

## 相手の立場に立って自分のすべきことを考え、社会の一員としての自覚を高めていく子ども

### － 小学6年『子どものお店』を開こう』の実践から －

#### 1 活動のねらい

下級生が楽しめるお店をつくるために、先を見通して今の自分たちがすべきことを仲間とともに考えたり、お客さんである下級生への接し方を考えたりするなど、相手の立場に立って考え、行動することを通して、社会の中で貢献することのできる自分の役割に気付く。

#### 2 活動の構想

##### (1) 子どものとらえについて

今日は5年生の子どものお店当日でした。ぼくは初めてだからきんちょうして、「予定通りいくなぁ。」などいろいろなことで頭がいっぱいになり、ぐっすり眠れませんでした。でもお客さんにきんちょうしてこわい顔で対応したら楽しく作れないので、お客さんの気持ちを大切にしてお店に取り組みました。お店はみんな楽しんでくれたけれど、準備の場面で輪ゴムが足りないというアクシデントが起きました。お客さんを待たせてしまい、いざというときのふれあいホール（材料の予備などが置いてあったところ）にも行ってしまいました。だから、6年生の全活ではそこをひきしめていきたいし、目標のお客さんの気持ちを大切にすることはできたので、そこはこれからものばしていきたいです。（児童A）

本学校園における総合的な学習の時間においては、小学5年生から6年生にかけて「子どものお店」を開くという活動を行っている。上の文章は5年生で自分たちが初めてお店を企画・運営したお店づくりを振り返ったものである。この子どもはお客さんの気持ちを大切に考えてお店を運営し、アクシデントが起きたことに対しても、お客さんへの申し訳なさから反省点につなげ、次にいかそうとしている。

このように、お客さんを楽しませようと思えば、より多くの人と関わる中で相手の立場に立って考える力を高めることをねらった活動は、これが始まりであり、6年生へと続いていく。お客さんのために自分たちがこだわりをもって店を開き、友だちやお客さんに関わり合いながら企画・運営したことは、活動が連続することもあり、活動を振り返ることで次へいかそうとする成果や課題が見えてくるものである。そうすることによって、上の児童Aのように、次へといかしてよりよいお店が開くことにつなげていけると考える。

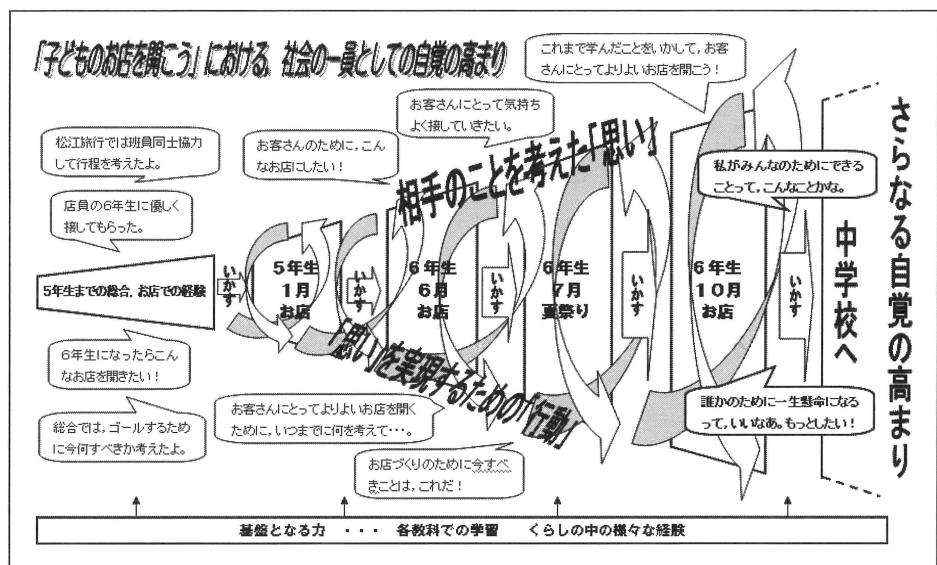
##### (2) 本活動の内容と、総合的な学習の時間で目標とする力の育成との関わりについて

小学3年生から始まる総合的な学習の時間の中で、5年生から6年生にかけて行う「子どものお店」について、活動のねらいとして挙げたことは、総合で考える目標に挙げた「こだわり」「かかわり合い」「ふりかえり」の三つに基づくものである。さらに、このねらいに照らし合わせた本活動で育成したい資質や能力は以下の3点である。

- 相手の立場に立って考えることで、自分がすべきことを適切に判断し、行動する力
- 自分のすべきこと、したいことを実現するために、仲間同士で意見を調整し、見通しをもって企画・運営する力
- 学校という枠の中での社会の一員として、自分の役割に気付き、他者のために貢献しようとする意欲

つまり、「思い」を適切な「行動」として表出させるようにすることで、「自分なら誰かのためにこんなことができる」という気付きを得ることである。こうした気付きは、自分たちがお客さんへの思いをもってお店を企画・運営していく中で、仲間とともに取組を振り返り、成果や課題を次へいかしていくというサイクルによって高まっていくであろう。それをイメージとして表したものが、次ページの図である。本学校園の教育研究ブロックで定める中等部では、

最終年の中学3年生において、社会の中で自分のできることを考える社会貢献活動があり、これを総合的な学習の時間におけるゴールとして位置づけている。中等部の入口にいる6年生にとっては、学校という限定された社会の中にお



いて自分の役割を考えることにより、ゴールに向けてより広い社会へと踏み出す第一歩として、「子どものお店」に関わる活動を位置付けることができる。

お店を開く活動では、基盤となる力として挙げた各教科での学習や、暮らしの中で得た様々な力を発揮してこそねらいの達成へと向かうことができる。お店のアイデアは暮らしの中にあるものであり、企画・運営に当たってはお店を宣伝するための表現力、見通しをもって考えるための計画力などは、各教科で培った力が発揮できる場である。これらを基盤となる力として位置付け、複数回のお店開きをすることで、それぞれの活動で得た成果や課題を振り返り、次回にいかすことができる。そうすることで、社会の中の一員としての自覚を、6年生段階で上の図のようにスパイラル的に高めていくことを可能にするであろう。

### (3) 総合的な学習の時間で目標とする力の育成に関する学び合う場面の構想について

以上のことをふまえ、「『子どものお店』を開こう」の活動を設定する。前述のように年間を通して複数回行うものであり、この大きな流れの中で活動のねらいが達成できるようにする。

「お店」の内容は、子どもの意欲を高めたり、お店作りを通した学びをより実りあるものにしたる重要なポイントである。そこで、6月を「リサイクルしてつくって遊ぼう」、7月の夏祭りのお店は「お祭り」を意識した多くの人が楽しむことのできる内容、10月は「チャレンジランキング」とする。内容的な流れとして、5年生1月の内容は、企画・運営のしやすい「つくる」ことに重点を置き、その発展として6月に「つくって遊ぶ」ことまで企画・運営をすることで、ステップアップする。ここまでは下級生のお客さんは誰がどこに行くのかあらかじめ決められた状態で、お客さんは何人来るという見通しをもった準備が可能な状態にする。しかし、夏祭りでは「祭り」にふさわしく開いているお店に自由に行くようにすることで、不特定多数のお客さんに対応するという経験を生み出し、より多くの人のことを考えたお店づくりができるようにする。そして、10月はお店づくりのまとめという位置付けで、再びお客さんをあらかじめ決め、これまでの学びをいかして企画・運営できるようにする。このような流れに設定することにより、活動の内容、及び質が高まっていくようにする。

この一連の活動では、「下級生のためにお店を開く」という、子どもたちにとってはっきりとしたゴールがあることから、ゴールに向けた学び合いが多様な形で必然的に生まれてくる。6年生全員という大きな集団での話し合い、お店作りに向けた店員同士の話し合い、店長同士の「店長会」など、大集団や小集団における学び合いを活動の流れの中でタイミングよく設定することは、子どもたちはお店作りにおける様々な課題を仲間と意見を調整しながら自ら解決

しうる手立てとなる。この学習では学年部の担任教師が全員で指導に当たるので、すべての時間がチーム・ティーチングとなる。よって、教師は複数の目で子どもの取組をとらえ、こうした学び合いを効果的に設定していくことで、子どもたちが自らの手でお店をつくり、開いていけるよう支えたい。

また、これらの学び合いにおける教師のはたらきかけとしては、基本的に見守り、必要に応じて提案したり掘り下げていったりする。まず、先述のように学び合いの形態は多様であるが、最も多く生まれる学び合いは店員同士によるものである。お店の内容を決定し、その内容を具体化する際など、できる限り教師は子どもたちの話し合いの様子をとらえる。子どもたちはこれまでにお客としてお店の活動を何度も経験してきており、「こんなお店を開きたい」という思いを強くもっているであろう。しかし、その思いの深さは個人的な差がある。そのような子どもたちが集まって話し合うので、なぜそのようなお店をしたいのかを掘り下げて聞くことによって自分がしたいことの背景が仲間同士明らかになり、こだわりをもつ子どもたち同士が歩み寄っていくきっかけとなるであろう。また、話し合いが行き詰まるお店には教師から方向性を提案することで、自分たちのしたいことを掘り起こすことにもつながるであろう。こうしたはたらきかけを通して、「お客さんの立場に立った」お店を自らつくり出すための手立てになると考える。

また、当日の進行について考える際にも、教師自身が当日のイメージを明確にもちつつ、子どもに問いかけたり提案したりするなどして、子どもたちが自分で必要なことに気付き、見通しをもてるようにしたい。以上のことを、子どもたちの取組の様子や振り返ったものからとらえ、指導に活かすという評価を学年部で協力体制をとりながら進めていきたい。

### 3 活動展開計画

6年生6月 「子どものお店：リサイクルしてつって遊ぼう」(14時間)	6年生7月 「夏祭り：子どものお店」(20時間)	6年生10月「子どものお店」 「子どものお店：レッツエンジョイチャレンジランキング」(12時間)
①ガイダンス(1時間) ②お店の内容決定(4時間) ・お店の内容カードを書く ・担当の先生のチェック ③物品準備、進行計画づくり(5時間) ・お店の進行カードを書く ・お店紹介ポスターを作る ・予算立てと物品の準備 <b>【お店を開こう】(3時間)</b> ④ふりかえり(1時間)	①ガイダンス(1時間) ②お店の内容決定(5時間) ・メンバー決め ・お店の内容カードを書く ③予算や必要物を考える(4時間) ④物品準備、進行計画づくり(6時間) ・お店の進行カードを書く ・紹介ポスターや紹介CMを考える ・物品の準備 <b>【お店を開こう】(3時間)</b> ⑤ふりかえり(1時間)	①ガイダンス(1時間) ②お店の内容決定(3時間) ・お店の内容カードを書く ・担当の先生のチェック ③物品準備、進行計画づくり(4時間) ・お店の進行カードを書く ・お店紹介ポスターを作る ・予算立てと物品の準備 <b>【お店を開こう】(3時間)</b> ④ふりかえり(1時間)

### 4 活動の実際

#### (1) 6月「リサイクルしてつって遊ぼう」から

##### ① お店の内容決定 ～内容を多様に～

第1時にはテーマを確認し、お店のメンバーを「誰となってもすてきなお店を開こう」と投げかけてくじで決めた。一人一人がお店の内容を考えて試作品を作り、第2時に持ち寄ってお店の内容を話し合い、各お店で第2希望まで内容を絞り込んだ。

しかし、右の表のように、内容には重なりがあったので、教師の提案で店長会を開いた。

お店	第1希望	第2希望
1	ダンボールバスル・・・1	けん玉・・・2
2	スーパーボールワールド	ドーナツ
3	ワイワイパソコンで輸入ゲーム	ホウリンダ・・・3
4	馬	ボール
5	けん玉と新聞キャッチ・・・2	ホウリンダ・・・3
6	ペットボトルロケット	ラケット
7	きんぎょホウリンダ・・・3	機銃
8	ピン玉落とし	とんとんずもろ
9	けん玉と輪投げ・・・2	機銃まともて
10	機銃シューティング	
11	機銃シューティング・・・3	windカー
12	ゴムペットミサイル	
13	牛乳パック遊園	ボールキャッチ
14	テニスラケットとボール	キャップコロコロ遊園
15	キャップシューター&めんこ	割りばし教ぼうとくるくるターゲット
16	8、16、24ピースバスル・・・1	風船デニス
17	ペットボトルホウリンダ・・・3	ダンボールめんこ

T : 重なりがあるね。このままでいいかな。  
 児童B : これではいけない。お客さんが困ってしまう。  
 T : そうだね。同じようなお店では、お客さんが困ってしまうね。どうしよう。  
 児童C : うちのお店は重なっているの、重なっている店と相談します。  
 児童D : でも、店長だけではなかなか決められないなあ。  
 児童E : 他の店員も呼んでくるといいよ。  
 児童D : じゃあ、みんな呼んできて話し合おう！

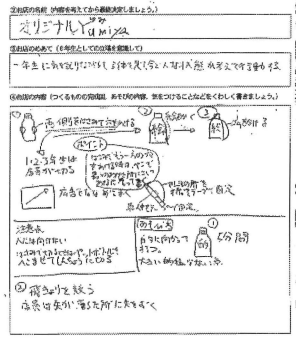
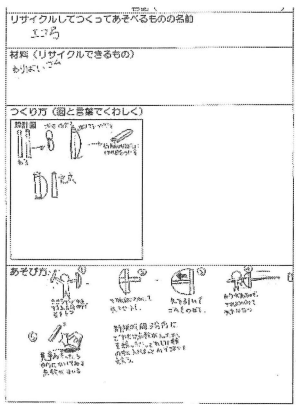
以上のような店長会の話し合いを受け、17のお店が内容の重なりを避けて決定した。店員同士で話し合う時、内容が変更になってしまっても、お客さんのために、ということで話し合った結果を受けていた。波線部にもあるように、子どもたちは何か判断を迫られる時に、「お客さんのために」ということを拠り所としている。

このような思いがあるからこそ、自分の思いを仲間の思いとぶつけあう中で調整することができるのである。この時に、児童Fは、右上のようなお店の構想を立てていた。個人で考えたレベルのものであるが、発想は面白いものの、具体性には欠ける。本稿では、これからお店づくりの流れにも合わせて、児童Fの変容についてふれていきたい。

② お店の計画から当日へ ～見通しをもち、今すべきことの重要性に気づく～

お店の計画は、「計画カード」に書いていく。児童Fのお店では、話し合いの結果、弓矢がアイデアとして採用され、右のような計画カードを書いた（紙面の都合上一部のみ抜粋）。もっと詳しく考えて欲しいところであったが、これから進行を考えていくなかで自ら詳しく考えることの重要性に気付いて欲しい、という願いから、内容が最低限決まったところで、後の様子を見守ることにした。

その後、第7時において、その日の計画カードには「物品は今日中に取りに来る」と書いてあったにもかかわらず、児童Fのお店を含め多くのお店が物品を取りに来ることを落としていた。計画立案に没頭しすぎて、見通しがもてなくなっていたのである。ここは自ら考え、見通しをもつことの重要性に気付く重要な場面であると教師側で判断し、自分たちから行動を起こし、打開策を何とか見いだそうとしたお店に物品を渡すことにした。物品をもらった日の児童Fの日記である。



今日はついにリベンジの日です。昨日の失敗を取り返そうと、一生懸命がんばりました。業間休みや昼休み、ちょっと空いた時間も見逃さず、全力で一生懸命にやりました。その結果先生にも思いが伝わり、奇跡的に物品をもらえることになり、とてもよかったです。全力でやるとはこういうことなのか、と改めて実感できたので、当日はこんな気持ちで取り組んでいきたいです。(児童F)

こうして自ら考え、真剣に行動する大切さに気付いた児童Fのお店は、時間があるごとに集まり互いの考えを出し合って、進行カードは右のように当日の自分たちやお客さんの動きを見通しながらつくりあげた。当日は、初めてお店に来る1年生のために分かりやすく説明したり、積極的に下級生の手助けをしたりする店員の姿があった。活動を終え、児童Fは以下のように振り返った。

時間	活動内容	気づき	課題
10:00	準備		
10:05	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:10	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:15	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:20	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:25	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:30	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:35	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:40	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:45	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:50	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
10:55	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:00	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:05	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:10	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:15	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:20	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:25	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:30	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:35	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:40	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:45	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:50	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
11:55	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	
12:00	1年生の来客	1年生の来客が来た。説明した。手助けをした。	

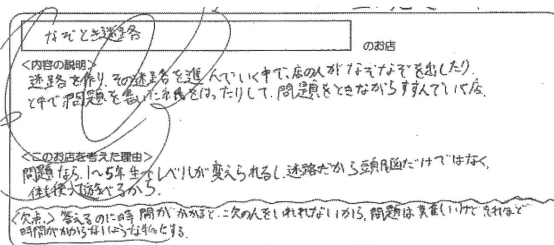
最初は、わりばしだけの小さな弓矢だったけど、そこからみんなで「ここはいい」とか「ここはだめではないか」などと話し合い、当日までいくことができた。でも、途中で失敗もあって、時間に間に合わなかったり、物品をもらえなかったりした。でも、その失敗を無駄にしないでリベンジできるように一つ一つ丁寧にやっていくことで、お店の団結力も高まり、前よりもいいものにしていくことができてよかった。次の夏祭りのお店では、今自分は何をすべきなのかを考えて行動したい。また、当日はたぶん計画通りに行かないと思うから、もうちょっと余裕のある計画にして、何でも対処できるようにしたい。(児童F)

取組を通して児童Fは「全力で取り組む」ということを実行し、様々に意見を出し合いながらも互いに調整し合ったことで、よりよいお店になり満足していることが分かる。こうして1回のお店づくりで思いが高まったからこそ、次へいかそうとする意欲も生まれている。

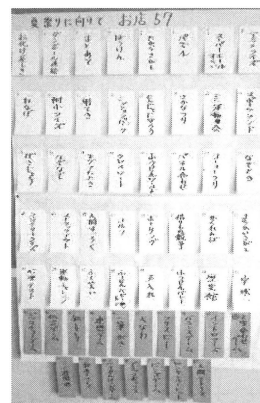
## (2) 夏祭り「子どものお店を開こう」から

### ① お店の内容決定 ～お客さんのために多様なお店を～

6月のお店が終わった1週間後、夏祭りへの準備を始めた。今回も、第1時のガイダンス後、お店の案を各自が考えてから第2時を迎えた。第1時では、来た人みんなが楽しめるお店を開いていこうという子どもたちの願いを確認したので、子どもたちはこれまでの経験に基づき、「来たお客さんが楽しめるように」という観点でお店の内容を考えた。この時、児童Fが考えたものが上のものである。6月のお店で学んだ「本気で取り組む」ことをいかし、お店のよさの上に欠点まで考えるなど、構想の段階で具体的にお店の内容をイメージすることができた。



今回は持ち寄ったものをもとに全員でお店のアイデアを数多く出し合った。教師からは「50のアイデア」と投げかけたが、あらかじめ考えてきたものに加え、発表を聞きながら思いついたものも含め、57のお店のアイデア（右図）が出た。その上でこんなお店がしたい、というメンバーで集まってお店をつくったが、内容にはどうしても重なりが出る。その時に助けになるのが「お店57」である。これを手がかりにお店の中で検討し、教師はなぜそのお店がしたいか掘り下げることを繰り返すことで内容が固まり、17の個性あるお店となった。



### ② お店の計画から当日へ ～お客さんのことを考え より多く来てもらうために～

お店の内容が決まった後は、各お店で計画カードの内容を具体的に考えていった。経験を重ねていることで、カードには具体的な内容が増えたこともあり、最初に完成したお店のカードを手本として貼り出すことで活動を方向付けた。それを見た日の児童Fの日記である。

今日の総合の時間には、まずやらなくてはならないことをしっかりできたのでよかったです。特にお店紹介の文章（全校に配布するもの）は業間休みや昼休みなど、総合の時間よりも事前に考えていたからとても早くできてだいぶ助かりました。しかし、まだお店の完成には程遠いです。なぜなら、当日進行カードがまだできていないからです。まだ（手本となった）3番のお店のようなのできていません。これでは当日だいぶ困ってしまうかもしれないし、お客さんにも迷惑がかかってしまうので、もっといいものにするために明日の帰りまでに時間を見つけ、完成させていきたいです。（児童F）

自分たちのすべきことをしっかり見つけ、当日のことを見通し、お客さんに迷惑がかからないよう、仲間の手本を参考に真剣に取り組もうとする姿がある。自分のこだわりだけでなく、他者の取組も参考にしてお客さんにとってよりよいお店にしようとしている。



前日準備では、一つの教室をお店にして会場にするので、非常に時間がかかる。つまり、事前の見通しが必要なのであるが、児童Fのお店は通路に紐をつけて新聞紙で仕切るアイデアで簡略化しようと試みていた。それが功を奏し、準備時間を短く済ませることができた。見通しをもって考えていた成果であるといえよう。そして本番では、次々にくるお客さんに笑顔で接し、お店メンバーでクイズを楽しませようとしており、楽しい雰囲気になっていた。当日のことを振り返り、児童Fは以下のように書いている。

当日は、ただクイズを出すだけではなく、途中でお客さんと会話をしたり、予定にはない工夫もできたりして、お客さんを楽しませることができてよかった。お客さんが帰るときにも「ありがとうございました」ときちんと言えた。ただ、予定よりも多くのお客さんが来て対応するのが大変だったので、様々な場合を想定しておくことや、クイズを出し終わった後お客さんが次にどう進めばよいかわからなかったことが何回もあったから、もっと分かりやすくすればよかった。この夏祭りでは「本気」で取り組む大切さを学んだ。何事も本気で取り組めば絶対に最後は成功すると分かった。次の大きな行事は体育会なので、練習から本気を出し切って最後の体育会を存分に楽しみたい。(児童F)

「お客さんのために」ということの意味をよく考えて行動に移し、本気でお店づくりに取り組んだ。それを通して「自分はそのために何をすべきか」ということを考える大切さを学んだことが分かる。お店づくりを通して集団の中で、自分のすべきことに気付いたのである。

## 5 成果と課題

児童Fはお店づくりの取組を通して自分のすべきことを見つめ、気付きの高まりが見られた。このような気付きは児童F以外に、他の子どもにも多く見られた。

私は「ホラーハウス」で黒板の上から顔を出してセリフを言っていました。お客さんの中には、泣いていたり、怖くてなかなか中に入れなかったりしている人がたくさんいました。私は「こわがらせるのって、こんなにおもしろいんだ・・・。」と思いました。それに、お客さんが「怖くて、心臓がドクドクした。でも、めっちゃ楽しかった。」と言ってくれてうれしかったです。もう、ずっと「子どものお店」をすればいいのに、と思いました。家に帰って疲労感ハンパないけど、もう1回夏祭りをやりたい!と思いました。今回のお店を運営していく上で、楽しむことよりも楽しませることの方が楽しい、ことが分かりました。これから「子どものお店」や学校行事では、自分が楽しむよりもまわりを楽しませるつもりで取り組んでいきたいです。あと、お店のメンバーが私が思いつかないようなアイデアを出してくれて、みんなが協力するとすごいものができるということがわかりました。(児童G)

児童Gは自分のできることに対する気持ちの変容があり、次は誰かを楽しませたいと考えている。お店づくりを通して学んだことを次にいかそうとしていくとともに、仲間と協力し合う中で集団の中での自分の役割について見つめ直し、高めていっている。4で述べた児童Fも、ここに述べた児童Gも、「お客さんのために」という願いをもち、自分のすべきことを考え、集団の中での自分の役割を見付けていった。それらの思いをより詳しくとらえるため、夏祭り終了後、6年生全員に以下の項目でアンケートを実施した。

- ① 3つのお店開きを行ってみて、自分が最も学んだことは何ですか？  
 ② 5年生で初めてお店を開いた時の自分と比べて、自分のこんな所が変わったな、と思えることはありますか？  
 ③ 3つのお店開きを通して学んだことで、実際の生活（行事や普段の暮らし）にいかされたことはありますか？

① 主な答え	② 変わったところがある 91%	③ いかされたことがある 91%
<ul style="list-style-type: none"> <li>見通しをもって行動すること。</li> <li>何かをするときは最悪の状況を考えておいてどう対応するか考えておくこと。</li> <li>低学年の立場になって計画すること。</li> <li>時間を有効に使うこと。</li> <li>下学年の目線や気持ちになって準備すること。</li> <li>仲間と協力して活動すること。</li> <li>相手の気持ちを考えること。</li> <li>「本気」のすごさ。</li> <li>学年の輪を越えると、楽しいと思えること。</li> <li>人を楽しませることの楽しさ。</li> <li>あきらめないこと。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>時間を細かく見て、指示されなくても自分たちで動けるようになった。</li> <li>見通しをもって物の準備をすること。</li> <li>店長としてまとめることを通して、人をまとめる力がついた。</li> <li>人のことを考えること。</li> <li>分からない人に積極的に教えられるようになった。</li> <li>人任せにせず、自分から進んで取り組むこと。</li> <li>自分の考えが伝わるよう、工夫するようになった。</li> <li>低学年への対応。</li> <li>人の意見をふまえて自分の考えを言うこと。</li> <li>お客さんに優しく接すること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>時間をみて、次どうするか考えて行動すること。</li> <li>自分の役割を責任もってすること。</li> <li>自分の意見をきちんと言うこと。</li> <li>責任感。忘れ物をしなくなった。</li> <li>掃除で下学年のことを気にかけて、みんなにわかるように指示をしたり説明したりできた。</li> <li>困っている人に「どうしたの」と話しかけられるようになった。</li> <li>相手の気持ちを考えて行動できるようになった。</li> <li>勉強やスポーツなど、本気ですることによって楽しくできた。</li> <li>チームワークを大切にすること。</li> </ul>

9割以上の子どもがお店づくりを通して変わったことやいかされたことがあると答えている。子どもたちの書いたものを見ると、児童FやGと同様に仲間と協力しながら、相手のために自分のすべきことを考えることを学んだことが分かる。しかし、②と③の質問において9%の子どもが「ない」と書いている。このうち一人はこれからいかすことを見付けたい、と書いていたが、お店づくりを通して何を学ぶか、子ども自身が集団の中の一員としてのすべきことを自覚して行動できるよう、10月のお店づくりにつなげていくことが課題である。

(文責 喜多川 昭博)