

実践報告

看図アプローチを活用した遠隔授業の試み (5) —オンライン環境における看図作文授業モデル【授業の流れ編】—

石田ゆき¹⁾

ISHIDA Yuki

キーワード：看図作文・看図アプローチ・オンライン授業・アクティブラーニング

概要

石田(2021a,b,c,d)では、看図アプローチを活用することにより、オンライン授業であっても対面授業に遜色ない授業を提供できることを報告した。本研究では、オンライン環境における「看図作文」授業のプロセスを報告していく。2020年度にオンライン環境で実施した初めての看図作文授業である。使用する絵図は通称「お手伝い」という2幅の絵図である。筆者は、教育学の授業では、文章表現力を育成することを目標のひとつにあげている。文章表現力を高めるためには、想像力・創造力を同時に高めることも必要となる。本実践では、学習者に「ものこと原理」「変換・要素関連づけ・外挿」の概念について学んでもらいながら、その成果物として看図作文を執筆してもらった。本稿ではオンライン環境下で実施した看図作文授業の「授業の流れ」の全体像を報告する。

I. 問題と目的

「看図作文」の授業は、これまでたくさんの研究がなされている(例えば鹿内編著2010,2014等々)。対面環境下の看図作文授業については、その成果や効果は多数示されてきた(例えば鹿内編著2010,2014等々)。また、石田(2021a,b,c,d)は、絵図と写真を活用した看図アプローチ基盤型オンライン授業のモデルを紹介してきた。各実践内では、絵図や写真といったビジュアルテキストを読み解き、その内容をもとに考えを記述するという一連の流れがあった。しかし、「看図作文」授業のオンライン環境下での実践報告はいまだない。そこで、本稿では、オンライン環境下における「看図作文」の授業の実際を報告し、その結果を報告する。今回も、前報同様MicrosoftのTeamsを使った授業である。

II. 授業の目標等

II-1 授業科目・授業者・学習者等

本稿で紹介するのは石田(2021a,b,c,d)と同じ、医療系A大学・リハビリテーション学科2専攻(理学療法・作業療法)の学生たちに行った「教育学」授業である。8回授業(1単位)の第5回目実践(90分)を報告する。授業者は本稿筆者石田ゆき、学習者は理学療法75名・作業療法17名、計92名、全員1年生である。実施時期は2020年6月である。なお次のような倫理的配慮をした。受講者からはレポート等を授業の中で紹介すること及び論文等で紹介することについての承諾を書面によって得ている。承諾を得られなかった(承諾書未提出を含む)学生の資料は活用していない。このため、受講登録者は92名であるが、分析や考察には82名分のデータを用いた。

1) 日本医療大学

II-2 授業の目標

「教育学」授業の全体目標

現在の日本では「話すこと」「聞くこと」「書くこと」「読むこと」の4つのスキルによって学力が形成されている。しかし、英語圏や中国語圏では、この4つのスキルに加えて「みること」による学力形成がはかられている（奥泉 2018, 鹿内 2015a, 2015b）。将来医療系の職業に就く学生たちにとっても「みること」は必要不可欠な学力となってくる。そのような理由から、筆者が担当している「教育学」では、学習者が将来必要となる「みる学力」＝「ビジュアルリテラシー」を育成することも授業の目標としている。これらの内容については教育学第1回目授業（石田 2021a）の授業冒頭で学習者たちに教示済みである。

今回の授業の到達目標

- Teams による看図作文オンライン授業に参加することができる
- 「看図作文」を書くことができる

授業者の検討目標

第1～4回目授業に引き続き、オンライン授業においてアクティブラーニングを引き出す教材構成・授業構成の原理を明らかにしていく必要がある。そこで今回は、次のような「授業者の検討目標」も設定した。

オンライン環境下の看図作文授業において、「主体的・対話的で深い学び（＝アクティブ・ラーニング）」をどれだけ達成できるか探索的に検討する。また、オンライン環境下でも充実した看図作文授業が成立するかどうかを検討していく。

III. 第5回目授業の実際

III-1 前時のふりかえりとアイスブレイク

（気分転換ワーク）

前時学習者レポートの紹介

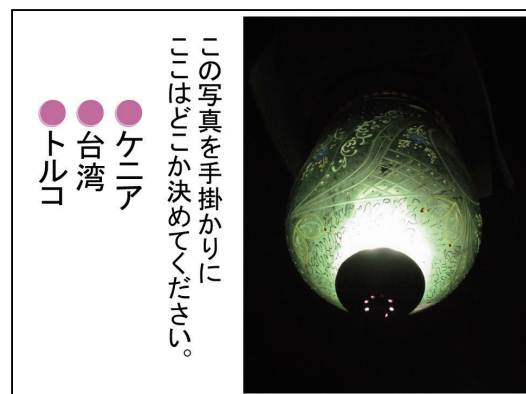
授業冒頭、前回レポートを紹介する「前回のふりかえりコーナー」の時間を設けた。

「前回のふりかえりコーナー」は、教室で対面できない学生間の意見交換の場としても大切だと

考え、授業第2回目以降継続している。今回は9名分のレポートを紹介した。なお、第2回目授業から第4回目授業まで（石田 2021b, c, d）で授業内容が一区切りとなった。紹介レポートはこの3回の授業（江別・高岡のまちづくりに関する内容）を総括するものであり本実践に直接の関係がないため割愛する。



スライド 1



スライド 2

本時は授業内容が切り替わるタイミングである。このため、スライド1・スライド2により、写真を活用した「気分転換ワーク」を行った。このワークの詳細は割愛するが、ワーク内では2つの問いでチャットを使い、意見共有を行っている。59件+38件で計97件の回答が得られた。なおスライド1の問い「ここはどこでしょうか?」に対しては「前澤社長の家の地下のBAR」「先生(石田)の家」といったユーモアのある回答も見られた（写真はいずれも石田ゆき撮影）。

スライド1・2を用いたワークの10分ほどの間にも学習者たちは活発に授業に参加してくれ

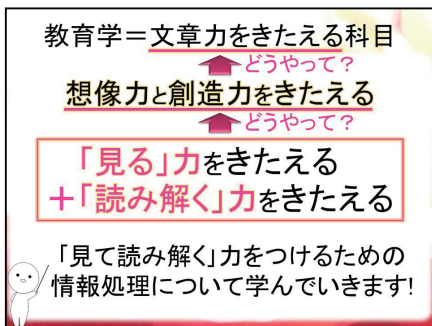
た。ワークの終わりには、授業者から学習者の質の良い学びに対する称賛の言葉を伝えた。レポートの紹介・共有と、このワークが終わった時点でおよそ半分の時間が経過していた。そこで、大学側の方針に従って5分の休憩を取り、その後「看图作文」授業に入っていくことにした。

III-2 看图作文授業のプロセス 【導入】



スライド 3

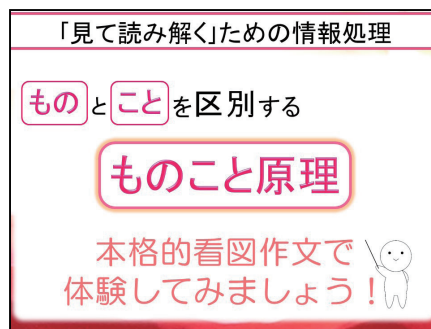
スライド 3 を呈示し、次のような内容を伝えた。「今回の授業はもともと手作業を含むクリエイティブワークを予定していました。でも新型コロナウイルスの影響でオンライン授業になってしまったため予定していた内容ではできなくなってしまいました。そのため『教育と人間発達』というテーマはそのまま、予定していた内容からは大きくははずれない内容に変更してすすめていきます。とくに『ビジュアルリテラシー』という、初回授業でも取り上げた内容に重きをおいてすすめていくことにします。」



スライド 4

続いてスライド 4 を呈示し、一文ずつ表示させながら次のような内容を伝える。「教育学は文章

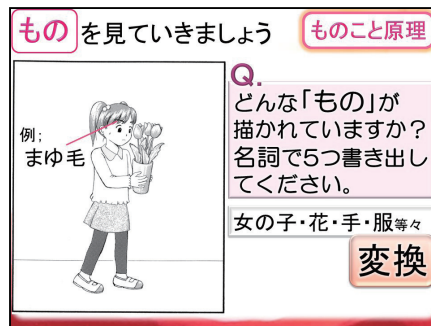
力をきたえる科目と言っても過言ではありません。言い換えれば物語る力・伝える力・上手に話す力をきたえる科目と考えても良いです。そのためには想像力と創造力をきたえる必要があります。そしてその想像力と創造力をきたえるには『見る』力・『読み解く』力をきたえる必要があります。今回の授業では『見て読み解く』力をきたえるための情報処理について学んでいきます。また、これまでの『見る』を重視した授業の裏でどんな原理が使われていたのか、そのプロセスを紐解いていくことにもなります。」



スライド 5

さらにスライド 5 を呈示し、本時ではビジュアルリテラシーの育成に効果的な「看图作文」に取り組みながら「見て読み解くための情報処理」について学んでいくことを伝えた。学習者たちには、その最も基本的な方法である「ものこと原理」(鹿内 2015b 参照) について、実際に看图作文授業に挑戦してもらいながら学んでいってもらう。

【展開 1】「ものこと原理」- 1 枚目絵図の「もの」



スライド 6

スライド 6 によって絵図を呈示する。この時点ではスライドの右半分の文字情報は出していな

い。本時で使用するのは通称「お手伝い」という2幅の絵図である。これは筆者(石田)のオリジナル作品である。

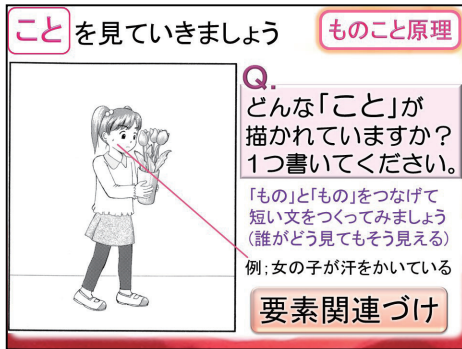
絵図に続いて「まゆ毛」の例を呈示し、「このように、描かれている『もの』を手元のノートに名詞で書き出してください。他にどんな『もの』が描かれていますか? 5つ書き出してください。」と伝える。約1分間個人思考として「もの」の取り出しを行ってもらう。この間授業者は静かに待つ。その後「好きなものをひとつ書いてください」とチャット入力を促す。なお、「ひとつ」と指示したのはオンライン参加への負担感を軽減するためであったが、5回目授業であるので、「書けるだけ書いて」と指示してもよかったかもしれない。チャットの入力は約1分半で、62件の解答があった。例えばチャット記録1のような解答が得られた。おおよそ同様の記述がみられたため、一部紹介にとどめておく。

入力されたチャット解答を授業者が読み上げながら約1分全体共有していく。このとき、学習者たちにもチャット入力欄を見るよう促している。「もの」の共有の後、スライド6に「女の子・花・手・服等々」の文字情報を出し、続いて「変換」を表示し、今行った読み解きが「変換」という情報処理の方法であることを伝える。しかし、ここではまだ詳細な説明は行わず、後で詳しく解説することを言い添え次にすすめていく。



チャット記録1

【展開2】「ものこと原理」－1枚目絵図の「こと」



スライド7

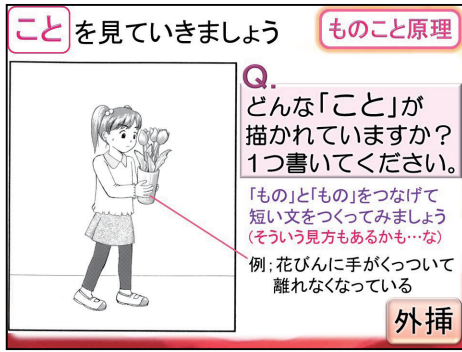
次にスライド7により「こと」の読み解きに取り組んでいく。

スライド7でもはじめは絵図のみを表示させておく。そして発問を表示させ、次のように伝える。「次は『ものこと原理』の『こと』にいきます。どんな『こと』が描かれていますか。さっき取り出した「もの」と「もの」をつなげて短い文をつくってみてください。とくに『誰がどう見てもそう見える』という『こと』を書いてください。(「例」を表示して)「例えば『女の子』と『汗』を使って、『女の子が汗をかいている』。これはたぶん誰も疑いませんよね。このような『こと』を書いてください。」ここでは個人思考の時間はとくに設けず、考えついた学習者からチャット入力するよう促した。全部で53件の解答があり、例えばチャット記録2のような解答(一部紹介)が得られた。チャットの入力と授業者読み上げによる内容共有で約2分経過した。

チャット記録2中の「花瓶が割れないようにと冷や汗をかいている」や「女の子が慎重に花を運んでいる」といった「想像を含む(外挿)」解答も見られたが、思考の混乱を防ぐためこの場面ではとくにふれずに次にすすめた。ここで「要素関連づけ」の文字情報を表示させ、今行った内容が「要素関連づけ」という情報処理の方法であることを伝えるが、これについてもあとで説明する旨伝え、スライド8にすすめた。

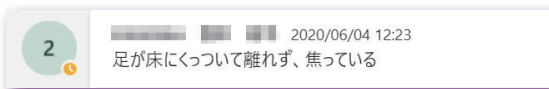


チャット記録2

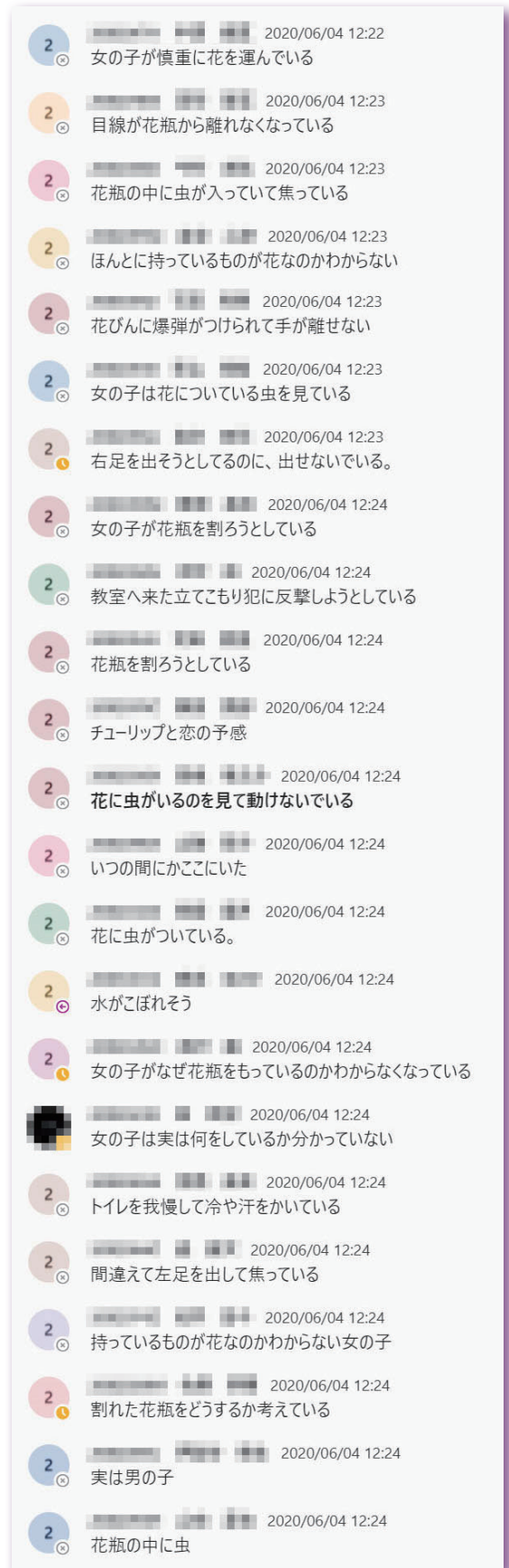


スライド 8

スライド8では、スライド7から引き続き、絵図と「こと」発問を表示させた状態にしておき、次のような内容を伝える。「次も先程と同じ『こと』を見ていきます。でも今回は「もの」と「もの」をつなげて短い文章をつくるのは同じですが、そういう見方もあるかも…という想像が含まれた『こと』を書いてもらいます。例えばですが、『花びん』と『手』を使って『花びんに手がくっついて離れなくなっている』のような。確かにそうも見えるかも？と思いませんか。違うと言う人もいるかもしれません。そういう『こと』です。」ここでも個人思考の時間はとくに取らず、思いついた人からどうぞ、という流れでチャット解答を促した。ここでは47件の入力があった。チャット記録3・4・5のような解答(全件紹介)が得られた。なお、チャット記録3は、入力欄が「チャット」欄ではなく、「投稿」欄にあがっていたものである。そのため、チャット画像を分けて掲載する。



チャット記録 3



チャット記録 4

- 2 2020/06/04 12:24
床から足が離れなくなっている
- 2 2020/06/04 12:24
靴が足の裏から離れなくなっている
- 2 2020/06/04 12:24
女装しているのがばれそうになっている
- 2 2020/06/04 12:24
行き止まりだった
- 2 2020/06/04 12:24
女の子がくしゃみが出そうになって我慢している
- 2 2020/06/04 12:24
花を盗んできたのがバレそう
- 2 2020/06/04 12:24
実は浮いている
- 2 2020/06/04 12:24
右足が床から離れなくなっている
- 2 2020/06/04 12:24
ちゅーリップがチューリップ n 目を取られている
- 2 2020/06/04 12:24
歩けなくなっている
- 2 2020/06/04 12:25
足が地面にくっついている
- 2 2020/06/04 12:25
花粉でくしゃみを我慢したら眉毛が上がってしまった
- 2 2020/06/04 12:25
突然の腹痛に立ち止まっている
- 2 2020/06/04 12:25
女の子は花瓶をどこに捨てようか考えている。
- 2 2020/06/04 12:25
チューリップは時限爆弾だった
- 2 2020/06/04 12:25
私が花を育てているのか花が私を育てているのか。
- 2 2020/06/04 12:25
女の子が何時間花瓶を持てるかの耐久チャレンジをしている
- 2 2020/06/04 12:25
実は靴のサイズが合ってなくて痛い
- 2 2020/06/04 12:25
花瓶の中にアリエッティがいた
- 2 2020/06/04 12:26
ここにきて歩き方忘れた
- 2 2020/06/04 12:26
今日の晩御飯

チャット記録5

チャット入力と授業者が読み上げながらの全体共有で約2分経過した。このチャット解答のうち10件に対してそれぞれ1～4件の「いいね」リアクションが寄せられた。これはこれまでの授業の中で最も多い「いいね」反応である。多いものではチャット記録4中の「チューリップと恋の予感」に4件。チャット記録5中の「私が花を育てているのか花が私を育てているのか。」「ここにきて歩き方忘れた」にそれぞれ3件の「いいね」がついていた。

チャットの全体共有が済んだらスライド8で「外挿」の文字を表示する。学習者たちには「外挿」がここまで出てきた「変換」「要素関連づけ」と共に重要な情報処理であることを伝え、解説のためスライド9を呈示した。

【 変 換 】(もの一名詞)
テキスト中で記述されている概念や内容を別のことばに言い換えたり、ある種の記号表示法を他の表示法に変えたりする活動。

【 要素関連づけ 】(ことー見たままの事実)
テキストを構成している諸要素を相互に関連づける活動。

【 外 挿 】(ことー想像が含まれる)
テキスト中で記述されている内容を超えて、結果について推量したり結果を予測したりすることにより、発展的に考えていく活動。

スライド9

スライド9によって、1枚目絵図の読み解きおよび前時までの写真の読み解きがどのような理論のもとに行われていたのか解説していく。一語・一文ずつ表示させながら「変換」から順に読み上げていく。「変換」「要素関連づけ」「外挿」は、看図アプローチ・看図作文の授業において共通して適用できる情報処理理論である。

筆者は初回授業において「この授業は丸暗記を求める授業ではない」ということを学習者に伝えている。そのため、スライド9内の情報をすべて書き写すことは求めなかった。これまでの読み解き活動をふりかえりながら思考プロセスを理解

し、必要・重要と思う情報のみ書くので良いことを伝えた^{注1}。

【展開3】「ものこと原理」－2枚目絵図の「もの」



スライド 10

スライド 10 によって2枚目絵図を呈示した。この時点ではスライドの右半分の文字情報は出していない。続いて発問を呈示し、1枚目絵図の「もの」(スライド6)と同様に「もの」の取り出しをしていく。スライド10では「バット」のみ例示した。

手元の時計で経過時間を確認しながら、少し余裕があると判断し、30秒～1分ほど個人思考の時間を取った。その後チャット解答を促した。ここでは50件の解答が得られた。例えばチャット記録6のような内容(一部紹介)であった。

チャットの入力と授業者読み上げによる内容の全体共有で2分ほど経過した。全体共有の後、スライド10に「靴下・人差し指・髪等々」の文字情報を出し、「この作業が『変換』ですよ」と簡単におさらいをした。



チャット記録6

【展開4】「ものこと原理」－2枚目絵図の「こと」

こと
を見ていきましょう
ものこと原理



Q.
どんな「こと」が描かれていますか？
1つ書いてください。

「もの」と「もの」をつなげて短い文をつくってみましょう
(誰がどう見てもそう見える)
例; 左の男の子がバットを持っている

要素関連づけ

スライド 12

スライド 12 もはじめは絵図のみ表示し、次に「どんな『こと』が描かれていますか？ 1つ書いてください。」と発問する。この際、「誰が見てもそうだと言えるような『こと』を書いてくださいね。ノートにどうぞ。」と指示する。30秒ほど個人思考してからチャット解答を促す。全部で42件の解答があった。例えばチャット記録7（一部紹介）のような解答が得られた。

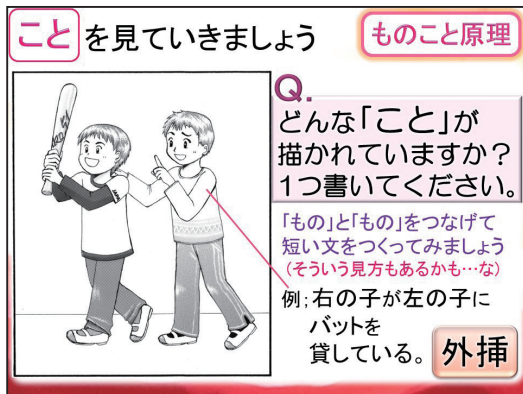
チャット入力と授業者読み上げによる全体での内容共有で2分ほど経過した。

ここでは「要素関連づけ」による解答を指示しているが、学習者たちは考えることに慣れてきたのか「外挿」寄りの解答がやや多くなっていた。しかしここで「要素関連づけ」と「外挿」の違いについて説明すると混乱を招くおそれがあると判断し、深追いせず次にすすめていった。

- 2020/06/04 12:32
2. 左の男の子が指を指している
- 2020/06/04 12:32
2. サインの入ったバッドを持って喜んでいる。
- 2020/06/04 12:32
2. 2人の男の子が歩きながら話してる
- 2020/06/04 12:32
2. 弟を止める兄
- 2020/06/04 12:32
2. 右の男の子がイチローのサインを自慢している
- 2020/06/04 12:32
2. 左の男の子がインナーを着ている
- 2020/06/04 12:32
2. 肩に手を置いている
- 2020/06/04 12:32
2. 短髪の男の子が二人いる
- 2020/06/04 12:32
2. 右の人が話しかけてる
- 2020/06/04 12:32
2. 男の子がバットを盗んだのは内緒だよって言うている
- 2020/06/04 12:32
2. バットが男の子に持たれている
- 2020/06/04 12:32
2. 二人の男の子が歩いている
- 2020/06/04 12:32
2. 男の子が男の子の首根っこを掴んでいる
- 2020/06/04 12:32
2. 肩に手をかけている
- 2020/06/04 12:32
2. 左の子がバットを振り回すのを右の子を止めてる

- 2020/06/04 12:32
2. 後ろの男の子が前の子にもみあげなくね？って言うている
- 2020/06/04 12:32
2. 肩に手を置いている
- 2020/06/04 12:32
2. 左の男の子がバットを見ている
- 2020/06/04 12:32
2. 右のおとこの子の眉毛が左右非対称
- 2020/06/04 12:32
2. 男の子が男の子の肩に手を乗せている
- 2020/06/04 12:32
2. 肩に手を置いている
- 2020/06/04 12:32
2. 右バッター
- 2020/06/04 12:32
2. 男の子に重力がはたらいている
- 2020/06/04 12:32
2. バットを両手で持っている
- 2020/06/04 12:32
2. 右の人が話しかけている
- 2020/06/04 12:32
2. 男の子が指を立てている
- 2020/06/04 12:32
2. 肩に手を置いている
- 2020/06/04 12:32
2. 左の子に注意している
- 2020/06/04 12:33
2. 男の子たちが床を踏んでいる

チャット記録7



スライド 13

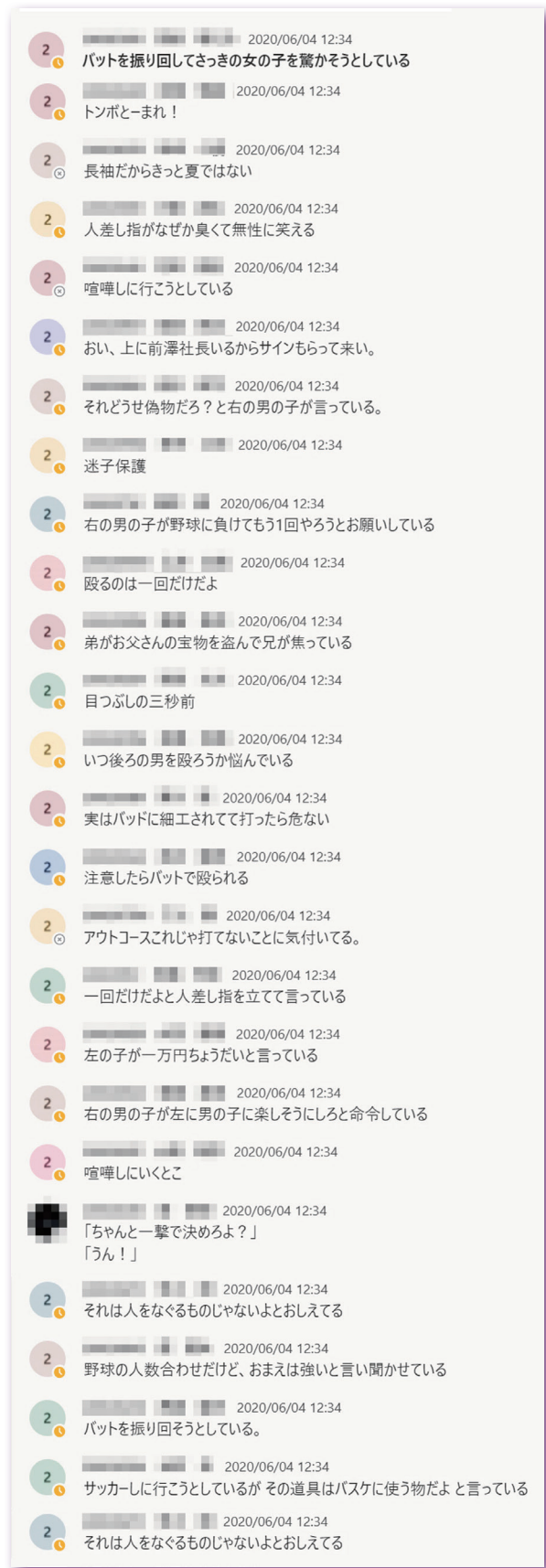
読み解き活動の最後のステップとしてスライド 13 を呈示する。「そういう見方もあるかも」という想像を含む「こと」を考えるよう指示した(スライド 8 のときと同様)。30 秒ほど個人思考の時間を取り, チャットを促した。全 53 件の解答が寄せられた。最後のチャット解答であるため, 全ての解答を載せておく(チャット記録 8・9・10)。なお, チャット記録 8 は, 入力欄が「チャット」欄ではなく, 「投稿」欄にあがっていたものである。そのため, チャット画像を分けて掲載する。

チャット入力と内容共有で約 2 分経過した。このチャット解答のうち 14 件に対してそれぞれ 1~4 件の「いいね」リアクションが寄せられた。これは前掲 1 枚目絵図の「外挿」解答に対するものを超える「いいね」反応である。チャット記録 10 中の「SASUKE ファイナルステージに誘っている」に 4 件, 「いいか, 相手は 1 万人いるんだぞ」に 3 件。チャット記録 9 中の「アウトコースこれじゃ打てないことに気付いてる。」に 3 件の「いいね」がつけられていた。

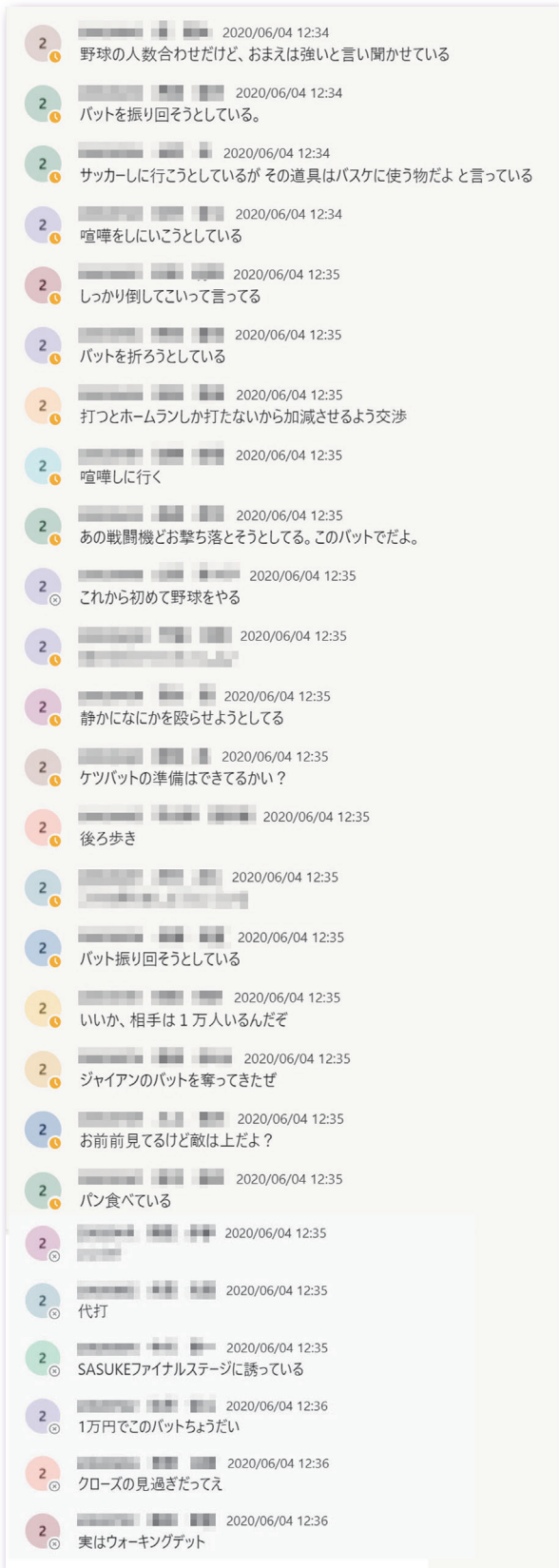
以上が「ものこと原理」による絵図の読み解きと「変換・要素関連づけ・外挿」についての学びのステップである。



チャット記録 8



チャット記録 9



チャット記録 10

III-3 第5回目授業レポート課題呈示

★本日の課題★
 2枚の絵図の内容をつなげてオリジナルの物語を創ってください。(400字)
 ※登場人物の名前や、いつ・どこで、等々、設定は自由です。読みたくなるようなタイトルもつけてみよう！ ※余裕があればぜひ感想等も。
 締め切り⇒5日いっぱいまで
 (もし送受信不具合があった場合はお知らせします。)

送受信可能な手段で送ってください！

- 件名に「学籍番号」と「名前」
- 内容に「物語400字」「感想等」「承諾書」

スライド 14 (個人情報に関わる部分一部モザイク処理)

看図作文「お手伝い」
 絵を読み解いて物語を創作！

★2枚の絵図の内容をつなげてオリジナルの物語を創ってみよう！
 ※登場人物の名前や、いつ・どこで、等々、設定は自由です。絵の読み解き内容をもとにして書いてください。(400字)
 読みたくなるようなタイトルもつけてみよう！

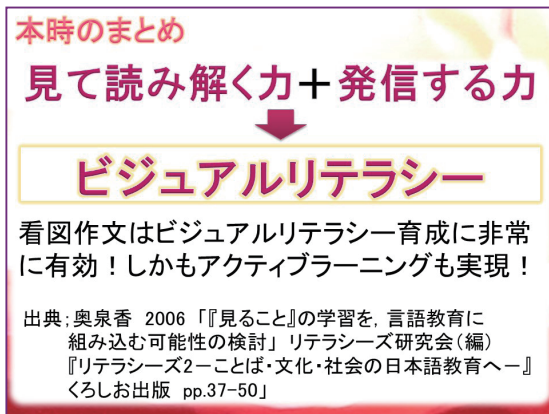
「花びん」の前のこと
 ↓
 「花びん」のこと
 ↓
 「バット」のこと
 ↓
 「バット」の後のこと

スライド 15

ここまでで授業時間は86分まで経過していた。スライド14によって課題を呈示した。この課題を、授業用に特設したメールアドレスもしくはTeamsの個人チャットで提出してもらおう。締切は翌日までとした。続けてスライド15を表示した。スライド15では物語作文を書く手順を示した。なおスライド15に付した□部分は物語構成の一例を示したものであり、学習者たちに強制したものではない。「どう書いていいかわからない」を防ぐための教示である。「形式にはとらわれなくて良い」ということを口頭で伝えた。また、「絵図の中に描かれていないこと、つまり登場人物の名前やいつ・どこで、等々の設定は自由にしてOKです。できるだけ400字ぴったりで書いてく

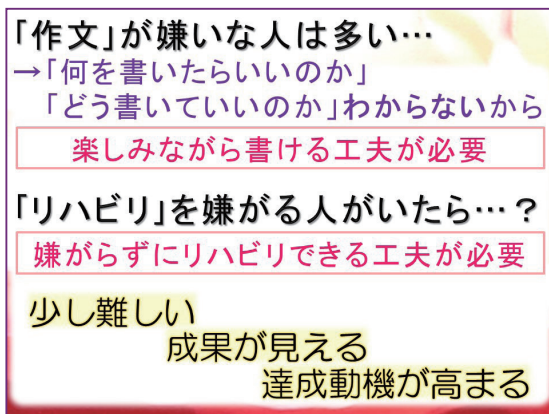
ださい。文章が書けたら、読みたくなるような魅力的なタイトルもつけてみてください。」とも教示した。

授業時間は残りわずかとなっていたため、授業のまとめは次回に行くこととした。詳細については本稿では割愛するが、次時で授業のまとめに用いたスライド(スライド 16・17)を掲載しておく。



本時のまとめ
見て読み解く力+発信する力
↓
ビジュアルリテラシー
看图作文はビジュアルリテラシー育成に非常に有効! しかもアクティブラーニングも実現!
出典:奥泉香 2006 『『見ること』の学習を、言語教育に組み込む可能性の検討』リテラシーズ研究会(編) 『リテラシーズ2—ことば・文化・社会の日本語教育へ—』くろしお出版 pp.37-50

スライド 16



『作文』が嫌いな人は多い…
→「何を書いたらいいのかわからないから」
「どう書いていいのかわからないから」
楽しみながら書ける工夫が必要
『リハビリ』を嫌がる人がいたら…?
嫌がらずにリハビリできる工夫が必要
少し難しい
成果が見える
達成動機が高まる

スライド 17

IV. おわりに—学習者作文と授業の感想

以上が、オンライン環境下における初の看图作文授業の全体像である。本稿にて作文作品を紹介したいところであるが、掲載したい作文例は多数に及ぶ。本誌は電子ジャーナルであるため字数の制限はない。しかし、読者の負担感に配慮し、本稿では3例のみ作文を紹介する。なお、明らかな誤字脱字は修正してある。

学習者1の作文例

【恋の始まり】

ある女の子が素敵な恋に出会えると噂の花瓶を手に入れました。女の子はとても喜んで、大切に持ち帰ろうとしましたが、あまりにも慎重に運んでいたため前から二人の男の子が歩いてきていることに気づきませんでした。一人は野球バットを目の前に掲げながら瞳を輝かせて歩き、もう一人は何かを繰り返しながら後ろを歩いていました。どちらも女の子には気づいていなかったようで、やがて三人はぶつかってしまいました。

女の子は花瓶を落として割ってしまい、泣いてしまいました。するとバットを持った男の子が立ち上がり、粉々になった花瓶の前でいきなりフルスイング!なんと花瓶が元通りになりました。男の子によると、それは魔法のバットだったのです。もう一人の男の子は「よかったの?一回だけだったのに」と言いました。女の子はたった一回の魔法を自分のために使ってくれたのだと感激しました。女の子はドキドキが止まりません。さて、なぜでしょうか。(400字)

学習者2の作文例

【思い出】

「新郎新婦の入場です。」5年のお付き合いを経て結婚された、美香さんと寛人さん。彼らの出会いはいったいどこだったのでしょうか。

時は遡り10年前

「こんな暑い日にチューリップ運ぶの手伝わされるなんて不運だわ〜」美香さんが美化委員の仕事を行っている時のことでした。チューリップを運ぶのに必死で目の前の注意が欠けていることは気が付きもしません。「一回だけやろーぜ」新しいバットを買って野球がしたい虎太朗くんを必死にサッカーに誘う寛人くんが向こうから歩いてきます。お互い注意に欠けていたせいか、美香さんと虎太朗くんはぶつかってしまいました。寛人くんは真っ先に美香さんに手をかして起こしてあげます。「ありがとう」

と美香さん。「なんで俺を助けないんだよ」と笑いながら一人で立ち上がる虎太郎くん。寛人くんは「いや、ごめんごめん」と口では言っていますがどうやら満更でもなさそうな顔で美香さんを見つめていたのです。今ではそれもいい思い出。(407字)

学習者3の作文例

【ZOZOTOWN】

私は、陽子10歳。今日は、日直だから花の水を入れ替えて教室に戻ろうとしていた。

俺はまさき10歳。この前、イチローのサインを貰った。

陽子は花瓶を慎重に運んでいる。まさきはずっとバットを見ていて歩いている。そして、2人は前を見てなくてぶつかり花瓶が割れた。そして、ケンカに発展する。「気をつけなさいよ!」と陽子が言うと、まさきが「お前こそ前見て歩けよ!」すると、そこに前澤校長が来た。前澤校長は持ち前の財力を使ってトルコ製の最上級の花瓶を持ってきた。2人の関係も財力で治そうとしたが、2人の関係は治らなかった。その後、2人は自ら話し合い、お互いの悪い所に気づき謝罪をした。この、会話を見ていたある人物はZOZOTOWNの社長になり、この物語を採用試験に採用し利益を取るか、人の繋がりを取るのかという人間性を試す問題を出したと言われている。そして、20年後この2人はこの事件がきっかけである所で出会い結婚することになった。その出会いとは、もちろん、、、。(414字)

「お手伝い」絵図はとてもシンプルな絵図である。しかし、産出された作文の内容は、時間の経過や、出来事のきっかけ、その経緯・結果等、三者三様である。字数制限を厳守した学習者の作文も、400字を超えて記述した2例の学習者の作文からも、十分に「面白さ」「独自さ」「創造性」を感じられないだろうか。学習者たち自身は、本オンライン授業そのものやビジュアルテキストを

読み解くこと、看図作文を書くことに面白さを表明してくれている。そのことがうかがえる感想を、前掲学習者1～3のもので紹介する。

学習者1の感想

今回の講義では、みんないかに面白い見方ができるか競っていたかのように感じました。チャットに色々なアイデアが挙がっているのを見ているうちに、私もいつの間にかこれなら誰も思いつかないだろう!という視点を探していて、とても楽しかったです。次回もみんなの面白い物語が聞けるのを楽しみにしています。

学習者2の感想

教育学では他の講義と圧倒的に違う特徴がたくさんあるのはこれまでの講義でもわかりました。そして、今日の講義でもまた1つ、良い点を見つけました。講義にみんなが楽しみながら積極的に参加出来るこの状態が普通(毎回続いている)になっていることです。高校までの授業から、大学の講義になったことで、また1つ堅苦しさが上がると思っていたのに、教育学の見る教材ではみんなが笑顔になりながら取り組んでるのが普通なのです。先生が造り上げたこの講義はとても有意義なものみんなが感じていることも前回の他の人の意見を聞いていて、とても伝わってきます。次の講義もとても楽しみです。

学習者3の感想

今日の授業では、みんながすごいどんどん成長していったと思った。自分は、まだまだ成長出来ていないと思った。そして、常に疑問を持つことが大事だと思った。なんでこうなる、なんでそういう答えになる、それでいいのか、というのは神経質とかではなく自分を成長させる上で必要なことだと思った。だから、何かしらの疑問を持って自分でたくさん考えたり、周りの人の意見からヒントを得たり、色々な所に興味を持つことが大事だと思った。

学習者1は「みんないかに面白い見方ができるか競っていたかのように感じました」と授業の様子をふりかえっている。そして自身は「これなら誰も思いつかないだろう!という視点を探し」ながら授業に参加し、それが「とても楽しかった」と述べている。鹿内(2015a)は、学習者たちの授業中の「競い合い」について次のように述べている。「先に見つけられてしまったことを少しくやしく思う人も出てきます。そのくやしさが、『写真をもっとよく見よう』とする動機づけになります。／皆、協同で写真を読み解くプロセスを楽しんでいるのです。それに世の中、すべてが協同の原理で動いているわけではありません。協同学習の中に、ほどよい『競い合い』が入ってきたとしても、何も問題はありません。お互いが助け合う協同、互いに刺激し合う競争。そのバランスがとれていればいいのです。(p.73)」この引用文中では「写真」を例にしているが、「絵図」であっても同じである。学習者1は結果的にそのような状況を「とても楽しかった」といっている。本授業における「競い合い」は「互いに刺激し合う競争」だったのではないだろうか。

学習者2は「教育学では他の講義と圧倒的に違う特徴がたくさんある」としながら、「今日の講義でもまた1つ、良い点を見つけました」と報告してくれている。「講義にみんなが楽しみながら積極的に参加出来るこの状態が普通(毎回続いている)になっている」「みんなが笑顔になりながら取り組んでるのが普通」「この講義はとても有意義なものともみんなが感じていることも前回の他の人の意見を聞いていて、とても伝わって」くるというのである。本学ではオンライン授業の基本的ルールとして、顔出しをせず、スライドの画面と音声を見聞きするスタイルで実施された。学習者同士表情を確認し合うことができないにも関わらず、「笑顔で授業に参加している」ことや「有意義さを共有できている」ことを感じてくれている。このような反応は、看図アプローチ基盤型授業は、たとえ対面していなくても協同学習およびアクティブ・ラーニングを実現できるという証左

になるのではないだろうか。

学習者3は「みんながすごいどんどん成長していった」と述べている。そして、自身の成長に必要なものとして、「(常に)何かしらの疑問を持って自分でたくさん考えたり、周りの人の意見からヒントを得たり、色々な所に興味を持つことが大事」と考察してくれている。学習者3は「自分は、まだまだ」と言いながらも、決して自らを卑下しているわけではない。どうしたら自分の成長につなげられるかと前向きにとらえている。看図アプローチ基盤型授業は、「適度な競い合い(鹿内2015a,p.73)」を体験させ、「仲間同士で認め合う機会をたくさんつくってあげ(鹿内2015a,p.74)」ることができる。看図アプローチ基盤型授業は学習者の「学びに向かう力」の育成にも有効であると考えられる。

これらの感想から、学習者たちがTeamsによる看図作文オンライン授業に問題なく且つ楽しみながら参加できていたことがうかがえる。また、各自が創意工夫をして作文を仕上げてくれた。この他の感想及び作文作品の紹介と、その「面白さ」「独自さ」「創造性」についての詳しい考察は続報にまわしたい。さらに、続報では、オンライン授業で書かれた看図作文と対面授業で書かれた同絵図による看図作文作品を比較していく。

引用・参考文献

- 石田ゆき・山下雅佳実・鹿内信善 2019 「創造性を育むツールとしての看図アプローチー絵本づくり授業実践の報告ー」『全国看図アプローチ研究会研究誌』1号 pp.2-15
- 石田ゆき 2021a 「看図アプローチを活用したオンライン授業の実際ー医療系大学における『教育学』授業を例にしてー」『全国看図アプローチ研究会研究誌』5号 pp.3-16
- 石田ゆき 2021b 「看図アプローチを活用したオンライン授業の実際(2)ー写真をビジュアルテキストにした『教育学』授業のすすめ方ー」『全国看図アプローチ研究会研究誌』6

号 pp.16-29

石田ゆき 2021c 「看図アプローチを活用したオンライン授業の実際(3)ービジュアルリテラシーを定着させるための『教育学』授業のすすめ方ー」『全国看図アプローチ研究会研究誌』7号 pp.3-18

石田ゆき 2021d 「看図アプローチを活用したオンライン授業の実際(4)ー写真をビジュアルテキストにした『教育学』授業【江別・高岡完結編】ー」『全国看図アプローチ研究会研究誌』8号 pp.3-22

奥泉 香 2018 『国語科教育に求められるヴィジュアル・リテラシーの探究』 ひつじ書房

鹿内信善編著 2010 『看図作文指導要領ー「みる」ことを「書く」ことにつなげるレッスンー』 溪水社

鹿内信善編著 2014 『見ることを楽しみ書くことを喜ぶ 協同学習の新しいかたち・看図作文レパートリー・』 ナカニシヤ出版

鹿内信善 2015a 『改訂増補 協同学習ツールの作り方いかし方 看図アプローチで育てる学びの力』 ナカニシヤ出版

鹿内信善 2015b 「『見る』から始める授業づくり 看図アプローチとは何か」『看護教育』56巻8号 医学書院 pp.774-779

高橋誠編著 2002 『新編創造力事典』 日科技連

注1

オンライン授業では欠席者対応のため「レコーディング」を行っていた。そのため、授業内では「(今は) 必要・重要と思う情報のみ書くので良い」と伝えている。授業時間内でノートを取り切れなかった場合は、学習者は授業後に再度内容を確認することができるシステムになっている。これは石田(2021a,b,c,d)の実践時も同様であった。

編集委員会からの付記

本実践で使用した「お手伝い」絵図を掲載します。授業や非営利の活動でお使いいただけます。ご使用の際には必ず「@yuki.ishida」の表記をお願いいたします。また、実践された方のご報告・本誌へのご寄稿も心よりお待ちしております。(このページからコピーできない方は、本会 HP よりお問い合わせください。)



©yuki.ishida



©yuki.ishida

2023年11月1日受付

2023年12月22日査読終了受理