

## (2) 一貫したテーマのもと、多様な活動になっていくリゾーム型の活動 -恐竜プロジェクト- (5年)

### ①自分のしたいことは何？が問い直される -プロジェクトのはじまり-

5年生になりクラス替えをした4月、6人が集まって恐竜プロジェクトが始まった。当初は、このプロジェクトに参加する理由も興味の度合いも、それぞれであった。もともと恐竜好きであったのは、A児とB児、C児、D児。だが、恐竜というテーマはあったが、したいことはそれぞれ異なっていた。

A児は、最初から一貫して、恐竜の脳について、それぞれの大きさを調べたいという思いがあり、これは現在まで続いている。B児は、恐竜を調べたいという思いはあるが、何を調べたいかはややはっきりしない。だが、動画を撮りたいという思いはあり、恐竜をテーマにした動画を撮影することにこだわっていた点がある。C児も恐竜好きだが、計画はPCで調べることのみで、何をしたいかはまだ決めきれていない印象であった。D児が最初に考えていたのは「隕石と地球の模型をつくる」であった。これは、恐竜が絶滅したのは大きな隕石が衝突した説に影響を受けていたからだ。本人は上手に言語化できていなかったが、恐竜の絶滅が大きな関心ごとだったのである。

E児は4年時、電車が好きでそれをプロジェクトにしていた。5年生になり、電車だけでなく恐竜にも興味があったため、新たな取り組みとして恐竜プロジェクトにも参加した。しばらく進めていくうちに、どちらのプロジェクトもしっかり取り組む内容になってきたため、思うように参加できなくなり、かけもちが難しいことに本人は気づき、一つの決断をすることになる。E児は、電車を続けることにしたのだ。理由は先ほど書いた通りだが、これまでのかけもち経験やそこで話し合ったことが生かされていた。もう一人、F児も1ヶ月で恐竜プロジェクトを抜けている。F児は、最初は何がしたいがもてず、それよりも人好きだった一面から、D児に誘われるままプロジェクトに参加した。同時に、別の子からバドミントンにも誘われて参加する。そしてE児と同じく選択を迫られることになるのだが、改めて体を動かすのが好きであること、そして恐竜にはそこまで興味もてないことへの気づきから、この選択となった。自由に選択できることは、時にこのように、自分と向き合うことも起こり得るのである。

もう一人、G児は実はこのプロジェクトのメンバーではない。一人で、どうぶつプロジェクトをやっていたのだが、担当の教員が一人でやっていることを心配して恐竜プロジェクトと一緒にやることをアドバイスする。そこで、ちょっとやってみようという気持ちになり、少しの期間、「お手伝い」として参加をしていた。そのG児が変わるきっかけとなったのは、C児の何気ない一言だった。C児は、G児が正式にプロジェクトに参加していたわけではないので、時折G児に「お手伝いさん」と声をかけていた。そのことばから、自分も何かちゃんと取り組みたいという思いを抱くのだが、そこでG児が考えたことは次のようであった。まず、「どうぶつ」ではテーマが広すぎると感じ、自分の好きなことに絞ろうと考える。そこでふと、2年生の時にやっていた爬虫類プロジェクトをやろうという思いに至る。2年生当時は、休みの日に公園で見つけたニホントカゲを家で飼い、そのために何を食べるかを調べ、すみかを作るなどしてまとめたことを発表した。自分が爬虫類好きであったことを思い出し、5年生になってもう一度取り組みたいと考えたのだ。今回は、トカゲは完全に再生するのか、ニホントカゲの幼体と成体の色の違いや体の仕組みなどを知りたいという動機から、調べてまとめるなどをしていった。恐竜プロジェクトが夢中になって取り組む姿から、自分のしたいことを改めて問い直し、過去に自分の好きだったことを再び取り組むことになったのはとても興味深い姿であった。

### ②教員が子どもたちのしたいことを受け止めたアドバイスをすることで活動が活性化する

閑話休題、恐竜というテーマではあっても、興味が少しずつ異なるということに、子どもたちは話し合いを通して気づいたのだが、B児の何気ない行動であっさりとする取り組みの方向性が決まることになっ

た。このプロジェクトに集まった子どもたちは、他者の考えを尊重する子が多く、対立してまで自分の我を通そうとはしない。そのため、話し合いも長引くかに思われたが、B児が動画撮影に使おうと考えた模型を持ってきたのだが、それが皆を惹きつけ興味をもった。プロジェクトの取り組みの中心は、B児の持ってきた恐竜の模型を使って動画撮影をすることに決まった。そして撮影を重ねていたある時、教員がKOMAKOMAという、コマ送りで撮影したものを連続再生して動画にできるアプリを紹介する。

これが、子どもたちにとっては表現したい方法にピッタリだったのか、一気に活動が発展していく。ストーリーを考えることはもちろん、その映像にレゴプロジェクトの作品をコラボしよう、ミニチュアプロジェクトにも制作をお願いしよう、映像に合う音楽を作って演奏しようなど、アイデアが出てきて広がっていく。同時に、映像のテーマも「恐竜はこんな感じで生きていた？」を再現し、進化をまとめたいと決まってくる。D児は自分の隕石のアイデアはみんなと少しズレるかもと遠慮をしていたが、ここで生かされることになる。うまくそれぞれのアイデアやしたいことが絡み合い、大きな一つの作品を作っていく原動力となっていった。話し合いを重ねながら、ストーリーだけでなく、どんな材料や小道具を用意するかなど、試行錯誤を繰り返し、リアルを求めて校庭の芝や樹木など実物を使ったり、物を見立てる面白さから緑色の文房具を集めて背景を表現したりするなど、多くの工夫が見られる取り組みになっていた。このように活性化し方向性が明確になると、次第に分業するようになり、それぞれの得意や興味が活かされるようになる。このような進展の中で、B児は自分がジュラシックパークの映画が恐竜付きの原点であることに気づき、それを調べていくことに、C児は肉食恐竜の進化を調べたいと、テーマが曖昧だった子もしたいことがはっきり見えてきた。

このように、みんなで一緒に作り上げるものがはっきりしたと同時に、個々が自分で追究していきたいこともはっきりしていった。こちらについてもまた、調べたことをスライドにする、小説を作る、クイズを作る、恐竜図鑑を作るなど、さまざまなアイデアが出され、活動として進んでいる。

子どもたちが何をしたいのかをみとり、そこに合ったアドバイスができたこと、そしてそれが「先生がやってほしいこと」ではなく、子どもたちがしたいことに寄り添うアイデアであることが活動の活性化の鍵になると言えるのではないだろうか。そして、一度活動が動き始めると、あれはダメ、これもダメと制限されることなく、主体的に自分たちのしたいことが保証されている空間の中では、子どもたちのアイデアや行動力もどんどん活性化されていくことがよく分かった。

### ③アクシデントを乗り越え、多様な活動へ

コマ送り動画に熱中しているうちに1学期が終わり、2学期となったが、ここで大きなアクシデントが起きた。何と、撮り溜めていた動画が全て消えてしまったのだ。その時のがっかりした子どもたちの表情は、今思い出しても胸が痛い。図らずも、自分たちの活動を問いなおす場面となった。

6月から、他のプロジェクトから恐竜プロジェクトに移ってきたH児。プロジェクトを仲良くやりたいという動機から参加していた。様子を見る限り、みんなと一緒にやること自体には楽しさを見出していたが、恐竜というテーマ自体には入り込めない様子も見えていた。このH児が、ここで動き出すことになる。ダンボールで自分たちの身長くらいの大きな模型を作ろうということになる。図鑑などを見ながら、「3Dで作りたい(=つまり、リアルに作りたいということ)」と言い、「先生、ダンボール一緒に取りに行ってください」と来て、ダンボールをかき集めて活動が動き出す、そこでH児は生き生きとした表情で取り組み始めた。脳に興味のあったA児も、このリアルな恐竜に脳の模型を入れたいと考え、作成を始めていた。それだけでなく、恐竜について博物館などにも見学に行き、プロジェクトに役立てたいと考え、休みの日を利用して、11月には原宿のチームラボという体験型施設、1月は国立科学

博物館に行くなどして、学びを深めている。

更に、10月頃からは恐竜 COOK の活動も始まった。これは、教員から6年生がナスをテーマにした給食のゼリー作りをしていて近々献立に出るという情報から、自分たちも恐竜をテーマにした献立を考えたいと考え、試行錯誤しながら取り組み始めている。具体的には給食のデザートとして出すことを想定し、「恐竜の化石を土の中から発掘する」コンセプトでカップデザートの試作をした。餃子の皮を恐竜の型で切り抜き、それをオーブンで焼いて固め、果物やソース、クリームと共にカップに入れ、オレオクッキーを砕いたもので表した土に埋めるというものであった。材料や手順を工夫して2度試作し、完成度は高まったが、給食に出すには手間がかかりすぎるものになってしまった。栄養教諭からの助言もあり、手間をかけすぎないことも意識して考えた結果、給食で出されていたビスキュイパンを生かして、「ズール」という恐竜の背中をモチーフにした抹茶味の「ズールパン」を作り始めた。これは市販のロールパンに、手作り抹茶ペーストをぬって焼くという方法だった。自分たちのしたいことと実際にできることのおり合いをつけていることがよくわかるアイデアであった。

#### ④このプロジェクトを通して見えてきたことは

自分の好きなことであったとしても、最初からしたいことが全て明確になっているとは限らない。そこに、じっくり時間をかけて考え、取り組むことへの時間的空間的な自由があることが、実際に子どもたちが動き出すときに、確実にのびやかな活動につながっていく。そうした中で、メタ認知スキルや社会情意的スキルが発揮されていくとともに、市民性や創造性が発揮されていると言えるのではないだろうか。子どもたちが動き出すのを待てること、動き出したときにそこで発揮されている力や育ちを見とる視点を「表1でつがく創造活動で育む資質・能力」にある姿から捉え、意味づけていくことが教員の大きな仕事になる。そうは言っても、うまくアドバイスができることもあれば、子どもたちが戸惑うアドバイスになることもある。私たち教員もまた、そうした成功と失敗を繰り返しながら、子どもたちが進みたい道をとともに見つめる目と寄り添い方を身につけていくことが大切だと思っている。

#### A 児…脳の大きさを調べること

手立ては、まず調べてまとめるから。

#### B 児…恐竜を調べる（最初テーマははっきりしない）、動画を撮る（手段は明確）

まず、学校に恐竜の模型を持っていた（動画がやりたい！）

➡みんなが興味を持った

あとあと、ジュラシックパークに興味があったことがはっきりする

ハリーポッターもやったけど、今は恐竜に集中する（魔法の撮影の難しさ）

（しっかり終わらせたい）

#### C 児…恐竜についてパソコンで調べる（やや取り組みは絞りにくい）

だが、恐竜が好きが動機。みんなで話し合ったキーワードを調べようとする

#### D 児…隕石を作る、地球の模型

恐竜の絶滅について興味があったが、一回引っ込めて進めた

他の人のアイデアに惹かれたから。

恐竜も好きだが、みんなでやることを重視。

#### E 児…電車研究PJを4年生までも取り組んでいた。同時に恐竜も好きで取り組み始めた。

だが、どちらも同じ力でやれそうにないことに気づき、電車を取る。

F 児…D 児に誘われて、プロジェクトに入る。

先生にプロジェクトを一つに絞れと言われたこと、並行して始めたバドミントンが楽しくなったことから、恐竜プロジェクトは抜ける。

G 児

H 児… 6 月頃に後から参加する。仲良くプロジェクトをしたいが動機なため、恐竜で何がしたいかは、いまいち持ちきれなかった 1 学期。

2 学期は、模型を作る、がしたいこととして見つかって取り組む。

I 児…7 月頃に入る