

令和4年度 新しい教育を考える会
不登校の子供たちが前を向いて自立していくために

あすテップ 指導員 福畠 美智代

発表の内容

- 1 提案 不登校の施設で取り組む「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実とは
- 2 事例 「あすテップ」での美術
- 3 まとめ
- 4 今後の課題

はじめに

私は、足立区で不登校の中学生の通う学校型適応指導教室「あすテップ なでしこ」の指導員です。昨年度までは同じ系列の「あすテップ はなほ」に2年間勤務し、今年度この職場に異動しました。

「あすテップ なでしこ」は、学年ごとの担任制で、私は第1学年の担任です。現在は、1年生の在籍者がいないため、他学年の生徒を適宜指導しています。また、学年をまたいだ形で一斉指導も行っています。私の担当は、美術、道徳です。

授業を行う上で一番大切にしていることは、生徒が主体的に取り組めるようにすることです。「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善として、PDCAサイクルと関連付けた試みを行っています。(昨年度発表)

さて、文部科学省は、学習指導要領の趣旨の実現に向けて、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を目指しています。今年度は、このことを視野にいれた授業づくりについて発表し、皆様と共に学び合いたいと思います。

1 不登校の施設で取り組む「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実とは

令和2年度より足立区で開設された「あすテップ」は、在籍校に戻ることを目的としないことが基本スタンスです。そのため、教科指導の場面では、適応指導教室で広く扱われている「個別最適な学び」に加えて一斉指導による「協働的な学び」も可能な体制となっています。

不登校の施設では、一斉指導の授業をつくるに当たって配慮すべき点として、次のような課題が考えられます。

- 教科の目標の達成
- 個々の生徒の進度の違い
- 個々の生徒の資質・能力及びメンタル面の特性の違い
- 個々の生徒の参加頻度の違い
- 予算・環境の制限

他にもあると思いますが、かなり多くの制約を抱えていることがお分かりいただけると思います。

私はこの5つの課題を解決することで、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を図りたいと考えます。それは、「主体的・対話的で深い学び」の本質を捉え、子供たち一人一人に正対したカリキュラムマネジメントを充実させる中で行われることは、言うまでもありません。

2 事例「あすテップ」での美術教育

実際の授業をするにあたり、配慮すべき5つの課題を挙げましたが、それらに対する私の思いや願いを次に挙げます。

○教科の目標の達成

→「これは、絶対に外せない！」

○個々の生徒の進度の違い

→「学校に行けなくなった時期は一人一人違うから、全ての学年をカバーしたい」

○個々の生徒の資質・能力及びメンタル面の特性の違い

→「一人一人の資質・能力の特性やメンタル面について対応できるよう、きめ細かく把握したい」

○個々の生徒の参加頻度の違い

→「全部参加できる人もいれば、限られている人もいる。途中参加もOKにしたい」

○予算・環境の制限

→「予算・環境の範囲内で実施する」

といった具合です。そこで、この考えのもとに指導できる教材を少しずつ開発することにしました。

以下、「あすテップ はなほ」で受け持った、美術の時間の事例を紹介します。

【事例】題材名：「なんじゃもんじゃ」の原画づくり

1 題材の目標・・・育成したい資質・能力

○インクの混色による色の変化をとらえ、版を重ねることによる重色の効果に着目し、木版画印刷や彫刻刀の技法などを工夫して表す。(知識・技能)

○彫り進み版画の特徴を踏まえながら、版づくりを進める中で、効果的な形をイメージしてキャラクターを表現し、配色を工夫する。(思考力・判断力・表現力)

○彫り進み木版画の特性を生かして表すことに関心をもったり、出来上がった作品で行うゲームとの関りを思い浮かべたりして、意欲的に取り組む。(学びに向かう力)

2 指導計画・・・全7時間・・・彫り進み版画(6時間) 鑑賞(1時間)

3 生徒について：生徒4名は異学年で、2年生1名と3年生3名です。

Aさん…2年生(ほぼ毎回参加)微妙な色合いや形についてのこだわりが、はっきりしている。

Bさん…3年生(8割ほど参加)自分の考えをもって、のびのびと表現できる。

Cくん…3年生(5割ほど参加)刃物を扱う作業には、あまり自信がもてない。

Dさん…3年生(途中から2回参加)描くことが好き。人としゃべるのが苦手。

4 題材について

「なんじゃもんじゃ」は市販のカードゲーム(詳しくは、※1参照)で、生徒はこのゲームに親しみをもっています。

授業は、「なんじゃもんじゃ」のカードを自分たちで作って遊ぶために、カードに描かれているキャラクターの原画を彫り進み版画でつくるものです。キャラクターは、2つの目と手足以外は様々な形にデザインすることが条件です。この条件は、市販のものに準じています。授業後は、原画の画像をカードサ

イズに印刷して「なんじゃもんじゃ」のセットをつくり、生徒一人一人が持ち帰れるようにします。

彫り進み版画の基本となる版の工程は、下記に線で囲う（１）から（３）までの部分です。その後、彫り進むごとに、版を次々に重ねていきます。今回は、版ごとに同じインクで２枚ずつ印刷します。

（１）版木を彫る→（２）版木に色を付け紙に印刷×２枚→（３）版木についた色を洗い流して乾かす
まず、（１）から（３）までを行い、第１版とします。

第２版では第１版で使用した版木と紙を使って、違った色のインクで印刷を行います。（１）では、１つ前の版の色と同じ色に残したいところを彫ります。理由は、（２）で印刷した場合、この版で彫った部分のみ第１版で印刷した色が残るためです。この工程の繰り返しを、第３版程度まで重ねます。

※１ トランプ大のカードにあらかじめ１枚につき１つのキャラクターが描かれています。キャラクターは１２種類、それぞれ４枚ずつで、カードは計４８枚あります。遊び方…数人がトランプのババ抜きをするようにテーブルの周りに座ります。カードを裏返して重ね、テーブルの中央に置きます。順番にカード１枚をめくって遊びます。カードをめくった人が、描かれているキャラクターに名前を付け、次にそのキャラクターが誰かにめくられたときに、その名前をいち早く言えた人がカードをもらえます。最後にカードをたくさん集めた人が勝ちです。

５ 指導の工夫

一般に行われている彫り進み版画の授業と比較して、工夫した点は、２つあります。

【工夫１】は、１人につき１枚の版木を使ってキャラクターを１つ完成させる「自分のキャラクターづくり」と同時並行で、「リレー式のキャラクターづくり」を取り入れたことです。それは、第１版をＡさんがつくり、その続きの第２版をＡさん以外の人に取り組むという方法です。「自分のキャラクターづくり」をしている時に、早い人は時間が余ってしまいます。その余った時間に「リレー式のキャラクターづくり」に取り掛かることができます。

期待できること（◎は、「協働的な学び」に関するもの）

- 個々の生徒の作業進度の調整ができる。
- ◎他人が描いたキャラクターに色や形を付け足すことで、思いがけない発想をすることができたり、楽な気持ちで大胆な色や形を考えたりすることができる。
- 途中参加の徒が途中からでも無理なく作品作りに取り組める。
- ◎時間の余裕のできたタイミングで作業をするので、全員で作品を完成させることができる。

【工夫２】は、復活バージョンづくりです。（指導略案※２参照）

作品は、第３版程度まで重ねて完成します。作品は同じものを２枚ずつ作りますが、良い方を選び原画とします。原画に使用しない方の版画を使って、最後にもう１回版を重ねます。

期待できること（◎は、「協働的な学び」に関するもの）

- 選ばれなかった方の版画を利用するので、失敗して元々という気楽な気持ちで取り組める。
- 思い切った色や形を使うことにより、思いがけない効果を得ることができる。
- ◎自分では完結したと以为ていても、別の視点で取り組めば次への突破口を開けるという体験ができる。このような体験の共有が容易なため、自他への肯定的な評価につながる。

※2

6 指導の実際（美術科学習指導略案）

- (1) 題材名 「なんじゃもんじゃ」の原画づくり：復活バージョン
- (2) 本時のねらい
- ① インクの混色による色の変化をとらえ、版を重ねることによる重色の効果に着目し、木版画印刷や彫刻刀の技法などを工夫して表す。
 - ② すでに完成した原画の特徴を踏まえながら、新たな視点で復活バージョンの版づくりを進める中で、効果的な形をイメージして加え、配色を工夫する。
 - ③ 彫り進み木版画の特性を生かして表すことに興味をもったり、出来上がった作品で行うゲームとの関りを思い浮かべたりして、意欲的に取り組む。
- (3) 準備 版木 彫刻刀 印刷用紙 トレー ローラー バレン タオル ワークシート
- (4) 指導過程

| 段階 | 学習活動 | 形態 | 指導上の留意点 | 評価 |
|-----|------------|----|---|--|
| 導入 | 1 前時の復習 | 一斉 | <ul style="list-style-type: none"> ・完成した原画に及ばなかった作品に手を加え、復活バージョンの原画をつくることを確認する。 ・印刷の手順を確認する ・インクの特性を確認する ・形、色、イメージ等のキーワードごとに本時の課題を指導者と生徒が共に考える ・実際の道具を使って確認する | <ul style="list-style-type: none"> ・既に完成した原画の特性を踏まえて、復活バージョンの原画をつくることに興味をもったり、カード完成後にゲームで遊ぶことを思い浮かべたりして、意欲を高めている。 |
| | 2 本時の課題づくり | | | |
| | 3 道具の扱い | | | |
| 展開 | 4 構想 | 個人 | <ul style="list-style-type: none"> ・すでに完成している原画の特性を踏まえて、更に工夫したい色や形を様々にイメージさせる。 ・彫りでは、イメージを広げながら、彫刻刀の種類を変えたり、彫り方を工夫したりするようにさせる。 ・印刷では、版を重ねる事による色の重なり具合を予想させ、作品のイメージに合わせて、色を決めさせる。また、ローラーやバレン等の道具を正しく使用させる | <ul style="list-style-type: none"> ・木版画の特性を生かしてイメージを広げている。 ・彫刻刀を正しく使用し、効果的な彫り跡を残している。 ・インクは、既版の色合いに合う色を使用している。 ・ローラーやバレンを正しく使っている。 |
| | 5 彫り | 個人 | | |
| | 6 印刷 | 個人 | | |
| まとめ | 7 振り返り | 個人 | <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに本時の課題の振り返りを記入させる ・本時の振り返りを共有する | <ul style="list-style-type: none"> ・本時で学んだことを客観的に確認している。 |
| | 8 片付け | | | |

授業での様子

自分では失敗したと評価した方の版画に加工するという課題に、わくわくしながら取り組んでいました。版画の特徴や道具の扱い等をしっかりと理解し、自分のペースで進めることができました。他の人

の作品からも、程よく影響を受けながら楽しんでいる様子があり、集中して取り組んでいました。

生徒の振り返り

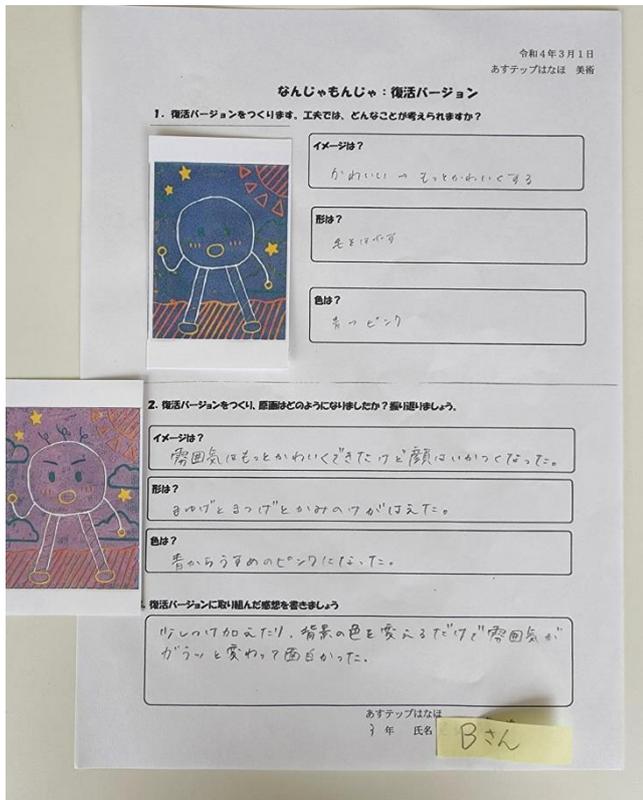
「復活バージョンに取り組んだ感想を書きましょう」

A：雨粒のところ立体になった。それならそれで良いと思う。ひげをつけたことによって、おもしろくなったと思う。やっていく中で、思いついたことをやって完成させた。具体的には、頭につのを付けたり、目をきりっとさせたりした。

B：少し付け加えたり、背景の色を変えたりするだけで、雰囲気がガラッと変わって面白かった。

C：最初黄色と青が見えたから緑にしようと思ったけど、緑だとこいから、少し白を入れて黄緑にした。

D：明るいイメージにしたかったので暖色を使おうと思ったが、寒色を使っても色によっては明るいイメージになることが分かった。



復活バージョンへ



残った原画



復活バージョンの原画

残った原画

3 まとめ

復活バージョンの授業について、昨年度考える会で示した理想とする授業の PDCA サイクル (美術) 四つの視点から、授業者の見取りに基づく成果と課題を述べます。

P：授業の課題を、子供たちと教師が共につくる

- 選択されなかった版画の存在が、これを生かしたいという願いを導き、課題になりました。(成果)
- 本時の課題を指導者と生徒が共に考える場面で、形、色、イメージ等のキーワードごとに分けたことで思考が整理され、無理なく取り組みました。(成果)

○選択されなかった版面から課題を導く際、生徒が主体となる姿が足りなかったと思います。(課題)

D：作品づくりでは、子供たちが自分としての意味や価値のある作品をつくりだす

○混色や重色について、こだわりをもって取り組み、オリジナルの形を追求していました。(成果)

○インクは三原色と白黒のみでしたので、混色に関しての難度が高くなりました。(課題)

C：つくった作品を鑑賞する場面では、相手とのやり取りで学びの深まりが実感できる

○他の人の彫り方や色の合わせ方に触れることで、自然な形で影響を受けてつくっていました。(成果)

○リレー式の取組では、他の人が制作した版をよく見て味わい、次の版で生かしていました。(成果)

○課題づくりと対応した振り返りができ、学んだことを言語化することができました。(成果)

○振り返りで学んだことを共有することについて、もっと深められるとよかったですと思います。(課題)

A：次の授業への意欲の高まりがある

○実際に遊べるカードをつくり、ゲームでは自分の表したキャラクターも友達に受け入れてもらえたことを実感していました。つくり出すよろこびを味わえ、自信がもてたようです。これは、今後の作品づくりに対する意欲が高まるきっかけとなったと思います。(成果)

○意欲の高まりを、今後の作品づくりに対する取り組み姿勢で、見届けたいと思います。(課題)

彫り進み版面は、単純な工程の繰り返しであるため、個々の生徒が自分の感覚や力量を生かして工夫を深めていける題材です。

今回は、そのような「個別最適な学び」に加えて、指導の工夫での【工夫1】【工夫2】に示したように「協働的な学び」の場を設定しました。自分以外の人や作品から、影響を受けたり与えたりする場を意図的に設けたことが、作品の質の向上につながりました。その様子は、生徒の作品や授業の振り返りからご確認いただけたと思います。また、周囲に友達のいる環境で友達から影響を受けながら作業することの楽しさを味わえたことも、他者との関りに苦手意識のある子供たちにとって、大きな意味があるものです。授業の後では、12種類の原画を画像に取り込み、カードに印刷して「なんじゃもんじゃ」のゲームを行いました。自分たちのつくったキャラクターに、名前を付けて楽しく遊ぶ中で、作品に対する親しみが増し、友達同士の関係も深まりました。以上のことから、事例では「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実させた授業を、提供できたのではないかと考えます。

なお、事例は昨年度の実績です。今年度「あすテップ なでしこ」に異動したことにより、継続的な指導には至っていません。

今年度、異動先の「あすテップ なでしこ」では、新しい生徒たちと、新しい関係をつくりながら、教材の開発をしています。英語科では、グループで「四コマ マンガ」をつくり、日本語で考えたせりふをインターネットで調べながら英訳する。という授業をしました。その他に、道徳やキャリア教育にも取り組んでいます。

4 今後の課題

不登校の子供たちが前を向いて自立していくために、あすテップの指導員として取り組んで3年目になります。

教科の一斉指導の場面では「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を目指して、配慮すべき5つの課題を挙げて教材の開発を進めてきました。通常の学校のように時間は掛けられない状況をカバーする方法を考えたり、指導要領に則した指導を如何に行うかを考えたりしながら、教材をつ

くることの醍醐味を味わっています。満足のいくカリキュラムマネジメントには程遠いですが、少しでも精度を高めて理想に近づけるように、今後も取り組んでいきたいと思っています。

授業づくりの他にも課題があるので触れたいと思います。「生徒が増えないこと」「在籍校との連携」「職員間のよりよい関係づくり」などです。

「生徒が増えないこと」については、通級を検討している保護者の多くは、あすテップに関心をもっているながらも在籍校に通ってほしいという気持ちが優先し、お子さんがよろこんで通級することへの警戒感があるそうです。そのため体験に至らないことが分かりました。保護者が安心できるようなアプローチが必要だと思います。

「在籍校との連携」については、生徒が在籍校に戻る場合に担任の対応や姿勢に個人差があることで明暗が分かります。これは、担任 1 人の未熟さというよりは、学校風土から来るものではないかと考えます。管理職にも情報が届くようにするなど、その都度工夫が必要です。

「職員間のよりよい関係づくり」については、職員は皆、和やかに連携して取り組んでいます。更によいものにするためには、次のようなギャップの調整が必要です。職員間（指導員、SC、センターの担当職員）の「経験の違い」「指導観の違い」「資格の違い」「各々が考える優先順位の違い」「役割分担の認識の違い」「縦割り行政の壁」などです。これらに対して、互いの考えが噛み合わない場合や、解決を図ることを回避してしまう場面もあります。私は今年度連絡調整係を担当しています。子供たちにとって望ましい環境をつくっていくというスタンスで、朝夕の打ち合わせの際に話題にし、よりよい関係構築を模索しているところです。そんな中、最近「先生のおかげで、職場の風通しがよくなりました。」と言っていただいたことがありました。この方向で歩んで行ってよいのではないかと思えた一時でした。