

岐阜大学教育学部附属小学校図画工作研究授業の考察 2

The Observation on Drawing and Craft Class

in the Elementary School attached to the Faculty of Education of Gifu University 2

野村幸弘 田村 健 高橋直子

Yukihiro Nomura, Ken Tamura, Naoko Takahashi

岐阜大学教育学部附属小学校では、2019年6月15日、「学びを深める児童～目指す児童の姿に迫るための手立てと評価の充実」をテーマに、中間研究報告会が開かれた。附属小学校では「なかまのしあわせのために」を学校教育目標とし、すべての教育活動の中で他者とのかかわりを大切にしながら、活動の意味や価値を児童とともに考える教育を進めている。この学校教育目標のもと、自らの学習のみに留まらず、仲間とともに「学びを深める」姿を目指すために、附属小学校の研究推進部で上記のテーマを設定した。図画工作部では、それをふまえて「見通す力」「柔軟に表す力」「学びを捉える力」という3つの力を育むための手立てと評価をテーマに掲げ、2年生と3年生の2つの研究授業が行われた。

「見通す力」とは、児童が学習する際、「これが分かればよい」「これはできそうだ」、そして学習方法について「こうすればよい」「こうすればできそうだ」と自分なりに確信する力のことである。図画工作科においては、児童が素材や材料、題材などと出会ったときに、表したいものや、やってみたいことを思い浮かべ、それをどのように形にして行くかをイメージできる姿、ということになる。

「柔軟に表す力」とは、児童が自分の考えを条件に合わせて表すことである。図画工作科では、表したいことややってみたいことについて、材料や表し方を工夫したり、イメージしたことやその感じなどを工夫して伝えたりする力のことである。

「学びを捉える力」とは、児童が自分の学びを、学習内容について「何が分かったのか」「何ができるようになったのか」、そして学習方法について「どのように学んだのか」「どのように学ばばよいのか」というように示される力である。図画工作科では、自分の表現や鑑賞したことについて、形や色、表し方などの造形的な視点（図工の目）を基に理解する力のことである。

これら3つの力を育むために、本研究では、次のような点に留意した。

1 「見通す力」を育むための手立てと評価

- (1) 児童が学習の目的を明確にできる導入を工夫すること
- (2) 課題を追究するための造形的な視点（図工の目）を導入すること
- (3) 課題追究の過程を児童とともに考え、判断する実演提示を工夫すること

2 「柔軟に表す力」を育むための手立てと評価

- (1) 「もの・こと・ひと」がうまく関わられるような場を設定すること
- (2) 多様な造形的な良さや美しさ、表したいこと、表し方などに触れられる学習環境を工夫すること

3 「学びを捉える力」を育むための手立てと評価

- (1) 観点を明確にした振り返りを充実させること
- (2) 造形的な視点（図工の目）で見つめ、表現の良さや美しさなどを整理して捉える振り返りを工夫すること

研究実践 1—図画工作科 2 年生 「ふぞくの森へごしょうたい！」

授業者：高橋直子（岐阜大学教育学部附属小学校教諭）

題材について

本題材の主たるねらいは「画用紙の丸め方や材料のつなぎ方を工夫し、身に着けて楽しく変身する飾りをつくることができる」である。このねらいを達成するために、次の 3 点を大切にして指導した。

- ・児童が表したい自分のイメージに合わせて、好きな形や色、材料を選び、試しながら作ることができるようにする。
- ・紙や紙バンドを丸めた形の作り方や、ひも状の物のつなぎ方を理解して、頭の飾りや腰周りの飾りを作ることができるようにする。
- ・帽子や腰周りに着ける土台を作った上で装飾をしていく場面では、造形あそびで学習した紙やひもを使って表現した方法を思い出して、材料を選択して作ることができるようにする。

1 「見通す力」を育むための手立てと評価

1-（3）課題追究の過程を児童とともに思考し、判断する実演提示を工夫すること

「ふぞくの森」でパーティーをするために、材料をどのように選択し、飾りを着けていけばよいのかを知り、表したいイメージに合いそうな材料を考えられるようにした。

子どもと共に、イメージに合う材料を選択し、材料を選択した理由を考えたり、材料がもつ特徴を捉えたりするようにした。

児童と同様の材料で作ったものを願いと結びつけて教師が導入を行い、他の材料でしか表現できない良さを見つけ、実際に身に着けていく。

児童が願うイメージは、木の実がいっぱいついている木と、木のまわりに草花が生えているかわいい小人服である。

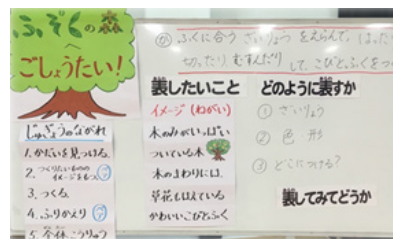


写真1 導入で児童に示した板書

【導入の流れ】

T「願いに合うように、もっと緑を増やして、葉っぱがいっぱいの様子を表したい。そのためには、どの材料を使うといいかな？」

C「緑色だから、スズランテープの緑色がいい。」

T「なぜその材料がいいの？」（材料の特徴）

C「長いし、破って形が変わりやすいから。お花紙だと、すぐに破れてしまうから、スズランテープの方がいい。」

T「他の材料と比べてどうかな。」

C「お花紙の方がいい。中に丸めたものを入れてつつむと、木のようにすることができるから。」



写真2 授業の様子

上記のやり取りは、より多くの願いを表現するために、必要な材料はどれかを考えさせるために行った。

T「お花紙を使えば、包まれるようにできるから、つけてみよう。」

「どこにつけるといいかな？」（位置）

C「上につけて、覆うようにするといいよ。」
 T「どうやってつけるといいかな？」（接着の方法）
 C「ホチキスや両面テープ、テープがあるよ。」
 T「ホチキスは破れそうだよ。」
 C「それなら、両面テープがいいよ。」
 T「結んでもいいね。」

用意した材料を使ってできる造形行為と材料の特徴は、以下の通りである。

材料	造形行為	特徴
花紙	破る・折る	薄くて柔らかい
紙バンド	丸める・裂く・折る	形が固定できる
スズランテープ	裂く・結ぶ（垂らす）	透けて色がうすい

制作の過程を教師が実際に示すことで、児童はテーマに合わせた材料選び、付ける位置、本体への接着の方法について考えることができ、見通しをもつことができた。その後の制作においても、材料選びや接続の方法についての児童からの質問はあまりなく、自己解決ができていたと考えられる。

2「柔軟に表す力」を育むための手立てと評価

2-（2）多様な造形的な良さや美しさ、表したいこと、表し方などに触れられる学習環境を工夫すること

他の児童の表現を自然な流れのなかで鑑賞し、自分の表現を客観的に見たりして、多様な造形的な良さや美しさ、表したいこと、表し方などにふれる学習環境づくりを工夫する。具体的には、次のような工夫を考えた。

- ・材料がどのグループからも取りに行くことができるように、また、仲間の作品を自然に鑑賞するために、材料を教室の中央に並べたことで、必要な時に抵抗感なく、すぐに取りに行くことができた（写真3-1、3-2）。
- ・号車の塊ごとに鏡を設置することで、「どのような感じに表現できたのか」適宜、自分の姿を見て確かめたり、装飾する位置を変えたりして、鏡を活用することができた（写真4）。

【各児童への声かけ】

T「鏡で見て、どうだった？」
 C「思っていた位置より後ろで、前から見えないから、もっと前にして、垂れ下がるようにしたい。」
 T「そうすると、どうなるの？」
 C「もっとお姫様のようになると思う。」

このやり取りでは、児童が鏡を活用して、試しに着けてみたものを見ると、想像と違ったことから、飾りを着ける位置を変え、自分の願いに近い位置まで何度も試していたことが分かる。

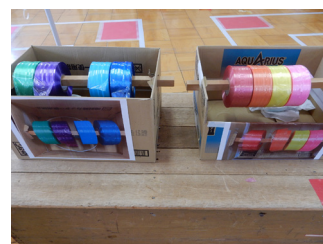


写真3-1 見やすく使いやすい材料置き場



写真3-2 教室の環境



写真4 鏡を活用した制作の様子

近くで制作している仲間と対話しながら制作する児童の姿も見られた(写真5)。

C「見て！スズランテープをたくさんつけて、海のようにできた。」

C「わぁ〜すごい。本当に流れているみたい。」

材料をおく位置を教室の中央にしたことで、自分の場所以外のところで何が起きているのか、自然と鑑賞することができた。また、中央で衣装を着て、踊っている児童もおり、その姿が自然と目に入っていたと考えられる。

鏡を角に置くことで、制作に支障が出ないようにすることができた。児童は鏡に向かって制作しているので、それをすぐに試して着けることができる。鏡を通して自分の後ろ(周り)にいる子がどんな制作をしているのか、自然と鑑賞することができた。

完成した作品に児童がどんな意味をもたせているのか、周りに話したり、実際に動いたりして、その様子を身体的にも表現していた。話しながら、「次はどんなことをしようか」と思いついたり、質問することで、仲間の考えを知ったりすることがしかりとできていた。

以上のことから、この授業では、児童同士が自然に対話でき、自分のイメージに合わせて作りたいものを柔軟に表現できるための環境が整っていたと言えるだろう。

3「学びを捉える力」を育むための手立てと評価

3-(1) 観点を明確にした振り返りを充実させること

3-(2) 造形的な視点(図工の目)で見つめ、表現の良さや美しさなどを整理して捉える振り返りを工夫すること

自分のイメージに合わせるために、どの材料を選択し、その材料を使ってどのような表現の工夫ができたのか、学びを振り返ることができるようにした。

そのために、交流ではどの視点で本時の制作をしていたのかを振り返る。

- ①なぜその材料を選んで作ったか
- ②その材料を使って、どんなことができたか
- ③やってみて、どう思ったか

材料を選んだ理由が明確になっていない時は、児童に聞き返して確かめ、自分の表したいイメージに近づけるための取り組みを振り返ることができるようにした。

【児童の交流の様子】(写真6)

C「最初はカバンを作ろうとしていて、スズランテープを上につけてみたけれど、持ってみたらカバンに見えたので、カバンにしてみました。」

C「洞窟にある宝石のイメージにしたかったから、スズランテープを巻いてみて、宝石みたいにキラキラして、イメージ通りにできました。」

C「海の衣装にしたかったから、水色のスズランテープをたくさんつけた。クラゲの仲間も作って、手に持って遊べるようにした。」



写真5 児童同士の対話



写真6 児童同士の意見交流の様子

C「私は紫のお花が好きだから、紫色のお花紙をくしゃくしゃにして、巻いてお花になるようにしたよ。首飾りは、緑色のスズランテープを使って、葉っぱになるようにしたよ。」

児童たちは願いに合わせて材料を選び、飾りを作ることができた。最初作ろうとしたイメージがあったが、偶然できた形から発想を広げ、視点を変えて新しいものに作り変えることができた。ペアになった相手に説明することで、自分が授業中にしてきたことや、どんなことを考えて材料を選び、どこにどのように着けたのかを整理することができた。

以上のことから、周りの仲間に話すことで自分が本時、何をしたのか、どのように表現ができたのか、という学びを捉えることができたと言える。

参考文献

『学習指導要領解説 図画工作科』 文部科学省
2017年7月
内野務『造形素材にクワイシ本～子どもが見つめる創造回路～』 日本文教出版 2016年11月
『みんなの美術教育』 『美術手帖』 2019年2月号

研究実践2—図画工作科3年生「ネンド・デ・アニメーション」

授業者：田村健（岐阜大学教育学部附属小学校教諭）

題材について

本題材は、粘土の可塑性を生かし、形を変化させながら写真を撮ることでアニメーションを制作する。連続した写真を次々に表示することで、形の変化が画面の中で動きとなって表現される。まるで形が意思をもって独りで動きだしているかのような、新しい表現の良さや面白さに気付けるようにしたい。粘土の動きに意味や価値をもたせながら、仲間と話し合っ

て新しい物語を考えることもできる。
児童は形をどのように変化させるかについて工夫し、写真を撮ったり消したりしながら試行錯誤して、表したい動きを見付け、表現していく。形の変化の工夫については、「向き」「位置」などに着目することが考えられる。これらを本題材で働かせる造形的な視点（図工の目）として、児童が表したい動き、表現に近付けるようにした。

1「見通す力」を育むための手立てと評価

1-（3）課題探究の過程を児童とともに考え、判断する実演提示を工夫すること

どのように粘土の形を変え、どのように写真を撮ると表したい動きになるのかを考えられるようにするために、教師の作品資料を提示しながら、表したい動き方を話し、どのようにしていくと動きを表せそうかを問いかけた（写真7）。

T「先生の表したいことにまだ合っていないと思うんだよね。どこをどうしたらいいと思う？」

C「足を左、右と順番に動かしていくといいと思う。」

C「手を振るともっと元気な感じが出ると思う。」

C「しっぽも動かしたらどうかな。」

T「なるほど、じゃあやってみるよ・・・」

教師の実演提示と問いかけに対して、児童は本時、働かせたい造形的な視点を用いて、改善点の提案をすることができた。粘土の形を変えながら



写真7 授業の導入における教師の実演

写真に収めていく過程を実際にやって見せることで、児童もその後の活動を見通すことにつながった。

また児童の発言から造形的な視点（図工の目）である「向き」「位置」を引き出しながら、形を変えて写真に撮る様子を実演提示し、子どもたちに問いかけた。

T「先生はこうやってみただけ、みんなの表したいことを表現するためには、どこに目を向けていくと良さそうかな？」

C「ぼくは手や足の向きを工夫してみる。」

C「写真に写す高さや大きさも変えてみよう。」

実演提示で行ったことを整理して板書に示したが、そうすることによって、児童が表したいことを実現するために、造形的な視点（図工の目）で作品を見つめ直し、課題を明らかにしながら材料や物語、他者とのかかわりの中で、柔軟に方法を思い付き、納得のいく表現を見つけ出す過程を明らかにすることができた（写真8）。

2「柔軟に表す力」を育むための手立てと評価

2-（1）「もの・こと・ひと」がうまく関わるような場を設定すること

粘土の形が変化する様子や、仲間と対話する中で見つけた良さや面白さを生かして、表したい動きを考え、表現できるようにした。そのために、表現の活動をする中で、素材や仲間と十分にかかわることができるようにした。まず、アニメーション作りはペアで行った。2体の粘土モンスターが出会うことで生まれるストーリーをペアで考えながら話し合い、写真に撮りながら会話が弾んでいた。

C1「もうちょっと左に動かそう。」

C2「体をもうちょっとくっつけたらどうかな。」

C1「あ、さっきよりもよくなった！」

ペアの仲間を表したいことを反映させながら作る児童の姿も見られた（写真9）。

C1「ここでしびれさせたら面白そうだよ。どうやって表そうかな。」

C2「横にぐらぐら動かしてみたら？」

C1「少しずつ向きを傾けて写真に撮ったらできるかな。」

C2「いいね、いいね！」

可塑性のある油粘土だからこそ、仲間と話し合いながらすぐに作り変え、納得のいくまで形に表す活動に没頭できた。また、粘土や仲間とのかかわりの中で思いついたことを、自分の表し

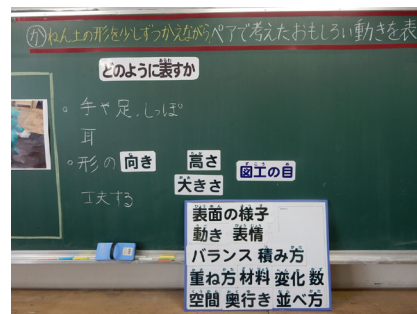
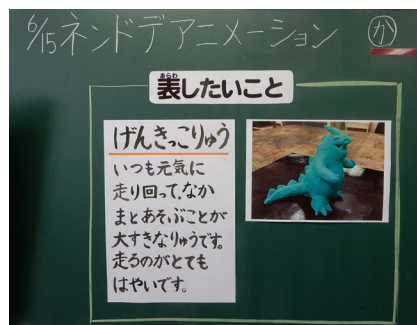


写真8 実演の内容をまとめた板書



写真9 互いにアイデアを出しながら制作するペアの児童

たいことに付け加えたり更新したりして、柔軟に表す力を育成することができた。

一方で、「はじめに考えていたより面白くできた」という児童が多い中、ペアとのかかわりで「よくわからなくなった」という児童もいた。表したいことがすでに固まっている児童や、かかわりの仕方がうまくいかないペアだと、納得のいく表現にたどり着けない場合もあることが分かった。

3「学びを捉える力」を育むための手立てと評価

3-（1）観点を明確にした振り返りを充実させること

3-（2）造形的な視点で見つめ、表現の良さや美しさなどを整理して捉える振り返りを工夫すること

自らの表現について、粘土の形の変え方を工夫したことで、表したい動きを表現できたことを理解し、アニメーションに表す良さや面白さに気付けるようにするために、振り返る際には、以下の3点について記述するよう補説した。

- ・何を考えながら表したか
- ・どのように表すことができたか
- ・表してみてどうだったか

C「『けんか』を表そうと思って進めていたけれど、だんだんそれがバトルになって、最後はどちらかが負けるのではなく、引き分けになるお話をつくりました。二人で話し合っって面白い動きをつくれたのでよかったです。」

上記の児童は、漠然とした考えで作り始めたことが、徐々にペアの相手と話し合いながら明確になり、互いの作品と表したいことを大切にしながら面白さを出せたことをきちんと理解している。

全体交流では、アニメーションを画面に表示しながら、児童が「何を考え、どのように表し、表してみてどうだったか」を話し合った。他の児童からは、「手が少しずつ動いて、飲み込もうとするように見えたよ」「少しずつ向きを変えて振り向いている感じが出せているよ」など、自分の見方で考えたことを伝え合う姿がみられた。その中で造形的な視点（図工の目）で着目しながら話す児童の姿もあった（写真10）。



写真10 全体交流の様子

「見通す力」については、児童は新たな材料、活動を前にしても、表したいことのイメージをもち、活動を主体的に進めようとしていた。「柔軟に表す力」については、自分自身の表したいことを実現するために、「材料・表したいこと・仲間」とかかわりながら、納得のいく内容を作りだし、表現に向かう姿が増えたと言える。「学びを捉える力」については、自分の表現の意図を振り返り、何をどのように工夫することによって上手くできたのかを理解することにつながった。しかし、学びを

自覚したことによって、児童の表現がよりよい表現になっているかを検証するのは簡単なことではないと考えている。

生徒作品の分析と講評

小学校第2学年の図画工作「ふぞくの森へごしょうたい！」は、花紙、紙バンド、スズランテープなどの紙素材を破ったり、折ったり、丸めたり、結んだりして、工夫しながら飾りを作り、それを身に着ける「造形遊び」の題材である。小学校第3学年の図画工作「ネンド・デ・アニメーション」は、粘土で作ったモンスターの形を少しずつ変えながら写真撮影をして動画にする「立体」の発展的な題材である。

いずれの研究授業においても、授業者は授業の導入部分で、児童がスムーズに作品制作の見通しがつくような作例の提示、問いかけ、アドバイスを的確に行っていた。制作の過程で、当初の見通しがさらにより良い方向へ向かうように、児童同士の対話を重視して、材料の置き場所や鏡の位置を考えたり、児童をペアにして共同制作させるなどの工夫が凝らされていた。授業の最後には、授業者は児童の作品を提示しながら、とくに造形的な視点（図工の目）を意識させることで、作品制作の意図と方法、作品の特徴とその表現効果などを言語化させることを心掛けていた。その意味で、これら2つの研究授業は、「見通す力」「柔軟に表す力」「学びを捉える力」の3つの力を育むというテーマに十分沿ったものとなっていたと言えるだろう。

ここでは、これらの授業で制作された作品をいくつか取り上げて、その講評を行うことにする。

小学校第2学年の図画工作「ふぞくの森へごしょうたい！」

紙バンドという素材は、その特性上、丸めると簡単にきれいな輪ができるので、それをホッチキスで留めて組み合わせ、花のイメージにする作品が複数、見受けられた（作品1・2）。その輪を平面的につなぐだけでなく、重ねて立体的にしたり、紙バンドを細かく裂いたり、そこに花紙やスズランテープを付けて、より装飾性を高めようとしている作品（作品3・4）や、大小の輪を複雑につなげたり、複雑にしすぎて混沌とした塊となった作品（作品5・6）もあった。授業では、児童がこれを実際に身に着けていくわけだが、その段階でとくに目を引いたのは、児童がその日、自分が着ていた服の色を念頭に飾りの色を考えながら制作していたことである。薄紫色のスカートに白いTシャツ姿の児童は、同系色の飾りを付け、児童が意識的に服装と飾りの色を組み合わせ、調和させていた（作品7）。こうした点で、この児童が「見通す力」を持っていることを評価することができるだろう。

この「造形遊び」の授業の前に、児童は自分たちが着飾ったときの姿をイメージした絵をクレパスで描いている。その絵が「造形遊び」の教室として使われた多目的ホールの壁面に貼ってあり、その絵を見ると、そこでも児童が多くの色彩を用いていたことが分かる。

作品8は、緑の三角帽子とその紫色の縁飾り、上が赤で下がブルーの縁にフリルの付いたワンピース姿を表している。帽子と服と縁飾りが二等辺三角形の相似形を反復し、4つの色面によって抽象的に構成されて



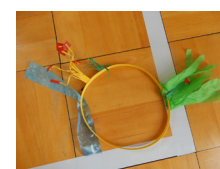
作品1



作品2



作品3



作品4



作品5



作品6



作品7



作品8

いる。表情はあるものの、手足は細くて小さく後から付け足されていることから、この絵を描いた児童は、明らかに自分が身に着ける帽子と服装に意識を集中していたことが分かる。

作品 9 は、帽子の赤色、ワンピースの下半分と胸飾りの赤色、ワンピースの上半分とフリル、裾、長手袋、靴の朱色というように、同系の色彩でまとめている。このワンピースは、膝から下の脚が出ているので、前と後ろの裾の長さが違うデザインとなっているのだろう。結んだ髪の手先に身の丈ほどの長い紫色の飾りを付けているのと、帽子に付けた花形と星形の装飾をブルーにして、アクセントをつけているところが印象的である。

作品 10 は、正三角形の帽子、U 字形の顔、半円形の口と胴体、コの字形の脚というように、幾何学形体で構成され、両腕の袖の色がブルーと黄色の色違いのデザインとなっている。興味深いのは、帽子が茶色の細い枯れ枝と緑色の小さな葉で出来ていること、そして胴体に朱色、紫色、緑色のひもが絡まっていることである。このイメージを描いている時に、この児童はすでに紙バンドやスズランテープを使って飾りつけをすることを想定していたのかもしれない。だとすれば、こういうところにも「見通す力」が発揮されていると言えるだろう。

作品 11 は、非常に凝った服飾デザインである。赤いリボンが巻かれている紫色の帽子、上がブルー、下が赤で両脇に紫色の切り替えがあり、星形と稲妻形をあしらったジャケット、黄色と黄緑色のベルト、両肩の上まで V 字形に突き出た赤と青の襟、青・朱・黄・ピンク 4 色のストライプ柄の半袖、膝までしかない丈の短い赤のパンツに紫色のポケット、舌革が青でアッパーが緑色の靴というように、これは服そのものが装飾でできている。

作品 12 では、左側の女の子が金髪に大きな帽子をかぶせ、まるで王冠のように豪華なデザインとなっている。右側の女の子は黄と青のストライプ柄のワンピースを着て、背中に翅を付けているので、ミツバチか何かの昆虫の格好をしているようだ。左側の前翅が黄色でその輪郭が青色、後翅が青色でその輪郭が黄色、そして右側の前翅と後翅は透明となっている。格子縞で先端に青い星の付いた三角帽子、ひもが膝まで届く緑色の編み上げ靴のデザインも斬新である。2 人の大きさが異なるのは、遠近を表しているのか、あるいは左が母親で、右が娘なのだろうか。それとも左が王女で、右が従僕なのか。いずれにしても、2 人は物語の中の何かの役を演じるための仮装をしているのだろう。

作品 13 は、3 つの放射形の王冠を被ったネクタイ姿の男の子が、ブルーのマントを翻した瞬間を捉えているように見える。マントの下に赤い線が 4 本引かれているので、それがマントの動いた軌跡を表しているのか、あるいは、マントに付けられたひも状の装飾なのかもしれない。

このように絵に細かく表現された衣装や装飾が、じっさいに紙の素材を用いて、どれくらい立体的に再現されているのかを確認することはできなかった。両者をもっと関連付けるような授業のつながりも今後、考えられるが、今回は、紙の素材の特性を活かして、絵とはまた別の表現の可能性に触れることが狙いだったと思われる。とはいえ、絵による表現の豊かさには、目を瞠るものがあった。



作品 9



作品 10



作品 11



作品 12



作品 13

学校第3学年の図画工作「ネンド・デ・アニメーション」

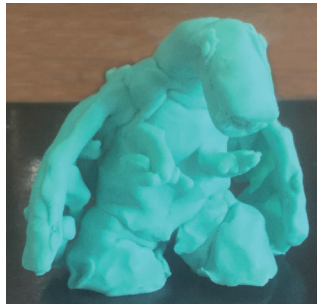
動画を制作する前に、児童はまず粘土でモンスターを作っている。それらの作品をここでいくつか紹介しよう(タイトルと説明は児童が書いたものである)。



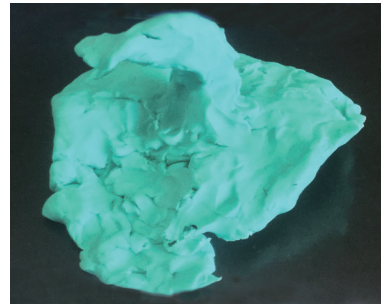
作品 14 授業者の作品



作品 15 口からほのうがでるきょうりゅう きょうりゅうにリボンがあるのをみてほしいです。



作品 16 ほのうのドラゴン いつもそらをとんであそんでいる。



作品 17 カモノハシモンスターV とくちょうはとべて、もぐれて、あるくのが早い。なにも考えなくて、強い。



作品 18 ぐるはしねずみ (たべもの)ねこのごはん (とくちょう) 頭にもぐるぐるがあるから長い (とくいわざ) べろでたおす



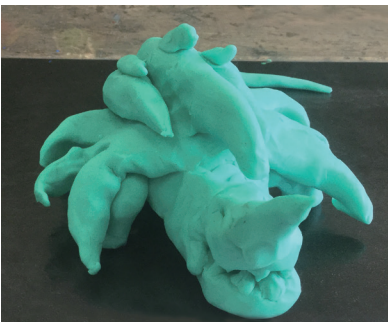
作品 19 ほのおはきはきおや子 ほのおはきはきおや子は、ほのおをはきまくっているの、あぶなっかしい。



作品 20 ハートのマンボウモンスター ハートのマンボウモンスターはいつも海の中で生活していて、ときどきハートの石で休んでいます。



作品 21 なかよしモンスター このモンスターはお手つだいたお姉ちゃんをほめてあげています。



作品 22 リザーティスV ワザでは、カエンドラゴンというだせるドラゴンにしました。



作品 23 イカ目しょくしか イカ目しょくしかは目としょくしゅが多いです。ふだんは海にいて体はとてもかたいです。



作品 24 した長分しんモンスター このモンスターはしたが長いので、したこうげきができ、分しんすることもできます。そして、後ろに目があるので、さい強なモンスターです。

おそらく授業者が提示した作品 14 をモデルにして作ったと思われるもの(作品 15・16) や、カモノハシ、ネズミ、マンボウ、パンダ、ワニ、イカ、タコなどの動物をベースに、架空のモンスターを想像して作っているもの(作品 17~24) があり、目・鼻・口・耳・角・足・牙など、かなり細かく突起物を付けて表現していることが分かる。モンスターの特徴などを記した児童の説明は、それぞれ読むと面白いが、その記述に対応した形・表現となっている作品はあまりない。もちろん、それにはかなり高度な造形力が要求されるため、小学3年生では相当むずかしいことではあるだろう。この授業では、これらモンスターをペアにして戦うところを、児童がタブレットのコマ撮り動画のアプリケーションを使って、数十秒から2分程度のアニメーションに



写真 11 タブレットを使ったアニメーション制作

した（写真 11）。

モンスター同士の戦いを動画で表わす場合、やはり手足を動かすのが効果的だが、粘土が柔らかいので、その動きを作るのがむずかしかったのではないかと想像する。動画は全部で 19 作品出来たが、変化のある対戦を上手にアニメーションにしたものはごくわずかだった。コマ撮りする時に必要なタブレットの固定がむずかしく、モンスター自体の動きの変化を表わすことができなかつたのだろう。粘土の細かな動きを作れなかつたため、動かしやすい消しゴムや定規を利用したり（動画 1）、粘土の収納箱を使ってスピーディーな動きを表わすなどの工夫をしていた児童のペアもいた（動画 2）。またストーリーの流れよりも、動画をどのように終わらせるかを考え始め、モンスターが自ら収納箱に入って、元の粘土に戻ってしまうところを表したり（動画 3）、エンドタイトルやクレジットを作った（動画 4）児童のペアも数多く見られた。

19 作品のうち、2 作品だけに音声が入っており、それを聞くと、児童は粘土を動かしながら、対戦の実況中継をしたり、モンスターのセリフや擬音語を言ったりして、臨場感を出していた。音声が入っていない作品の中には、セリフまで粘土で作った児童のペアもいた（動画 5）。

結局、粘土で作ったモンスターの出来や完成度、表現とは反比例するかたちで、非常にシンプルなひも状のヘビを戦わせた児童のペア作品の方が、見ていて分かりやすく面白いアニメーションになっていた。2 匹のヘビが会って、片方がもう片方のヘビを飲み込み、そのまま尺取り虫のように去って行く様子が表されている（動画 6）。そういうアニメーションをすでにテレビで見て知っていたのかもしれないが、いずれにしても、児童はアニメーションを作る過程の中で、粘土による立体表現から離れ、アニメーション制作の「文法」に従い始めたのである。

「立体」として作った粘土の静止像を、次はそれを動かして動画にするというのが授業の流れだったが、そこはうまくつながらなかったものの、児童は臨機応変に動画の「文法」に合わせて行ったと言うことができるだろう。こうした点に、図らずも児童の「柔軟に表す力」が発揮されていたと考えられる。

「ふぞくの森へごしょうたい！」も「ネンド・デ・アニメーション」も、どちらも、それ自体、非常に意欲的で、今後、発展の可能性をもった題材である。題材同士のつながりを考えることはもちろん重要であるが、それにとらわれると、当の題材から児童が何を学ぶのかという学習目的が不明瞭になってしまう点には注意が必要だろう。

造形遊びは、作ったものが脆弱で、作り終わった後、壊されたり、廃棄されたりするので、それをドキュメントしておくことが重要である。今回の場合なら、飾りを身につけた姿を写真撮影しておくといいだろう。

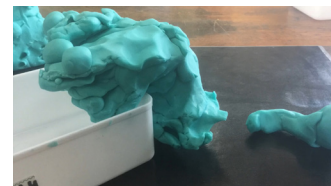
アニメーションなら、動きの変化の面白さ、どんな場面から始まって、どのようにストーリーが展開し、どんなオチをつけるのか。またセリフや音楽をどう合わせて行くのか、というメディア固有の表現上の問題がある。それを児童がどう学んで行けばいいのか、その方法を考えることが今後の課題だろう。またその学習は、児童の発達段階のどこで行うのがいいのかについても、試行的な授業を継続しつつ、検証していくことが期待される。



動画 1



動画 2



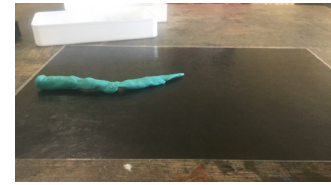
動画 3



動画 4



動画 5



動画 6