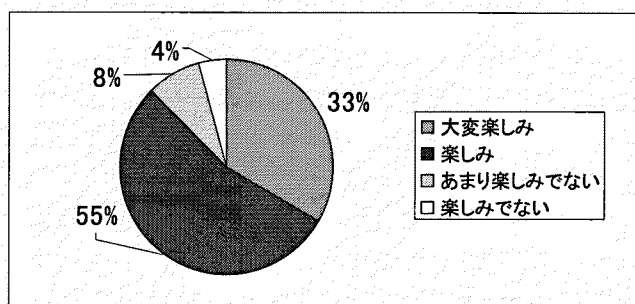


図5 お客様をお招きするのは楽しみか

お客様をお招きする会を開くにあたって大切なことは何かとの問いには「みんなが一つになって活動すること」「自分から話しかけたい」「失礼のないようにしたい」「お客様の気持ちになって行動したい」「礼儀」「笑顔」「言葉遣い」「ちゃんと会話をつなぐ」「お客様がいいと思われることを、気がついたときにさっとできるようにしたい」「衛生的に美味しく作る」などがあげられていた。



このように、はじめは自分たちが楽しくおいしく食べることに一生懸命で、他者を意識した活動にならなかったところからスタートし、本番を控えた今、このようにしたら相手が喜んでくださるのではという意識に変わってきている。本番でどのように実践できるか、残りの準備期間の中で相手を意識するという視点を入れながら取り組んでいく。

アンケートの項目の①～⑤についての答えを4段階で個人別に見てみると図6のような結果になった。

A～Fはこの活動での6つのグループを示すが、どのグループも平均値の高い生徒が、リードしながら役割を果たす場面が多く見られている。またC13の評価の低い生徒については、取り組む過程で同じグループの他の生徒へ支援を頑張っており、そのことを少し負担に感じる部分もあったようだ。しかし、お客様を招くことについては「大変楽しみだ」と答えている。

以上のことから、一人ひとりが個性を出し、グル

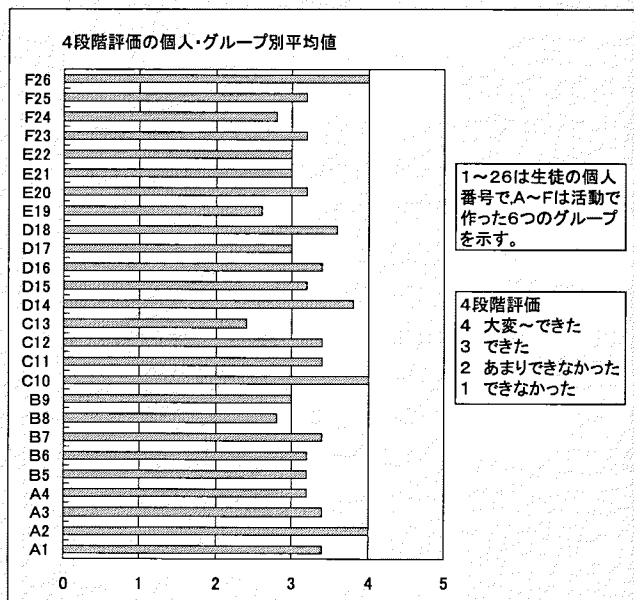


図6 項目①～⑤についての4段階評価



ープの中で協同的に関わりあいながら、「ようこそカフェオーシャン」に向けて、自分たちの手作りの会を開くことに意欲的であり、この題材は効果的であったといえる。しかし、本番は今後なので、一人ひとりやそのグループに応じた支援をし、本番後さらに生徒の変容をみとり、今後の活動へつなげていく。



#### 〈中学校9年 選択音楽科〉

「オリジナルミュージカルに挑戦しよう！」

#### (1) 「オリジナルミュージカル」に挑戦させることで「協同的創造力」をどのようにして育むか

「自分たちの表現をつくり出そうとする力」を支える5つの要素「コミュニケーション力」「感じる力」「イメージする力」「創造力」「表現力」を本題材でどのように育てていくことができるかをそれぞれの要素について述べていく。

##### ① コミュニケーション力

自分たちのイメージを交流するため必要な「コミュニケーション力」は、各表現方法をお互いに交流するために必要な手段である。個人的に考えていることをひとつの方向性をもって集団のものとしていくためには、思いを相手にわかりやすく伝える必要がある。とりわけミュージカルの場合は、それが言葉であったり、各分野における表現で伝え合ったりする。そのためには、学習形態の工夫をこらす必要がある。各分野において核となるリーダーをおいて学習を進めていくとともに、小グループで進めてきた物を全体の場で練り合う場面も設定する。そして、全体で練り合ったものを受けて、再び小グループで練り合うようにする。それは、全体で総合的に表現する場面になったときも同様であり、自分たちの表現を中心に据えて練り合うという必要性を通して、子どもたちのコミュニケーション力を培っていくようにする。

##### ② 感じる力

「感じ方の支え」となる「感じる力」は、「豊かに感じるができるようになるための力」ととらえている。「自分なりに音や音楽をしっかりと受けとめ、豊かに感じる」ためには、初発の驚きや感動を誘発することができるように教材と出合わせることである。例えば、子どもたちが自分たちの仲間がつくった曲に出会うこと自体が新鮮であり、それが驚きや感動につながったり、表現するための意欲を高めたりする原動力となったりする。また、既成曲の演奏を行うこととは異なる価値観で仲間がつくった曲を演奏する喜びを感じさせることができるというねらいを持たせることができる。

##### ③ イメージする力

目に見えないものをありありと頭に浮かべたり、目の前の物を他の物に置き換えたりする力となる「イメージする力」は、自分たちが実際に表現するときに、「どのような感じの表現にしたいのか」を能動的に考えることで豊かに広がると考える。ミュージカルの表現を考える際には、とりわけ自分たちが豊かに自由な発想でイメージをふくらませることが重要である。ミュージカルは、テーマ設定に始まり、脚本、音楽、舞踊、演劇、美術など、様々な芸術的表現をつくり上げていかなければ上演することができない。自分たちの現在の生活をふり返るなかで「今一番表現したいことは何なのか」を基底にして、各表現要素についてイメージをふくらませていく。とりわけ、音楽についてはア.「ストーリー展開上から考えられる歌詞の創作からさらにイメージをふくらませて、曲づくりができるようにする」、イ.「各シーンの展開に必要な音や音楽をつくったり、選曲したりする」、ウ.「音楽からイメージをふくらませることでその音楽にふさわしい動きを考える」と大きく分けて3つの学習を進めるなかでイメージする力が培われると考える。

##### ④ 創造力

子どもたちがイメージを広げることで、さらなる工夫をめざすことで育成していく「創造力」は、ミュージカル上演に必要な表現を自分たちで生み出していく力である。その根幹には、「自分たちで工夫しながら、自分たちにしか表現することができない音楽をつくっていきたい」というモチベーションを持たさなければならぬが、ミュージカルをつくり出す過程で、「自分たちの音楽をつくり出そうとする思い」は「オリジナル」という部分に着目させることで比較的持たせやすいと思われる。生徒に各シーンの音楽や雰囲気を感じさせることでそれに見合うような表現をつくり出すことは、「曲想表現の力」を培う。また、既成の曲を用いるが、子どもたちの表現を一体化させることで音



楽の魅力をさらにふくらませることとなり、それが「表現を広げる力」となる。そして、自由な発想で音楽を生み出す「表現を生み出す力」がこのミュージカルを大きな支える力となる。

### ⑤表現力

「豊かな自己表現力」が求められる「表現力」は、ミュージカルをつくり上げるなかで、子どもたちに一番つけさせたい力である。子どもたちが「自分たちでミュージカルをつくり上げる」ということに価値を感じ、ミュージカルを通して「自分が何を表したいのか」を大切に、自分たちが生み出したり選曲したりした音や音楽を表現していく。さらには、伝える相手にわかりやすく表現できるような工夫することで子どもたちの「表現力」を高めていくようにする。

## (2) 題材の目標

- 協同的創造力を支える5つの力を培うことで、オリジナルミュージカルをつくりあげる価値観を共有しながら新たな文化を生み出すことができるようにする。
- ミュージカルづくりを行うにあたり、一人ひとりが表現者として主体的にかかわることができるようにする。
- 自分たちで工夫したり、指導者のアドバイスを得たりしながら、よりよい表現を追求できるようにする。
- 自分たちが表現したいことを伸び伸びと表現することができるようにする。
- お互いの思いを交流することで共に自己表現力を高めることができるようにする。

## (3) 学習の流れ (全40時間)

第1次	テーマを決めよう！……………	2時間
第2次	脚本の読み合わせをしよう！……………	2時間
第3次	表現の追求をしよう！……………	16時間
第4次	ステージで発表しよう！- 1 - ……………	課外 (文化祭)
第5次	ふり返りをしよう！……………	2時間
第6次	より豊かに表現の追求をしよう！…	15時間
第7次	交流学習会をしよう！ ……………	課外 (選択教科交流学習会)
第8次	ステージで発表しよう！- 2 - ……………	1時間 (選択教科交流学習会)
第9次	ふり返りをしよう！……………	2時間

## (4) 授業の実際

生徒たちは、ミュージカル上演のために、「音楽」

「脚本・照明」「美術 (大道具・小道具)」「衣裳」という仕事分担も担ってミュージカルづくりに取り組んでいる。各セクションの仕事のカラーを生かしながらミュージカルにおけるキャラクターづくりやその役柄の表現をするということは、イメージをより豊かにふくらませながらの表出効果があると考えている。よって、ステージ上でのキャラクターの表現とその表現をより効果的に表現するための副次的な表現の相乗効果を考えさせながら学習を進めることのよさを生かして学習を進めていった。その学習過程のなかでは、各セクションでリーダーを置き、指導者とともに学習を進める役として主体的にかかわらせることで、自分たちでよりよい表現を追求したいという思いを持てるように取り組んでいった。ただ、指導者側の思いと生徒の思いのすり合わせることやどれだけ生徒の思いを尊重すればよいのか、という点においてはその場に応じての対応が必要だと考えている。また、「リーダー的な生徒の思いがすべてを決定するのか」という疑問もあるが、すべてがそうではなく、よりベストな表現を追求できるように話し合いを持ちながら進めることが、この題材のよさであると考えている。

### 〈生徒のふり返りから〉

- ・声が通りにくいから、もっとはっきりと大きな声でセリフとか言ったらいいと思う。自分のsoulをときはなつて殻を破ればいいと思う。身振り、手振りを大きくして遠くからでも何をしているのかわかるようにすればいいと思う。楽しそうにはつらつとやったらいい。衣裳があまり役にぴったりしてないがあるのでちょっと変えたらいいと思う。
- ・本番直前まで、ダンスとか歌、演技、すべてが間に合わないのではないだろうか？と心配だったけれど、文化祭で発表できるくらいにはなれたのでよかったです。しかし、声が小さかったり、動作が不十分だったり…などなど改善しなければならぬこともいくつかあるので、そこは次の発表までに準備していきたいと思います。今回は、時間の関係などもあり、ソロとかもカットされたんだけど、次の発表までには間に合うようにできればいい。そして、キャラクターの個性をもっと出したい。

## (5) 成果と課題

○今年度は、ダンスによる表現には重点を置くことができたが、歌唱による場面設定が少なく、歌と身体表現やセリフをからませるというミュージカルの醍醐味を体感させることが不十分であったように思え

る。これは、ミュージカルという本質についての学習不足とともにモチベーションを上げきれなかった指導者側に責任があると思われる。

- 生徒の中から選出したリーダー中心にミュージカルづくりを行うことで、自分たちで進めていくという意識を高めることができたり、意欲的に練習にのぞむことができたりしている。ただし、すべてをまかせるのではなく、音楽づくりなどにおいては、教師の支援が必要なところもあるので、リーダー的存在になっている生徒と連携をとって進める必要がある。
- この題材は、既習を生かして新たな文化を創造するという観点から「協同的創造力」育成に功を奏していると思われる。子どもたちの最終的なふり返りをもとにして、さらに細かな分析をしてその成果を確認したい。
- 「協同的創造力」を支える5つの力が、すべての子どもに均等に育成されているとは限らない。ミュージカルづくりにおける各分野に所属して、リーダーを中心に活動するため、つけたい力において偏りが生じる場合があると思われる。ただし、ステージにおける自己表現は、自分におけるベストな状態を表



出したいという思いで活動しているので、音楽を媒介にして表現力を培うという点においてはねらいを達成していると思われる。

#### 4. 考 察

本年度は、協同的創造学習の理論仮説の修正・改善を図ったことに伴って、教科学習を「協同的創造学習」としてとらえ直し、協同的創造学習の学習過程におけるつけたい力を学年の発達段階に合わせて整理した。そのため、選択教科だけでなく必修教科においても「協同的創造力」の育成を意識した単元モデルを開発することができた。

とりわけ、選択教科の学習においては、小学校では「夢を笑顔に」をテーマとして、中学校では「協同で直接体験」「相手や周りの人とのかかわり」という観点で、単元モデルの開発に取り組んだ。このことで児童・生徒が活動の見通しや意欲を持って学習に取り組むことができた。さらに、必修教科の発展的な内容を学習することを通して、自分たちの生活の改善や社会づくりに生かしていくことができるように、より充実した単元モデルを開発することができた。

また、小学校では、異学年の児童が合同で学習することによって、学年に応じた自らの役割を自覚し、主体的に学習に取り組むことができた。中学校では、生徒の中から選出したリーダーを中心に、自分たちの力で学習を進めることができた。既習事項や自分の得意なことを生かす場がある、あるいは自ら設定した学習課題に照らして活動をふり返り次に生かすという選択教科の特徴が、自ら創造的に学ぼうとする姿を生み出すことにつながった。

評価については、各教科で協同的創造力の要素を分析して評価規準を設定し、一人ひとりの伸びをみとる評価を試みるにとどまっている。次年度に向けて、各教科での取り組みを連携して協同的創造力の要素や評価規準を整理し、評価方法を確立していく。