

レゴブロックとiPadを使った表現活動

段階的グループワークの提案

大阪府立 長吉高等学校 玉田知之

昨年度の授業で、レゴブロック<ストーリースターター>を使ったグループワークとプレゼンテーションを行った。レゴを用いることにより、グループで作品を作成しながら言語活動を行い、iPadのアプリ<レゴ ストーリービジュアルライザー>を用いて情報や素材を適切に選択し、情報の表現・伝達の工夫をする。正解が一つでない課題に取り組み、考えをシェアしていく学習方法について報告したい。

1. はじめに

本校は、今年度よりエンパワメントスクール総合学科に改編された。英数国が毎日30分ずつ授業があり、正解が一つでない問題について考える参加体験型の授業を実施している。それまでは全日制普通科単位制（以下単位制）であり、大学のように自由に授業を選択しながら単位を取得していく方式であった。本実践は昨年度1月に単位制で行われたものである。

1.1 生徒の実情と授業展開

単位制の生徒は、授業は選択制で、クラスでの授業がなく、横のつながりが薄い。また、コミュニケーションをとることに苦手意識を感じる生徒も大変多く、授業を展開するにあたっては恣意的であるが以下のことに留意した。

- ・発表することは伝えず、敷居を高くしない
- ・できるだけ話がしやすい生徒同士を隣の席に
- ・段階的にグループワークを行う
 1. 一人ですべてできる力をつける（相手任せにさせない、作成への興味関心、達成感を得る）
 2. ペアで作成する（仲の良い者同士で意見交換ができる）
 3. グループで役割分担、作成する（普段話さない生徒同士でも、意見を交換ができる）

2. 授業実践

100分×7回の授業を行った。それぞれの内容を以下に紹介する。

2.1 物語の設定（0回目）

「全員が知って」おり、「相談しやすい」題材、かつ事前アンケートで、一番知名度が高かった「シンデレラ」に決定。あらすじを全員で確認させ、生徒たちの発言を速記して掲示モニタに表示し、共通認識を持たせた。

2.2 アヒルのアクティビティ(1,2回目)

導入として6つのレゴブロックを使って各自がアヒルを作成した。組み合わせは約9億通りあり、完成物をお互いに見せ合うことで、生徒たちは組み合わせの可能性を考えることはもちろん、「正解は一つではない」「間違いはない」「自分の作品も大丈夫（自信を持つこと）」などの意識づけができた。二回目では、ペアで12個のブロックを使って1匹のアヒルを作る。ここで二人で協力することの意義や組み合わせのさらなる可能性に気付くことができた。

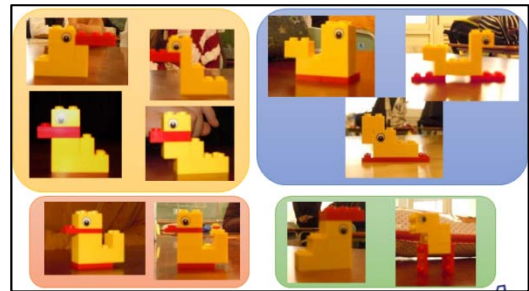


図1 生徒のアヒルの組み合わせ例

2.3 キーワードカード(1,3回目)

あらすじを20のシーンに分け、そのシーンについてのキーワードを設ける。そのキーワードを元に、シーンを連想して物語を作成する。

1 昔々あるところに	2 朝から晩まで働いて	3 舞踏会が開かれ	4 お姉さんたちはきれいなドレスを着て
5 家で悲しんでいると魔法使いが現れ	6 カボチャを持っておいで	7 カボチャは馬車に	8 ドレス姿になってびっくり
9 ガラスの靴を履いていきなさい	10 ただし、12時の鐘が	11 お城につくと	12 王子様とダンス
13 約束の12時の鐘が	14 慌てて階段を	15 ガラスの靴が残り	16 王子様はもう一度シンデレラに
17 誰も靴が履けません	18 履いてみたらぴったり	19 プロポーズ	20 幸せに暮らしました

図2 キーワードカード

2.4 絵コンテ(1,3回目)

キーワードカードを見ながら物語を連想し絵コ

ンテを作成する。下書き程度で構わない。

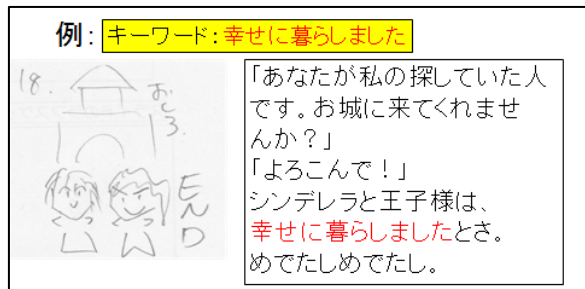


図2 絵コンテ例

2.5 ストーリースターター(1-5 回目)

絵コンテを元に、レゴでシーンを作っていく。遊びに走らないか心配だったが、生徒たちは興味関心を示し、こちらの予想もしない組み合わせ方をしたりして、色んな持ち味が発揮された。また出来栄に自信がない生徒には、班員の共感を得ることで、自信に繋げていった。一人一つ完成後にグループ内で作品を見ていくと、各シーンの登場キャラクターの服装、背景などが、人によって異なることに気付く。後半は、ペアやグループで前後のシーンを統一しながら、どのシーンを作成するかを相談して決める。



図2 ブロック作成例

2.6 ストーリービジュアライザー(1-6 回目)

iPadでの撮影はズームや斜めからなど、アングルを考えさせる。その後、ビジュアライザーで写真に背景や図形を挿入し、どのシーンなのか他者に一目でわかるように工夫をする。前半は一人で作成、後半はペアやグループで協力する。



図2 ビジュアライザー編集画面

2.7 役割カード(4,5 回目)

後半のビジュアライザーは全員で協力して作成する。「特定の人だけが頑張っている」状況を避け、責任感を持たせる。かつ全員が役割分担して協力しながら作成していく。その後、Dropbox に作品を保存させ、物語を一つに合体させた。

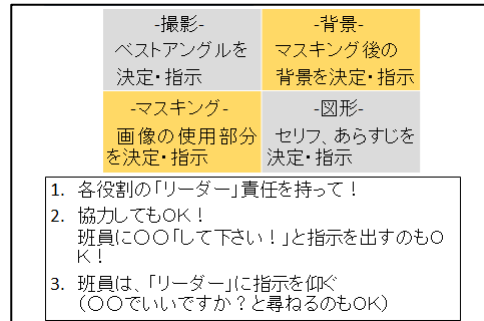


図2 役割カード

2.8 発表(7 回目)

発表中の役割(劇中のセリフ、あらすじなどを言う、ページめくり、効果音など)を自由に考えさせ、一人ひとつ以上担当する。当初嫌がっていた生徒も意欲的に立候補し、発表できた。

2.9 相互評価(6,7 回目)

物語の伝わりやすさやブロック、ビジュアライザーの活用など5段階評価と、必ずコメントを記入させた。生徒たちは、すっかりのめり込み、全員が全ての作品に丁寧に感想を記入していた。

3. まとめ

毎回振り返りの感想を記入させた。回が進むにつれ、自然と文章量が増えると共に、他者への興味関心のコメントの割合が圧倒的に増えていった。毎回ブロックを片づける際やiPadを準備する際にも、自然と協力したり声掛けを行う場面が見られた。作成過程で、足りないパーツを他のグループに借りたり、お互いのシーンの統一を図るなど、全く話したことのない生徒同士のコミュニケーションが生まれた。プレゼンだけでなくブロックというツールで、人と人をつなぐ新たな要素や、組み合わせのバリエーションの発想に驚かされ、生徒一人ひとりの持ち味が全体で共有できることに、この教材の可能性を感じた。今年度はエンパワメントスクール1年生の、「産業社会と人間」の「正解が一つでない問題」にて、この授業を展開する予定である。

引用・参考サイト

- (1) LEGO.com エデュケーション(2015.6.28 閲覧)
<http://education.lego.com/ja-jp>