

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 2年 6月 26日現在

機関番号：12102
研究種目：奨励研究
研究期間：2019
課題番号：19H00132
研究課題名：重複障害児の図工・美術科指導のためのルーブリックを活用した目標設定アプリの開発
研究代表者
森田亮（MORITA、Ryo）
筑波大学附属桐が丘特別支援学校・教諭

交付決定額（研究期間全体）（直接経費）：370,000 円

研究成果の概要

本研究では、アプリの構成要素の一つである、図画工作科の「造形遊び」領域のスタンダード（試案）を開発した。

「逆向き設計」論におけるパフォーマンス・スタンダード開発の方法論に着目し、最初に、教科書題材の分析から、肢体不自由児の図工・美術科指導において「重点を置く事項」と「別の事項」（重点目標①・②）を明らかにした。次に、両重点目標に対応した「本質的な問い」と「永続的理解」および2つのパフォーマンス課題を設定し、特定課題ルーブリック作成した。最後に、両パフォーマンス課題を軸とした題材を実施し、児童のパフォーマンスを基に特定課題ルーブリックを長期的ルーブリックへと再構成した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

先行研究は題材開発論、教材・教具論、実態把握論に限られていた。新しい学習指導要領で資質・能力の育成が目指されたことにより、研究上の課題として、教育目標・評価論の不在が浮かび上がった。本研究はそうした理論的空白を埋める点で、学術的意義を有すると考えられた。また、本研究で提案した「造形遊び」のスタンダード（試案）は、今後のアプリ化により、図工・美術科の本質と児童生徒の学習実態の両方を踏まえた教育目標の明確化と評価のサイクルを軸とした授業設計を、多くの教員がより容易に実施できるようにする点で、社会的意義を有すると考えられた。

研究分野：教科教育学

キーワード：重複障害児 造形遊び 「逆向き設計」論 スタンダード

1. 研究の目的

肢体不自由特別支援学校の図工・美術科で指導される「造形遊び」領域のスタンダード（社会的に共通理解された目標・評価基準¹⁾）を開発する。

2. 研究成果

表1上段に、2つの重点目標と、それらに対応した「本質的な問い」と「永続的理解」およびパフォーマンス課題の例を示す。パフォーマンス課題の例には、題材の構成や材料の準備に関する指導計画上のポイントも併記した。

表1下段に示した長期的ルーブリックは、両重点目標に対応した長期的ルーブリックを、「重点を置く事項」と「応用的な事項」の関係性を踏まえ統合して示したものである。また、各レベルに、指導実践の中で明らかになった、そのレベルの理解を確かなものとし、次のレベルに向かうようにするための手立てを例示した。

<引用文献>

1. 京都大学大学院教育学研究科E.FORUM『「スタンダード作り」基礎資料集(第2集)』、2017、p. i.

表 1 肢体不自由児の図工・美術科指導における「造形遊び」のスタンダード（試案）

領域	「造形遊び」					
重点目標	① 材料の創造性を捉える 【重点を置く事項：時間を多く配当し丁寧に指導する事項】			② 身近な環境（ものや場所）の相対性を捉える 【応用的な事項：教員が学習集団の一員となって一緒に活動するなどして、最小限の時間で指導する事項】		
「本質的な問い」	・材料とは何か？何ができるものなのか？			・身近な環境を目新しいものに变化させるには、どうすればよいか？		
「永続的理解」	私たちは、材料とのやりとり・対話によって、創造的な造形活動を展開することができる。つまり、様々な仕方で材料に働きかけてみることで、多様な感触、形や色と出会い、そこから造形活動のテーマを見出すとともに、更新、発展させ、その材料でしかできない造形活動を展開することができる。			身近な環境の特徴から、新たな意味や価値を見出し、材料を駆使してそれらを顕在化させることで、身近な環境を、オブジェや空間として生まれ変わらせることができる。		
パフォーマンス課題の例（上段）と指導計画上のポイント（下段）	ここに3種類の粘土の塊があります。「背高のつぼ」と「大きな塊」と「平たい板」です。この中から「これがいい!」と思うものを選んで遊ぼう。穴を開ける／削る／丸める（まる）／延ばす（ひも）／ねじる／ひっぱる／叩く／立てる、色々試してみよう。どんな遊びや物語ができるかな？			赤、青、黄、緑、白色のスズランテープがあります。これを使って、みんなのロッカーを飾っちゃおう。どんな色を使って、どんなふうに貼ったり巻いたりすると、ロッカーはどんなふうになるかな？		
	・3種類の粘土の塊のうち2つは、パフォーマンス課題の前までに扱うようにして、選ぶ基準を持てるようにしておく。 ・粘土は、児童生徒の手指の力に応じて、ほどよい抵抗感が得られる硬さに調整しておく。			・パフォーマンス課題の前に、筆箱や道具箱など、身近なものを包む活動に取り組み、スズランテープの特性（色が透けて混色できるなど）や扱い方に慣れるようにしておく。		
長期的ルーブリックと各レベルにおける手立ての例						
重点目標	観点	レベル				
		1	2	3	4	5
① 【重点を置く事項】	材料とのやりとり	働きかける対象（目的）として材料を捉えて、注目したり手を伸ばしたりしている。	材料に働きかけるおもしろさを知り、興味をもって材料に働きかけて、生まれる感触・形・色を味わっている。	材料への働きかけ方によって、異なる結果が得られることを理解して、多様な感触・形・色を生み出している。目的的な感触・形・色の生成。	材料への働きかけによって生み出した形や色の相互の関係性に注目し、組み合わせ方を工夫して、多様な効果やイメージを生み出している。	材料に働きかけて得た発見を基に、造形活動のテーマや枠組みを見出すとともに、更新、展開させ、その材料でしかできない造形活動を展開している。
	環境（身近なものや場所）とのやりとり	—	—	材料を用いて環境（ものや場所）に働きかけ、変質させている。	材料を生かしながら環境に働きかけて、自分（たち）なりの意味や価値を投影したオブジェや空間を生み出している。	環境の特性を読み取り、材料を活用して顕在化させることで、その環境ならではの意味や価値が付与されたオブジェや空間を生み出している。
② 【応用的な事項】	友だちとのやりとり	—	—	自分の活動の結果を友だちや教員に見せている。アピールしている。	友だちの活動を模倣したり、参考にしたりしている。	友だちと共通の目標を持ち、自分の役割を果たしながら、協働的に活動している。
	手立ての例	・活動への動機づけ（称賛、演示） ・感覚の意味付け・価値付け（「冷たいね」「気持ちいいね」） ・感覚や活動の強化と承認（擬音語を付け手を添えて一緒に行く） ・感触や視覚的な特徴の言語化の促し（「どんな気持ち？」） ・結果の承認（「新しい形ができたね」「〇〇がおもしろいね」） ・イメージの喚起（「これは何だろう？」「～みたいに見えるね」） ・対象の読み取りの促し（「この材料／環境の特徴は何だろうか？」）				

3. 主な発表論文等
〔雑誌論文〕（計 0 件）

〔学会発表〕（計 0 件）

〔図書〕（計 0 件）

〔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〕

「読売教育賞優秀賞受賞者喜びの声（上）」、『読売新聞』、2019 年 11 月 6 日、朝刊、p.26.

4. 研究組織

研究協力者

研究協力者氏名：

※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。