

## 2006 年度三鷹市立井口小学校キャリア教育事業評価概要

2007 年 3 月 8 日

### ◇評価概要

2006 年 11 月中旬より 2007 年 3 月上旬までの約 4 ヶ月間、東京都三鷹市立井口小学校にて実施されたキャリア教育事業の一環として、クレイ・アニメーション制作を中核とした授業が行われたが、同事業の評価として、教育学及びコミュニケーション学の知見を持つ観察者が、定期的に同授業を見学し、同校の参加生徒の言動及び意欲の変容を分析した。

分析及び評価方法として、アニメーション制作の各授業の終了時に、全ての参加生徒に対して、同授業を通して学びそして気が付いた事柄を、外在化カード(メモ用紙の半分程度の大きさの用紙)に記述してもらい、後日、回収した同外在化カードを、下記に詳細を示した 5 つの評価基準「自己肯定傾向の変化」「自己発見傾向の変化」「役割把握・認識の変化」「職業理解の変化」「コミュニケーションの変化」に沿う形で、観察者の方で分析と評価を行った。

### ◇分析手法

外在化カードを用いた分析手法については、近年、認知的視点から学習の状況論が注目されているが、学びという事象がいつでもどこでも起こり得るという同理論に基づいて、キャリア教育事業に参加する生徒が同学習活動を通じて、その時々を感じたことや気が付いたことを、率直かつ簡易に書き残すことを促すことが外在化カードの目的となっている。学んだことを、その場で書き残すという行為を意識的かつ継続的に行うことで、生徒自身の学習履歴を明示化することが可能となる。この学習履歴を外部に明らかにするという特徴が、外在化カードの名前の由来にもなっている。

また、学習履歴が時系列に示されることで、自らの学習行動全体を内省的に振り返ることを容易にするという特徴も有している。そして、外在化カードを、クラスの生徒全員で見比べることを行うことで、クラス全体での内省活動を促すことも可能としている。

従来の感想文と比較して、外在化カードは、生徒個人の学びの記録を生徒自身のために記述するという目的を持つために、改まって文章を記述するという行為自体に気を配る必要がなく、長文を書くことが苦手な生徒であっても気軽に組み立てるという長所を有している。(一方で、文章を書くことが得意な生徒であれば、何枚でもカードを書くことができる。)

### ◇評価基準

外在化カードの分析の指標となる評価基準として、アニメーション制作を通じたキャリア教育事業のインストラクショナル・デザインを行った教育学の専門家により、次のような 5 つの評価機軸を持つ評価基準が事前に設けられた。同評価基準に沿って、観察者によって参加生徒が記述した外在化カードを毎回分析し、時系列的に参加生徒の意欲や言動の

変容を追った。

1. 自己肯定傾向の変化（参加への積極性：「やりたくなかった」などの積極的な表現は、やろうとする自己に対する肯定傾向である。）
2. 自己発見傾向の変化（参加への意味付け：「おもしろかった」などの感想的な表現は、自己発見の端緒傾向である。）
3. 役割把握・認識の変化（自分の役割へのこだわり：「わたしにとって、この役割は」など役割についての意識を持つことが役割把握・認識の端緒傾向である。）
4. 職業理解の変化（働くことへのイメージ：外部講師等との交流、実践の職場体験を通して「働くって」など職業についてのイメージが明らかになることは職業理解が進んだといえる。）
5. コミュニケーションの変化（参加コミュニティへの帰属意識：「わたしのグループは」など帰属的な表現が出ることでコミュニティ意識の端緒傾向である。）

#### ◇総合分析結果と考察

毎回のキャリア教育授業の終了時に回収された外在化カードを逐次分析した結果として、5つの評価機軸を持つ評価基準に沿う形での総合分析結果及びそこから導き出される考察を下記にまとめた。時系列的な分析結果及び各授業終了時に毎行われた分析結果については、参考資料として別紙にまとめてあるのでそちらを参照のこと。

##### 1. 自己肯定傾向の変化

自己肯定傾向の変化に関連したコメント内容の変容に対する総合的な評価として、まず、制作活動を重ねるごとにオリジナルのアニメーション作品作りに対する高い充実感や充足感を示すコメントが多く観察されるようになったことが挙げられる。次に、井口小学校における今回のキャリア教育事業を通じたアニメーション制作が、貴重な機会であることを認識した上で、作品制作に励む必要があることを示した生徒が現れたことは評価される。

また、制作活動が終盤を迎える段階で、アニメーション作品の完成とともにキャリア教育自体も終了することに対して、同学習活動が終わることを惜しむコメントが幾つか見られたが、このような生徒の言動から判断して、キャリア教育の取り組みが、少なからず参加生徒の側からも肯定的な評価を受けていたことが挙げられる。

昨年度の中原小学校における事例と比較して、井口小学校では時間数的に少ない中での取り組みであったが、その特徴としてアニメーション作品の表現対象として、生徒自身の身体を選択したグループが多かった点が挙げられる。同特徴は、撮影用のキャラクターや特別な小道具を事前に準備する必要性を低減させ、今回導入したクレイ・アニメーションの持つ利点（撮影結果が即確認できる）と重なって、時間的な制限がある中で、作品作りを積極的に推し進める鍵となっていた。

## 2. 自己発見傾向の変化

自己発見傾向の変化に関連したコメント内容の変容に対する総合的な評価として、まず、今回用いたクレイ・アニメーション制作ソフトは、手軽に作品作りを試せる特徴を持つが、それ故に試行錯誤の中から様々なアイデアや工夫を生み出すことができたことを示すコメントが多く観察されたことが評価される。グループ制作の初期段階において、多様なアイデアが次々と連鎖反応のごとく湧き出る状況をいかに提供していくかが鍵となるが、同ソフトを利用することで、そのような創造的学習状況を容易に生み出すことを可能とされていた。

上記に関連して、様々なアイデアや意見が出る一方で、グループとしての意思統一の難しさを実感したことを示すコメントも少なからず挙げられていた。数多くのアイデアが出るからこそ、面白い作品を生み出せる可能性が高まる一方で、その分だけグループとしての決定が難しくなることは、モノを創造する職業では、しばし起こる良い意味での矛盾であるが、このような矛盾を体験する良い機会を、今回の井口小学校におけるキャリア教育では提供していた。

また、アニメーション作品の制作に際して、多くの失敗の経験を重ねることで、それだけ新しい知見を得ることができ、充実感を持って今回の制作活動を取り組めたことを示すコメントが見られた。このコメントの背景には、何度でも繰り返して撮影ができるクレイ・アニメーションの利点が上手く反映しているものと推察される。失敗から物事を学ぶことは、人の学習機能の基本であり、また失敗を恐れずに行える環境や機会を設けることは、学びという営みの中で非常に重要な要素であるが、今回のアニメーション制作では、失敗を繰り返せる環境が上手く整えられていたことが評価される。

## 3. 役割把握・認識の変化

役割把握・認識の変化に関連したコメント内容の変容に対する総合的な評価として、まず、アニメーション制作作業が進む中で、グループ内で分担した各役割に伴う義務感や使命感を示唆するコメントが見られるようになったことが挙げられる。作品を完成させる過程において、少なからず自らの役割や立場に見合った責任感を自覚した生徒が現れたことは評価される。

次に、作品が完成した段階で、役割分担をよりの確に行うべきであったことを反省するコメントが見られたことが挙げられる。作品が出来上がることで、その制作過程を最初から振り返ることが可能となり、その帰結として内省的活動が促されたことが評価される。制作時間数自体に限られた中で、初めてのアニメーション制作において、グループ内での役割分担の最適化を行うことは難しいものと考えられるが、今回の取り組みは、作品の完成度を増すためには適切な役割分担（職種別の分業制）を行う必要があることを学ぶ機会として機能していた。

また、身体表現を用いた作品が多かったため、表現対象（役者）となった生徒とビデオカメラの撮影の役回りを担った生徒との間で、様々な意見の衝突や葛藤が観察されたが（粘土などを材料とした静物を対象とした作品と違い、表現対象が生身の人間だけに、撮影が上手く進まなければ、不平や不満の声をあげるのは当然の状況であった）、一方で撮影を進めていく中で、役者側の気持ち（撮影のため、長時間、床に寝ころんでいる生徒の姿も見られた）を考える必要があることに気が付いたことを示す生徒が現れたことは評価される。例え意見の多少の衝突があったとしても、自分達の作品を作るという共通した意識を持つ中で、それぞれの立場や役割を客観的に捉える力が養われたものと推察される。

#### 4. 職業理解の変化

職業理解の変化に関連したコメント内容の変容に対する総合的な評価として、先ず、働くことの充実感や達成感に対する理解を示すコメントが見られたことが挙げられる。今回のアニメーション制作の経験を通じて、モノを作ることの楽しさを発見する中で、常にその充実感や達成感を求めて創造性に富んだ作品の制作に勤しんでいる本職の人々の存在に気が付くところまで行き着いたことは評価される。

次に、アニメーションを視聴する立場から制作する立場に視点が変わること、作品を企画することの重要性を認識し、同職種を担う人々に対する敬意を示すコメントが見られたことが挙げられる。アニメーション制作という仕事が、絵を描きテレビで放送するだけという単純な職種の構成で成り立っているわけでは決してないことを、今回の実践的な学習活動を通じて学ぶ機会となっていた。

また、作品作りに伴う作業が進むにつれて、改めてアニメーション制作が決して容易な仕事ではないことを認識したことを示唆するコメントも幾つか見られたことは評価される。これらのコメントは、自らの体験から得られたものであり、責任を持って仕事を行うということの意義を深く理解するための糸口になったものと考えられる。

#### 5. コミュニケーションの変化

コミュニケーションの変化に関連したコメント内容の変容に対する総合的な評価として、先ず、グループ内での結束力が、作品制作における充実感と結びついていることを認識したコメントが幾つか見られたことが挙げられる。グループによっては、作業を始める前に改めて話し合いの機会を設けることで、メンバー間の結束を高めることに成功したところも観察されたことは高く評価される。

前述したように、身体表現を用いた作品制作を行うグループが多く見られたため、撮影する側の生徒と表現対象となった生徒の双方間で意見を交わすことで、必然的にコミュニケーションが活発化し、それに応じて、グループ内での結束力が強まったものと推察される。また、コンピュータの故障による突然のアクシデントに直面したにも関わらず、この逆境を乗り越えるために、グループ内の結束をさらに強め、より良い作品を完成させるに

至ったケースも見られたことは特筆される。

#### ◇総評

三鷹市立井口小学校におけるキャリア教育事業の実施については、地域内にあるアニメーション制作会社による協力を受けながら、同校の5年生全員が、クレイ・アニメーション作品の制作活動に参加したが、昨年度の中原小学校での取り組みと比較して、授業時間数が短く設定されており、全体的に制作作業を中心としたものとなった。時間的に限られた中での取り組みであったが、クレイ・アニメーションの手法を選択することで、同手法の特徴である試行錯誤が容易にできる点が有利に働き、上記の5つの評価機軸、「自己肯定傾向の変化」、「自己発見傾向の変化」、「役割把握・認識の変化」、「職業理解の変化」、「コミュニケーションの変化」の各々の項目で少なからず学習効果が観察されたことは評価に値する。

特に、撮影者と役者との間でタイミングが合わず撮影に失敗する経験を多々重ねる中で、失敗を教訓にして直ぐに何度でも納得するまで撮影を繰り返す生徒の様子が多々見られたが、一般的な教科における学習と異なり、失敗することでより改善を求め、満足いくまで追求していく中で実践的な知恵を身に付けていくことを可能とするのがキャリア教育の特徴の一つであり、このような実践的な知恵を会得していく過程が、今回の井口小学校の取り組みの中で見られたことは高く評価される。

グループによっては、制作に利用していたコンピュータの故障によって、最初から作品を作り直さなければならない状況に直面したが、このようなアクシデントに対して、グループ内での強固な協力関係と結束力で乗り越える様子が観察されたことも評価される。また、上述したように試行錯誤を繰り返しながらの制作作業であった故に、当然、グループ内での意見対立や仲たがいの様子も見られたが、全てのグループが短い制作期間であったにも関わらず各々の作品を完成させた背景には、作品を作り上げることに對する社会的な責任感や使命感を帯びた生徒の様子が観察された。井口小学校の参加生徒達の多くが、このような社会的な責任感を育みながら学習活動に取り組む経験ができたことを鑑みれば、同校にてキャリア教育事業を実施した意義と成果は大きいものと考えられ、同事業が次年度以降も継続して実施されていくことが望まれる。