

連画の取り組みについて

鳥取県三朝町立西小学校

吉竹智佳代 棚田厚 田中靖浩

1 連画に取り組んだ子どもたちの様子

(1) アナログカンブリアン

第6学年2クラスにおいて、それぞれ実践を行った。

最初に付箋紙を使ったアナログでのカンブリアンゲームを行った。始めから、発想をつなげていくことを楽しむことができ、かなりの盛り上がりを見せた。模造紙1枚では不足、3枚つなげて落ち着いた。一人の絵に2枚までつけてもいいというルールとし、友達絵につないだり、つないでもらったりする体験をした。関連のさせ方としては、形から連想したものや、意味から連想したものなどが出てきた。図の書き方としては、簡略に書いたものが多く、それは簡単につなげることができるためと考えられる。



つないでいく作業を行ったあとで、一つ一つの絵についての解説を聞いていき、つないでいく際の発想を皆で楽しむことができた。

つないだ絵の中には、人によっては不快に感じるものもあったため、そのことについて話し合った。その絵に対しては、おもしろがつなげている人もあるが、ごく一部の人だけであって、皆に広がって行かずやがて途絶えてしまっていることや、不快に感じている人がいることを確認した。そして、みんなで作る連画であることや、自由な発想をしていいが共同作品であることの意味について話し合った。この時点で、皆で作品をつないで作っていくことについて、気をつけることや楽しむ視点などについて、指導を行うことができた。

(2) デジタルカンブリアン

連画の高学年プロジェクトに参加させていただき、描画ソフトを使って画を描き、つなげていく活動を行った。

プロのアーティストである中村さんの「種絵」にふれた子どもたちは、その透明感に驚きいていた。このプロジェクトのために描いてくださったことと、また中村さんご自身の「作品に自由に書き加えてください」というメッセージを子どもたちに伝えた。これによって、種画を大事にしつつ、その上に自分の発想で書き加えていこうという子どもたちの構えができたように思う。

普段は、友達の画に描き込んだりすることは許されないが、この場では他者の作品をもとに発想したる改変したりしていよいよというルールがあるため、普段できない自由な発想での表現が可能となった。

最初は、中村さんの種絵につなげる絵を全員で作製した。作成の過程で、それぞれの世界を作り上げていく子ども達。切り取った絵の一部分を繰り返し使うことで出来上がる不思議な世界で、絵を作る事に没頭していた。

作製した絵の中から、クラスの代表作品を選ぶ活動を行った。全員で代表の絵を選ぶ過程でそれぞれの絵の良さに注目することができた。選ばれた絵の良さは、皆が納得できるものであった。

代表の絵だけを、中村さんの種絵につけた。その後、他の学校から寄せられた絵を各自選んで種絵にし、連画としてつけていく活動を行った。



描画の手法としては、以下のものであった。

- ・ 元の絵をダウンロード保存してレイヤーを加え、部分をコピー貼り付けしたり絵を描き加えたりする方法や、新たな絵として投稿する手順は、あらかじめ指導した。
- ・ 一部を切り取って、自分の世界、自分のオリジナルの絵と合成させる。
- ・ スプレーや色塗り・マウスによる手書きの線などで、かき加えていく。
- ・ ソフトの変形や加工機能などを使って表現していく。
- ・ 上記は、各自それぞれ自分にできる方法でやったり、ソフトの機能を発見して教え合って書き加えたりしていった。

その中で見られた子どもたちの発想や表現の方法には、様々なものがあった。

- ・ 絵の物語場面を想像し、それを元に新たな物語を想像し書き加えて場面絵を作り出す。
- ・ 色や部品の形、さらに雰囲気からイメージし、新たな別のものや場面として表現する。
- ・ 既製のキャラクターとの類似を見つけて、表現する。
- ・ こうなったらおもしろいという発想で、部品を付け加えたり一部に加工をしたりする。

2 子どもたちの陥りやすい失敗と教師の支援

とにかく絵を描いていくこと、アイデアを加えていくことは楽しい。その楽しさも大事なので、どんな表現をしてもよいということも大事にしたい。一方、皆で共有している場であることを忘れて、見る人がどう感じるかを考えずに表現する児童もある。それが、見る人にとって不快なものであったり、既製のキャラクターの流用であったりするものもある。これを一方的に禁止するのではなく、その表現はどうかと教えさせていくことも、指導の中では、大事にしてきた。

また、描画ソフトの加工機能によって、偶然生まれるおもしろいデザインもある。その良さやおもしろさを感じ取ったり利用したりして作品づくりを進めたが、中には効果を重ねすぎて、自分がどのような表現をしようとしているのか分からなくなる場合もあり、自分の表現したいことを見つめながら、作業をするように個人指導を行った場面もあった。

3 成果

他校との、ある種の共同学習である連画を行って、子どもたちは、様々な発想のおもしろさを味わうことができた。また、絵をつなげること、絵をつなげてもらうことの喜びも味わうことができた。それぞれの絵がどのような関連でつながっているのかを詳細に読んでいく活動をきちんと位置づけていけば、さらに実のある学習活動になったと思う。