

希 望

社会の中で真に生きてはたらく力を育成する授業開発

—働くことの意味を主体的・対話的に追究する指導のあり方を探る—

藤 井 志 保

A Study on Creating a Lesson to Develop the Ability to Live and Work in Society

-Focused on a Teaching Style to Seek for the Meaning of Work Actively and Interactively-

Shiho Fuji

The purpose of this research is to consider components, teaching methods, assessments in order to develop students' qualities and competencies, and to discuss the validity of the effects, in the lessons of "the meaning of work". This lesson was held for 7th grade students in the new teaching unit "hope (nozomi)", which was conducted only in this school due to research and development lead by MEXT. In this lesson, the researcher set a question, "why do people work?", and had students reconsider their understanding of themselves and their attitude towards work. This research focused on the value of a visiting lecturer and the value of an activity where students created an original character to cheer them up. According to questionnaire and observing students' behavior, the result revealed that students were willing to think and behave actively. There was still some room for improvement to develop more effective teaching methods and self-evaluation. (p.227-234)

1 はじめに

本学校園では、平成24年度から「社会的自立の基礎となる資質・能力及び態度・価値観の体系的な育成のための、幼小中一貫の新領域を核とした自己開発型教育の研究開発」を「自ら伸びよ」という信条のもとに行っている。新領域「希望（のぞみ）」¹⁾という時間を中心に、子どもたちが今の自分を見つめ、主体的に行動し、人と人との対話を大切にしながら、さらには自分と社会とのつながりについて考え「なりたい自分」を心の中に描くことができる深い学びをめざして取り組んでいる。めざす子ども像は「様々な人々と共に、積極的に、粘り強く取り組む中で、社会において有為な人となるべく自己の向上をはかる子ども」でありこれは、平成28年8月の「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ」に示されたこれからの子どもたちに必要な資質・能力と一致

している。

子どもたちが社会の中で働く大人になっている10年後の社会は、今以上に高度情報化、超少子化、超高齢化が進行し、解決困難な課題にぶつかるであろう。自分と価値観の違う他者ともお互いの考えを受け入れ対話しながら協同的に物事を創り出していく力も求められるに違いない。そして、その場面では、計画・実行・課題発見・改善というプロセスも重要である。このように急激に変動し予測困難な社会状況だからこそ、様々な課題に解決アイデアを持って対応できる生き方を身につける必要があると考える。

新領域「希望（のぞみ）」の本単元では「人は何のために働くのか」の問いを追究した。人生で職業人として仕事する時間はとても長い。「働くことの意味」は生き方を考えることでありそれを追究するために、解決アイデアを出し合い、それを計画・立案、実行することを通して、実践的体

験的にこの問いに迫る。仲間・家族・地域の方々とのつながりを大切にしながら、調べたり、発表したり、聞き取りをしたり、講演会を開いたり、そして最終的には地域社会の中で5日間の職場体験をする。このプロジェクト活動を通して、様々な職業やそれに携わる人の考えに触れることを通して、社会の中の自分を意識し、社会貢献の意義を感じ取り、なりたい自分を描きながら、今の自分を見つめさせた。

2 研究のねらい

本研究の目的は、「希望（のぞみ）」の授業において身につけさせたい資質・能力を育む授業実践とその評価の方法を開発し、指導のあり方とその効果の妥当性を探ることである。

本単元の職場体験学習は、本校において「わくわくWORKみはら」という名称で、10年以上前から取り組んでいるものであり事前・事後学習を含めると約60時間に及ぶ大単元である。よって学習の流れや内容は確立されているものの、それをどのように学ぶかという指導方法や評価については改善していくべきであると考えていた。

本研究では、外部講師の活用や自分を応援するキャラクター考案とそれを自己の中に内在化させる活動などに焦点をあてて考察した。この活動において、生徒が、主体的に行動し、人と人との対話を大切にしながら、さらには自分と社会とのつながりについて考え「なりたい自分」を心の中に描くことができるような深い学びになっていたかを、生徒の行動観察や記述から見取っていく。

3 研究実践

(1) 対象生徒

広島大学附属三原中学校第2学年1クラスの生徒41名を対象に実践を行った。

(2) 単元名

働くことの意味～地域へ飛び出せ わくわくWORK職場体験プロジェクト～²⁾

(3) この単元においてめざしたい子ども像

自分の夢や目標を持ち、それに基づいた課題発見・解決学習を粘り強くすることができる子どもをめざしている。本単元では「人はなぜ働くのか」という問いに対する答えを体験的な活動を通して導き出すための問題解決学習に取り組んだ。具体的には、状況を把握し、深く考え、自分の言葉で自信をもって人とコミュニケーションを取りながら、様々な人と協働して積極的に課題を追求し、次の活動へ学んだことをいかそうとすることができる子どもをめざしている。

(4) 単元の構想

本学校の「希望（のぞみ）」の最終期になる8・9年生では「夢を志に～Piece&Peace～」をテーマとしている。ピースには、平和(Peace)と一人一人が自分を成長させて身につけたいピース(Piece)の意味があり、それをパズルのようにつなげて「なりたい自分」に向けて問題解決に取り組み、課題を次の活動へつなげてきた。本単元でも、地域の働く大人の方々に直接学ぶ中で「人はなぜ働くのか」について、あるいは「なりたい自分」に向けて、新たなPieceを見つけ、これまでのPieceを再確認・再認識する場面があった。このPieceは、個人の目標であったり、できるようになったことあるいは気がついたことや広くは価値観の変容であったりする。指導にあたっては、子どもたちが日々の生活、職場体験学習そして自分の将来ともつなげて考え、自分自身の力で、その課題解決のためのプロセスを明らかにして取り組ませるために次の3点を留意した。①「人はなぜ働くのか」この問いを常に心に持ち取り組ませる。②解決アイデアの一つとして講演会を企画し、7人の地域の働く大人の方に学んだ。その会を今後へつなげるために「社会で働くために大切なこと」を追究する「自分の応援キャラクター」を考え登場させ、仲間と交流することを通して、多様な価値観に触れ「なりたい自分」を考えさせる。③取り組みのプロセスでは、「働くこと」に関する自分の考えを丁寧に書き残すことで、自分の変容や新たな考えを実感できるようにした。最終的には、それ

をポスターにして自分の言葉で発表し、仲間・家族・広く地域へ発信する等して自分の進路や将来と結びつけて考えることができるようにした。

(5) 単元の評価規準

資質能力	人間関係形成・社会形成能力	キャリアプランニング能力	課題対応能力
評価規準	働くことに関して仲間・家族や地域の方から学び、社会とつながる体験的な活動を通して、相手の立場や気持ちを尊重し、考えや思いを伝え合いながらよりよい関係を築こうとする。	「人はなぜ働くのか」その問いに対する答えを見つげるための方法を考え、それを計画・立案・実行することを通して、社会貢献とは何かに気づき、自分の将来に生かそうとする。	問いに対する解決方法を考えそれを計画・立案・実行することを通して、課題を発見して目標を設定し、達成するために最後まで考え、実現するために挑戦し続けるようになる。

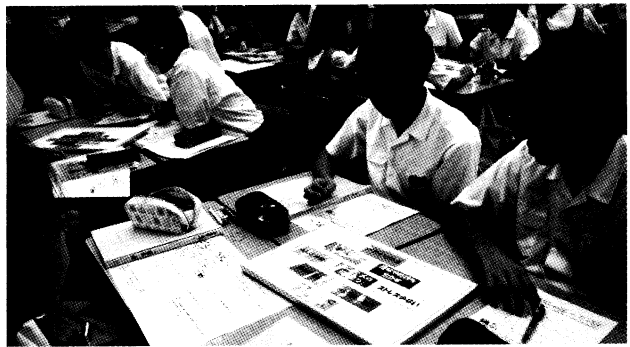


図1 ダイヤモンドランキングで話し合う

(6) 指導計画 全58時間 ★本稿で記述したもの

第1次	★人はなぜ働くのだろう	1時間
第2次	先輩の姿に学ぶ	2時間
第3次	★働くことの意味 解決アイデア立案	3時間
第4次	解決アイデア①実行 家族へ聞き取り	2時間
第5次	★解決アイデア②実行 講演会	4時間
第6次	★わくわくキャラクター登場	3時間
第7次	解決アイデア③実行 事前訪問	7時間
第8次	職場体験学習5日間	30時間
第9次	事後訪問とまとめの発表会	6時間

表1 各班のランキングとその平均値

項目	第1班	第2班	第3班	第4班	第5班	第6班	第7班	第8班	第9班	平均値	クラスのランキング	
高収入	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	高収入
やりがい	1	1	4	2	1	3	2	3	1	3	2.1	やりがい
趣味	2	2	5	4	2	1	1	1	3	1	2.2	趣味
仲良く	3	3	4	3	3	2	3	2	2	5	3	仲良く
世のため人のため	2	3	3	5	3	3	3	4	4	2	3.2	世のため人のため
ストレス	4	3	2	2	5	3	5	3	3	3	3.3	ストレス
休み	3	4	2	3	4	4	4	5	4	4	3.7	休み
作業場所	5	5	3	4	3	5	2	3	3	4	3.7	作業場所
規模の大きい	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3.9	規模の大きい

(7) 授業の実際

単元の中から生徒の実践的体験的な活動で、さらにはその活動が主体的・対話的な姿を見取ることができたものについて取り上げて記述する。

〈第1次〉人はなぜ働くのだろう

はじめに、「人は何のために働いていると考えるか」を全員に投げかけた。このテーマは、これから1年間かけて追究していこうと話した。「働くことの意味」をランキングしながらお互いの価値観を自分の言葉にして話し合う時間をとった。それをグループで話し合った。(図1)子どもたちは、価値観がぶつかる場面では相手にその意味を伝えようと声を大きくして一生懸命語る姿もあった。クラスの全グループのランキングを平均値で算出したものが図2である。

この価値観の交流は、まだ「働くことの意味」を追求する初めの段階のものである。一番価値があると判断した項目は「やりがい」「趣味」であった。働くことについて学習を深めてない段階では、やりがいがあり自分の好きな仕事をしたいと考え

ていることが分かる。そして、クラスの平均値では「高収入」が一番高かった。しかし、結果を見て話し合いをしたところ、高収入である仕事をしようとする、自分の能力も必要であるし、世の中からも必要とされないと収入も得ることができないのではないかと、条件として第1位でも、達成する条件としては難しく、自分の思うようになる要因ではないのではないかという意見も出た。

〈第3次〉働くことの意味 解決アイデア立案
 今後「働くことに意味」を追求するためにどんな学びを積み重ねたらいいか生徒たちに学びをデザインさせたところ次のような意見が出た。意見を集約したワークシートが次の通りである。図2には2つの班のものを紹介する。

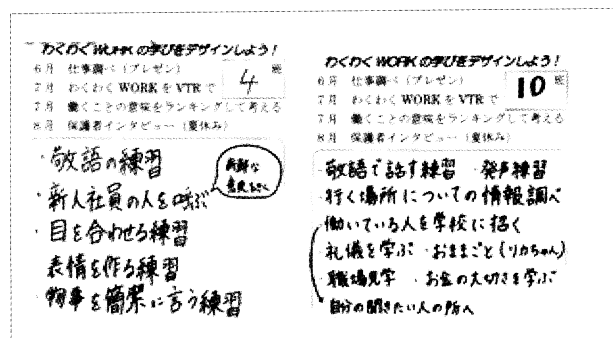


図2 生徒が考えた学びのデザイン

A 働くために必要な力を高めるために(個人で努力すること)

★自分から挨拶をする。★はっきりとした返事★笑顔で行動する。表情豊かに話す練習をする。★人見知りなくす。★相手の気持ちを考えて行動する。★計画的に行動する。★ルールを守る。★積極性が必要★身だしなみを整える。★誠実に行動する。★ほうれんそうを大切に。★集中力が必要。★物事を簡潔に言う練習。★メモをする習慣をつける。★目を合わせる練習をする。★敬語で話す練習。★電話のかけかたを学ぶ。★大きな声を出す練習。★みんなでスポーツをして声を出す。★自分が、今すべきことを考えて行動できるようにする。★時間を守る。★相手を気遣う。(相手の立場を考えて周囲を見る)★我慢ができる。★感謝の気持ちを大切に。★人の為に尽くすことを小さなことでもいいから日々行う。一日一善。

B 働く意味についての直接的な学びの企画のアイデア

★社会で地域の働いている大人の方を学校へ招いてお話を聞く。★体験先の仕事調べ。その仕事について詳しく調べる。PCで調べ学習。★その仕事につくまでの道のりや資格などを調べる。★新人社員の人から新鮮な意見を聞く。★働く人のことをビデオなどで見る。★仕事のシミュレーションを行う。班でそのリハーサルなどを行う。★質疑応答バトル。★クラスメイトの前で度胸試し(特技など)★実技体験を行う。(クラスを店に見立てて)★職場見学をする★9年生に職場体験の体験談を聞く。★おうちの方へインタビューしたことを交流する。★コミュカ向上講座(コミュニケーション力)コミュニケーション力を高めるために話をたくさんする。★マナー教室(言葉使いや態度など礼儀を学ぶ)★みんなの前で話す練習(緊張になれるために)

生徒からも、色々な職種の方から話を聞きたいという意見が出された。ワークシートの意見の中で、上記のように下線を引いたものについて「希望(のぞみ)」の授業の中で実行することにした。

〈第5次〉わくわく講演会

7名の外部講師の方々に学校へ来ていただくことにした。講師の方々は、本校の保護者や職場体験でこれまでにお世話になった方々をお願いした。生徒には、どの方のお話が聞きたいかの希望調査を行い、一人の講師の先生に対して6~7人でお話が聞けるようにグループを編成した。事前に、講師の先生へは生徒の顔写真と自己紹介そして質問したいことを書いた案内状を送った。生徒たちは、グループで講演会に向けて、案内状や自己紹介のフリップなどを協力して準備した。こうした事前準備を通して、受け身の講演会ではなく自ら企画する意識が高まっていった。

わくわく講演会の講師の方々

- ① 芸術関係の施設に勤務されている方
- ② 農園を経営されている方
- ③ パン製造の会社を経営されている方
- ④ 学芸員をされている方
- ⑤ テレビ局に勤務されている方
- ⑥ 警察に勤務されている方
- ⑦ スポーツ関係のお仕事の方

図2の左は実際にグループでお話を聞いて質問している場面である。そして、右のように講師の先生の話聞きながら、直接話すグループのコミュニケーションやその態度について評価するグループも作った。



図2 講演会(左:直接話す 右:評価する)

さらに、この講演会を深い学びにするためには、よく考えて取り組むことが大切であることを話した。しかし、どのように考えるかその方法や技能が高まるとより思考力が高まることを伝えた。そのために思考する「スキル」があることを紹介し、今の自分はどのようなスキルを活用して日々考えているかそして、講演会ではどのようなスキルを身につけたいと思っているかを考えさせた。そして講演会後にもどのような思考スキルを使ったかを聞いた。その結果が図3である。この思考スキル³⁾についての生徒の自己分析を見てみると、「構造化する」「順序立てる」「変化をとらえる」「多面的に見る」という思考スキルと意識していたことが分かった。一番多かったのは「構造化」だった。事前学習の中で「その職業やその役割が社会の中でどのように貢献しているか何を支えているのかをかんがえながら聞く」ことが「構造化」であることであるという具体的なスキルを事前に伝えて考えさせた。次に多かった「順序立てる」については「講師の先生のお話の内容を整理して捉えながら聞く。」ということ意識していたことが分かった。

思考スキルの活用について

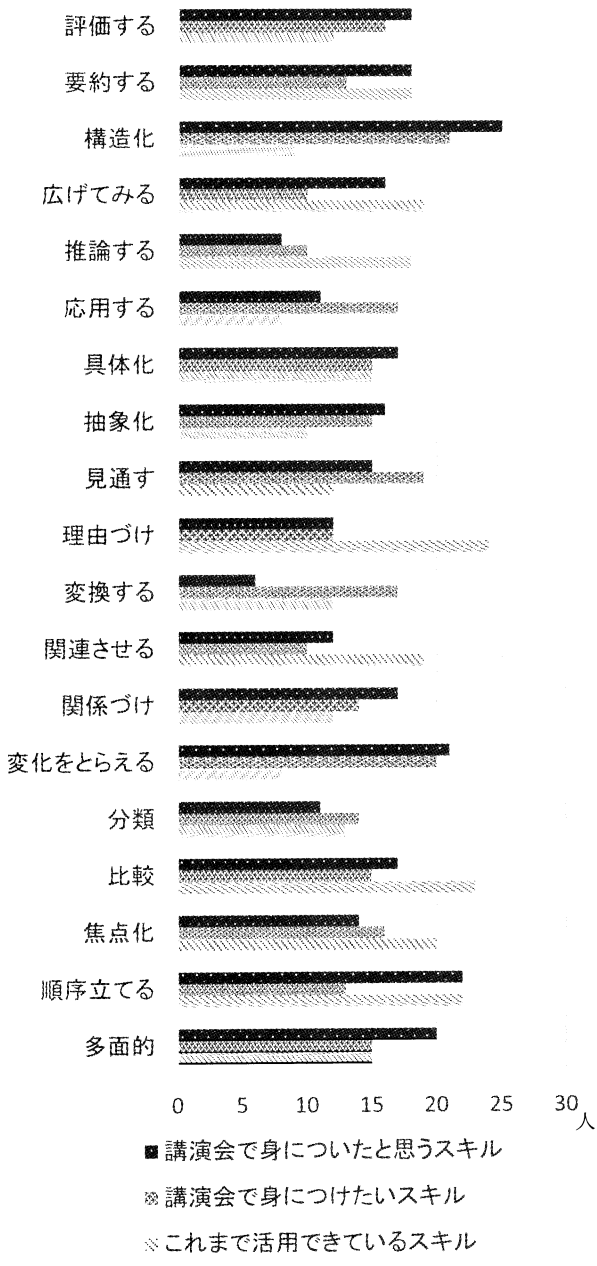


図3 思考スキルの活用についての生徒の意識

〈第6次〉わくわくキャラクター登場

講演会で学んだことをこれからどう生かすかを考えさせるために、次のような思考過程でわくわくキャラクターを考案させることにした。これまでの授業展開では、職場体験本番やそれまでの自分の生活での行動目標を考え交流しようというものであった。これはこの職場体験に限らず、学校生活の中でも自分の目標を設定は様々な場面で書いたりしている。しかし、設定

第6次 わくわくキャラクターの登場（1・2時間目）
【本時の目標】 わくわく講演会をふり返り「社会で働くために大切なこと」をキャラクター化しよう。
 ① 講演会で学んだことの交流
 「講演会を終えて」をグループの中でお互い読みあおう。
 ② 社会で働くために大切なこと
 講演会で気づいた「社会で働くために大切なこと」は何か考えてみよう。
 ③ どんな壁があるかの予想
 講演会で気づいた「社会で働くために大切なこと」を大切なことにとどめず、行動化していくにあたり、壁になりそうなこと、大変そうなことを予測してみよう。
 ④ 応援キャラクターの登場
 「働くために大切なこと」を行動化しようとしてくじけそうな時に、あなたの背中を押してくれる応援キャラクターを登場させよう。応援フレーズを3つ考えよう。ただ励ますだけではなく、「なるほどと思える」「根拠がある」言葉を考えよう。最後に、応援キャラクターの名前と絵を考えよう。

したもののその行動化までには至らないのが現実であった。そこで、キャラクター化することで、心の中にそれを内在化させて、目標を意識させることができると考えた。このことは青木貞茂も、「キャラクターが無機的なものに対して楽しさや面白さといった感情、精神性、物語性、ドラマ性を与える」その結果、人と人とのコミュニケーションに有効である⁴⁾と述べている。このように、目標やなりたい自分を考える場面にキャラクターを入れた。キャラクター考案において時間をかけたところは、社会で大切だと自分が考えることは何かそして、その大切なことを行動化しようとするときに何が壁になるかを考えさせた。そして、このキャラクターがその意味を自分に伝えてくれるとしたらどういふ言葉をかけてくれるか、根拠を持って納得できる言葉を考えるよう促した。

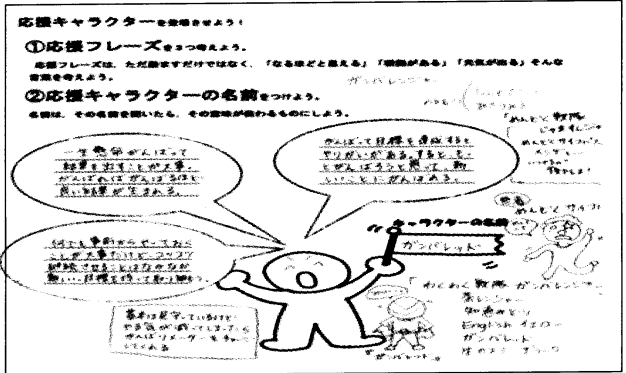


図4 キャラクター考案の過程

藤井：社会の中で真に生きてはたらく力を育成する授業の開発
 一働くことの意味を主体的・対話的に追究する指導のあり方を探る一

表2 クラスみんなが考案したわくわくキャラクターと壁にぶつかった時の応援メッセージ

キャラクター		キャラクター			キャラクター		キャラクター		
名前	絵	応援メッセージ①	応援メッセージ②	応援メッセージ③	名前	絵	応援メッセージ①	応援メッセージ②	応援メッセージ③
人が郎つな		もし友達を持たなければどうだろう。いつもつまらない知恵も分かんない。だから人とつながりを持つことは大切だ。	学校行事の中で人とのつながりを持つことが大切。アイデアや考えは生まれたい。人はつながりをもっと大切にしよう！	何か大きなことをするに際しては周りの助けが必要だ。人とならなければ生きていけないだろう。人のつながりをもっと大切にしよう。	圭三くん		コミュニケーションがとれなかったら、学校生活や仕事などが、あまらしくないから、人と触れ合うことができれば、毎日楽しい。	まずは自分から積極的にコミュニケーションをとってみよう。他の人が話しかけてくれたりするよ。	みんなどうコミュニケーションがとれるようにすれば、毎日楽しく。友達も増えるので、怖がらずにコミュニケーションをとることが大事だよ。
のぼるやま君		何をやり遂げるためには失敗が必ずついてくる。むしろ成功にたどり着くには失敗をしないというより、失敗を恐れないという方が大切だ。	君は過去に何で怒られて何回怒られた。怒られてから何が良かった。同じ失敗をしないためにどうすればいいか人間は考える。成長するために失敗は必要。	年を取ると自分勝手な時間が増えるらしい。今よりも減らさないと。今のうちに失敗を恐れないで。今がチャンス。失敗を恐れないで。今がチャンス。	服従二ノ		出世するには目上の人に気に入らなければいけない。服従しろ！	不合理な命令もたまえ続ける。盾、堅い心を持ち続けること。	服従し続けられれば、上にいける可能性がある。それまで辛抱し続けよう。
知恵ブ		知識も大切だけど知識を生かせる知恵も大切。今のうちに一緒に身につけていこう。	将来知恵はともて大切になってくる。今のうちに身につけておく方がいいと思う。	今は必要ないと思えるものもある。でもせっかく身につけたら生かそうよ。宝の持ち腐れはもったいない。	進化君		知識ばかりもっていてもよれを生かすことができないならその知識が活用できない。	知識や経験を生かして生かしたり、人につなげていけるような人になりたい。	知識を生かせる知恵を持つていけば、社会に出ても、すぐに対応できるようになる。
エンジェル		世界とつながりたいか？英語は世界とつながる力を持っている。だから学ぼう。	覚えても単語をすぐに忘れてしまうよそのあなた！英語は毎日の復習が大切だ。	ホームステイするのはかわい。だけど怖いから乗り越えないといけない。今こそ勇気を見せろ。	ジャレイン		大人になるにつれて、守りたいものがなくなる。子供に失うものはない！	今チャレンジして多くのことを学ばないとおとなになつてなかなかチャレンジできない。	チャレンジして失敗して多くのことを学べ。
多妖精		自分は世界の中で一人しかいない。だからこそ自分の個性を大切に生きていこう。	人間の多様性を認めたら新しい考えが生まれたり、自分の考えが変わることがあるかもしれないよ。	この世界の人間が自分と同じ考えではない。自分と対立する人もい。その時にどう向き合うかが大切だよ。	プロセス		プロセスをテキーノにするくらいのことになるよ。	めんどくさいけど、プロセス頑張らなきゃならぬよ。	終わらなければすべてはいいプロセスはいいよ。頑張らなきゃならぬよ。
コミュニケーション		話かけることを怖がらな。だって同じ人間だもの。	積極的にコミュニケーションをとれば気持ち伝わるよ。	コミュニケーションは信頼が大切だよ。	ツありさ		挨拶しても返事が来ない時は寂しい。でも根気よく挨拶してみようよ。	成長を重んじた木は重くて大きい。そんな木を吹き飛ばすくらい大きな声で挨拶しようよ。	木は枝が分かれていていろいろな方向に進む。そんな風に挨拶もいろいろな人に行こうよ。
あいさつくん		挨拶を自分からすることで積極的だと持ってもらえるし、積極的になれる。	笑顔で挨拶することで相手に笑顔にさせることができているよ。笑顔+挨拶は無限大。	スポーツなどにはあいさつで相手に強さや思いが伝わるよ。	コムリヨ		仕事の効率を上げるために大切。	仕事を楽しくするために大切。	これさえできればトラブルはぐっと減ると思う。
認め帝王		自分が知らない世界を相手から知ることになる。	人によって性格も好きさことも違う。それを認め合おう。	認め合えれば人間関係がうまくいく。	カをつくる社		誰かにアドバイスを貰った時は素直に受け入れて実践することが大切！！	何かを最後まであきらめずにやりきる根性が重要！！	やる気を持ってなんでも一生懸命取り組むことでゴールが見えてくる！！
すまいる		初めてあった人と笑顔で話すと第一印象が良くなるし話やすくて感づいてもらえるよ。	いつも悲しい顔をしていると周りの人の気分も下がってしまうよ笑顔で過ごそうね。	いつも笑顔だと自分のストレスも吹っ飛ばしてしまうから笑顔でいようね。	ちやん		誰しもでなくて、自分が一番に行動する時、不安に思うけど、思い切って行動してみよう。失敗したって大丈夫！	大活躍している時、真顔で聞いたら相手も緊張して話さなくなる。だから、笑顔で聞いてあげて。きっと相手も笑顔で話しかけてくれるよ。	寂しい時や辛い時、思っていることを伝えよう。そのあとはきっと笑顔になれるよ。ほら、鏡を見てごらん。君の笑顔はキラキラ星みらるるよ。
コムニ元		人は生きていく中でコミュニケーションが大切で知ってる？まずは挨拶することから始めてみよう。	もし、他の人と意見が違ったらどうする？もしからすると君の考えは相手に新たな考えをもらえるかもよ！勇気出して言ってみよう。	いろいろな人と会話できるよ！勇気を出して話してみよう。新しい自分、見つけれられるかもよ？	ファンギスト		自分が思っていることをハッキリ言えることとていいよ！	声が小さいと相手も何を言っているか分からないから必要だ！	声を大きくすることは、自分の自信となる。
元氣ロボ		コミュニケーションととると友達ができ元気になるよ。	コミュニケーションを大切にすると友達と助け合うことができるよ。	コミュニケーションをとらないと一人ぼっちになってしまうよ。	Mr. Dice		自分が思っていることをハッキリ言えることとていいよ！	声が小さいと相手も何を言っているか分からないから必要だ！	声を大きくすることは、自分の自信となる。
歩志さん		ゆくりでもいいよ。逃げていいよ。一度違う視点から見るだけで、また世界は変わります。時間ならあるから。	上ばかり見て、人と比べて一人で焦っているのは、自分のことしか見えないよ。自分のペースで最高の自分を作っていこう。	大丈夫。あなたはあなたが生きている以上には素敵なとだよ。ないのは目標。あまたは私がい。だから思いっきり行ってみよう。	キョリチャー		「何かしたい！」と自分のために働いてくれると、疲れちゃうよ……。大切なものは誰かのために働くこと。きつと楽しくなるはず！	もし、先生とかに怒られたら君自身をどう思う？「もう嫌だ！」と自己嫌悪に陥ってしまうこともあるよ。でも夢があるなら、それは相手も考えることも大切なんだ。	将来何になるのか……って考えるの楽しいよ！でもどうだろう。それが叶うと思う？そう、みんなが嫌と思っている勉強する方法、それが最善の方法なんだ。
やるやるジャー		今を生きていけば、面接の時に、楽しいことや辛かったことを話せるよ。	今を生きていけば、昔あった経験や体験などをみんなにスピーチできるよ。	今を生きていけば、夢に向かって進める。将来の夢に向かっていく。	スマイル		相手が喜んでくれることを想像し、笑顔を生み出そう！その喜んでくれるようなことが行動に現れたら100点だよ！	やっぱり笑顔がある方がとても気持ちいいと思うよ。もし、自分が無表情だったら、相手はどう思うでしょう？	笑顔から生まれることもいっぱいあるよ！声色や表情、態度などから変わる人からも好感度もさきにUP!
やるやる素根		今まで素直になれなかったことはある？素直じゃない人を傷つけないようにしよう。だから素直になろうよ。	好きじゃない仕事はしたくないよ。でも、仕事が終わったとき、きつとエネルギーになることがあるはず。だから、やる気を出して、頑張ろう。	生きていると必ず苦しい時がある。諦めず頑張ることも必要。そんな時こそ根性を出してみよう。きつと結果が返ってくるよ。	PLURRBOY		Q計画通りに進まない時は？ A: そうだね。すばやきだね。時計を気にしてhurry upです。	Q.物事を進めるために必要なものは？ A. 答えは計画性！計画がなければ終わりはありません。	Q.他に備わって……？ A. 計画性……すばやき……やる気や技術があれば、もっといい僕は思うよ。君もそう思うよ？
コムニカ士		社会に適用するためには、いい人間関係を築くことが大切！自分の将来を見つめてコミュニケーション能力を付けよう！	仕事をするには多くの人々の支えが必要！自分を支えてくれる人、支えてくれる人がいると、どんなに心強いだろうか？	「良い人だな」と思われるようになりたい！そのために、まずは基本の挨拶からいよいよにすることがBEST!!	笑顔にぎり		元気がないと相手の元気もなくなる。	時には元気がなくなる時があるけど、「元気」というものを心にかけて生活すると、笑顔が変わってくる。	どの世代からも愛されるような感じで優しい気持ちになる。
スマイリー		『夢』を持つなら野望野心ではなく、「誰かのために」がいい。感謝し、感謝される人になろう。	いつもどんなことを考えて行動している？「誰かのために」って思うと気分がいいね。	周りに笑顔があると自然と楽しくなるよ。いろいろなこと、笑顔でやってみよう。	正直木太郎		素直じゃないと周りから嫌われたりするぞ。いつかきつと後悔するぞ。	素直に受け入れにくい事もあるかもしれないけど、くじけずに前に向こう。	人の言うことだけを信じずに事実を見つけてこそ大切だよ。うわさはうわみにしない。
やる気素根		やる気が出ないとしても楽しむのも楽しんでいこう。	素直のなれないと罪悪感が残る。信用されなくなるかもしれないよ。	根性を持っていないと何事も最後まで取り組んでいけなくなるかも。	せつきよ		めんどくさいでも自分にとつてプラスになることをイメージしながら頑張ってみよう！	嫌気がさしても悪くされず、自分のペースで良いから頑張らなきゃならぬよ。嫌気も前に進もう！	失敗はしてもいいがそこを忘れて挑戦しないよりは、新鮮で失敗した方が気持ちいいよ！
ABSORB		勉強すればするほど、選択しが広がるよ。	どんなことでも何かにつながっているから、いろいろな知識を入れてみて。	英語力を高めよう。君がこれから相手にするのは日本ではなく、世界だ。	笑顔いっぱい		君が家族と共にいる時、友達と話している時、思い浮かべてみて。そこにはきつと笑顔があるよ。それは君を支えてくれるんだ。	笑顔でいることで、うつ病予防にもなる成分である「ドーパミン」が分泌されるって、君を内面から変えてくれるよ。	コミュニケーションをする中で無表情で対話している相手も「ドーパミン」が分泌されるって、チームワークである仕事においてあつてはならないことだよ。
ガンバレ		一生懸命頑張った結果を出すことは大事だ。プロセスに力を入れる程、いい結果が生まれてくるよ！	自分が立てた目標を達成すれば、やりがいも生まれてくる。すると、もっと頑張ろうと思えて新しいことに取り組めるよ。	なんでも事前からやっておくことが大事だ。コツコツ継続させることはなかなか難しい。目標を持って取り組もう。	キャットチャー		一人で人間はやっていくことが困難なんだよ。コミュニケーションを取る中で相手の心をつかおう！！	思いやりの心をもつことは自分の心も相手の心も温かくなる。相手にとつてプラスになるよ！	何か物事を行う上で周りの人の支えがあつてこそ成り立つんだ。そのためには感謝の気持ちを持つてなければならぬよ！

表2のようにクラス全員がわくわくキャラクターを考案した。社会に出た時に何が大切かを考える時に、講演会で聞いた講師の先生の言葉をもとにした生徒も多かった。例えば「多妖精」というキャラクターは、講師の先生「これからの時代は多様性を認められる人間になり、人の違いを認めて受け入れながら多くの人とつながっていこう」というお話が心に残ったからである。また、「知識」と「知恵」のお話を聞いた生徒は、「知恵進化君」というキャラクターを考案している。また、なりたい自分をキャラクターに込めた生徒もいた。「Mr. Big Voice」を考案した生徒は、自分が大きな声を出すことが苦手だが、これから職場体験に向けて努力していきたいと語っていた。

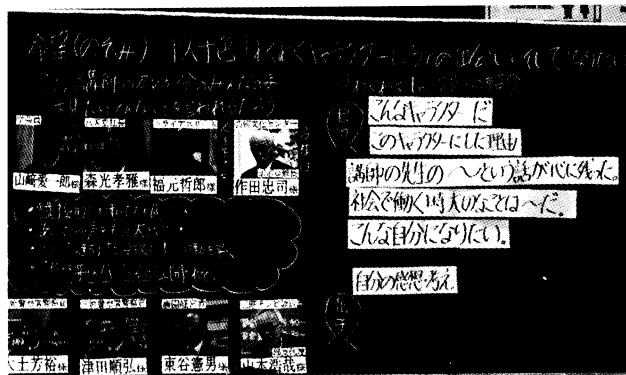


図4 わくわく講演会後のふり返りの授業

一人一人がキャラクターを考案した後は、講演会で学んだ「働く上で何が大切か」という講師の先生の言われた言葉を今の自分たちにあてはめて考えさせた。(図4)さらに、クラスの中を自由に動いてペアになってお互いのキャラクターを紹介する時間をとった。図5のようにフリップボードを用意して、それを提示しながら自分の言葉で伝えあった。

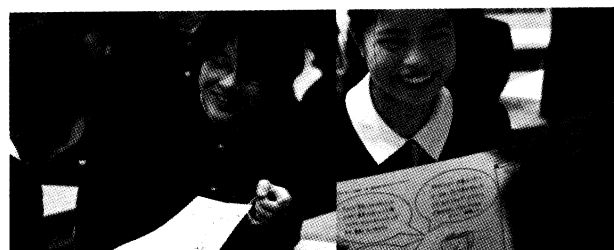


図5 キャラクターを紹介しあう姿

- 第6次 わくわくキャラクターの登場(3時間目)
 【本時の目標】 十人十色! わくわくキャラクターとの出会い、「なりたい自分」への一歩を踏み出そう!
- ①講演会の講師の先生との様子を映像で見る。
 - ②講師の先生がみんなの姿を見られたとしたら「もっと必要なこと」は何だと言われるかを発表する。
 - ③一人一人が創造したわくわくキャラクターを見て、自分自身のことを語る事が出来る準備をする。
 - ・社会で働くためにはこんな力が必要だ。
 - ・講演会の講師の先生の～という言葉が心に残った。
 - ・このキャラクターにした理由は～だ。
 - ・今の自分に必要なことは～だ。
 - ・こんな自分になりたい。
 - ④クラス全体の仲間にわくわくキャラクターとなりたい自分を語る。
 - ⑤仲間のわくわくキャラクターの紹介をする。
 - ・〇〇くんは～が大事だと言っていた。僕も～なので共感した。
 - ・私は将来～になりたい。そのために、～できる自分になりたい。～さんのキャラクターの言葉が今の自分に必要だと思いました。
 - ⑥わくわくキャラクターと出会い「どんな一歩」が踏み出せたのか「どんなpieceを見つけたか」語る。
 - ⑦本時の学びをふり返り、自分の考えを記録する。

生徒は、それぞれに「なりたい自分」を掲げてそのことを仲間に伝えるという行動を通して、キャラクターを考案しただけに終わらずに、実際に声に出して確認し、これからの生活に生かしていこうと考えた生徒が多かった。

「希望(のぞみ)」の時間には、一枚ポートフォリオという評価方法で取り組んでいる。子どもたちは、単元の目標に対して自分の変容を記述していく。そして、教師もそれに対してコメントをするようにしている。自分の課題を見つけ、これからのなりたい自分を思い描くなど、主体的に自己を変容することをねらっている。

次に、第6次の授業後に子どもたちが記述した感想を紹介する。心が動いた様子が伝わってきた。

子どもたちの OPPA(一枚ポートフォリオ)より

●今日はみんなのキャラクターを見てそれぞれの発想でなるほどと思えるキャラクターを見ることができてよかった。みんなそれぞれになりたい自分を見つけていいなと思った。笑顔とかコミュニケーションとか知恵とか笑顔とか色々な大切なことを知れた。〇〇君の発表。いかにも自分をさらけ出していたからあんな風にできるのすごいなと思った。

●色々なキャラを知れて、共感できたし「その考えがあったか」と新しい意見を取り入れることができた。自分のキャラだけでなく友達のキャラも意識して行動していき自分のキャラが人のプラスになると嬉しい。

●なぜそのキャラクターを作ったのかわくわく講演会の様子をふり振り返ることができた。人のキャラクターを見て自分の考えとの違いを学ぶことができた。キャラを交流して、いろんなことを学んだ。みんながそれぞれ感じた気持ちがかかれていて、おもしろかった。みんなのことを聞くことができ、一歩を踏み出すことができたと思う。聞いて終わりではなく、修学旅行やわくわくWORKに活かしていきたい。

●色々な人のキャラクターを聞くと社会で生きていく中で必要なことが分かった。自分は敬語があまり話せてないのでしっかり練習してわくわくWORKにぞのみたい。

●わくわくキャラクターは本当にわくわくするものばかり。みんなのキャラクターへの思いが伝わってきて、聞いたことを無駄にせずしっかりスポンジのように吸収していきたい。「なりたい」は理想だけど「なるべき」は「ならなければならない」という意味なので私は「なるべき自分」も追求したい。

●今日はたくさんさんのキャラクターを交流しました。外見が面白いキャラクターにも、かわいいキャラクターにもたくさんさんの思いが込められていて、本当にキャラクターに背中を押してもらえたら、自信を持てるなど思いました。「良い失敗は納得のいく成功につながる」に納得しました。

3 結果と考察

授業実践の後、子どもたちは地域に飛び出し、職場体験を行った。働く大人に接し、実際に働き多くのことを考えた。5日間の実習を記録するしおりにも深い学びが綴られていた。本番を終えた子どもたちに、これまでの事前学習の学びの意味をどのように見出しているのかを問うてみた。本稿において分析した次の4つの内容「第1次 働く意味の価値観交流」「第3次 学びのデザインの考案」「第5次 講演会」「第6次 キャラクター考案」についてである。これらの学びが、職場体験を終えた今、自分にとって「自ら学ぶ意欲を高め」「仲間などとのコミュニケーションを深め」さらに「深く学ぶ」ための学習内容として意味を見出せるものとなったかどうかという問いである。さらにその理由も聞いた。その結果を図6に示す。どの学習も90%以上の生徒が肯定的に捉えていた。その中でも、直接働く大人の方に接することができた講演会の取り組みは70%以上の生徒が「とても〜だ」と答えている。さらには、キャラクターの考

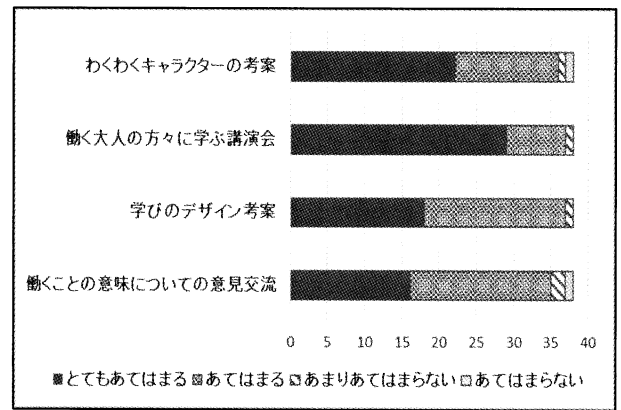


図6 事前学習の学びについての意識

案も、キャラクターを使って「働く上で大切なこと」「なりたい自分」を追求できたことに価値を見出している子どもたちが多かった。

4 終わりに

本稿では、この単元の取り組みを最後まで追うことはできないが、職場体験学習で学んだことを仲間や保護者に発信する発表会が迫っている。その時に、わくわくキャラクターを心に、「希望(のぞみ)」で学んだことや「なりたい自分」将来の自分を自分の言葉で語る子どもたちの姿を期待したい。

<引用・参考文献>

- 1) 広島大学附属三原学校園『第19回幼小中一貫教育研究会要項, 2017, pp. 11-20
- 2) 前掲書1), pp. 79-82
- 3) 秦山 裕:『思考スキルに焦点化した授業設計のためのパンフレット』, パナソニック教育財団, 2011
- 4) 青木貞茂:『なぜキャラクターはコミュニケーションに有効なのか』, 『読売ADレポート』
<http://adv.yomiuri.co.jp/ojo/tokusyu/20120405/201204toku6.html>, 2012