

TAP 活動時における LEGO®ブロック活用について

-目標設定や振り返りでのメリット・デメリット-

○工藤 亘（玉川大学TAPセンター）

1. はじめに

現行の学習指導要領では、学校教育で目指す資質・能力として「知識・技術」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力・人間力等」が挙げられ、また「主体的・対話的で深い学び」への実現に向けた授業改善が求められている。

その中で、本研究は「表現力・対話」に着目し、「児童の言語活動など、学習の基盤をつくる活動を充実する」第1章総則第3の1(2)を踏まえ、TAP（玉川アドベンチャープログラム）の活動時における自己開示・目標設定や振り返りを行う際に、LEGO®ブロックを活用することのメリット・デメリットを検証することを目的とする。

2. ティンカリングについて

「現象、道具、素材をいろいろと直接いじくりまわして遊ぶことです。手で考えること・作業から学ぶこと」（Wilkinson ら, 2015）

<ティンカリングの特徴>

- ①明確な目標、計画（設計）が存在しない、②遊戯性、熱意という心情的な側面を持つ
- ③組み合わせる、分解するなどをして、様々な目的に合うように作り変えるという技術的な側面を持つ（柚木ら, 2016）

3. TAP 活動時における自己開示・目標設定や振り返りの際に LEGO®ブロックを活用することのメリット・デメリット（学生からのフィードバックを基に）

メリット：例

- ・考えや感想を視覚化することで具体的になり、伝えやすく・伝わりやすい
- ・細部（色や向き、選んだブロック等）に関しても、メンバーが質問することで、制作者の思いや意図を確認しやすいため、相互理解を深めることができる

デメリット：例

- ・組み合わせが自由な分だけ想像が広がり過ぎてしまい、抽象的になる可能性があること
- ・作品に凝り過ぎると制作時間に多くの時間が費やされてしまう

4. 結論

- ①十分に LEGO®ブロックの扱いに慣れ、ティンカリングの考え方を十分に理解し、制作時間にゆとりを持つことでデメリットを解消することができる
- ②メリットを活かすことで自己開示や目標設定、振り返りで潜在的な非言語の言語化を促進するために、創造的な活動ができる LEGO®ブロックの活用は有効である
- ③「言語活動など、学習の基盤をつくる活動の充実」に寄与できる