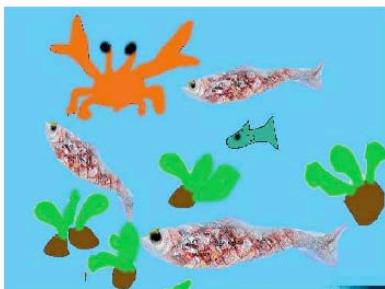


# D-pro連画で絵とこころをつなげよう

☆連画で鑑賞のちからを育てるための3つのしあわせ☆

ひとこと 見た時周りがきれいで、その魚をつかって、かにをつけて楽ししてみました。



拡大(かくだい)

もとになった作品



file012

" # \$ % & ' ( ) \* + , !

学習指導要領にある図工科の鑑賞の第5学年および第6学年の目標(3)を意識して  
—作品などを進んで鑑賞し、そのよさや美しさなどを感じ取り、感性を高めるとともに、それらを大切にするようにする。—

!

- . / " たくさん鑑賞して目を肥やす

- . / & 連画した意図を相手に伝える

- . / 0 連画に参加した満足感をもつ

& # 1 2 3 4 5 6 - 7 ( 8 9 : ; !

連画の優位性は、多くの絵に出合えることである。そこで、鑑賞の場を多く持つことで、作品の意図やそのよさ・美しさを感じ取れるように活動を進めるにした。

一単元計画—

< => ) 5 6! ? @ A B / 1 C D 8 E F G!

種絵を拡大印刷して、一つ一つのモチーフの形や色合いのよさに気づいたよ。題名当てもしてみたよ。

H => . + B I J 1 , K L 8 M N O N P Q L ) > 8 R S - 7 T G U W X Y Z [ \ ]!

^ H 8 \_ ` a P b c d e f 8 g h 7 i 2 U!

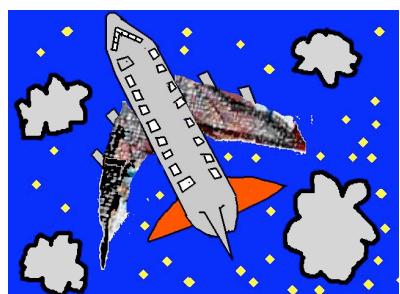
種絵から自分の好きなところを切り取り、別紙に貼り、どんな絵につないでいくか構想を練ったよ。色鉛筆で仕上げたよ。とっかかりは、構想の元絵があるとイメージできて安心だね。

V j k l m n o 11

ついでに描かれた絵が多くなったよ。形や色合いにこだわった。

p 5 6 - q , P r s t u n > 8 v w x y z Web a { J G U!

印刷して評価し合ったよ。意外性と、絵としてのまとまりで評価。最後は投票で過半数を得た作品に決まり。でもWebに挙げるのが遅くてだれもつなげてくれなかったよ。(悲)



| \$ % } ~ x ) ) ) > . + P B I J 1 , > 8 y z P  
) > a ; G ` P Q L A B I J G . ` , R 8 a ; G U!

たくさんの絵の中から選べたよ。

星・魚・動物・夕日など具体物を丸ごと切り取り、自分の絵につなげたよ。形状ばかりに目がいき、色合いからの発想が消え、鑑賞の視点が形に集中してしまったよ。作品の質が落ちたかも?

b c d e f 8 g h 7 i P U!

0 # \$ % - 1 8 a F G!

昨年度の実践では、なぜ、子どもたちがもとになった絵を選んだのか、その一部分をなぜ切り取ったのかが見えず、単なる切り取りゲーム的な違和感を感じた。そこで、一言メッセージ欄にどんなことを書けば、相手が喜ぶかを考えることで、「もとになる絵」を大切にする意識を持たせ、通信欄に「もとになる絵」のよさや自分の絵にどう生かしたかを書かせることにした。しかし、子どもの絵が単調になつたことと考え合わせ、相手を意識しすぎると大胆に加工できなくなるのではないかという不安も生まれた。



- この欄がもっと大きければいいなあ。
- いろんな人と、話をしながらやってみたい。例えば、どうしてこの絵を描いたのなどなどいってみたい。
- いろいろな絵があると参考になるし、つなげるのもおもしろい
- もっといろんな人の作品みてみたい。
- いろいろな学校の人のいろんな発想を知ることもできたので、いい経験になりました。

0 # \$ % a - 1 8 \_ B!

第1回の取り組みについて、プロジェクトでアンケートが行われた。316名からアンケートが集まつた。そこで、本学級の子どもたちに、どんな鑑賞の力がついたのか、また、自分や友だちの作品のよさをどうとらえているかを他校と比較分析をしてみた。

他校と違っているのは、コンピュータ操作にまだ得手不得手があり、つなげたい絵を見つけることの大変さや操作の未熟さを感じている子も少なくないということである。どの子にも操作の習熟ための時間を与え、操作に慣れさせる配慮が必要だった。

また、連画でつなぎ合うことを楽しんでいる（そう思う12人、少しそう思う4人：計80%）が、自分の作品に対する評価は低く、自信がない実態が見られた。周りの友達がうまく感じたという設問に対しては、ほとんどの子がそう感じたと答えており、コンピュータ操作の習熟に加え、他校の友だちからほめてもらったり、クラスの友だちや教師からよさを認められたりする交流の場をもっと設定することが大切だとわかつた。

そこで、2回目は、自分の絵に自信を持たせるために①PC サポーターとのTT体制で、エレメンツの操作になれる時間をとる②加工の視点を広げる③教師が周りの友だちを引き込んでよさをほめあう（即時支援）という3つの作戦をとつた。②では、形や色合いでなく、ストーリーで広げたり、イメージでつなげる方法などにも気づかせ、加工のバリエーションをもっと柔軟に広げるよう助言した。子どもたちは、スキルに自信がつき、周りの先生や友達にやりながらよさをほめてもらえるので、前回よりイメージを多様に広げ、満足感を持ってWebに上げることができた。

# \$ % > ` 8 B I J G!

2回目で特に驚いたことは、エレメンツの操作の習熟活動で、レイヤースタイルやエフェクト・フィルタを織り交ぜ、今まで描いたことのない大胆な表現をしていたのに、連画では、それをポイント使いにとどめ、前の絵のストーリーを意識しながら、連画の中の自分のめざす価値を定めていたことである。

3つのしあけによる連画の鑑賞を通して、お互いの絵を大切にするこころがつながったように思う。