

子どもの感性を磨く連画の効果

静岡県浜松市立佐鳴台小学校 岡本光世

1 取り組みの様子

(1) カンプリアンゲーム

2グループに分かれ、付箋紙を使って行いました。その際、子どもたちに、人が描いた絵にイメージした絵をつないでいく「絵のリレー」をすることを伝えました。初めは周りの様子をうかがってなかなか絵を描けなかった子も、後半は楽しそうに絵をつなげていました。

(2) 連画

学校代表の絵を選ぶ

種絵からイメージしたものを、ペイントソフトを使って自由に描きました。

種絵の使い方は、自分の気に入った部分だけを残した子と全部消した子がいました。後者は、鳥やバナナなどの種類は同じだが独自の絵を描いた子、枠の円を使った子、全く違う絵を描いた子、幾何学的な模様をイメージした子などに分かれました。

子どもたちには「おもしろいね」「色がきれいだね」などと声を掛けたり、絵を描いた理由を聞いたりしました。

絵が完成した後、全員分を印刷して投票によって代表の絵を決めました。描いた子になぜその絵を描いたのかを聞くと、種絵が丸くなっていたから指を丸くしていたらイメージが湧いてきたそうです。形といい色といいインパクトのある絵でした。

自分の絵をリレーする

初めてセッションに参加した日、子どもたちは元の絵を選ぶのにかなり時間をかけていました。絵を選ぶ活動はとても大事であることが分かっていたようです。絵が決まると、夢中になって絵を描きました。消しては描き、描いては消しの繰り返しです。

描く活動の中で線種を替えたり、色を反転させたり、スタンプを使ったりしてソフトの機能を存分に使っていました。中には元の絵と色も方向も全く正反対の絵を描いた子もいて、とても印象的でした。

送信時には、必ず教師が確認をしました。書いてある内容は読み手に不快感を与えるものではないか、画像は添付されているか、書き落としがないかなどについてチェックしました。

その後も、子どもたちは連画をする日を心待ちにしていました。

1回目はソフトのスタンプ機能を使う子が多かったので、2回目は、オリジナリティを出すように助言しました。その結果、スタンプを使う子が減り、自分で描く子が増えました。さらに、選んだ絵を描いた人のメッセージや次の人へ伝えたいことをワークシートに書かせ、リレーで思いをつなげることを意識させました。



反転機能を使ったT男の絵
～ 発想力を分析する～

以下、子どもへのアンケート調査結果の一部です。

【連画のよさ】

<交流>

自分の絵を他の人に見てもらえた
他の人の絵が見られた
たくさんの人と図工ができた
負けないぞという気持ちがあった

<連画の特徴>

人の絵をもとにしてかける
絵がつながっていく

<意欲>

楽しいし面白い

<発想の工夫>

連想できた
いろいろなアイデアが浮かんだ
自分から想像したり他の人の作品を
改造したりできた

<鑑賞>

上手なものあれば面白いのもあった
最初の人と最後の人の絵がどう
違うのか見るのが良かった
何の絵になるのか楽しみだった

2 子どもに多く見られる失敗

保存した元の絵を呼び出す際、ファイル名まで覚えていなくて探すのに時間がかかりました。
ファイル名の読み違いや押し間違いで、友達の絵を選んで送信してしまいました。

元の絵と自分が描いた絵の保存場所が違うのに、描き終わった後、元の絵のフォルダに保存したり、元の絵のファイル名で上書き保存したりして、送信時に絵を探すのに時間がかかりました。

3 成果

どの子どもも意欲的に取り組み、連画の時間を心待ちにしていたので、パソコンを使って絵を描く楽しさを味わわせることができと思います。

色のセンスやバランス感覚など、今まで気付かなかった子どものよさや、元の絵から構想する力や発想する力が思いと深いかわりがあることを再発見することができました。

人の絵から感じたものを絵に描くことで今までとは違う発想ができることが分かりました。



もも描いたY恵の絵 ~ 思いの変容を分析する ~

4 課題

図画工作科としての取り組みだったので、ねらいと付けたい力を押さえた上できちんと単元計画や時数を考え評価していく必要があったのですが、学習というより遊び的要素が強かったです。今後、ねらいを踏まえて指導していきたいです。

パソコンのみで行った結果、パソコン操作が苦手な子や長時間画面を見続けて頭が痛くなる子がいました。紙面に描いて画像として送るなどして個に応じた手立てが必要だと感じました。自分の絵を描いて満足するのではなく「人から絵を受け取り、次の人に伝える」という絵をリレーするという意識をさらに強くもたせるために、ワークシートを工夫したいです。そして他校、そして他地域の人たちとつながって（交流して）いるという意識を高めたいです。また、人の絵を大事にするために、絵から思いを読み取る活動に時間をかけたいです。