

令和元年6月25日現在

機関番号：16201

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2016～2018

課題番号：16K04696

研究課題名(和文) ビジュアル・ツールを活用した創作文の指導法とルーブリック評価の一体的開発

研究課題名(英文) Integrated development of teaching method and rubric evaluation of creative sentences using visual tools

研究代表者

山本 茂喜 (SHIGEKI, YAMAMOTO)

香川大学・教育学部・教授

研究者番号：00182626

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,000,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、独自に開発したストーリーマップを活用した単元案を附属小学校・附属中学校等の教諭とともに共同で構想し、物語の創作を中心とした研究授業を重ね、その学習者反応および表現物、評価シートの分析を基に創作文指導の学習・評価パッケージを開発した。

また、学習者が自らの「学び」を「物語り化」して振り返る評価シートを、ストーリーマップとキャラクターマップを改変する形で開発し、附属中学校や公立小学校で実践し、分析検討した。この観点は創作文指導の評価法の研究の発展であり、ナラティブな評価法をより簡易に使用可能なものとして具現化したものであって、新指導要領後の新しい評価法の中心を担うことが期待される。

研究成果の学術的意義や社会的意義

ストーリーマップ等のビジュアル・ツールを用いた国語科実践は十全には行われておらず、創作的な表現活動と評価への系統的・包括的な活用となると、未開拓の分野と言ってよい。

新指導要領の告示に伴い新たな指導法の開発が求められている現在、本研究が持つ意義は大きい。「創作的な表現活動」は「思考力・判断力・表現力」が、既有知識の再構成による課題解決として最も発揮される場面であり、ビジュアル・ツールはそれらを格段に賦活することが期待される。特に実証的な検証を踏まえ、パフォーマンス評価とルーブリック評価、さらにナラティブアプローチによる評価法を組み込んだ指導法を開発したことは国語科の改善に貢献する所が大きい。

研究成果の概要(英文)：In this research, a unit plan using story maps developed independently is jointly designed with the teachers of an attached elementary school and an attached junior high school, and research lessons focusing on the creation of a story are repeated, and the learner's reaction and expression. Based on the analysis of the evaluation sheet, we developed a learning and evaluation package for creative writing instruction. In addition, an evaluation sheet was developed in which the learner "retells" his own "learn" and reflects on it, in the form of modifying the story map and character map, and practiced and analyzed in the attached junior high school and public elementary schools. This viewpoint is the development of research on evaluation methods for creative writing instruction, and embodies narrative evaluation methods as ones that can be used more easily, and bears the center of new evaluation methods after new guidelines There is expected.

研究分野：教科教育学

キーワード：創作文指導 ストーリーマップ ビジュアル・ツール 物語論 パフォーマンス評価 ルーブリック評価 ナラティブ・アプローチ 思考ツール

1. 研究開始当初の背景

PISA調査におけるキー・コンピテンシーに代表される、いわゆる「新しい能力」観に基く教育が課題となる現在、国語科においては、特に「創作文」の指導が重視されることである。

なぜなら、自己を表現し、発信していくことは、キー・コンピテンシーに言うところの「相互作用」としての言語力の基盤となる能力に他ならないからである。また、創作者の立場に立ち、様々なジャンルの文章表現を体験することは、PISA型読解力の志向するところである、いわゆるクリティカル・リーディングの基礎となる観点を体得することが期待されるのである。

これまでの国語教育の歴史的遺産である「書くこと」の教育における理論的・実践的蓄積を踏まえながら、新たな創作文の体系的な指導法の開発が急務と考えた。

一方、創作文に代表される創作的な活動をどのように評価すべきかと言う点については、いわゆる「真正の評価」観に基づき、表現活動と一体化した評価が求められているところである。これまで特に創作文においては、学習者の表現内容に対する教師の印象評価が中心であり、学習・指導と一体化した評価法の開発は不十分である。このような背景をふまえ、創作文の表現過程に沿い、表現活動と一体化した新しい評価法の開発を併せて目的とするものである。

例えば、アメリカにおいては、クリエイティブ・ライティングとして、ビジュアル・ツールを活用した創作的な教材・教授法の開発も、一定の水準に達している。特に、その教材開発においては、1990年代より、様々なビジュアル・ツールの工夫がめざましい発展を見せ、特に物語論(ナラトロジー)や認知心理学の知見に基づき、物語の構造を簡明に一般化したストーリーマップは、多様に開発が進んでいる。また、特に思考力の教育分野においては、マトリクスやピラミッド、ベン図を初めとする様々な思考ツールが開発され、広く普及している。また、表現活動と一体化した評価についても、パフォーマンス評価やルーブリック評価、ポートフォリオ評価等の一定の成果の蓄積がなされている。

一方、我が国では、大村はまの単元学習を初めとする、創作文の着想面の指導に関する先行研究は蓄積されているが、創作における抵抗感の緩和や着想面の支援にとどまっていることは否めないところである。また、創作的な活動におけるビジュアル・ツールの有効性や「真正の評価」のあり方についても未だほとんど分析検討されていないのが現状である。

そこで、学習者主体の創作活動であることを十分考慮し、特に思考ツールを基盤としたビジュアル・ツール活用に基づく、初等段階から中学校に至る、評価と一体化した包括的・系統的な「創作文指導」の学習プログラムの開発が必須であると考えた次第である。

2. 研究の目的

「創作文」とは、これまで「物語の創作」「創作的な活動」「フィクション」などと呼ばれてきた、創造的な「書くこと」を指す言葉である。この研究では、初等・中等教育の国語科における「創作文」の指導において、特に、ストーリーマップを初めとする、ビジュアル・ツール(図解により、思考を視覚情報化したもの)を用いた指導法を開発するとともに、ビジュアル・ツール学習と一体化したルーブリック評価の方法を構築する。それにより、構想から記述・評価に至る、一貫した創作文指導の学習プログラムを開発することを

目的とする。ストーリーマップとは、物語論（ナラトロジー）や認知心理学における物語文法の理論に基づき、物語の一般的な構造を簡潔な視覚情報にしたマップであり、我が国ではまだほとんど教材化されていないツールである。

3．研究の方法

本研究は、ビジュアル・ツールの活用による評価と一体化した「創作文指導」の新たな方法を、

（１）個々のビジュアル・ツールの特性の分析に基づく指導法の開発

（２）教員対象のマクロ・レベルの評価観点の調査分析と、学習者の物語表現と物語内容の分析に基づくミクロ・レベルの評価観点の研究

（３）ビジュアル・ツールの図形モデルに反映させたループリック評価の開発の三点から構想を試みるものであり、それに基づき、ビジュアル・ツールと評価観点（ループリック）をシート化した、創作文の指導方法と評価法の一体化パッケージの開発を目指している。

具体的には、創作的な表現活動の着想段階におけるシンキングマップ、構想段階におけるピラミッドやフィッシュボーン、ストーリーマップを活用し、誰もが主体性に自己表現を楽しむことができるワークショップ形式の学習プログラムを開発する。また、指導者である教員側の創作文評価における言説の実態（特に子どもの創作文に対する通念と評価観点）を、アンケートおよびインタビュー、面談調査、評語の分析によって分析考察する。これによって、創作文の「表現活動にそった、指導に役立つ評価」に欠如している教員の評価の現状を明確にする。さらに、ミクロ・レベルとして、子どもの創作文を物語表現と物語内容の二つの観点から分析し、発達的特徴を明らかにするとともに、評価のためのレベル別観点を、着想・構想・記述の過程ごとに抽出する。そして、これらの観点をビジュアル・ツールの図形モデルに反映させたシートを作成することにより、自己評価・相互評価も可能なループリック評価を開発する。

これらの研究により、ビジュアル・ツールを活用した創作文の指導方法と、創作過程に生かすことのできる評価シートを併せて考案し一体化したパッケージを開発する。ビジュアル・ツールには学習者の思考の過程が視覚化されているため表現過程に沿った評価が可能であり、学習にフィードバックされることが期待される。附属学校をはじめとする校内研究、および公立学校の現職研修の機会を通じて、実際の授業作りにも参画し検討会を通じて改良を重ね、学習者の主体性を保障しつつ、広く教育現場に貢献することを目指している。

4．研究成果

まず、我が国における創作的な活動（物語テキストを基盤としたストーリー展開としての自己表現）指導に関する先行文献と実践、および小学校・中学校の各社国語教科書における創作的な活動の実態について、過去に遡り広く調査し、その歴史的な変遷について分析・整理をした。次いで、物語論（ナラトロジー）および認知心理学における知見を基盤として、創作的な活動の構造について原理的に考察した。この点については、すでに拙著『魔法の「ストーリーマップ」で国語の授業づくり』（東洋館出版社）等である程度明確に

しているため、主としてそれらをさらに深化させることに努めた。

また、米国における創作的な活動の理論書・実践資料を、HPや教科書・テキスト類を含め広く調査分析・検討するとともに、主として英米におけるビジュアル・ツールの活用についての文献調査を行った。特に、クリエイティブ・ライティングにおいて活用される英米のビジュアル・ツールについての文献を収集・分析し、主として評価の方法に目配りしながら考察を行った。以上の分析検討をもとに、創作的な活動指導と評価のためのビジュアル・ツールの活用について、その原理と方法を明確化し、ビジュアル・ツールの系統的な素案を作成することに努めた。

第二に、ポートフォリオ評価やルーブリック評価、パフォーマンス評価等の評価方法について考察するとともに、PISAやNEIPにおける評価方法の援用の可能性について分析した。PISAやNEIPは主としてReading Literacyに関する評価法であるが、思考力や学習者の認知過程の点において、ビジュアル・ツールをインデックス化することに有効であることがわかり、実際にビジュアル・ツールの活用方法についてのマトリクスを作成することができた。また、小・中学校教員の創作文評価における言説の実態を、アンケートおよびインタビュー、面談調査、評語の分析によって考察した。

第三に、以上の分析検討をもとに、創作的な活動指導と評価のためのビジュアル・ツールの活用として、新たによりシンプルなビジュアル・ツールの開発と共に、ルーブリック評価の素案を作成した。具体的には、創作の過程にそった段階付けと、それぞれその下位項目としての評価の観点を作成するとともに、単元の初めに学習者とともに作成するパフォーマンスの目標の素案を構想した。

第四に、ビジュアル・ツールの活用のための課題解決型の学習過程として、ライティング・ワークショップ形式を採用し、開発したワークシートを活用した単元案を、附属高松小学校・附属坂出中学校等の教諭とともに共同で構想し、それをもとに、附属高松小学校・附属坂出中学校等において研究授業を行った。それらをICレコーダー及びデジタルビデオカメラを用いて録音・録画し、トランスクリプトに基づき分析検討した。その学習者反応の分析および表現物、評価シートの分析を基に改良を重ね、創作文指導の学習・評価パッケージの基礎版を開発した。

第五に、学習者が自らの「学び」を「ものがたり化」して振り返る評価シートを、ストーリーマップとキャラクターマップを改変する形で開発し、附属坂出中学校を中心として実践し、分析検討した。この観点は当初の研究実施計画には無かったが、創作文指導の評価法の研究の発展であり、ナラティブな評価法をより効果的なものとして具現化したものであって、新学習指導要領後の新しい評価法の中心を担うことが期待される。

なお、これらの成果は公立校における現職研修の機会をとらえた指導助言、および現職教員研修のための指導法講座の実施、子ども向けの創作ワークショップの開設等を行い普及に努めるとともに、実践研究書として公刊する予定である。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 4 件)

山本茂喜 ポートフォリオを使った評価のポイント 成長を自覚し学習の意味を実感できる評価法 教育科学国語教育 59-3 2017 26-29

山本茂喜 国語科「深い学び」の三つの視点と思考ツールの活用(上)

香川大学国文研究 42 2017 13-29

山本茂喜 国語科「深い学び」の三つの視点と思考ツールの活用(下)
香川大学国文研究 43 2018 30-41

山本茂喜 大西小百合 田村 恭子 国語科におけるストーリーマップを活用した「学びの
ものがたり化」に関する研究 香川大学教育実践総合研究 40 2019 掲載予定

〔学会発表〕(計 7 件)

山本茂喜 図書館のためのビジュアル・ツール活用法 第18回図書館総合展 2016

山本茂喜・藤崎裕子・吉田崇 国語科アクティブ・ラーニングにおける思考ツールの有効性
についての研究 第17回学部・附属学校園教員合同研究集会 2017

山本茂喜・大西小百合 アクティブ・ラーニングにおける「思考ツール」の活用の研究
第17回学部・附属学校園教員合同研究集会 2017

山本茂喜 図書館における思考ツールの活用 第19回図書館総合展 2017

山本茂喜・大西小百合 思考ツールを活用した国語科「深い学び」の研究
第18回学部・附属学校園教員合同研究集会 2018

山本茂喜 思考ツールで情報の森を歩こう! part 第20回図書館総合展 2018

山本茂喜・大西小百合 国語科におけるストーリーマップを活用した「学びのものがたり化」
に関する研究 第19回学部・附属学校園教員合同研究集会 2019

〔図書〕(計 2 件)

山本茂喜 思考ツールで国語の「深い学び」 東洋館出版社 2017

山本茂喜他 小学校「物語づくり」学習の指導(ことばの授業づくりハンドブック)
溪水社 2019

〔産業財産権〕
出願状況(計 0 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年：
国内外の別：

取得状況(計 0 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
取得年：
国内外の別：

〔その他〕
ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究分担者

研究分担者氏名：

ローマ字氏名：

所属研究機関名：

部局名：

職名：

研究者番号（8桁）：

(2)研究協力者

研究協力者氏名：

ローマ字氏名：

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。