

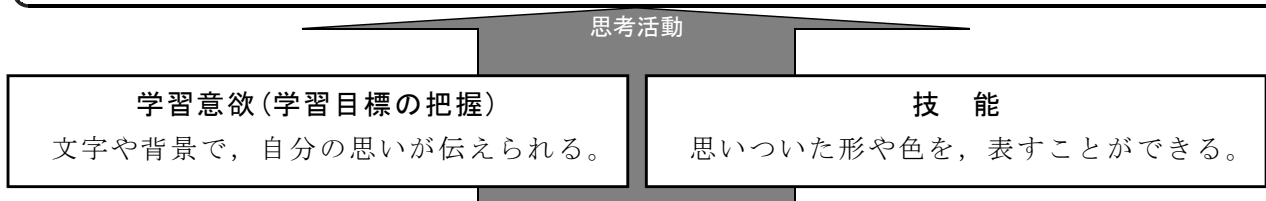
3 思考活動を保障するユニバーサルデザインの授業づくりの実際

「自分の名前が絵になった！」（第5学年）

（1）育成したい「思考力」と思考に必要な要素

【単元で育成したい「思考力」】

作例から感じたことを基に、伝えたい自分のイメージが表せるように名前の文字や背景に使う形や色を吟味する力



本単元では、自分の名前をデザインして紹介カードをつくる。ふだん名前を書くとき、自分の呼び名を表記する手段として捉えていた文字を、自分の思いを伝える絵にするために、作例等を手がかりにしながら文字や背景の形や色を工夫することをねらっている。その際に働くのが、上記「思考力」である。

この「思考力」を育成するためには、上記「学習意欲」「技能」が必要になる。

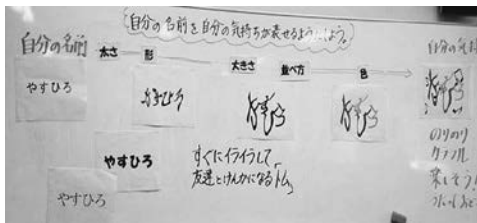
上記「学習意欲」があれば、例えば「○○な気持ちに近づけるために文字の形や色をかえているよ。」「この形は表したい気持ちに合っているのかな。」と、見つけた表し方が思いを伝えられるのかどうか吟味していくことにつながる。

また、上記「技能」があれば、「もっと文字の先を伸ばしたよ。」「もう少し曲げるとどうなるのかな。」等、表し方の選択肢が増え、その中から、よりイメージに合う形や色を選んでいくことができると考えた。

（2）本実践におけるユニバーサルデザインの授業づくりと詳細

授業づくり	実践の詳細
<p><「学習意欲」への働きかけ></p> <p>○ 想定されたつまずき</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 名前や背景の形や色を変える際、変えること自体の面白さに意識が向きすぎるため、工夫すれば、自分のイメージに合うものができるという意識が弱くなることもある。 ・ 形自体にこだわって、形の大きさや並び方、色等、複数の視点に目が向きにくいことがある。 <p>○ 働きかけ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 何も工夫を加えていない最初の絵を黒板左に位置づけた。そして、工夫を加えた完成作例を距離を離して右に位置づけた。その間に、形や形の大きさ、並べ方、色の工 	<p>本時に至るまで、繰り返し提示してきた完成後の作例をすぐ横に提示した。（学習問題につながる教材・教具の位置づけ）二つの比較により、「楽しそう。のりのりで歌って、盛り上がっているよ。」等、感じの違いを捉えていくことができた。</p> <p>次に、完成後の作例をホワイトボードの右端にまで移動した。さらに、これら二つの作例の間に、少しずつ変化していく作例を順に提示した。</p> <p>それにより、これまで形や字の太さ、大きさ、並び方、色の工夫をしてきたことを振り返ることができた。そして、形や色等を工夫することで、より思いが表れることが捉えられ、「自分の名前を自分の気持ちが表れるようにしよう。」という学習問題につながった。</p> <p>その際、抽出見に「どうして形や色の工夫をするのか。」と問いかけると、次のような反応が見られた。</p> <p>高1児：自分の気持ちが相手によく伝わるようにす</p>

夫をした作品を並べていった。それにより、名前の文字で、自分の思いが伝えられることを捉えさせることができるようにした(主：過程の明確化)。



【変化の過程を提示】

<「技能」への働きかけ>

○ 想定されたつまずき

- ・ 大まかに形や色を変えて、細かい部分について十分に表せないまま、仕上げに向かうことがある。
- ・ 細かいところにこだわりすぎて、全体の感じを十分に表せないことがある。

○ 働きかけ

- ・ 描画ソフトで名前を加工したものを参考にしながら絵を描かせた。これにより、部分的に、また、全体の形や色を一度に大きく変えることが容易になり、文字のイメージを変えながら自分の表したいイメージに近づけられるようにした(主：イメージ化)。



【描画ソフトで文字を工夫】

- ・ 工夫したい部分があっても、それをうまく範囲指定することができない子どもには、他の文字や背景を一度消させて、その部分に絞って工夫できるようにした(補：分節・選択化)。

るため。

高2児：私のは、まだ「のりのり」という気持ちが表れていないから形をもっと工夫した方がいい。」

低1児：誰が見ても、自分の楽しい気持ちが表れるようにするため。

低2児：自分の思いを伝えるため。

これらの反応からも、おおむね、文字の形や色等を工夫することで、思いが伝えられるという意識がもっていたことが分かる。

自力解決の際には、コンピュータ上で自分の名前の形や色を工夫させた。

その際の抽出児の様相は、次のようなものであった。

高1児：文字の大きさ、配置を何度か微調整。→一文字ずつ回転。「ぴよんぴよん跳んだりはねたりして楽しくなる自分」を表そうとする。

高2児：並べ方を変える。→色の組み合わせを、何度か試してすべて白抜き文字に変える。→文字の端の部分を上に向ける。→「歌を歌っていて、のりのりになっている私という気持ち」を表そうとする。

低1児：文字全体を移動。→文字の一部を移動、回転。→別の文字の全体を回転、移動。→文字の一部を回転、移動。→「遊んでいて楽しくなる自分」を表そうとする。

低2児：一文字を回転。→元に戻す。→別の文字を移動。→レイヤーの指定を間違えて手間取る。→別の文字を回転。→「野球をしていると、楽しくなる自分」を表そうとする。

高位群、低位群ともに、部分から変える、全体から変える、また、両方を使い分ける等、子どもそれぞれに、考えやすい方法で画面上の文字を加工し、何度も試しながら、イメージに近づけようとしていたことが分かる。

ここで、左のように範囲指定が難しい子どもには、机間指導により加工する文字のみを表示する方法を示した資料を配布するようにした。

コンピュータ上で、イメージに近い表し方が見つかったら、それをヒントに色鉛筆やマーカーで画用紙に描かせていった。

<個々の考えを関わらせる場>



【工夫の前後を比較】

鑑賞の際に、透明シートに印刷した工夫前の名前を、工夫後のものに重ねて、工夫の前後を比較しやすくした。形や色の視点で工夫できているところについては赤、工夫したらよいところには青のマーカーで透明シートの上に囲むように印を付ける。それにより、具体的にどの部分がよく伝わる表現になっているのかが明確になるようにした。

交流の際には、マーカーで見つけたよさを書き込ませた。その際、次のような様相が見られた。

C1：友達の作品の文字すべてを囲み、「いろいろな方向に向いていて、テンションが高くなっている様子が伝わった。」と述べる。話し合いの後、「文字の形や色を工夫すると、よく気持ちが伝わる。背景に生かしたい。」と答える。

C2：文字の一部を赤で囲み、「形がぎざぎざしていて、戦っているみたい。別の文字の形も工夫したらいい。」と伝える。アドバイスを受けて、「走っている様子が伝わるように、形を工夫したい。」と答える。

C3：自分のイメージを伝えずに、「文字全体の色を明るくしたらよい。」とアドバイスをもらう。「何となく表したい感じと違う。」とつぶやく。

このように、表したいイメージを説明していないため、伝えられたことに納得がいかない子どももいたものの、多くの子は、形や色について話し合うことで、よさや工夫したらいい部分を明らかにしていった。

(3) 成果と課題

① 量的な検証

本実践の前後で、テスト(12点満点)を行い、「思考力」の伸びを検証した。その結果、平均点が1.4点向上した。この差について、t検定を行ったところ、「有意差有り」という結果が出た〔 $t(38)=7.72, P<.01$ 〕。このことから本実践を通し「思考力」の向上が図られた。

② 考察

学習意欲への働きかけについては、高位群、低位群の反応からも有効だったと考える。これまでの学習と、これからの学習のつながりが視覚的に捉えられ、見通しをもって活動に入ることができた。しかし、この時点で工夫する視点が、背景の工夫に移り始めた子どもがいた。教師が提示する作例は、背景を除いて文字の部分の完成までを示したものでなければならなかったと考える。

技能への働きかけについては、部分にこだわる子どもが、全体を大きくしたり回転させたりしながら、イメージに近づける姿も見られた。認知特性の違いに対応できたことの表れかと思われる。しかし、コンピュータ操作にまだまだ慣れていない子どもへの補完的な働きかけが必要だった。また、画面上の絵を、画用紙に描き写す際の支援も必要だったと考える。

学び合いについては、よさや工夫するところをより具体的に示しながら作品について話し合うことができた。その一方で、友達に表現の意図とは違うアドバイスをされて、戸惑う子どもがいた。用意したモニター上のカードで、表したいイメージを友達に伝えるということを共通理解させた上で、話し合いをさせるべきだったと考える。