

## 教材・教具の紹介

## 特別な教育的ニーズのある子どもの他者との係わりに伴う創造性の拡大を促すための支援課題

小出 芽以\*・戸澤なつみ\*・金子 孝史\*・下田 宏\*・池田 吉史\*\*・大庭 重治\*\*

## 1 問題と目的

創造性 (Creativity) とは、「ある領域において適切に問題を解決し、流行を生み出し、新たな疑問を提起することで、特有の文化的背景として受け入れられるもの」と定義されている (Gardner, 1993) . Harris (2016) は、創造性は芸術教育に限らず様々な教科で活用され得るため、その価値は教育課程上の至るところに存在すると主張している。しかしながら、特別な教育的ニーズのある子どもは、認知的な偏りに起因する創造性の困難さを有すると考えられる。創造性の拡大とは、Vygotsky (1930) によれば、「他者との係わりに伴う経験の広がり創造性の基礎となる知識や能力を高めること」である。創造性の拡大には、対話の生成や表現の模倣といった他者との係わりを通じて知識や技能を獲得する経験が大切である。

そこで本研究では、特別な教育的ニーズのある子どもの他者との係わりに伴う創造性の拡大を促すための支援課題を作成し、その効果を明らかにすることを目的とした。

## 2 方法

## 1) 対象児

1～5年生の児童24名 (男子14名, 女子10名) を対象とした。特別な教育的ニーズとして、読み、書き、算数、コミュニケーションに関する支援が保護者により指摘された。

## 2) 作成した支援課題

大庭・葉石・八島・山本・菅野・長谷川 (2012) を参考として小集団学習場面を設定し、特別な教育的ニーズのある子どもの他者との係わりを通じた支援課題への取り組み状況を観察した。小集団学習場面では、異学年の児童からなる小集団を編成し主支援者と副支援者を配置した。

「宇宙ドリーマー課題」は、鯨の尾、猫の頭、クワガタのあごに見立てた不完全図形に絵を描き足し、惑星のテーマに合わせてモンスターを創造する課題である。作品の共有場面では、気に入った友達の作品を選択し、良い所を記録する活動を取り

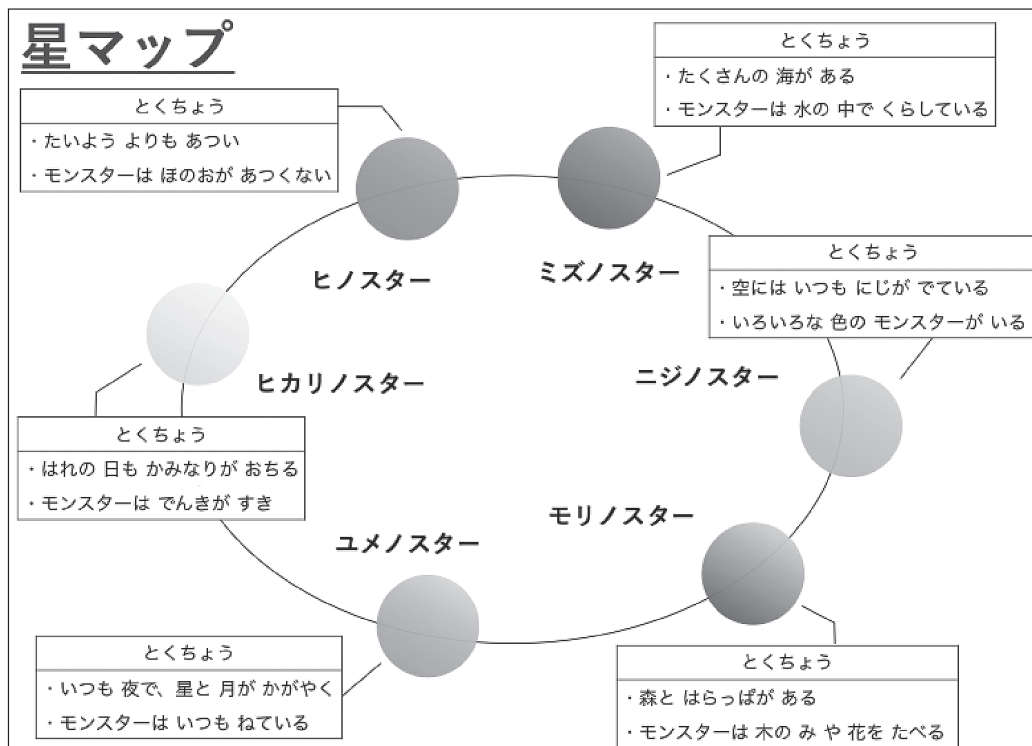


Fig.1 星マップ

\* 上越教育大学大学院学校教育研究科特別支援教育コース

\*\* 上越教育大学臨床・健康教育学系

**うちゅう日記（1日目）**


名前（                  ）

★ モンスターの すむ 星を えらんでね。

☐ ヒノスター    ☐ ミズノスター    ☐ ハナノスター  
☐ コオリノスター    ☐ マホウノスター    ☐ ヨルノスター

★ たいいんが みつけた 形から、モンスターを そうぞう しよう！

モンスターの 絵 ※ クワガタでは、ありません。



モンスターの 名前

---

せつめい

.....

.....

.....

Fig.2 宇宙日記[1日目]

入れた。「宇宙ドリーマー課題」の手順は、以下の通りである。

- ①星マップ (Fig.1) を読み、惑星のテーマを理解する。
- ②モンスターを創造し、宇宙日記[1日目] (Fig.2) にモンスターの絵、名前、説明を書く。
- ③他グループと宇宙日記を共有し、気に入った友達の作品をドリーマーズカード (Fig.3) に記録する。
- ④モンスターを創造し、宇宙日記[2日目]にモンスターの絵、名前、説明を書く。宇宙日記の作成時間は、約10分とした。創造性に困難さを有する児童にはヒントカード (Fig.4) を用意し、主支援者の作品を見本にできるようにした。宇宙日記は、動物の一部に見立てた不完全図形を用いるなど、アイディアを言語化して伝えることができるように工夫した。創造性に困難さを有する児童が他者の作品からアイディア取り入れようとする場面では、模写になっても良いこととして作品の完成を目指した。ドリーマーズカードは、児童が良いと思ったアイディアを記録することで思考を可視化し、次の作品を描く場面で振り返ることができるようにした。

### 3 結果と考察

全体の活動を通して、対話の生成では、アイデアの共有や表現技法の伝達に関する音声言語のやりとりがみられた。表現の模倣では、不完全図形の使用方法、モンスターの全体像及び部分的な特徴を観察の対象とした視覚的なやりとりが確認された。対話の生成と表現の模倣といった他者との係わりの促進が創造的な知識や技能を獲得する機会を作り出した。

支援課題の実施では、3年生と2年生の相互の係わりが作品に

## ドリーマーズ カード

★ いいなあ! と思った モンスターを えらぼう。

☐ 自分の名前 \_\_\_\_\_

☐ 友だちの名前 \_\_\_\_\_

☐ いいなあ! と思った ところを 書いてね。

Fig.3 ドリーマーズカード

## ヒント カード

☐ 先生の かいた モンスターを 見る

☐ 先生の かいた モンスターの せつめいを きく

こいで先生に わたすと ヒントが もらえるよ！




Fig.4 ヒントカード

反映された。対話の生成では、3年生と副支援者によるやりとりがあった。副支援者が3年生の作品について「何それ？ちょっと蝶々みたい。」と声を掛け、3年生は「蝶かクリオネかわからないから、チョウオネにしてる。」と答えた。2年生は、こうした対話のやりとりを聞き、不完全図形をモンスターの羽に使用するなどのアイディアを作品に取り入れた。表現の模倣では、3年生が2年生の作品を観察することにより、モンスターをコウモリに見立てるといったアイディアを取り入れた。作品の描き始めで3年生は、モンスターについて「蝶とクリオネのハーフ」と説明していた。しかし、2年生との係わりを通じて作品を描く過程で、モンスターの説明は「蝶とコウモリのハーフ」になった。こうした場面から、3年生と2年生による相互の係わりは、個々の作品の創造性に反映されたと考えられる。Fig.5に3年生の作品「チョウモリ」を、Fig.6に2年生の作品「ほしモリン」を示した。

本研究の支援課題は、特別な教育的ニーズのある子どもの他者との係わりに伴う創造性の拡大を促したといえる。Laroche (2015) は、友達作品をできる限り正確に模写するように指導することで、児童は形を創造し、模様を作り、想像するための新しい方法を学習すると述べている。他者の作品を模写してアイデアや表現技法を取り入れることは、短期的な視点では、創造性の拡大には結び付かない。しかしながら、長期的な視点では、個々の児童が適宜の時間を要してアイデアや表現技法を独自に発展させていくことが示された。他者との係わりを通じた経験は、創造性を拡大させるために重要であるといえる。対話の生成を促す働きかけは音声言語の情報として、また表現の模倣を促す働きかけは視覚的な情報として、特別な教育的ニーズのある子どもの創造性の拡大に貢献したといえる。



Fig.5 3年生の作品「チョウモリ」

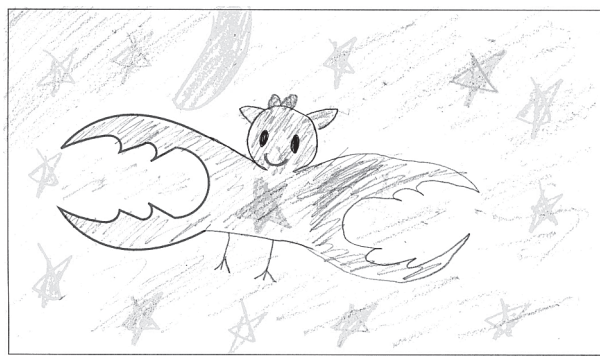


Fig.6 2年生の作品「ほしモリン」

## 付 記

本研究の内容は、上越教育大学特別支援教育実践研究センター主催「第5回特別支援教育実践研究発表会」において、ポスター発表により公表した。また、研究の一部は、上越教育大学研究プロジェクト（一般研究）による助成を受けた。

## 文 献

- Gardner, H. (1993) *Creating minds: An anatomy to creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, Gandhi*. Basic Books, New York.
- Harris, A. (2016) *Creativity, education and the arts*. Macmillan

Publishers, London.

- Laroche, A. G. (2015) Social learning and drawing: what children learn by copying the images of their peers. *Art Education*, 68, 19-25.
- 大庭重治・葉石光一・八島猛・山本詩織・菅野泉・長谷川桂 (2012) 小集団を活用した特別な教育的ニーズのある子どもの学習支援. 上越教育大学特別支援教育実践研究センター紀要, 18, 29-34.
- Vygotsky, L. S. (1930) 広瀬信雄訳 (2002) 子どもの想像力と創造. 新読書社.