

## 2006年度三鷹市立中原小学校キャリア教育事業評価概要

2007年3月16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、東京都三鷹市立中原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、同校の参加児童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、全ての参加児童に対して、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児童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、児童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、クラスの児童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、児童個人の学びの記録を児童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児童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児童であれば、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児童が記述した外在化カードを毎回分析し、時系列的に参加児童の意欲や言動の

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のが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、中原小学校は昨年度に引き続いてアニメーション制作を通じたキャリア教育事業に参加することになったが、本年度の学習形態として「作成チーム」「追及チーム」「取材チーム」が設定され、それぞれの実践活動において、当初から高い積極性と意欲を示すコメントが多数見られ、そのままのチームにおいても高い自己肯定傾向を維持しながら活動の終盤まで至ったことが高く評価される。一方で、昨年度の活動初期に見られたような作業工程に対する安易な予測や、作品の出来栄えに対する遠大な夢（テレビ放送されるなど）を語るようなコメントは、最後まで一つも見られなかった。その背景には、昨年度の活動を通じて、本職の人々が制作する作品のレベルがどれほどのものであるのかを深く理解しており、またその裏には職業人としての誇りと伴に相応のコスト（労力と時間）が費やされていることをしっかりと認識していたことが挙げられる。

次に、昨年度以上に制作活動に対する旺盛な意欲が反映して、作成チームの中には、企画段階で設定していたフィルム撮影の目標枚数を超えただけでなく、さらに次の目標枚数を設定し、そしてそれをも超えていくことを示したコメントが幾つか見られた。撮影作業が順当に進む中で、自ずと目標をより高く設定していく雰囲気形成されたことを物語っ

ており、授業時間枠の最後まで積極的な学習活動を維持し続ける様子が観察された。また、作成チームによっては、完成途中の作品のデータを消失するという不運に直面したにも関わらず、既に身につけてきた撮影スキルと経験を頼りにして、積極的に制作活動を押し進め、消失した以前の作品よりも、作業速度と作品の完成度の双方を高めることができたことを示すコメントが見られた。クレイ・アニメーションの特徴として、比較的の短期間で撮影スキルを習得することが可能であり、また取り直しが容易であることがあげられるが、一方で作成チームの児童達の中で、作業全体を俯瞰的に見直す能力（各作業時点において、自分達が何を行うべきなのかを、全体を見通した上で判断する力）が、昨年度の活動から引き続いて育まれる様子が観察された。

また、各チームはそれぞれ中間発表会を通じて、作業過程を相互に確認し合う試みが行われたが、第三者（他の児童）からの評価を受けることで、制作活動のさらなる励みとするコメントが多数見られた。これらのコメントは、批判を含む第三者からの評価を真摯に受け止めるだけの精神的な成長が垣間見られたことを示している。また、中間発表の段階にて、他者（他の児童）への理解を促すプレゼンテーションを行うことの難しさを実感し、反省を行う一方で、本番の発表会までにさらなる改善を約束するコメントが多数見られた。各チームが担ったアニメーション作品の制作、アニメーションの研究調査活動、そして取材報告活動のどの作業においても、キャリア教育である以上、自己満足に陥らず、他者の理解を得ることができる仕事を行うことの大切さを相互に学び合う機会として、中間発表会が上手く機能していたことは特筆される。

## 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、先ず本年度の活動において新たに編成された追及チームでは、アニメーション作品制作に直接携わる代わりに、アニメーションの原理や歴史を追求していくことが行われたが、アニメーション制作企業訪問を含めた研究調査を通じて、漫画とアニメーションの根源的な共通性について改めて深い認識を示したり、幅広い世代に渡ってアニメーションが文化として根付いていることを明らかにしたりするなど、他者から教えてもらうのではなく、自ら能動的にアニメーションの成り立ちや歴史を学習することで、アニメーションに対する根本的な部分からの理解と納得が得られただけでなく、自発的に新たな知識を求める学習態度も同時に養われたことが高く評価される。

次に、取材チームは、取材活動を通じて、他のチームによる真剣に作業に取り組む姿勢や態度、そして切磋琢磨な改善を行う姿を、毎回多数発見したことを報告していた。他のチームの取り組む様子の変化を、取材チームの児童自身が感じ取り報告している点がユニークであり、これまでの活動に対する綿密な取材と観察の結果があつてこそ、行動の変化に気が付くことを可能としていた。昨年度の経験と本年度の外部からの支援状況を踏まえて、このような児童による学びの変化を他の児童が発見するという学習の二重化と呼ばれ

る授業設計がなされたが、同授業設計の意義が実践活動の中で体現されたことを、取材チームによる取材報告の結果を通じて証明することになった。

また、上記の追求チームと取材チームの果たした役割として、それぞれの活動成果（作業の成果物だけでなく、毎回の作業から得られた知見や知識そしてスキルや技術も含む）が、各々のチームに所属する児童内のみならず共有されるのではなく、取材チームによる活動記録が毎回公表され、また中間発表会及び本番の発表会を通じて、全ての参加児童の間で共有される形となっており、毎回の活動時間が、新たな知見を得るための自己発見の機会となっていた点が特筆される。そして、外在化カードを通じて、毎回、個々の児童が得た知見が可視化されて残され、そして相互に公開されることで、同知見が参加児童全体の中で内省的に再循環（学習の三重化）される形となっていた。

### 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、各々の児童が担った役割に応じた作業の遂行が、制作作業全体に少なからず貢献したことを実感し、充実感を得たことを示すコメントが、どのチームにおいても常に観察されたことが挙げられる。視覚的な形で作品制作の進行度合いが直接確認できる作成チームに所属する児童達だけでなく、追及チーム、さらには取材チームに属する児童達が、自ら担った役割とそれに伴った作業を着実に遂行していくことで、それが作業全体の進行につながることを認識する様子が観察された。例えば、アニメーションに関する調査研究を行うことの意義と自らの役割を、深く再認識したことを示す児童が現われ、昨年度と同様にオリジナルの作品を作成することだけが、アニメーション制作という職業を理解するための唯一の道ではないことに気が付き、また、アニメーション作品を作るという仕事には様々な職種が存在し、それぞれが相互に連携しながら重要な役割を担っていることを、身を持って学習したことを示していた。

次に、本年度の実践活動では、インフルエンザなど不可抗力的な要因によって、グループ内のメンバーが足りない状況がしばしば見られたが、作業分担が的確に進むことで、少ない人員でも時間内に作業をこなすことができたことを示すコメントが多数見られたことが挙げられる。児童各自が、自らの役割に応じて何を行うべきなのかについて把握しており、また主体的に行動することで、その結果に対しても責任を持って示せるような自覚が養われていたことは高く評価される。

また、各々がそれぞれの役割を着実に担うことを通じて、作業全体に貢献している実感を持つ中で、他者のために役立つことは、社会的な評価につながるだけでなく、責任ある仕事を担うことができる社会人（大人）として認められる第一歩につながることを、充実感と共に認識し始めたことは特筆される。

### 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、先ずキャリア教育である以上、自らの作業結果に関して、二度の発表会を通じて他者に伝え、その評価を受けることも大事な仕事の一部であることに気が付いたことを示すコメントが多数見られたことが挙げられる。作業を行うことに対して責任を持つだけでなく、その結果に対しても責任を担う自覚を持つことは、職業人としては当たり前のことではあるが、本年度の活動を通じて、このような認識が養われたことは高く評価される。

次に、「作成チーム」「追及チーム」「取材チーム」のどの作業チームにおいても、各々の作業を進めていく過程において、それぞれの作業（職種）に応じた職業意識としての仕事に慣れる（仕事を覚える）という感覚が芽生えたことを示すコメントが多々見られたことが挙げられる。また、自ら納得できるまで作業に打ち込み、そしてそれを基盤として、さらなる高みへ挑戦していくという職人的な感覚を持ち始めたことを示すコメントも見られた。このような感覚を示唆するコメントや言動は、昨年度の活動においても散見されたが、本年度の活動の方が明らかに多く観察された。参加児童の中でこのような職人氣質的な感覚が養われたことは、二年間続けて中原小学校にてキャリア教育事業を実施した成果として捉えることができるであろう。

アニメーション制作という共同作業において、仕事に対する充実感と労働成果の間に因果関係があるという認識が、児童個人単位だけではなく、グループレベルでも共有されたことを示すコメントも観察されたが、このような経験から得られる肯定的な職業感の向上は、キャリア教育の実施成果の一つとして評価されよう。また、疲労を伴う労働であっても、モノを創造する作業に対して充実感を感じることで、苦にしていないことを示すコメントが観察されたが、充実した実践活動を続ける中で、労働に対する肯定的な価値観が参加児童の中で形成されていったことを物語っている。

## 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、実践活動の当初から、昨年度のアニメーション制作の経験を踏まえて、グループ作業において異なる意見の衝突など、必ずしも順当に作業が進まない可能性があることを当然として捉え、それを見越した上で個人としての積極的な関与と、また集団でモノを作る際のグループ内でのコミュニケーションの重要性を認識したことを示すコメントが多々観察されたことが挙げられる。

上記に関連して、「作成チーム」「追及チーム」「取材チーム」のどのチームにおいても、実践活動の初期から終盤まで一貫してグループ内での協力と結束の大切さを示すコメントが多数見られたが、グループ内での一致団結の作業体制が築かれることで、各チームが相互に学び合う学習共同体にまで成長したことを示すコメントが、取材チームに属する児童達から度々報告されたことは高く評価される。

次に、学習共同体が形成されることで、グループ内で肯定的な意見やアイデアを出し

合う雰囲気が自然と形成され、他者の意見を聞く、そして他者に対して自分の意見を十分に説明するという円滑なコミュニケーションのための基本的な態度が、児童の中で養われたことを示すコメントが多数観察された。実践活動の過程においては、批判的な意見による対立や諍いに直面する状況もあったが、相手に対する否定的な意識を持つ以前に、十分にメンバー間でのコミュニケーションを取ることで解決に導いたことを示すコメントも幾つか見られた（場合によっては、直接、自分の机を相手の机に近づけるなど物理的な距離を縮めてでも話し合いの場を形成したケースも観察された）。昨年度の活動を通じて、グループ作業の結果として既に一度作品の完成という目標に達した経験を持っており、また昨年度以上に良い作品を制作するという新たな目標を共有することで、対立を乗り越えられるだけの精神的な成長を果たしていた。

また、コミュニケーションを通じて、人は教える内に教わるだけでなく、教えた相手からの感謝も受けられる可能性があることに気が付いたことを示すコメントがあったが、自ら得た知識を他者に教えるという行為が、感謝という形で社会的にも評価をされるという経験を積むことで（他者から教わった際には、率先して感謝の意を示す経験も然り）、自らが社会という名の学習共同体の中で生活をしていることにも認識の範囲を広げることができたことは評価に値しよう。

#### ◇総評

本年度、東京都三鷹市立中原小学校にて実施されたキャリア教育事業では、昨年度に引き続いて、同校の6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、全児童が作品作りに従事するのではなく、児童の希望と自己判断による能力に応じて「作成チーム」「追及チーム」「取材チーム」の3種類の学習形態の中のいずれか一つに所属して活動を行う形を取った。各チームの構成は、言わば産業としてのアニメーション制作の縮図として機能し、創造的な仕事は、モノを実際に作っている人だけで成り立っている訳ではなく、関連する全ての仕事に従事する人々が相互に協力することで初めて成立することを、今回導入した学習形態を通じて経験的に学ぶことにつながっていた。そして、各々のチームごとに詳細な授業設計が練られることで、上記の通りに「情報コミュニケーション能力の育成」の目標に沿って立てられた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」の各項目に照らして、昨年度以上の学習成果が見られたことは明らかである。

セル画を用いたフル・アニメーション作品を児童全員で制作した昨年度とは異なる学習形態に対する児童側の反応として、昨年度の活動の中盤では絵を描くことが苦手な児童などが苦戦する様子が見られたが、本年度の活動においては、アニメーションについて様々な角度から調査研究を行なう活動や日々の作業現場の状況を追い記事としてまとめる取材活動を通じて、自らの能力を発揮させたり、開花させたりする児童が現れ、どのチームに属していても、確かな手応えとしての作業成果を残すことが可能となり、本年度の学習形

態に対する肯定的な評価に結びついていた。

特に、取材チームという学習形態（職種）が設けられたことで、各チームの毎回の実践活動の状況（学びの現場）が記事として記録され、そして全児童の中で共有化されるという学習の二重化を形成することに成功していた。このような児童自身が、他の児童の活動状況を、取材という形で第三者的な視点から観察し評価する学習方法は、外部の専門家が介入する方法以上に、児童間の人間関係が緊密なだけに、児童自身の率直な評価が表出することを可能としていた。また、この児童間による率直な評価が、外在化カードを通じて、再度、可視化されるという循環的な内省学習をも可能にしていた。

学習意欲の観点についても、常に自己肯定傾向を示すコメントが多数見られたことから明らか通りに、受動的に仕事を請け負うよりも、能動的に仕事を求める姿勢がしばしば観察された。また自らの作業の改善をはかるために他者からの課題の指摘を肯定的に受け止め、そして自発的に新たな課題を探し求める児童の姿も度々見られた。規定の課題に対する唯一の適切な回答を導くことが難しいキャリア教育などの総合的学習において、課題探求及び課題解決を求める自発的な精神が育まれることは、自ら判断し行動できる責任ある社会人の育成に直結していくものとして評価される。

昨年度の活動と比較して、外在化カードに記されたコメント内の語群の表出回数から判断しても、最も大きな変化が見られた評価項目として「コミュニケーションの変化」が挙げられる。三種類の学習形態のどのチームにおいても、メンバー間のチームワークや相互協力を重視するコメントが頻繁に見受けられ、またグループ内での結束力の強さが作業成果に直結し、そして労働に対する充実感の共有にまで結びついていく様子が観察された。共同して作業を進めていくことを通じて、グループ内でのコミュニケーション能力が相互に育成されていくことで、実社会の中で様々な人々と一緒に働くことに対する肯定的な価値観やイメージの形成にまでつながっていったことは高く評価される。

以上の通りに、本年度のクレイ・アニメーション制作を通じた三鷹市立中原小学校におけるキャリア教育事業では、「情報コミュニケーション能力の育成」の目標を十分に到達するだけの学習成果を残しており、また一人一人の参加児童が、実践的な知恵を身に付けることで、責任ある社会人（大人）として認められることを自覚し始めている点から鑑みても、同校にてキャリア教育事業を次年度以降も継続して実施していくことが強く望まれる。