

小学校図画工作科における ICT を用いた実践 ～興味を引き出す美術鑑賞レクリエーション～

芸術系教育サブプログラム 21AF601

三橋 咲希

【指導教員】 小澤 基弘 内田 祐子 石上 城行

【キーワード】 ICT 課題研究 埼玉大学

1. はじめに

2019年より、文部科学省の取り組みとして、GIGA スクール構想が開始された。GIGA スクール構想とは、子ども1人1人に合わせた教育の実現を目的とし、1人1台の学習用PCと高速通信ネットワークを整備する5年間の計画のことである。高速通信ネットワークやクラウドが整備され、1人1台のタブレット端末が配付されたことで、子ども1人1人が自分に合ったスピードで、自分に合った教材・コンテンツを使って学びを進めることができるようになった。

GIGA スクール構想が推し進められている背景には、世界の学校と比べ、日本の学校の ICT 環境整備が遅れていたことがあげられるが、今を生きる子どもたちが変化の激しい現代を生き抜くために、誰1人として取り残すことのない、個別最適化された創造性を育む教育の実現を行っていくことも、GIGA スクール構想が担う役割の1つとしてあげられる。

しかし、GIGA スクール構想が進められている中で、学校現場は様々な課題に直面している。その1つとしてあげられるのが、ICTを活用する教材・カリキュラムを用意し、授業をつくっていく難しさなど、学校現場での ICT の運用・活用方法である。今まで行ってきたアナログ的な授業を、ICTを使ってデジタル化していくためには、どこをデジタル化すればよいのか、何のソフトを使えばよいのかなど、ICTを活用した授業を実際に行っていく以前に、教材のデジタル化がうまく進まず、足踏みをしてしまっている状態であるといった問題が起こっている。また、GIGA スクール構想が進められ始めてまだ日が浅いことから、ICTを使った教育に関しての効果的な活用事例が不足している、といった声もあげられているため、学校現場での ICT の活用事例・授業実践事例を増やし、互いに共有していくことが急がれている。

しかし課題はこれだけではない。ICTは機器を配って終わりではなく、修理・更新等メンテナンスがその都度必要になってくる。子どもがタブレットを壊してしまった際、誰が修理費用を受け持つのか、責任の所在が曖昧であるといった声などもあげられている。実際、タブレットの修理対応については、自治体負担か保護者負担かは自治体によって異なることから、保護者からの懸念の声が聞かれている。アナログな教材とは異なり、タブレット端末は消耗品であるため、使い続ければ買い換えの問題もでてくる。今、タブレットを

配って終了ではなく、この先のことも考えながらアフターケアについて制度を整えていくことが大切である。

また、最近ではタブレットを使いたいじめなども問題としてあげられ始めた。1人1台端末の実施により、子どもが気軽に SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)やインターネットにアクセスできるようになった。学校で使われている学習ソフト内にも、子どもだけでメッセージのやりとりができる機能がついていることから、以前に比べて、大人の目がとどかない場所でのトラブルが増加していると言える。子どものネットリテラシー問題は深刻になりつつあるのだ。

GIGA スクール構想として新たな学習の形を作っていくなかで、このような新たな課題に対しても考えていかなければならなくなったことが現状である。

2. 研究の目的

本研究の主な目的は、ICTの導入により図画工作科の概念を広げることができるか、手立てを探っていくことである。従来の、紙や絵の具などのアナログ的な画材・作業で行っていた図画工作科の授業に、様々な角度からICTを取り入れ、デジタル的な画材での描画や作業を可能とするとともに、鑑賞の領域においてもICTを用いていくことで、今まで図画工作や美術的な活動に苦手意識を持っていた子どもたちの意識に変化が起こるのかについて、調査・考察を行い、図画工作科の授業にICTを導入する意義や利点について考えていきたい。私がこのような研究を行おうと思った理由は主に2つある。

①近年のデジタル技術の発達とスマートフォンやタブレットの普及

1つ目の理由は、デジタル機器が大人から子どもまで、幅広い年代に広く普及したことにある。今や、小学生でもパソコンやスマートフォン、タブレットなどを使用している。今の小学生の世代は生まれたときには既に身の回りにデジタル機器が溢れており、タブレット等を使ってゲームや作業をすることがごく自然なこととなっている。スマートフォンのアプリケーションを使って絵を描いたことや、写真や動画の編集をしたことがある子どももいるであろう。そうであるならば、今の子どもたちにとってデジタル機器というものは日常の中で何かをする時に使うのは当たり前なツ

ールであり、生活の中に自然とある慣れ親しんだモノであると言える。

それを使えない環境が学校の授業である。いわば、子どもたちにとっては“何をするにもやりにくい環境”になっているのではないかと考えた。特にアナログ的な制作を行っていた図画工作科の授業はその代表例であると思う。使い慣れていない画材を使用して作品を制作するにあたり、教科書に掲載されている作品と、現物があればその最低限の完成見本をいくつか見せられ、「つくりたいものを想像しながら考えてみよう。思いついたら手を動かしてみよう」と言われるのである。こうした活動が好きな子どもにとっては楽しい授業であると思うが、つくりたい作品がなかなか思いつかない子どもや、イメージすることが苦手な子ども、アナログ的な作業が苦手な子どもは苦しい時間になってしまうことは想像がつく。

例えば、教科書に掲載されている作品以外にも、どのような作品をつくりることができるのか自由に調べることができたらどうか。頭の中のイメージを画面に描き出し、組み合わせながら考えることができたらどうか。ICTを導入することは、今までの授業の内容を全てICTに置き換えるということではなく、子ども1人1人の苦手な部分を補い、個々に合わせた学習を進めることができるようにしていくことに意義があると考えている。

では、世間の芸術分野はどうか。上記のとおり、学校での美術的な活動はアナログ的な制作が中心である授業が主流である。一方、世間の芸術分野は次々とデジタル化が進んでいることが事実である。例えば、今やイラストレーションやマンガはデジタルツールを用いて描かれることが多くなった。タブレットが普及する前の時代であれば、原稿用紙を準備し、つけペンにインクをつけ、グレーの部分にはトーンを貼るといったアナログ作業をしていたマンガでさえ、最近では過半数の漫画家がアナログ作業ではなくデジタルツールを用いてマンガを描いている、といった話もあるほどだ。最近では、VR空間に立体的な絵を描いて作品をつくるクリエイターの話も話題になった。今や芸術分野とICTは切っても切り離せない関係であると言える。

このことを踏まえて考えるならば、子どもたちが一番触れているであろう、デジタル化した芸術の代表はマンガやアニメーション、ゲーム、動画である。“芸術”をより広い範囲で捉えるならば、子どもたちはむしろ、デジタル化した芸術に触れている機会の方が圧倒的に多い。

しかし、そのようなデジタル化した芸術に触れているはずの子どもであっても、なぜか学年が上がるごとに“美術嫌い”と言われる子どもが増えていくのである。その原因の1つとなっているのが、学校でのアナログ美術と世間でのデジタル芸術のギャップであるのではないかと私は考えた。つまり、“美術”と聞くと、学校の授業で行っている、デジタル的な要素を排除し、自分の中に元からある力だけを使い、使い慣れていない画材を使いながら手先を器用に動かして作品をつくりあげなければならぬ活動のことを思い

浮かべてしまい、普段から触れているはずのデジタル作品のことを思い浮かべるには至らないのであろう。この、学校と子どもたちが学校外の時間で触れている世間のギャップが美術嫌いを生む理由の1つになっているのではないかとと思う。この溝を少しでも埋め、学校の美術をアップデートしていくことこそ、今考えなければいけない、これからの図画工作科及び美術の授業を考えていくうえでの、重要な転換点であり、ポイントであると私は考えている。

しかし、実際に自分の手で触れて、自分の感覚で感じることもできる画材で作品制作を行うことは、小学生の子どもであるならば尚更、その感覚から得ることができる学びの豊かさは計り知れない。そのため、五感を働かせつつ、手を動かしながら、様々な困難に向き合い制作を行うことができる、従来のアナログ的な図画工作科の授業を行うことはもちろん必要であり、子どもたちの学びのためを思っても、完全に排除するといったことはできない大切な活動である。とはいえ、今とこれからの未来を生きる子どもたちのためにも、従来のアナログ的であった授業の形を今一度考え直し、今の子どもたちが求めている形にアップデートしていくことを目標に、ICTを導入することで、子どもたちがより学びやすく、より力が身につく図画工作科の授業の形とはどのようなものなのかを考えていき、これからの図画工作科の可能性について追究していきたい。

②アクティブラーニング導入の推進

2つ目の理由は、GIGAスクール構想でアクティブラーニングの導入が推進されたことにある。アクティブラーニングでは、従来のような、教師がひたすら話すだけの一方的な授業スタイルを取り除き、子どもが対話を通して自らの学びを探求し、深めていく。そのような子ども自らが能動的に学びに向かう授業をつくるために、ICTの導入は適した手段であるのではないかと考えた。ICTには、子どもの興味関心をひくことができる利点がある。実際、1人1台タブレットが配付されている小学校でその様子を見ることができた。教師が授業でタブレットを使うと言うと、子どもの方から「何をやるのですか？」と、質問が飛んでくる。机の上にタブレットを出し、起動させ、準備万端の状態になるまでが早い。この様子は、子どもの興味関心が授業内容に向いていることの表れであると感じた。アクティブラーニングを活発にするためには、まず子どもの学びたいという意欲がないと始まらない。そして、「学びたい」と思う感情の元は興味関心である。授業内容に対して、子どもたちに興味関心を抱かせ、子どもが自ら「学びたい」と思う授業にするために、子どもが「やってみたい」と思える授業の形を、ICTを用いて考えていきたいと思った。そして、様々な学習アプリケーションを用いることで、クラス全員の感想や意見を共有することや、離れた場所にいる人と繋がり、話すことも可能になる。アクティブラーニングを行うことと、ICTを導入することは繋がっているとも言える。アクティブラーニングをより活発にするためにも、ICTを導入した図画工作の授業を考

えていき、これからの図画工作の授業が子どもたちに与えるものについて考えていきたいと思った。

3. 研究内容

本研究は小学生の児童を対象とし、タブレットを使用して行った授業や実践での児童の行動や反応をまとめ、ICTを活用していくうえでの利点や欠点、可能性についてまとめたものである。本研究を行った小学校のICT使用状況及び環境は以下のとおりである。

〈研究校詳細〉

- ・2年生～6年生全員1人1台タブレット所持。
- ・1年次に貸し出し用のタブレットで、タブレットの起動の仕方や、よく使うアプリケーションの使い方の練習を行っている。
- ・授業中に使用する以外にも、普段から児童への連絡や宿題の提出に使用している。
- ・Microsoft Teamsに各学級用のページがある他、学校全体の連絡用のページもあり、お知らせや資料の送付はMicrosoft Teams(注1)を使用して行っている。
- ・授業では、Benesseが提供している学習ソフトであるミライシード(注2)を使用して、協働学習や感想の提出などを行っている。
- ・宿題や作業がある場合は家に持ち帰ることが可能。
- ・児童の検索履歴やチャットでのやりとりは教員が閲覧することが可能。
- ・故障した場合は代替機の貸し出しを行っているため、修理中に授業の進度に遅れがでることはない。

次に、本研究の中心である美術鑑賞レクリエーションの内容と、結果から得られた知見について述べていく。この内容は、美術鑑賞レクリエーションを行うまでの、ICTを用いた図画工作科の授業及び美術的な活動の実践があったうえで成り立っているもののため、研究内容は、「ICTを用いた作品鑑賞」と「ICTを用いた鑑賞レクリエーション」の大きく2つに分けて述べていく。

①ICTを用いた作品鑑賞

(1)ドローイング活動

研究校では、授業や評価とは切り離し、絵を描くことを楽しみ、想像力を広げるための活動として、イメージクッキー(ドローイング活動)が行われている。この活動は主に月1回、その月のテーマを朝学活の時間で出題し、授業の隙間時間や休み時間、土日休みを活用して全学年全クラスで行っている活動であり、授業で扱わない面白いテーマや変わったテーマが出題される。テーマに沿って自由に描かれた完成作品は、Microsoft Teamsを使って共有され、皆で互いの作品を見て楽しむことができることから、楽しんで活動に取り組む児童が多く見られる活動である。この活動では、紙に描き込むテーマから、タブレットを使って作品をつ

くるテーマまで、幅広いテーマが出題される。

例えば、以前行った活動の1つに、日本文教出版が公開している『KOMA KOMA×日本文教出版』というブラウザ用の無料アプリケーションを使用して、コマ撮りアニメーションを制作するという活動を行ったことがある。このアプリケーションは、インストールや会員登録が不要なため、学校で使用されているタブレットがあれば、その場で起動させて使うことができるアプリケーションである。使い方も簡単で、アプリケーションを起動させると表示されるカメラ機能を使ってイラストや物の写真を撮影し、1枚撮り終わるごとにイラストや物を少しだけ動かして再び撮影を行うだけで簡単にコマ撮りアニメーションが制作できる。必要となるスキルが写真を撮影するスキルのみであり、思い通りの動きにならなかった場合でも、簡単に修正することができるため、低学年の児童でも扱うことができるアプリケーションである。

コマ撮りアニメーションを制作する活動と言うと、遊びのような活動であると感じる人もいるかもしれない。しかし、このドローイング活動のねらいはそこにある。前述した通り、このドローイング活動は、楽しみながら絵を描くことと、想像力を広げることを目的としている。授業及びそれに伴う評価という枠組みからははずすことで、「教師の好む意図通りの作品に仕上げなくてはいけないのではないか」や「上手な作品しか評価してもらえないのではないか」といった、図画工作や美術の授業で抱きがちな考えをなくし、「絵を描くこと、作品をつくること、創造することが楽しい」という純粋な気持ちで取り組むことを目的とする活動である。

今回のコマ撮りアニメーションを制作する活動では、アプリケーションの使い方も兼ねてコマ撮りアニメーションの作り方の紹介を動画で行った。その際、イラストのネコが走っているコマ撮りアニメーションができあがるまでを1本の動画にして児童に見せた。手順を単なる言葉ではなく、過程と結果が分かるように提示したことで、活動への見通しが立てられ、自分だったらどのようなイラストを描き、どのように動かそうといった、自分なりの発想を持つという意欲的な姿勢を示している児童を多く見ることができた。活動中は、面白い動きができた時や、想像通りの動きをつくることができた時などに、まわりの友達や教師に積極的に作品を見せに行き、そこから更に作品を良く面白いものにしていこうという、活動に対する向上心を見てとることができた児童もいた。

この活動では、前月までの各学年各学級の作品をデータ化し、Microsoft Teams内のフォルダにまとめているため、児童は好きな時にそのフォルダにアクセスし、作品を見ることができる。作品を教室に掲示する形でないからこそ、違う学級の児童の作品も違う学年の児童の作品も、見たい時に自由に見ることができる。教室や廊下に作品を掲示する方法は、他の学級、学年の作品を自由に見ることができないデメリットがあることに加え、新しい作品が出来上がったら、上から新しい作品を貼りつける、前の作品をはずしてし

まうなどして、前の作品を見ることができなくなってしまう。また、学校にいる間しか見る機会がないため、家にいる時間は他の児童の作品に触れる機会が失われてしまう。これらのデメリットをなくすることができるものが ICT である。特に、授業や宿題などのように、活動する時間帯と場所が限られている強制的なものではなく、任意に近いこの活動では、作品をつくるタイミングは児童それぞれである。家で制作してくる児童もいれば、朝の時間や休み時間を使って制作し、仕上げていく児童もいる。そうであるならば、参考として他の児童の作品を鑑賞するタイミングもそれぞれであるため、いつでもどこでも作品にアクセスすることができる ICT を活用したこの掲示方法は、児童の作品鑑賞を促し、手助けとなる手段としては適している方法であると言える。もちろん、学校にいる間も何気なく作品を見ることのできるよう、掲示可能な作品は教室にも掲示をしている。学校でも家でも、個人に適したタイミングと方法で鑑賞を行うことが可能になるものこそ、ICT を導入した学習方法である。

従来のデメリットであった部分を ICT に置き換えてメリットとすることで、活動をより活発なものにしていくことができると、本実践を通して感じた。

(2) 単元終わりの作品鑑賞

次に、この実践では ICT を活用した作品鑑賞を行った。上記で述べた鑑賞は任意に近い活動であるため、元からドロイング活動のような美術的な活動に積極的である児童は鑑賞を行うが、そうでない児童は行わないといった二極化してしまう面があった。この実践は単元の最後に行う作品鑑賞として授業の一環で行ったものであるため、対象である児童全員が参加した活動である。

〈単元詳細〉

単元名…進め！ローラー大ぼうけん

学年 …第5 学年

〈実践の手順〉

使用したソフト…ミライシード オクリンク(注3)

- 1) 児童は自分の作品のお気に入りの部分を中心に拡大した写真を撮影する。
- 2) オクリンクの提出機能を使い、教師に提出する。
- 3) 教師は提出された全員分の写真を名前が分からないようにランダムに繋げて、児童に再送信する。
- 4) 児童はタブレットを持ちながら机の上に置かれた作品を見てまわり、どの写真が誰のどの作品の一部なのかを見つける。
- 5) 誰の作品かが分かったら写真に名前を打ち込む。
- 6) 4・5 を繰り返して鑑賞活動を進める。
- 7) 最後に、作品をつくってみて感じたこと思ったこと感想と一緒に、鑑賞を行ってみたいの感想をオクリンクの

提出機能を使用して教師に送信する。

この実践のねらいはまさしく、ICT を用いて鑑賞を行うことである。鑑賞と言うと、作品の見る観点が分かりづらいというえに、教師の問いに対して、教師が望む答えを返さなければいけないのではないかというイメージから、図画工作・美術の領域の中でも苦手とする子どもが多い領域である。この実践は主に“見る観点が分かりづらい”という問題の解決を図った実践である。

鑑賞において、作品の中のどの部分を見たらよいか分からないという問題は、本実践の中の手順 4 で解決の糸口を図っている。児童はそれぞれ作品の中のお気に入りの部分を中心にくるように、一部を拡大した写真を撮影し、作品を探す側の児童はその拡大された写真を見ながら作品を探すわけであるが、この一部だけを見る視点はミクロ的な視点にあたる。作品の作者が1 番気に入っている部分＝最も見て欲しい、力をいれた部分である。児童はまず始めにそこに着目し、形や色などの特徴を観察する。丸であっても、数は何個あるか、絵の具はベタ塗りか、擦れているのかといった細かい点を見ていき、次にまわりに視線を動かしていく。中心になっているもののまわりにはどのような柄や描き込みがあるのか、何色がメインになっているのかなど、作品細部の観察をすると同時に、作品の全体像を想像していく。そして、たくさん置かれている作品の中から近いと思うものを見つけだし、タブレットに表示されている写真の箇所があるかを探し始める。この時、児童は作品全体の色味やメインとなっている柄の方向性からあたりをつけていき、目星をつけた作品の端から端まで観察して、写真と同じであることを確認する。写真に写っている箇所を見つけた時、「作品のこの部分だったんだ！」と、改めて全体像と見比べる児童が多く見られた。この一連の流れでは、写真で一部だけを観察していた時のミクロ的な視点から徐々に範囲を広げていき、最後には作品全体を見ていくマクロ的な視点へと変わっていくのだ。

視点をミクロからマクロへ、マクロからミクロへ変えていくことは ICT なしでは難しい。元から絵の全体が見えてしまっている状態では、どうしても全体の雰囲気を見ようとしてしまったり、どうしても細かいディテールに気がつくことができなかつたりする。タブレットと写真という2 つの利器を用いることで、自然と視点をミクロに固定することや、マクロへと広げていくことが可能になる。

また、この実践は児童が楽しく鑑賞を行うこともねらいである。教室を自由に動きまわりながら、ゲームのように作品を次々に探していく。鑑賞活動を苦にすることなく、自然と観賞に必要な視点を与え、活動を促していくことができ、尚且つ 1 時間分で鑑賞と感想の提出まで行う時間の余裕をつくりだすことができる。これは ICT あってこそのものであると考える。

この鑑賞の実践では、児童が和気藹々と活動に取り組む様子を見ることができた。タブレットを手に持ち、次から次

へと作品を探して様々な作品を見てまわっていた。終了時間の間際には、まだ見ていない作品があるから時間を延ばしてほしいと言っている児童もいたほどである。

ICTを用いることで、以前ではできなかった方法での鑑賞も可能になり、方法次第では、児童が意欲的に鑑賞活動に向かいあうことも可能にしていけるのだと、本実践を通して感じる事ができた。

②ICTを用いた鑑賞レクリエーション～なぞときアートラリー～

次に、メインテーマでもある美術鑑賞レクリエーションについて実践を行った。この実践は、校内のあちらこちらに掲示されている絵画や立体作品を鑑賞しながら謎を解き、ゴールを目指す鑑賞レクリエーションである。本実践は授業の一環としてではなく、レクリエーションとして、単元の合間や学活の時間等に行ったものである。

①で示した通り、本実践を行った研究校の児童は普段から授業でタブレットを使用しているため、タブレットを使用した活動には慣れている。本実践は、鑑賞の回答方法として、タブレットのカメラ機能及び、①②でも使用したミライシードのオクリンクを使用して行ったものであるため、実践を行う際、児童へのタブレットの使い方やソフトを使用した回答の仕方の説明はかなり省いているものとする。

〈実践詳細〉

実践名 …なぞときアートラリー
対象学年…3～5 学年(全 10 クラス)

〈実践の主旨〉

「謎解き」というゲーム性の強いレクリエーションを用いることで、美術をより身近に感じてもらうとともに、難しいとされて敬遠されがちな美術鑑賞を自然に楽しく行うことがねらいである。

〈概要〉

形態： 周遊型謎解き
ルート： 2種類(ゴールは1箇所)
対象： 第3学年以上
人数： 1クラス分(4～6人班に分かれる)
時間： 30～40分程度
持ち物： タブレット(1人1台)
参加賞： 謎解きで使用した絵画が印刷されたカード
解答方法：ミライシード オクリンク

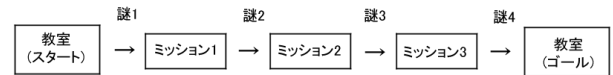
〈実践の手順〉

- 1) 活動内容、やり方を児童に説明し、出発の準備ができた班から、導入ストーリーが書かれた紙と最初のミッションがある場所がわかる謎を渡す。
- 2) 児童は謎を解いてミッションに参加する。ミッションができたなら次の謎を解き、次のミッションに向かう。これを

繰り返してゴールの場所を突き止める。

- 3) ゴールした班の児童から、参加賞のカードとエンドストーリーが書かれた紙を渡す。
- 4) 児童は、オクリンクで回答したミッションの内容をまとめて教師に提出する。
- 5) 教師は謎とミッションの答えを児童に一斉送信する。

〈傾路〉



〈使用した絵画〉

モナ・リザ(レオナルド・ダ・ヴィンチ)、真珠の耳飾りの少女(ヨハネス・フェルメール)、富嶽三十六景神奈川沖浪裏(葛飾北斎)、ロヌヌ川の星月夜(フィンセント・ファン・ゴッホ)、Girl with Balloon(バンクシー)、狗子図(円山応挙)、夢想(アルフォンソ・ミュシャ)

〈使用した立体作品〉

二宮金次郎、記念像

本実践を行うなかで、児童が鑑賞を楽しみ、鑑賞をすることやその絵画の背景、絵画の作者に興味をもつ様子を見ることができた。ある児童は、「アートラリーで使った絵画の中に知っている絵画もあったが、知らない絵画もあった。まるで美術館のようだった。今度実際の美術館にも行ってみたい」と話していた。また、ある児童はアートラリーのミッションの1つで掲示していた円山応挙の絵画が気に入ったと話し、「家に帰ったらタブレットで同じ作者の別の作品も調べて見てみたい」と話していた。この他にも、絵画に関する知っているニュースを話題にして話していたり、参加賞として最後全員に渡していた絵画のカードを大切に持っていていたりするなど、本実践を行った後に、「美術」に関する話題や反応が児童の中から自然に出ているのを感じることができた。

本実践を行うにあたり使用した絵画は、児童が鑑賞を行う際に親しみやすさを感じ、興味を示しやすいのではないかと考えたものを使用した。例えば、モナ・リザは誰でも知っている絵画である。見たことも聞いたこともない絵画を鑑賞するのではなく、まずは知っている絵画を鑑賞することで、鑑賞のハードルを下げ、自信へと繋げるねらいがあった。また、本実践のミッションの詳しい内容は後述するが、活動の中で、知っている絵画の知らなかった雑学を知ること、見ること知ることへの興味に繋げるねらいもあった。また、本実践のミッションの中で使用したバンクシーのGirl with Balloonは、作品を知っている児童、作者であるバンクシーを知っている児童、作品の出来事について知っている児童それぞれに分かれたが、絵画の中でも新しい作品であるうえに、エンターテイメント性の高い話題でニュースにもなっている作品と作者のため、自然な形で児童間

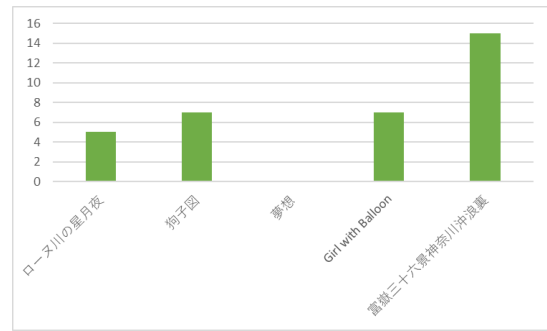
の会話のネタとなっている様子が見られた。堅苦しいイメージである“美術に関する会話”ではなく、お喋りの中で自然と美術に関する話題が共有されていく環境をつくるのがねらいで選出した作品であったため、ねらいを達成できたと言える。

この他の作品は、授業内でも扱わないため、児童が知らないであろうと思われる作品をあえて選出した。しかし、前述した通り、円山応挙の作品に興味を示す児童がいるなど、それぞれのねらい通り、児童の興味を引くことができた。例えば、円山応挙の狗子図は、キャラクター的なところとした可愛らしい子犬が描かれている。その愛らしい表現を気に入って、ミッションに取り組み、カードを選んでいた児童が多かった。また、葛飾北斎の富嶽三十六景神奈川沖浪裏は、4年次に行った版画の説明で扱った作品ということもあり、5年生の多くが知っている作品として、好きな作品に選ぶ様子が多く見てとれた。バンクシーの《Girl with Balloon》も同様に、テレビやインターネットで見て知っているという理由から、多くの児童に選ばれていた作品であった。一見、「知っている作品だから好き」というのは安直な理由であると感じるが、知っている作品だからこそ興味を持っているとも言える。本実践行っていくなかで、知っている作品を好んで選ぶ児童と、新しく知った作品を好んで選ぶ児童に分かれることがわかった。前者は、既に知っている作品をもっと見たいという気持ちから、既に児童の中で好きな作品となっている場合があったのに対し、後者は、新しく知った作品の描写や色使いが気に入って、選んでいる場合がほとんどであった。フィンセント・ファン・ゴッホの《ローヌ川の星月夜》や、アルフォンス・ミュシャの《夢想》が特にその傾向にあったように思う。《ローヌ川の星月夜》は夜空に輝く星や川の描写が綺麗だとして選ぶ児童がほとんどであった。また、《夢想》は選ばれる数こそ少なかったものの、ミュシャ独特の、女性の儂くもあり、どこか妖艶でもある描写を気に入った児童も少なからずいた。

“絵画”と聞いて1番に思い浮かべるものは、その大半がロココ美術であったりバロック美術であったり、またはキュビズムや抽象絵画であったりと、知識がないと見るのが難しいのではないかと感じる人が多数ある、絵画の代表としてあげられることが多い作品である。しかし、“絵画”は無数に存在する。美術の代表のような有名作品しかないわけではない。有名な画家の作品の中でも、名が知られているものとそうでないものに分かれるくらいだ。そこに気づかせ、「もっと色んな絵を知ってみたい、見てみたい」と、児童に思ってもらうために、様々な方向性の作品を本実践で扱った。

次のグラフは、第5学年のある学級の児童が、実践の中で選んだ『描いてみたいと思った絵』の内訳である。

表1 第5学年 ある学級の“かいてみたいと思った絵”の内訳



〈実践の内容と児童の回答の一部〉

1) モナ・リザ

問：この女性にないものは何か(3択クイズ)。

指令：女性が何を思っているのか、自分なりに考えたセリフを書こう。

表2 回答

いやー、いつまで座ってないといけないのかしら。
この景色の魅力がわかる？
メイクをし忘れた。さいあく。
まゆげないなんて言わないで

このミッションでは、誰でも知っている《モナ・リザ》を題材に、3択クイズと指令を行った。実践の中での最初の絵画の鑑賞であったため、誰でもすぐに回答できる内容で行った。そのため、児童それぞれが思い思いの回答をスラスラと書いていた。指令では、絵の女性の気持ちになってセリフを考えるために、この女性がどのような状態であるかを観察する必要がある。何となく知っている《モナ・リザ》を改めてよく見てみることで、まゆげがないことや、座っていることなどに気がつくことができた児童が多かっ印象をもった。また、絵の女性だけでなく、セリフを考えるなかで背景となっている景色について触れていた児童もいた。

2) 真珠の耳飾りの少女

問：少女がまいているターバンの青色は、何から作られた絵の具でぬられているか(3択クイズ)。

指令：少女が何を言おうとしているのか、自分なりに考えたセリフを書こう。

表3 回答

私の真珠きれいでしょ
こうすると記念写真いいかしら
バンダナがきついわねー
いっしょにどこかへ行こう

真珠の耳飾りの少女は、《モナ・リザ》と別ルートのミッ

ションで扱った作品である。この作品はほとんどの児童が初めて見る作品であったからか、セリフでは、《モナ・リザ》よりも型にハマっていない自由なセリフが多く見られた。

3) 絵画(全5点)

指令①：この中から、かいてみたい絵をえらぼう(5点)

指令②：その絵の好きな部分を書こう。

指令③：えらんだ絵を題材に、短い文章を書いてみよう。

表4 《ローヌ川の星月夜》③回答

夫婦は星空の下を歩いている
端っこで恋愛が生まれている
光が地面の水に移っている

《ローヌ川の星月夜》は、星と水の表現が綺麗であることから、選ばれる回数が多かった作品である。しかし、③の回答にあるように、文章を考える際に児童が着目した点は絵の下に描かれている人に関わるが多く、男女でいるように見えることから、恋人や夫婦と結びつけて鑑賞をしている様子が見られた。この結果はどの学年、どの学級でも同様であった。

表5 《狗子図》③回答

わかれしまったイヌが再会した
黒い犬が白い犬に手を置いている
4匹の遊びたいイヌが遊んでいる

《狗子図》は、前述した通り、子犬の可愛らしさから選ばれることが多かった作品である。文章も、子犬の動作に関するものがほとんどであった。また、この作品は《ローヌ川の星月夜》よりも、参加賞のカードを貰っていく児童が多かった。

《夢想》

この作品はミッションで選ばれたことがなかったため、児童の回答を得ることができなかった。しかし、作品自体を気に入っている児童はいたため、参加賞のカードをもらっていく児童は複数人いた。いずれも、作品独特の雰囲気や女性の描写を気に入ったという理由からであった。ミッション内の指令では、“この中から、かいてみたい絵をえらぼう”と表記したため、描いてみたい絵と雰囲気が気に入った絵との乖離が起きてしまったと推測した。“好きな絵”ではなく“かいてみたい絵”としたのは、自分がこの絵を描くとしたら、と考えて作品を選び、鑑賞することで、どのような作品なのか、より作品を隅々まで見ると同時に、その作品の良いと思った部分を明確にできると考えたからである。また、今回、気に入った作品であっても、かいてみたい絵として選ばなかった理由としてもうひとつ考えられるものが、グループ何の同調である。提出してもらった回答を見ていると、同じグループ内では同じ作品を選ぶ傾向にあることがわか

った。この傾向が必ずしも悪いものであるとは言い切れないが、美術に対する好みは人によってそれぞれであるため、同調していたものが圧力に変わり、“好き”という気持ちを押しつぶしてしまう事態にならないよう、本実践内ではもちろんのこと、普段授業を行う際も気をつけなければいけない点であると考えさせられた。

表6 《Girl with Balloon》③回答

小さな子どもがバルーンをとばした
かった風船が風で強くとばされてしまった
さようなら

《Girl with Balloon》は、バンクシーの作品ということもあり、どの学年どの学級でも多く選ばれていた。作品の絵が他の作品と比べるとシンプルな構図であるため、各児童で回答に大きな差はなく、いずれも風船が飛ばされてしまっていることに着目した回答となっていた。この作品を選んだ児童の回答で他の作品と異なっていたのは、回答と一緒に赤い風船の絵が描かれていることが多かったという点である。見るだけではなく、実際に描いてみたくなってしまいう鑑賞に繋がる、良いヒントになったと感じた。

表7 《富嶽三十六景神奈川沖浪裏》③回答

船でこうかいしていたら大きな波にあった
船をこいでいたら波に襲われた
とても大きくて美しい波だったので、船に乗っている人は危険だけど見とれてしまった

《富嶽三十六景神奈川沖浪裏》は1番多く選ばれた作品であった。特に第5学年の児童は、4年次に授業で扱ったということもあり、この作品が元から好きな作品であると話している児童が多く見られた。選んだ理由については、波と船と富士山の組み合わせのバランスと、構図の格好の良さに関する内容が大半を占めており、絵に描かれている情景を思い浮かべながら文章を考えている様子が見てとれた。また、他の作品とは異なり、この作品の文章で多く見られたのが1人称視点であった。船を漕いでいる人の視点で、波を見ている様子を文章に書いている児童が多かった。作品を鑑賞するうえで、作品の中の情景に入り込んで様子进行を思いうかべるということを自然に行っていた作品であった。

以上が実践で行ったミッションの内容の一部と、それに対する児童の回答の一部である。ミッションでは、《モナ・リザ》のように児童が必ず知っているであろう作品から、児童が初めて見るであろう作品まで、様々なテイストの作品を扱った。これは、知っている作品を見る方が楽しいと感じる児童もいれば、知っている作品よりも知らない作品を見て、新しい知識として作品を知ることの方が楽しいと感じる児童もいるであろうと考えたからである。実際、本実践の終わりに、児童が任意で書いた感想の中に、「知っている作

品は興味がないが、知らなかったことが多かったため、美術に興味をそそられた」と書かれた感想があった。本実践は、美術に興味を持つきっかけとなり、鑑賞を楽しく行うことを目的として行った実践であったため、そのねらいは少なからず達成できたのではないかと思う。

4. 研究のまとめ

本研究を行って、ICTを用いる利点やそれに伴う欠点を知ることができた。タブレットなどのICT機器は、アプリケーションをうまく活用することによって、端末上で様々な学習をすることができる。従来の授業と比べ、プリントや資料など、準備に必要なものが大幅に減らせるため、今まで時間の制約を受けていた活動も時間に余裕をもって行うことが可能になる。様々な視点から作品を鑑賞する活動や、授業終わりの感想やコメントペーパーもその1つである。どこへでも持ち運ぶことが可能で、どこにいてもアクセスすることができるのが、ICTの利点である。その反面、機械の扱いが複雑であることは欠点と言える。消耗品であるタブレットは、雑な扱いをすれば壊れてしまうし、そうでなくても何年も使っていれば寿命がくるが、簡単に買い換えられるものではない。活動をする時に充電がされていなければ使えないし、電波が安定していない場所ではまず使えない。ICTの欠点はいわばICTであることだと感じた。学校現場で、タブレットの不具合の対応で学習時間がなくなってしまう場面を見ることは珍しくない。複雑であるICTを使って学習をしようとした結果、学習ができずに終わってしまうのであれば本末転倒である。

従来の学習では実現し得なかった学びの形を実現させる手段として大いに期待ができるICTであるが、起こりうる様々なトラブルを想定したうえで、授業の要所要所に活用していくことが重要であると感じた。

以上の実践を踏まえ、タブレットなどのICTは、今では学びに欠かすことのできない、子どもたちの知的好奇心を刺激し、尚且つ、子ども1人ひとりの特性や進度に合わせた学びを提供することができる重要なものであると感じた。だからこそ、これからの図画工作科の可能性を広げるものとして、積極的に学校現場で導入していき、子どもたちの学びを支えていく糧となるように、活用可能な範囲を更に模索していきたい。

5. おわりに

GIGAスクール構想で、1人1台の学習用PCと高速通信ネットワークの整備等が実現されれば、学校における子どもたちの学習環境がより良くなるだけでなく、学校にいなくても、学校で学んでいる子どもたちと同じ学びを同じ時間に一緒に行えるようになる。つまりは、何らかの事情で学校に通うことができない子どもであっても、皆と一緒に同じ授業を受けることができる。また、配信のアーカイブ機能を使えば、自分の都合の合う時間に合わせて授業を受けることができるようになる。学校に通うことが難しい子ども

であっても、皆と一緒に学ぶことを諦めなくてよい時代になるのだ。それだけでなく、通信を繋げることで、遠くにいる人に授業を行ってもらうことや、地方や海外の子どもたちとも交流が可能になる。ICTによって、学びの探求をより深めていくことが可能になると期待できるのである。

インターネットの発達で、今や年代、地域問わず、どこにいても世界中の人たちと繋がることのできる時代になっている。将来的に、今よりも更にグローバル化が進むであろうと言われている現代を生きる子どもたちの生きる力を育成していくためにも、学びの中心の場である学校が、従来のアナログ的な環境からデジタル的な環境へアップデートし、変化する転換期が来ているのではないかと思う。

私はそのような転換期の中で、ICTの導入によりもたらされる利点や欠点、課題をしっかりと捉え、図画工作科及び美術科の向かう先にある可能性をこれからも探っていく所存である。

6. 主な参考文献

・日本文教出版 学び!とICT 閲覧日:2023.01.07

(<https://www.nichibun-g.co.jp/data/web-magazine/manabito/ict/ict003/>)

・Benesse ミライシード 閲覧日:2023.01.12

(<https://www.teacher.ne.jp/miraiseed/>)

・日本文教出版(2021) KOMA KOMA×日本文教出版

閲覧日:2023.01.12

(<https://www21.nichibun-g.co.jp/komakoma/>)

・松本喜義, 平成29年 『各教科等におけるICTを活用した「わかる授業」の創造～児童同士が「対話」を通して理解を深める学習指導法を探る～』 閲覧日:2023.01.07

([https://www.kita9.ed.jp/mojikaisei-](https://www.kita9.ed.jp/mojikaisei-e/kiyou/pdf/shudaiakenshu/H27kyoikuronbun.pdf)

[e/kiyou/pdf/shudaiakenshu/H27kyoikuronbun.pdf](https://www.kita9.ed.jp/mojikaisei-e/kiyou/pdf/shudaiakenshu/H27kyoikuronbun.pdf))

(注1)チャットツール。チームに入っているメンバーとチャットができる機能に加え、資料共有やビデオ会議も行うことができる。

(注2)協働学習・一斉学習・個別学習それぞれの学習場面に対応したタブレット学習用オールインワンソフト。

(注3)授業支援ソフト。ペイントやテキスト機能、撮影機能があり、カードを作成して思考整理ができる。提出機能を使って意見の共有も可能。