

抽象的スキーマの構築に伴走する

木村の「ドッキングロボ」の研究会でも話題になりましたが、音楽科や図画工作科といった実技教科において、具体的スキーマから抽象的スキーマへの高まりを「1時間の授業の中だけ」で完結して語ることは、本来とても難しいように思います。本校の研究計画にも示してあるように、子供たちが自らの法則を手に入れるプロセスとは、教育課程という長い時間軸の中で、何度も繰り返し多様な事象に出会い、試す中動的な「循環」そのものだからです。しかし、本日の2つの実践は、「だから1時間の中では結実しなくてよい」と放任するものではありませんでした。両授業とも、1時間という限られた枠組みの中で具体的スキーマを心地よく揺さぶり、抽象的スキーマへの高まりを促すための授業デザインが仕込まれていました。

音楽科では、4秒～7秒という限られた枠組みの中で、自らの主観的なイメージを他者に伝えようとするとき、入力した数値という「具体的な音」が、他者の耳によるフィードバックを通して「音楽の仕組み（抽象的スキーマ）」へと構造化されていく場面を参観しました。しかし、本日の参観で印象的だったのは、子供たちがそうした知的な分析を行う前に、まずは心を動かしている姿でした。個室で友達と音作りを行っていた子は、「雷みたい！だって、低い音で全部攻めてる（※構成している）から！」と声を弾ませていました。これは、「旋律の特徴」や「楽器の音色」という具体的な手応えに出会った際、「雷みたい！」という主観的なイメージが即座に立ち上がり、それを理由付けるために、音をどう配置し組み合わせるかという「構成（抽象的スキーマ）」へと知を結実させていった瞬間であると捉えました。さらに、「勉強が終わった後の、ゲームしていいの音です」という友達の紹介に対して、「だから嬉しそうなんだ！」と深く納得する姿も見られました。デジタルという道具を使いながらも、子供たちは記号を記号として処理するのではなく、音の向こう側にある友達の生活世界や情動に共感し、その心の動きの理由を説明するために、旋律や音の重なるスキーマを働かせていました。



図画工作科では、子供たちはたわしや洗濯ばさみ、アルミホイル、ペットボトルキャップといった身近な材料を手に取り、「つくり、つくりかえ、つくる」試行錯誤に身を投じていました。そこでは、それらの材料に五感で触れて触発された子供たちが、「いいこと思いついた！」と、多様で個別具体的な模様（具体的スキーマ）を次々に立ち上げていました。1時間の中で、抽象的スキーマへと結実する姿までを見取ることは難しいかもしれませんが、例えば今日の○の枠を置くことによるフレーミングのように、子供たち自身が「用具の使い方によって模様が変わるおもしろさ」に立ち止まり、そしてまた何度も試すうちに、やがて自分なりのコツやきまり（抽象的スキーマ）へと育っていくのでしょう。



子供たちが目の前の材料や音と必死に向き合う中で生まれる小さくて具体的な手応えが、先生の問いかけや友達との関わりを通して「別の時にも使える自分なりのコツやきまり（抽象的スキーマ）」へと変わっていく、まさに「実行力への結実」の局面にしっかりと伴走することが求められています。

（木村 仁）