子どものクリエイティビティを育てる授業デザインとは
～「フェアトレード」を題材とした探究型の学習を通して～

熊本市立龍田小学校　教諭　山下若菜

要　約

どんな授業をする時にも、子どもたちが何となく取り組んでいる、というように感じることが多く、悩んでいた。そこで、課題を自分事とし、主軸を子どもたちにすることが重要なのではないかと考え、国語に出てくる「フェアトレード」を探究的に学ぶことにした。子どもたちが調べて特別講師を見つけ、プロジェクトチームを立ち上げ、交流会を成功させる。交流会では新たな課題が生まれ、次のサイクルを回す原動力となった。課題を解決するためにチームで協働し、CM や絵本を創り上げた。さらには実社会との繋がりも実現した。本実践を通して子どもを主軸にしたことでクリエイティブな学びになることが明らかとなった。

〈キーワード〉クリエイティビティ、探究、プロジェクト学習、主軸を子どもに、フェアトレード

熊本市教育振興計画（令和２年～5 年度）の基本理念は、「豊かな人生とよりよい社会を創造するために、自ら考え主体的に行動できる人を育む」とある。これを実現するためには、『創造する力（クリエイティビティ）』を、普段の授業の中で育むことができるような授業ができればいいと考えた。

まずは、探究のサイクルを子どもたちが自走することができるような手立てで行い、主軸が子どもになるようカリキュラムマネジメントをした。子どもたちは「フェアトレードをひろめたい。自分たちにできることは何か。」を真剣に考え、話し合った。それを、国語で学んだことを使って、「多くの人に自分の思いや考えを伝える」という明確な目的をもった様々な成果物を創り上げた。さらには、プロジェクトが進んでいくうちに、教師も想定しなかったような、企業とのコラボレーションをするという展開になり、実社会の参画へと繋がった（図１図２図３）。

今までは、最初から最後までしっかりと計画を立てないと不安だったが、子どもの気付きや興味関心に合わせてゴールは変わってもいい、一緒に探究していけばいいということを感じた。むしろこの方が、学びが主体的になり、のびのびと大きくひろがっていく気もした。また、楽しそうに学ぶ子どもたちと一緒に探究していると、私まで“学ぶって楽しい”と思うことができた。

子どもを主体にしたことで、私自身、大きな学びを得ることができた実践になった。

図１「蔦屋三年坂店で流れる CM」

図２「蔦屋三年坂店での実践紹介のチラシ」

図３「ロアッソ熊本の方から試合へのお誘い」