

図画工作・美術科における発達段階に応じた映像メディア表現の授業の在り方

Assembling Classes for the Visual Media Expression in Art Education According to the Student Developmental Stages

高橋直子*・早野洋子*・山本政幸**

TAKAHASHI Naoko, HAYANO Yoko, YAMAMOTO Masayuki

1. はじめに

令和元年12月、文部科学省は「GIGA (Global and Innovation Gateway for All) スクール構想」を打ち出した。AIやロボット技術を活用しつつ仮想空間と現実空間を融合した未来社会「Society5.0時代」を生きる子どもたちに必要な資質・能力を育成するための、学校教育におけるICT環境の整備事業である。学校の高速大容量通信ネットワークを整えるとともに、義務教育段階における全学年の児童生徒が一人1台の端末を使う環境を令和5年度までに実現することを目指している。とくに令和2年度には、教育課程を脅かした新型コロナウイルス感染拡大への対策として、構想の早期実現に向けた積極的な支援が全国一律に行われた。

教育の情報化が推進され、各教科指導におけるICTの効果的な活用が求められる中、図画工作科・美術科の学習指導要領（平成29年告示）においても、カメラやコンピュータ等の情報機器を使った映像メディアの活用についての言及がなされ、写真や映像による表現を題材として扱う事例が増えてきた。とりわけ、近年急速に普及している携帯タブレット端末は、カメラ、ビデオ、コンピュータ等の機能をすべて備えており、コンパクトながらも視覚表現の道具としての大きな可能性を有している。端末の操作に関する知識や技能を習得しつつ、発達段階に応じた感性や創造性を豊かに育てるための教材開発及び指導計画の準備が急がれる。

図画工作科においても美術科においても、対象を手で触れ目で見ることによって感受性を養い、さまざまな道具の扱い方を修得しながら表現の幅を広げるなど、直接的な体験をもって各自の想像力を伸ばすことが期待されてきた。これに対して、間接的な体験となる映像メディアを活用

した教材開発や指導計画は後回しにされる傾向にあったが、昨今の環境整備や指導体制の充実によって、積極的な取り組みが期待されている。そこで本稿では、携帯タブレット端末「iPad」を使って行った授業実践の事例を報告する。

岐阜大学教育学部附属小学校及び中学校は令和2年4月に一体化し、9年一貫の「岐阜大学教育学部附属小中学校」となった。従来の小・中学校を1年生から9年生まで連続的に接続し、I部（1～4年生）、II部（5～7年生）、III部（8・9年生）の3部制を採用している。このうち、I部とII部に該当する2年生、4年生、6年生における発達段階に応じた映像メディア表現の授業実践として、それぞれ「写真撮影の基礎」「コマ撮りの基礎」「動画撮影の基礎」に対応する題材の設定を試みた。

2. 図画工作・美術科の目標と内容

小・中学校の連続的な接続をふまえ、図画工作・美術科の目標を、次のように設定した。

表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色、美術、美術文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 対象や事象を捉える造形的な視点について自分の感覚や行為を通して理解するとともに、材料や用具を使い、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。
- (2) 造形的なよさや美しさ、表現したいこと、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、思いや願いをもって豊かに発想や構想をしたり、作品などに対する自分の見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。

*岐阜大学教育学部附属小中学校 **岐阜大学教育学部

(3) つくりだす喜びを味わうとともに、美術を愛好する心情を育み、楽しく心豊かな生活を創造しようとする態度を養い、豊かな情操を培う。

本稿で対象となる小学校課程において、造形的な視点に関して第1～2学年では「面白さ」や「楽しさ」と「気付き」が重視され、楽しい発想と表現ができることが求められる。これが第3～4学年では、各自の好みを形成する「よさや面白さ」に重きがおかれ、「豊かな」発想から「進んで」表現する態度が必要となる。そして第5～6学年では、対象や事象に対する造形的な「理解」を経て「よさや美しさ」をふまえ、「創造的」な発想をもとに「主体的」に表現すること、さらに作品から自分の見方や感じ方を「深める」ことが重視される。

図画工作・美術科が必須教科であるのは、義務教育の9カ年である。担当教員は日々の授業を積み上げながら、9年生の最後に「自分らしく表現することは楽しい」「図画工作・美術科は身近

にあるもので、心を豊かにしてくれるもの」といった実感が得られるよう、子どもがもつべき授業の目標を以下の4つとした。

- 1 「つくりたい、描きたい」という、表現への思いをもつこと。
- 2 「この視点で見るとこんなふう感じられる」という、造形的な見方・考え方を働かせること。
- 3 「こんなふうにつくったら面白そうだ」「もっとよくするにはどうしたらよいだろう」という、発想・構想をしたり表現したりすること。
- 4 「空がきれい」「この形や色、面白い」など、生活や社会の中の美とつなぐこと。

9カ年を通し、様々な材料や道具、多様な造形行為や表現方法に十分に触れていく必要がある。そこで、題材を系統的な配列にするために、9カ年のカリキュラムの中に、主な材料や道具、造形行為や表現方法を明記した(表1)。発達段階と題材の系統性を考慮するとともに、小学校と中学校の題材の関連から構成している。

表1. 図画工作・美術科9年間カリキュラム (題材・領域別)

図工	造形遊び	絵・立体		工作	映像メディア	鑑賞
1	砂や土となかよし(並べる) どんどんならべて(カップ) べったんコロコロ(ローラー) カラフルいろみず(透過性色水) いっぴいつかってなにしよう(箱) ならべてならべて	かきたいのなかに(想像画) みてみてあのね(生活画) のってみたいな いきたいな(想像画) お話から生まれたよ(物語画) クレヨンクロくん(スクラッチ技法)	ひもひもねんど(粘土) ごちそうパーティーをはじめよう(粘土) はこでつくったよ いっしょにおさんぽ	ちよきちよきかざり(紙) おって立てたら ひらひらゆれて によきによきとびだせ かみざらコロコロ	だいすき、がっこう(写)	アートカードゲーム みてかんじたことおしえて すきまちゃんのすきなすきま がくしゅうのまとめ
2	光のプレゼント(透明折り紙) まるマル丸(色画用紙) しんぶんしとなかよし(新聞) だんボールに入ってみると(段ボールカッター) どんどんならべて(自然物)	同じ形から(想像画) おはなみスケッチ(生活画) ふしぎなたまご(想像画) ことばのかたち とろとろえのぐでかく(液体粘土) たのしくうつつて(紙版画) はさみのアート(材料から想像画)	にぎにぎねん土 くしゃくしゃぎゅっ ともだちハウス	わっからへんしん(ホチキス) まどからこんには(カッター) わくわくおはなしゲーム バタバタストロー	かおかおバジャリ(写)	いろの見えかたむげん大 アートカードゲーム がくしゅうのまとめ
3	ひもひもワールド ふんわりふわふわ クミクミックス(段ボールカッター)	立てた形から 色形いい感じ～ゆめの島～(想像画) いろいろうつつて(版画)	カラフルフレンド クリスタルファンタジー 切ってかき出してくつつけて 空きよききのへんしん	切ってつないでへんしん バタバタひらくと ギョギョウリエイター さくさく小刀名人	小さな自分のお気に入り(写) 自分で動いた!? (動)	みなしぜんの色・形 かんしょうアートワールド
4	すみですみか つなぐくん 光とかげから生まれる形 つつんだアート	まぼろしの花(想像画) 光のさしこむ絵 わすれられないあの時(生活画) ほってすって見つけて(版画)	森のげいじゅつ家 立ち上げれ!ねん土	しあわせを運ぶカード コロコロガーレ	くるくるまわるくん (写・動)	かんしょうワールド 楽しかった1年間
5	あんなところがこんなところ 光と場所のハーモニー	絵の具スケッチ 心のもよう でこぼこの絵 言葉から思いを広げて ほり進めて刷り重ねて(版画)	のぞいてみると 糸のこすいすい(電動糸鋸) ワイヤーアート ミラーステージ	使って楽しい焼き物	光のまんげきょうのせかい(写・動)	カードを使って 水から発見ここきれい! 身近なものを見つけて がくしゅうのまとめ
6	ここから見ると 自然を感じるすてきな場所	墨と水から広がる世界(水墨画) わたしの大切な風景(生活画) 音のする絵	水の流れるように(焼き物) 光の形	おもしろ筆 くるくるクランク ドリームプロジェクト	驚き!おもしろ!動きの可能性(動)	わたしの感じる和 この筆あと、どんな空? 鑑賞アートワールド
美術		絵・彫刻		デザイン・工芸	映像メディア	鑑賞
7		鉛筆デッサン 感じるままに	私の手(粘土)	デザイン導入 絵文字	味わいのコースター(木彫)	四コマアニメ(写・動) カード鑑賞
8		余白の美	石彫(削り出し)	Design of 付 届中	生活に生きる 鉢(焼き物)	目線を変えてみたら(動) カード鑑賞
9		心の地図			あかり(和紙)	カード鑑賞 美術のまとめ

3. 映像メディア表現の導入

3.1. 今日の児童生徒を取り巻く社会的背景

昨今、画像や映像による表現がいたるところでされるようになった。数年前までは、バスや電車の広告、駅構内ではポスターによる宣伝広告による表現が当たり前であった。しかし、今日の広告やポスターはどうだろう。駅構内では柱ごとに液晶が設置され、連動して動いているものもある。また電車に乗れば、その地方の観光案内や企業のCMを映像で流すように変化している。ここ数年で表現の幅は大きく広がったといえる。

こうした変化のきっかけとして、情報通信機器の発達がある。スマートフォンの販売が2007年から本格的に始まり、2013年には、フューチャー・フォンの普及率を上回った。それに合わせるかのように、様々なネット産業が日本に進出し、飛躍的に普及している(表2)。「テレビ離れ」と言われる現代では、YouTubeやサブスクリプションの映像などがいつでもどこでも好きな番組を選択して見ることができる。加えて、オリジナルの番組を制作して配信するような仕組みもでき、その独自性も求められている。SNSを覗けば、言葉で発信していたTwitterに始まり、仲間内で投稿を見て楽しむFacebook、写真による表現で広がったInstagram、動画投稿サイトTikTokと、見る側から発信する立場になり、その境界線はほぼなくなりつつある。「ユーチューバー」という新しい職業にも憧れをもつ

表2. 各企業の設立と日本への導入時期

ネット産業	設立	日本への導入
YouTube	2005年2月	
Twitter	2006年3月	2008年～
Facebook	2004年2月	2008年～
Instagram	2010年10月	2014年～
TikTok	2017年9月	2018年～

表3. 2019年小学生が将来つきたい職業ランキング

将来つきたい職業 (2019年・男子)		将来つきたい職業 (2019年・女子)	
1位	YouTuberなどのネット配信者	1位	パティシエ(ケーキ屋さん)
2位	プロサッカー選手	2位	保育士・幼稚園教諭
3位	プロ野球選手	3位	看護師
4位	運転士	4位	医師(歯科医師含む)
5位	警察官	5位	花屋

©学研教育総合研究所(Gakken)

子どもが増え、「インスタグラマー」から芸能界へという流れも珍しくなくなった。

小学生のつきたい職業ランキング(学研教育総合研究所調べ)によると、2016年にユーチューバーが登場し、2019年までトップ10入りしている。2020年の調べでは、新型コロナウイルスの影響もあってかトップ10入りはしていない(表3)。またスマートフォンを始め、様々な情報機器を利用する機会が増えた。その所持率も増加している。もはや、利用することが当たり前になりつつある。

3.2. GIGAスクール構想とICT活用

これから予測される社会(Society5.0)では、さらにICTを活用した社会になり、今まで以上に映像メディアを用いた情報の発信が行われるようになる。文部科学省による「GIGAスクール構想」も本格的に始動している。この構想が始動した背景では、日本が世界から遅れをとっているという実態も浮き彫りになっている。これからの社会は、ICTを活用して世界とも簡単につながる世の中になってくる。日本の枠に留まらず、世界の人ともつながることで、より多様な表現、多様性を受け入れることにもなる。また、自国の良さにも気づくことにもなる。これは、図画工作・美術科で目指している姿ともつながるものがある。

図画工作・美術科の映像メディア題材における活用場面では、一斉学習において機器の使用方法を示すことが簡単にでき、一人ひとりの理解に繋げられる。個別学習では、制作が途中で記録して残すことができるため、比較しながらより良いものをつくることができる。協働学習では互いの作品を見合いながら、アイデアを書き込むなど、構想を練ることができる。このようなGIGAスクール構想が進み、ICTを活用し

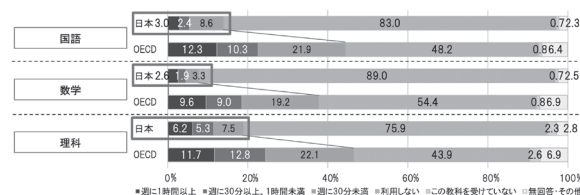


図1. 1週間のうち、教室の授業でデジタル機器を利用する時間(文部科学省・国立教育政策研究所「OECD生徒の学習到達度調査2018年調査(PISA2018)のポイント」[令和元年12月]より)

て発信する側になった場合、映像のストーリー、画角などの撮影技法、テロップの入れ方、効果音のつけ方など、さまざまな技能が必要となってくる。ICTを活用して容易に発信者になることができる社会に生きる子どもたちが、撮影や編集の技能を身につけて表現の幅を広げられるよう、映像メディア題材を位置付けることが必要である。

3.3. 学習指導要領における映像メディアの取り扱い

小学校における図画工作科の学習指導要領解説には、情報機器の利用について以下のように示されている。

- (10) コンピュータ、カメラなどの情報機器を利用することについては、表現や鑑賞の活動で使う用具の一つとして扱うとともに、必要性を十分に検討して利用すること。

解説には、コンピュータとカメラの活用について、次のように書かれている。コンピュータは、その特長を生かして、何度でもやり直したり、色を変えたりするなど、様々に試しながら表現の可能性を広げていくことができる。カメラは、自らが発見した身近にある形や色などのよさや美しさや自分たちの活動を記録したり、撮影した写真を材料として表現に活用したりすることができる。

また、中学校における美術科の学習指導要領解の内容の取り扱いには、以下のように示されている。

- (3) 各学年の「A表現」の指導に当たっては、生徒の学習経験や資質・能力、発達特性等の実態を踏まえ、生徒が自分の表現意図に合う表現形式や技法、材料などを選択し、創意工夫して表現ができるように、次の事項に配慮すること。

イ 美術の表現の可能性を広げるために、写真・ビデオ・コンピュータ等の映像メディアの積極的な活用を図るようにすること。

解説には、写真・ビデオ・コンピュータについて次のように書かれている。写真では、被写体に対して、何を訴えたいのかなどを考え、効果的に表現するために構図の取り方、広がりや遠近のぼかしの生かし方など、写真ならではの表現方法について記載されている。ビデオでは、絵や写真では表せない時間の経過や動きが生かせる表現であることや、グループで担当を決め学校紹介やコマーシャルを作ったり、動きを連続させて描いた絵をコマ撮りして、短編アニメーションを作ったりする事例も記載されている。コンピュータについては、何度もやり直しができることに加えて、取り込みや貼り付け、形の自由な変形、配置換え、彩色換えなど、構想の場面での様々な試しとして活用することが記載されている。このように、中学校課程においては、表現活動における映像メディアの具体的な活用について記載されていることから、より小学校課程から段階的に映像メディアに親しんでいくことが必要になってくると考えられる。また、自分が表現者になることや、簡単に他人の映像や画像をコピーできてしまうことから、情報モラルの観点から、特に著作権について触れていくことが必要である。

そこで、本校では小学校課程から映像メディア表現を導入した。映像表現によって造形的な視点をより体験的に理解しながらつくりだす喜びを味わうことができるとし、カリキュラムに写真と動画を扱う題材を段階的に位置付けた。写真を活用する題材では、「位置」や「大小」などの構図的な要素を学習し、動画を活用する題材では、それらを動きや時間の中で扱いながら、表したいことや伝えたいことなどを表現していく。映像メディアやICTの利点である、協働してつくることや考えたことをすぐに反映・修正できることを生かし、「つくり、つくりかえ、つくる」過程を円滑に進めることができるとした。

4. 授業実践

ここでは、小学校課程の映像メディア表現に関わる授業実践を行い、分析する。児童の発達段階に合わせた題材を設定し、題材が子どもの実態に相応しかつたかどうかを考察する。まず

低学年で静止画像の撮影を中心に扱い、映像メディアに親しみながら基本的な使い方の習得をする。中学年では静止画の作品を中心とするが、複数の静止画を組み合わせた表現や、静止画を連続してつなげるコマ撮り映像の表現に取り組む。高学年では完成作品をイメージしながら、計画的に静止画を組み合わせた映像表現をする。また中学校課程への準備段階として動画を撮影し、編集を踏まえた映像表現に挑戦する。

4.1. 2年生「かおかお！パシャリ」(低学年)

2年生における「写真撮影の基礎」の題材として、普段見ている景色の中に隠れた「顔」に見えるものを探して写真に撮る学習を設定した。

(i) 導入の様子

はじめに、教科書の作品を見て何に見えるかを考える。児童は、すぐに「顔や！」と反応していた。「何が顔に見えたのかな？」と聞くと、「建物、木の枝、道路にあるやつ・・・」など、自分たちの身の回りにあるものであることに気付いていた。そして、「学校の中にもこんなたくさんの顔が隠れているかもしれないね?! みんなで探しに行こう!」と、本時の課題に繋がった。

児童は、これまでプログラミング学習でiPadの使用に慣れてはいたものの、カメラの使用や教室以外での使用は初めてであったため、使用方法や取り扱いの注意点について解説をした。マナー面については、児童に問いかけて、約束として追加した。

- ・iPadケースは首から下げて持ち運ぶこと
- ・iPadケースからiPadを出さないこと
- ・撮影は隣の席の子とペアになって行うこと
- ・ペアと一緒に行動し、交代で撮影すること
- ・授業をしている場所の近くで撮影しないこと
- ・移動する時は、静かに移動すること
- ・時計を見て行動すること

撮影時には、顔がどこにあるかが分かるように撮影するように話した。ルーズで撮影した写真は、どこが顔かが分からないが、アップすることですぐに顔だと分かる。小さいものを大きく撮影するには、自分が近寄るか、指で拡大・縮小ができることを話し、教室で練習をしてから、撮影に臨んだ。

(ii) 撮影の様子

教室を出た児童が顔を探しに行った場所は、廊下、特別教室、下駄箱、遊具、飼育小屋などである。発見した顔は、排水溝、非常ベル、ドアを繋げている蝶番、押しボタン、柵、ベンチ、柱についたサビ、木の幹、水の痕など、機械的なものから、自然物まで広い範囲に渡った。児童は探しながら、「分かったよ、先生!」と話しかけてきた。「何が分かったの?」と聞くと、「目を見つけると、顔になるの!」と答えてくれた。何度も写真を撮るうちに、「顔を見つけるコツ」が分かったようであった(図2)。

また、ペアで活動することで、「これ顔に見えない?」「本当や!」「いいね。」と対話してお互いに納得しながら撮影をしていた。自分の見方だけでなく、他の人から見ても顔に見えるか、確かめることを自然と行なっていたといえる。

(iii) 鑑賞会の様子

児童が撮影してきた作品をスクリーンに映し出し、鑑賞会を行なった。「学校に隠れていた顔はたくさん見つけることができたかな?」と聞くと、児童はとても嬉しそうな顔をしていた。「まだ内緒にしているね。」と言い、発表する時のポイントについて話をした。発表者は以下の2点を話すこととした。

- ・どこで顔を見つけたか。(場所)
- ・どこが顔に見えたのかを話す。

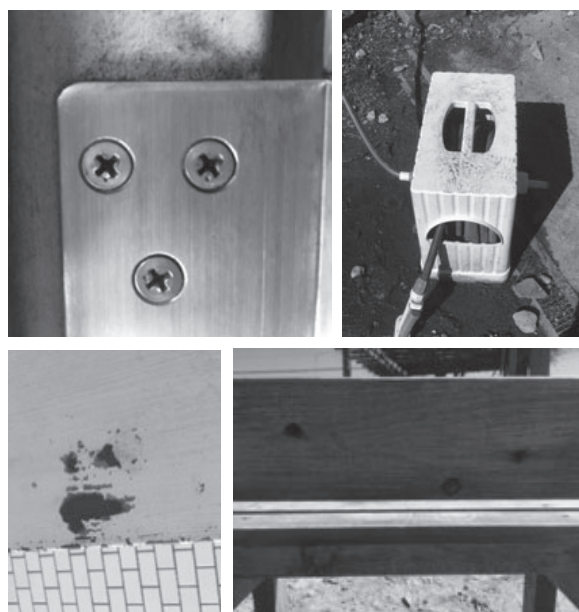


図2. 児童が見つけた「顔」

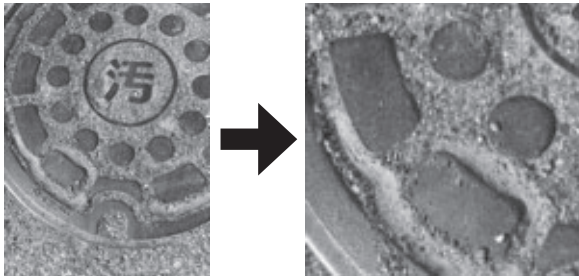


図3. 児童が発表した作品

また、聞く人は、「場所はどこか、顔はどこかを考えながら話を聞こう。」と話した。児童は、見つけてきた「顔」を発表していくが、聞く方も「あ、分かった!」「飼育小屋の柵のところ!」「あそこか!気付かんかった。」と発表者の話に興味をもって聞く姿があった。発表者は得意そうに話している姿も印象的であった。

図3の作品は、「どこが顔なのか?」と聞いている児童のうち、分からない子がいたため、学級の全員で考えた。発表者以外にも、同じものを選んだ児童もいたため、児童全員で写真を指さしながら説明をしていた。「あ、そうか。顔がたくさん繋がっているってこと?笑ってる顔?」とその子なりの答えを出した時、「そうそう。」「分かる?」とお互いに理解できた姿も見られた。

このように、全体交流をすることで自分にはない視点で撮影してきた作品に触れ、視野を広げることができたといえる。最後に例として挙げた児童は、「顔=1つ」という既成概念があったためか、理解が難しかったようであるが、「顔は1つでなくてもいい」という考えを得ることができた。

(iv) 成果と課題

一斉指導で、道具の使い方を確かめて練習を行い、つまずきを無くした上で取り組んだことは有効であった。ペアで活動することにより、仲間と対話しながら取り組むことができ、自分の作品に客観性をもたせるなど、新しい見方を得ることができた。

全体交流を通して、自分と同じ見方をしていたことや、さらに自分にはない見方を得ることができた。写真に記録することによって、何度も撮り直したり新しいものを積極的に発見しに行ったりすることができ、好奇心旺盛な低学年の児童にとって大変有効であった。今後は、自

分の作品をまとめて記録をして見返すことが必要である。

4-2. 4年生「くるくるまわるくん」(中学年)

本題材は、筒の中に入ってくるくるまわしたときにどんなポーズでまわると面白いかを想像しながら筒のなかに貼る絵を描き、これをコマ撮りして動きの面白さを味わいながらつくるアニメーションの基礎である。回転を利用した面白い動きを探りつつ、くるくるまわる様子を楽しみながらグループで協働制作できることから本題材を選定した(図4)。

(i) 事前準備

準備した芯材を児童は10cmほどにダンボールカッターで切る。画用紙の大きさは筒の直径をいくつも描くことができるサイズを準備した。描いた絵を芯材に貼ってみてまわしたときの見え方を試しながらつくることができるためである。その他の材料と用具として、芯材、画用紙、鉛筆、セロハンテープ、はさみ、ダンボールカッター、カラーマーカーを準備した。

(ii) 学習過程

学習の過程として、モチーフとなる素材をつくり、端末で撮影する次のような段階を経た。

- 1 芯材を10cmほどの長さに切る。
- 2 芯材を画用紙の上に置き、外周を写す。
- 3 踏ん張っている様子やぶら下がっている様子などを描き、カラーペンで着色する。
- 4 芯材に絵を貼り、回しながら見え方を試す。
- 5 iPadで撮影し、動画作成をする。
- 6 作品交流会で仲間の作品の良さを味わう。

(iii) 撮影時の導入について

撮影時の導入では、ストップモーションの動

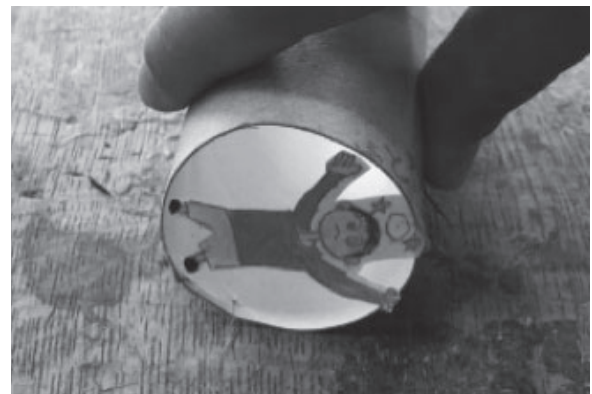


図4. 動画の材料となる作品の完成図



図5. 制作中の児童の姿

画の再生の速さの設定や静止画の撮影回数や順番など手順の確認を行った。また、撮影するときどんな大きさで撮影するとよいかを考えさせ、作品づくりに生かすことができるようにした。

iPadは4人に1台とした。撮影をする人、芯材をまわす人、それを見届ける人などの役割分担を行なった。グループによっては4人の作品を並べて同じ角度に回転させ撮影するなどの工夫が出てきた。また、動画にあわせた音声記録も進んでいき、楽しく活動することができた。「雪だるまの絵だから、外の景色も一緒に撮影したい」という児童のアイデアから、図工室の机上での撮影に留まらず自ら撮影場所を探す姿も見られた(図5)。

(iv) 作品交流会と児童の振り返り

終末では以下の視点で振り返りを行なった。

- ① 芯材に貼った絵
- ② 回して見た時の見え方、感じ方
- ③ 仲間の作品から学んだこと

以下は児童の学習プリントの記述である。

表4. 学習プリントの記述

生徒 Y.T.	
①	落ちたら池ぶらさがりくんをつくりました。落ちないように踏ん張っています。
②	水しぶき(しずく)を書きました。すると逆さまになったときしずくが逆さまになり、水がたれているみたいになりました。
③	横にまわるしか考えられなかったけど前に来る作品が面白かった。
生徒 Y.T.	
①	ぼくはくるくるまわって、目がまわるから、その表情をイメージした。
②	いろいろな角度から見えて、一つひとつ見え方が違い、目がまわる表情が回してみてもよく伝わった。
③	4人で合わせて動画をとってみて、一人ひとり違ったし、一人でやるよりみんなでやった方が面白い。
生徒 N.T.	
①	かたつむりにした理由は、かたつむりのからは◎(ぐるぐる)しているからくるくる動くと思うので、カタツムリにしました。



図6. 協働制作をする児童の様子

②	みんなであわすとおどっているみたいで、楽しそうな感じがしました。声をいれると楽しいのではなくこまっている様子になって、なるほどと思った。
③	ほとんどの人が人を描いていて、しかもただの人じゃなくて目がまわっている人を描いていてなるほどと思った。

仲間との協働制作により作品ができたことによる喜びや、仲間の作品から自分の作品との違いからよさを学び合える機会となった(図6)。

(v) 成果と課題

回転する様子を試しながら撮影することで、見方・考え方を深めることができた。また、撮影をする時の対象の位置や静止画の撮影回数を考えることにより、効果的な動きの見え方を工夫することができた。一方で、動きを見やすくするための背景の処理や、さまざまな画角(アングルやトリミング)の工夫については、今後指導改善の余地が残されている。

4-3. 6年生「驚き!おもしろ!動きの可能性」(高学年)

この活動は、岐阜県美術館のアーティスト・イン・ミュージアム制度によってゲスト作家として滞在制作を行っていた、中路景暁氏の映像作品のコンセプトをもとに構想したものである。題材指導計画は、表5の通りである。

(i) 事前準備と導入の様子

事前に岐阜県美術館で制作を進めていた中路氏と打ち合わせをし、作品のコンセプトやどのような願いで制作を進めているのかを聞き取り、児童に向けてメッセージを録画した。

第1時の授業では、児童が自分たちにとっての身近な映像とは何かを考え、日常生活の中で、多くの映像に触れていることに気付くことを目指した。その例として挙げられたのは、やはりテレビやゲーム、YouTubeであった。

表5. 題材指導計画

【題材】	「驚き！おもしろ！動きの可能性～旅するピンポン玉～」
【目標】	ピンポン玉の面白い動きを見つけ、その動きを生かした環境を考え、画面に収める方法を活用して、映像に表現することができる。
【題材指導計画】 全5時間	
時	活動内容
1	○課題と学習内容を理解する。 ・みんなが触れている映像と例えば？ ・中路さんの映像作品を見て、気付いたこと、面白いと感じたことを交流する。 →題材課題の提示 ・中路さんからのメッセージとミッション
2	○ピンポン玉と遊ぼう！ ・様々な場所へ行き、ピンポン玉がどんな動きをするのか探ろう。 ・どんな場所なら、面白い動きになるのかを考えて探す。 ・どの場所で、どんなピンポン玉の動き
3	○撮影をしよう！ ・視点の異なる映像を見て、画角の収め方の違いを知る。方向・目線の高さ・画面の切り取り方(距離)を学ぶ。
4	・ペアと考えながら、動かす位置や、画面の収め方を決めて撮影する。 ・ピタゴラ装置のように連鎖的な動きをつくらない。 ・思い通りの動きにしようとかたわらない。 ・自然と動いたピンポン玉の姿を映像にしよう。 ・何本も撮影し、映像は残しておこう。(5本程度)
5	○映像観賞会をしよう！ ・それぞれのペアで撮影した映像作品を観る。 ・作品のどんなところが良かったか交流する。 ・中路さんからメッセージ(映像を作るときのコンセプト)

そして中路氏の作品を鑑賞し、映像作品とはどのようなものなのか、どのようなところが面白いのかを意見交換した。その中で児童は「予想していた動きとは違う動きになったことにびっくりした」「ものが落ちてくる音が心地よかった」など、普段の使い方とは違う表現の方法や映像ならではの表現に驚いていた。その後、中路氏から本題材のミッションを与えてもらい、ピンポン玉を使う表現に取り組んだ。

(ii) 撮影場所や道具の決定の様子

まずはピンポン玉がどこでどのような動きになると面白いのかを探るために、学校にある様々な場所や道具を使って、ピンポン玉を動かして試した。この試験的な活動を行うことで、何ができるかが分かり、自分が表現したいピンポン玉の動きを表現することができた。児童が選ん

だ場所は、図工室などの特別教室や、階段、遊具、どろんこ山、下駄箱などである。ピンポン玉以外に使用した道具は、水道の水、三角コーン、すのこ、乾燥台、教科書、椅子、バケツ、食器などである。

ピンポン玉の動きでは、転がしたり、投げたり、跳ねたりさせていた。またピンポン玉一つで表現する児童もいれば、仲間のピンポン玉を共に使い、複数での表現を楽しむ児童もいた。

(iii) 撮影の様子

実際に撮影する場面では、教師が撮影した作品を比較し、「方向」「目線の高さ」「画面の切り方(距離)」の違いによって受ける印象が異なることを学習した。その後の撮影では、3つの視点をもとに、違いを比較しながら自分が表現したい願いに近づくように撮影を進めることができた。

撮影はペアで行い、iPadを用いた。機器を操作する人に目線の高さなどをお願いし、もう一人は、ピンポン玉を動かすというように役割分担をした。撮影しながら「もう少し高い方が全体の様子が写っていいんじゃない?」「最後まで転がる場所を撮って欲しいから、もう少し後ろに下がってみて。」など、ペアで行うからこそ、自然にアドバイスをすることができていた。

また、撮影し終えた作品を互いに見合い、「角度を変えて、もう一度やってみようか」「2つ撮影したけど、どっちが迫力が出ているかな?」



図7. 3つの視点に気をつけて撮影をしている児童

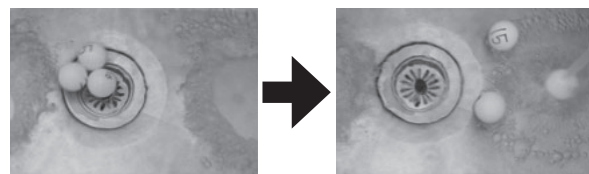


図8. 発表した児童の作品

「このくらい低くした方が、迫力が出るんじゃない？」など、一度の撮影で終えるのではなく、映像を比較し、作品の表現者が納得するまで、繰り返し撮影していた。まさに「つくり、つくりかえ、つくる」児童の姿である。映像表現が簡単にできるからこそ、より良い表現に近づけようとして、取り組む児童の姿が見られた。

(iv) 鑑賞会の様子

最後の鑑賞会では、出来上がった作品のどのようなところに気をつけて撮影をしたのかを発表し、その後、児童が作品を見終えたところで、感想を発表した。水道の水の動きを活用して、ピンポン玉が渦を描いて回ることを発表した児童は、「最初は、ピンポン玉が水道の水に当たって回ることが楽しかったんだけど、他の子からピンポン玉を借りてやると、溜まった水が渦を作って、ピンポン玉がもっと回っている様子が伝わるようになったので、そこを見て欲しいです。最後は、3つのうち、1つが違う動きになります。」というように、試行錯誤した過程を話し、見る人が次の動きを期待するようなコメントをしていた。

作品を見た児童の感想は、「真上から撮ることで、コーンの中でピンポン玉が下に落ちていく時の様子が分かって、面白かった」「目線が下の方にあることで、ピンポン玉が迫ってくるように感じた」など、映像ならではの表現の面白さをあらためて感じていた。

鑑賞後は、映像作品に取り組んでみてどうだったのかを聞くと、「何度も位置を確かめて取り直して、一番いいものが撮れた」というように、何度もつくり、つくりかえて、さらにつくり、自分の納得できるものを表現できた満足感を味わうことができた。また、「自分の思っていたこととは違う予想外の動きになっていて逆に、それが面白かった」と、自然に発生する動きだからこそ面白さも感じていた。

(v) 授業後のアーティストとの繋がり

完成作品を全て中路氏に見てもらったところ、「学校ならではの場所と道具で表現していて、僕の予想していたものと違っていたので、面白かった。」という感想を頂いた。実際にゼロからものづくりをするのではなく、すでにあるものを使っ

て表現する面白さを感じることができた映像題材になったと考える。

また、岐阜県美術館では、ピンポン玉を使った表現を募集していたため、授業で制作した作品も応募したり、ピンポン玉を持ち帰って自宅でも表現活動ができるように「通信」を出して紹介をしたりした。

(vi) 他の題材との関連

また、次の題材の「私の大切な風景」では、この映像作品で学習したことを生かして、画面にどのように収めるとよいか構図の要素について考えながら、自分の思い出の場所を決定していた。映像で学習した内容が違う領域にも活用ができることを理解し、3つの観点を意識して下描きができていた。

このように、映像メディア表現で身に付けた見方を他に生かせることがわかった。今後は、題材や領域で区切るだけでなく、題材・領域を超えた資質・能力を育成する方法を探りたい。

(xii) 成果と課題

今回の実践において、映像を通じてではあったが、実際に岐阜県美術館で制作をしているアーティストに触れることができたことは貴重な経



図9. 児童に配布した通信『美技』



図10. 方向・目線の高さ・画面の切り方に気をつけてスケッチする児童の様子

験となった。今後も、アーティストや作品とつながることができる美術館の活用を授業の中で考えていき、本物に触れる機会を増やしていきたい。そうすることで、将来、美術作品に親しみをもち、日本の文化や芸術の継承と発展を支える人材を育てることができると思う。

また、今回は実際にアーティストと映像でつながる方法をとることで、移動することなく容易にアーティストと交流することができた。人の出入りが難しい昨今において、有効な方法であったといえる。「GIGAスクール構想」では、外部とつながる手段としてICTの活用が示されているが、同様の方法で他校とも映像による交流が可能になるであろう。

さらに、ペアで対話しながら制作することで、より客観的に自分の作品を見ることができていた。何度も完成作品を確かめ、自分の表現に近づけるために、作り変える姿が多く見られた。また、全体交流では、全員の作品を見ることで、一人ひとりがどのようなことを意図して制作をしたのか理解を深めるとともに、自分にはない見方で撮影を進めていたことを振り返ることができ、新たな発見があったことを確認できた。

5. おわりに

携帯タブレット端末を使い、2年生、4年生、6年生における発達段階に応じた映像メディア表現の授業実践として、それぞれ「写真撮影の基礎」「コマ撮りの基礎」「動画撮影の基礎」に対応する題材を試みた。

GIGAスクール構想に示されているように、一人に1台ずつの端末使用は理想的ではあるが、場合によっては、複数で1台の端末使用が効果的であることがわかった。ペアやグループで制作を行い対話することで、自分の作品に客観性をもたせることができた。また、一人では見つけられなかった表現をすることができたり、よりよい作品にしようと共に考えたりすることもできた。加えて、ICTを活用することで、簡単に「つくり、つくりかえ、つくる」ことが可能になり、短時間で集中して表現活動に取り組むことができたことも、機器利用の効果的な側面であった。

全体交流では、自分の表現を振り返ると同時

に、仲間が何を考えながら作品をつくったのかを考えることができた。交流を通して、さらに自分にはない見方を得ることができた。また、アーティストの作品を通して、映像で表現するとはどういうことを意味するのかを考えることができた。さらに、そのアーティストからミッションをもらい、完成した作品を最後に見てもらうことで、題材に関心をもって取り組むことができた。

今後は、さらに映像メディア表現でつきたい力を発達段階別に明確にしていく予定である。作品を蓄積し、前学年で行った題材との関連が維持されるような仕組みをつくる。また、映像制作で身につけた知識・技能や見方を他の題材にも生かすことができるよう他題材とのつながりを意識しながらカリキュラムを見直す。なお、中学校課程における映像メディア表現の題材がまだ実践されていないため、小学校課程で残された学年における題材との関連も考慮しつつ、継続的な内容を検討することが必要である。

引用及び参考文献

- (1) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 図画工作科編』平成29年3月
- (2) 文部科学省『中学校学習指導要領 美術編』平成29年3月
- (3)『小学校図画工作』日本文教出版社
- (4)『中学校美術』日本文教出版社
- (5) 文部科学省ホームページより
「GIGAスクール構想の実現」
「GIGAスクール構想の実現のパッケージ」
「GIGAスクール構想実現のロードマップ」
「教育の情報化に関する手引き―追補版―」
「小学校図画工作科の指導におけるICTの活用について」
「中学校美術科、高等学校芸術教科（美術、工芸）の指導におけるICTの活用について」
- (6) 学研教育総合研究所ホームページより
「小学生のつきたい職業ランキング」

特別協力

- ・岐阜県美術館 教育普及係
- ・中路景暁（アーティスト）