

造形遊びを通して育成する 21 世紀に求められる資質・能力に関する一考察

八嶋孝幸

本研究は、21 世紀に求められる資質・能力としての「問題解決力」と「協働する力」を培うための造形遊びの授業デザインを行い、それが資質・能力を育成することに有用であるか検証することを目的とする。

造形遊びの活動の中では、材料や場所、人と主体的・対話的に関わりながらつくり、つくりかえ、つくり続ける様子が見られる。この自分で表したいことを見付け、つくりたいことやつくり方を決定し、自分の考えをもってつくることにつながる資質・能力を「問題解決力」と設定する。

また、活動の中では、自然に他の人と交流しながら、材料や場所を共有し、協働しながらつくる様子も特徴的である。ここで働く力を「協働する力」と設定する。

「問題解決力」とは、感性や想像力、体全体の感覚等を働かせて、形や色、材料等を操作しながらイメージを広げ、これまで身に付けた知識・技能の中から使えるものを自分で選択し、やりたい造形的な活動を決めたり、表したいことを見付けたりする際に働く資質・能力である。

「協働する力」とは、造形的な活動を思い付いたり、表したいことを見付けたりする中で、他の児童と主体的に関わることを通して、新しいアイデアを生み出したり、考えを深めたりする資質・能力である。また、形や色、イメージ等によるコミュニケーションを通して、生活や社会と豊かに関わる態度につながる資質・能力でもある。

これらの資質・能力を評価するためにパフォーマンス評価を取り入れ、授業実践を行った。授業におけるパフォーマンスは、ルーブリックを基に直接評価、間接評価し考察した。直接評価では、授業における児童のパフォーマンス事例を、ルーブリックに照合して評価し、数値化した。間接評価では、児童用ルーブリックを使用した自己評価を数値化した。

結果、数値から、授業デザインのポイントやルーブリックを生かして授業を行うことは、「問題解決力」と「協働する力」等、21 世紀に求められる資質・能力を培うために有用であるということが確認できた。

ただし、本研究の対象は 1 学級の実践にとどまるため、より確かな結果を得るためには、今後も多くの学級集団での実践と、客観的な考察の工夫が必要である。

特に、客観的な評価を具現化するためのパフォーマンス評価に使用するルーブリックについては、資質・能力を正確に測ることができるよう精練していく必要を感じる。そのためにも、今後多くの授業研究を通して、パフォーマンス事例の分析を基にしたルーブリックの精練を行っていきたいと考える。