

# 自分の意見を言えない。 まとまりがない。 クラスの問題を解決し、 子どもの「成長欲」に 火をつける、活動とは？



佐藤幸江  
神奈川県横浜市立  
大口台小学校教諭

「メディア創造力」の育成を主目標に掲げている、新生「D-project（デジタル表現研究会）」は、今月は、神奈川県横浜市立大口台小学校の佐藤幸江先生が再登場。これまで実践されてきた「クレイアニメ」の授業と、メディア創造力の育成をめざして実践する授業の違いを語っていただいた。「この子たちだからこそ、こういう活動を行ったし、成果も上がったのだと思います」という、子どもの実状に沿った活動とは？

## 相手意識・目的意識をもつ

## 自分の意見を言えない。自信を持ってない

### クラスの雰囲気ギクシャクしていた

「去年担任した6年生は、一人ひとりの力はあるのに自分の意見を言うのが苦手でした。みんなで協力して何かを成し遂げた経験や達成感が不十分で、自信を持っていない子が多かったのです。男子と女子の仲もいいとは言えず、特に女子は冷めていました。クラスの雰囲気がいいとは言えませんでしたね」

そこで佐藤先生は、本人曰く「かなり過激な」活動をした。6月には、「何で私は発言できないのだろう？」というテーマで討論会を開催。「発言できる派」「できない派」に分かれて、お

互いの思いをぶつけ合わせた。

『自分に自信があるから、ほくは発言できる』『クラスの雰囲気が悪いから発言できない』と、議論は白熱。赤裸々な思いをぶつけ合ったことで、子どもたちはすっきりし、この後『発言できない』派の子どもにも少しずつ発言が増えてきました」

さらに、夏休み前には「30人31脚」をやってみたらと提案。話し合いの結果挑戦することになり、子どもたちは夏休みを返上して練習に励んだ。

「みんなで体をぶつけあってひとつの

ことに取り組む体験が欠けていると感じたので、30人31脚の活動を提案したんです。そのほかにも、話し合いの場を多く作るように心がけ、1年を通して『クラスがバラバラなまま、卒業していいの？』『言いたいことを言ってもいいんだよ』と呼びかけては、雰囲気作りに努めました。そして、卒業に向けてこれまでの1年生とのかかわりの総決算の意味も含めて、10月からクレイアニメ制作活動をはじめました」

## 「見る」「つくる・見せる」

## 粘土をこねる。考えを練る

### 制作しながらの話し合いが、子どもの心をほぐした



6年生とはいえ、粘土を渡すととたんに子どもたちは夢中になっていじりはじめたという。

「この子たちには、討論会よりも、何かを作りながら話し合う活動が向いていると思いました。粘土をこねて形を変えるように、自分の心を解きほぐして柔軟に思考してほしいのです」

まずゾーエトロープ（円筒内側の連続絵が動いて見える視覚玩具）を見て自作し、コマ送りすると動いて見えるアニメーションの基本を学習。プロや大学生の作品を鑑賞し、「楽しいオチ」

やメッセージ性の大切さも学んだ。

「メディア創造力の育成で重要になるのが、『見る』『つくる・見せる』場面の設定。『見る』ことで、アニメの特徴を理解するのです。これまでの図画工作科のクレイアニメ制作では、この場面が省略されがちでした」

粘土とワークシートを一人ひとりに渡し、アイデアを練らせる。その後「班内コンペ」を実施し、班でどの子



「子どもたちのITレベルを考慮し、粘土というアナログと、パソコンというデジタルを融合して制作するのが最善と判断しました」(佐藤先生) デジタルとアナログの融合で、頻繁なブラッシュアップも可能になった。

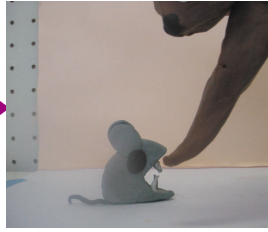
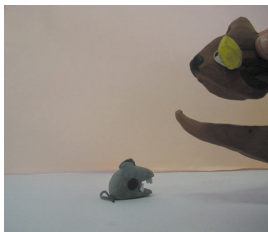
の作品を実際に制作するか選ばせた。その際大切にしていたのが、目的意識と相手意識。今回は、「1年生にクレイアニメを見せて楽しませよう」ということをめあてにした。『つくる・見せる』場面では注意したのは、1年生にとって楽しくわかりやすい作品を指向させること。常に相手と目的を意識するよう声をかけ続けました。それに6年生は1年生の前では『お兄さんお姉さんにならなきゃ』と自然と引き締まるもの。これまでの図画工作科の授業なら、コマ送りの原理

を理解して粘土の形を変化させて楽しんだだけでも評価はできますが、それではメディア創造力は高まりません」  
班内コンペには、話し合いで「建設的妥協点」を探らせる目的もあった。みんなで話し合って妥協点を見だしていく活動は、唯一ではない答えを探す活動。柔軟に思考するメディア創造力につながるし、社会で必要な力でもある。制作活動に入ってから、子どもたちは『このオチの方が1年生に喜んでもらえるのでは?』と話し合い、作品を改善していったという。

## 振り返る

## クラスがまとまり、発言もできるように

### 1年間を通した活動が、実を結んだ



制作活動に入っても、話し合いとブラッシュアップは続行。この「猫とねずみ」の作品も、当初は猫とねずみが仲良くなるエンディングだったが、「オチに意外性がない」との意見で、ねずみが猫を食べて大きくなるエンディングに変更。このオチが1年生に大受けし、拍手喝采を浴びた

クレイアニメ発表会は、クリスマスに行われた。1年生とはいえ、反応はとてもシビアで、おもしろい作品は絶賛する反面、つまらない作品は「わけわかんない」と酷評された。「メディア創造力の育成には、『振り返る』活動も不可欠。従来のクレイアニメの授業では抜けてしまう場面です。班内コンペやクラス内での中間発表など、常に『1年生にとってより楽しくわかりやすいものを』という視点で振り返りを行いました。最終的には1年生のシビアな反応が、6年生にとって大きな振り返りの場面になりました。ただ、再制作にチャレンジする時間を与えられなかったのが心残りです」

これらの学習プロセスを経ることで、メディア創造力は高まった。さらに、子どもたちにも変化が見られた。「冷めていた女子が、自主的に発表会会場にクリスマスの飾り付けを行ってくれたり、不仲だった男子と女子が顔を寄せ合って話すようになりました」  
こんな後日談もある。「卒業生を祝う会」の出し物について「みんなで苦労して作り上げたクレイアニメを見せて、その続きを劇でやろう!」という意見が自然と沸き上がり、自分たちで制作・練習・発表を行ったのだ。バラバラだったクラスが、最後は見事に団結したのである。これらのことはクレイアニメ活動だけの成果ではない。年

間を通した活動が実を結んだのだ。「今年度は1年生を担当していますが、1年生は『すごいね』と作品や考えをほめてクラスに広めれば、その子の意欲は高まります。でも6年生では、『あなたはすごくいい考えを持っているんだから言ってみたら』と背中を押して、発言したらすかさずほめて自尊心を刺激する指導が必要です。学年によって、クラスの実状によって、授業計画や指導を変える。クレイアニメ活動で成果が出たのもこの子たちだったからこそだし、もしかしたらもっといい活動があったかも知れません。まずは子どもをしっかりと見ること。どんなに優れた教材も実践も、それからの話です」

## メディア創造力 育成授業の視点

D-project会長  
金沢大学教育実践総合センター  
助教授 中川一史

メディア創造力とは、「メディア表現学習を通して、自分なりの発想や創造性、柔軟な思考を動かしながら自己を見つめ切り拓いていく力」を意味します。メディア創造力を育成するためには、「相手意識・目的意識をもつ」→「見る」→「つくる・見せる」→「振り返る」のサイクルを繰り返すことが必要です。これにより、従来の授業では引き出せなかった子どもたちの力を引き出すことができます。今回の佐藤先生の実践では、中間発表などを取り入れながら、このサイクルを実現しています。