

2004年度
コラボレーション・アート「連画：絵のリレー」に
取り組む子どもたちの意識についての調査報告

1.1 はじめに

小学校においては、子どもたちの表現の道具の一つとして使えるコンピュータが、十分に配置されていない現状があり、さらに、手や体全体を使って表現することを大切にしている図画工作科では、コンピュータを使っての表現になかなか理解を示さない方も多く、インターネットやコンピュータを使った実践は、まだまだ少ないというのが現状である。

ところが、現行の学習指導要領の目標は『表現及び鑑賞の活動を通して、つくりだす喜びを味わうようにするとともに造形的な創造活動の基礎的な能力を育て、豊かな情操を養う。』となり、これまで「能力を育てる」ということが大切であるという印象を受けやすかったのに対して、今回の言い回しでは「喜びを味わう」という条件を満たさなければ図画工作の目標は達成できないと読み取ることができる。つまり、自己表現する楽しさを味わう子どもたちを育てることが大切になってくると考えられる。

そこで、自己表現の道具の一つとして、インターネットやコンピュータが登場してくるわけである。今までの表現の道具にないよところ一試行錯誤が容易にできる・機能を生かすことによって、今までにない表現ができる・インターネットの交流によって刺激を受けながら表現できる。など一に気がつき、意欲的に取り組む子どもたちが増えることを願い、「学校連画」を授業において活用することにした。

1-2「学校連画システム」の設計方針

「学校連画システム」は、連画コラボレーションを支援するソフトウェアシステム「カンプリアン・ガーデン」をベースに、学校用に特化し設計開発された。以下その概要である。

1-2-1 連画とカンプリアン・システム

「連画」は、コンピュータグラフィックスによる絵画作品を、インターネットを使って相手に送り、そのデータを加工・修正することによって、新しい絵画作品を生み出していく手法である。1992年に中村・安斎によるアートプロジェクトとして最初のセッションが発表され、以来、国内外での多くの発表を通して評価を得てきている。

「カンプリアン・システム」は、ひとつの作品から複数の作品が枝分かれし樹状に成長する連画のスタイルで、中村・安斎による実験は2002年に始められている。「カンプリアン・ガーデン」は、それをインターネット上で実現するために設計されたソフトウェアシステムである。「カンプリアン・システム」において、参加者は連画セッションの全体をマップを通して一覧し、個々の画像をブラウズすることができる(fig.1)。参加者は、選択したひとつの画像に対して、その作品につながる自分の画像を投稿する。投稿を受け付けたシステムは、新しい投稿画像とリンクの表示を含むマップを再生成する。以上がカンプリアン・ガーデンの基本的な動作である。

1-2-2 カンプリアン・ガーデンの特徴

カンプリアン・ガーデンは、マップの自動レイアウト機能に特徴をもっている。参加者の恣意的な投稿によって、マップは動的に変化する。数珠状に長さを伸ばす枝もあるし、ひとつの作品に多数の分岐が集中することもある。そのような変化に柔軟に対応するために、個々の画像はマップ上の固定された位置をもたず、マップ平面上を自由に動くことができるようになっている。それぞれの画像は、互いにある距離より接近すると、斥力によって反発しあう。画像をリンクする矢印は、画像同士をバネで連結する。また、矢印が交差すると、それを解消する。これらの力学シミュレーションにより、樹形に連結した画像は、その時々々の構造に適したレイアウトを自ら発見し、視覚的に理解しやすいグラフに自動的に整理される。

カンプリアン・ガーデンは、このようなレイアウト機能を中心に、マップに投稿を投げ込む機能、レイアウトされたマップをWebページに組み立てる機能、それに既存のWebサーバ、メールサーバ、FTPサーバを組み合わせて、ひとつのサイクルを構成する。(fig.2)はひとつの構成例である。

1-2-3 スクール版(学校連画)への工夫

カンプリアン・ガーデンの一般形は、個人認証を行う。参加者が登録したメールアドレスに対して認証コードを送付すれば、不正な外部からの侵入を防ぐことができる。さらに、投稿の前に予約をし、予約の許可コードをメールで返信すれば、より厳密に情報とメールアドレスとの確実な結びつきが保証できる。反面、教室での使用には煩雑すぎる嫌いがある。カンプリアン・ガーデン・スクール版では、Webサイト上のページから作者名と画像を直接投稿できるようにした。厳密な個人認証を犠牲にし、簡便さとコラボレーションのスピードに重きを置いた。

また、児童のセッションではひとつの作品から分岐する投稿が集中する傾向があり、予約をしない環境ではその傾向は助長される。そのため、ある一定の数以上の分岐が出た時点で、投稿を抑制するメッセージを表示するようにした。

1.3 2004年度の活動の概要

(1)参加校: 全国16校

(2)実施期間:

混合グループ 6/28(月)開始

高学年グループ 7/8 (木)開始

経験者グループ 9/6 (月)開始

2. 研究の方法

2.1 児童の意識調査

2.1.1 調査目的

2.1.1 調査目的

コラボレーション・アート「連画:絵のリレー」に取り組む子どもたちが、どのような意識のもとに取り組んだのかについて調査をする。

2.1.2 方法

(1) 調査対象者

連画に取り組んだ小学校児童472名

(3年生2名 4年生96名 5年生55名 6年生319名)

(2) 調査期日 2004年11月1日 から 同20日

(3) 調査項目

どのような絵に自分の絵をつなげたいと思ったかについて7項目。活動している時の意識について15項目。活動後の意識について15項目。5件法にて回答。調査はWebアンケートまたは紙を媒体として行った。

●これは、「連画・絵のリレー」についてのアンケートです。「連画・絵のリレー」を通して考えたこと感じたことを思い出して答えてください。自分が考えたことに一番近いところの番号を()に書いてください。

[<例>2,すこしそう思う 答え(2)]

1. あなたのことについて聞きます。

(1) どちらかを選んでください

1、男 2、女

(2) 学年を選んでください

3、3年生 4、4年生 5、5年生 6、6年生

2. あなたはこんな絵に自分の絵をつなげたいと思いましたか

[1,そう思う2,すこしそう思う3,どちらでもない4,あまりそう思わない5,そう思わない]

(1) 自分と同じ学校の友だちの絵

(2) ほかの学校の友だちの絵

(3) 外国の友だちの絵

(4) 色がきれいな絵

(5) 自分ができないようなことがしてある絵

(6) つなげるアイデアがすぐに考えついた絵

(7) どんな絵にならうかあまり考えなかった

3. 活動しているときのことを思い出して書いてください

[1,そう思う2,すこしそう思う3,どちらでもない4,あまりそう思わない5,そう思わない]

(1) 自分がつなぐ絵をさがすのがおもしろかった

(2) ほかの人の絵をたねにすることは楽しかった

(3) つなぐ絵をさがすのがたいへんだった

(4) ほかの人の絵をたねにすることはいやだった

(5) ほかの学校の人たちといっしょに図工の授業ができてよかった

(6) 絵を手でかくよりも、

パソコンで図工の作品をつくる方がやりやすかった

(7) パソコンだといろいろためすことができよかった

(8) 自分の作品にほかの友だちが

絵をつなげてもらったのはうれしかった

(9) 自分が絵をつなげるとつなげてもらった友だちはよろこぶと思った

(10) 自分の作品をインターネットで発表するのは楽しかった

(11) 自分の作品をみんなに見てほしいのでがんばって作った

(12) 自分の作品に

たくさんの人がつなげてほしいのでがんばって作った

(13) 自分の作品はよくできた

(14) 自分が見つけた作品を

「連画・絵のリレー」でまた発表してみたい

(15) 「連画・絵のリレー」の活動は楽しかった

4、あなたの作品ができあがった時にどのように感じましたか。

- (1)ソフトをうまく使うことができた
- (2)ソフトの使い方はよくわかった
- (3)種にした絵よりもよい発想ができた
- (4)種にした絵よりも色や形に工夫ができた
- (5)まわりの友達の方がうまく感じた

- (6)きれいな色合いの絵がかけた
- (7)形がうまくかけた
- (8)おもしろい絵がかけた
- (9)たくさんの人にわらってもらえる絵がかけた
- (10)絵の具でかいた方がうまくかけた

- (11)ウケる絵がかけた
- (12)他の人とはちがうアイデアの絵がかけた
- (13)かわいらしい絵がかけた
- (14)みんながびっくりする絵がかけた
- (15)かっこいい絵がかけた

5、「連画・絵のリレー」の活動について、よかったことやなおしてほしいことがあれば書いてください。

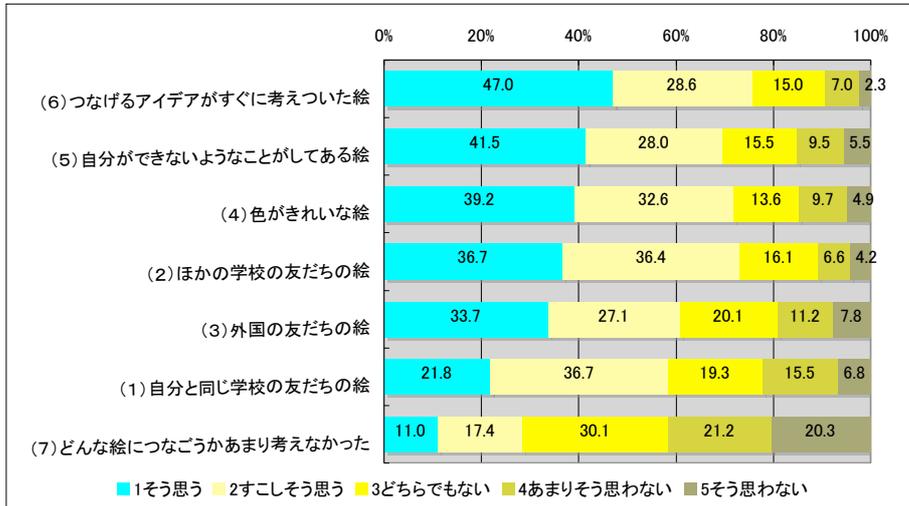
2.1.3結果と考察

2、あなたはどんな絵に自分の絵をつなげたいと思いましたか

つなげる理由は、「(6) つなげるアイデアがすぐに考えついた絵」「(5) 自分ができないようなことがしてある絵」「(4) 色がきれいな絵」である。

さらに、「(2) ほかの学校の友だちの絵」「(3) 外国の友だちの絵」と答えている児童も多い。連画の活動の広がりを感じさせる結果である。

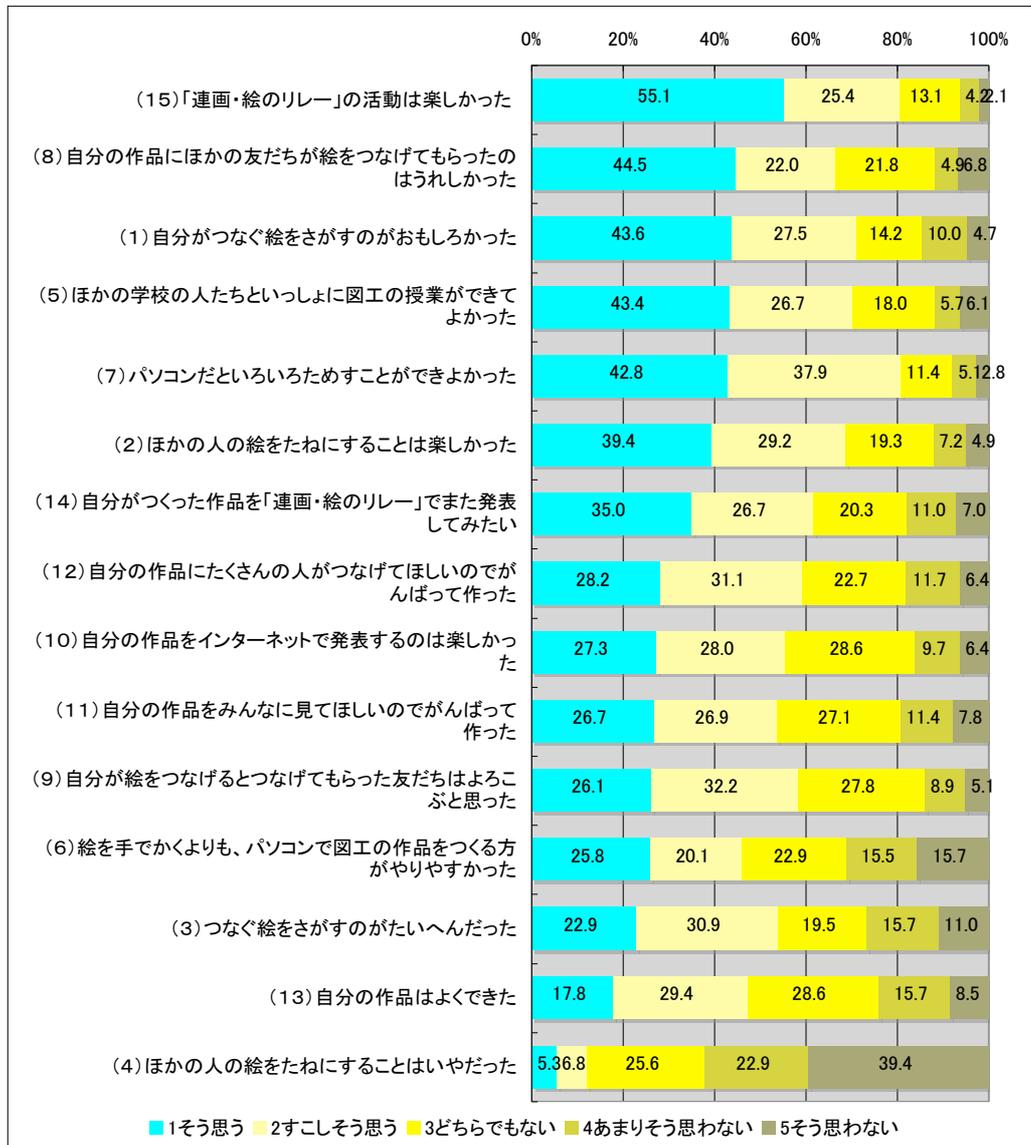
さらに、どんな絵につなげようかあまり迷わなかったことがわかる。



	1 そう 思う	2 すこ しそう 思う	3 どち らでも ない	4 あま りそう 思わな い	5 そう 思わな い
(6) つなげるアイデアがすぐに考えついた絵	222	135	71	33	11
	47.0	28.6	15.0	7.0	2.3
(5) 自分ができないようなことがしてある絵	196	132	73	45	26
	41.5	28.0	15.5	9.5	5.5
(4) 色がきれいな絵	185	154	64	46	23
	39.2	32.6	13.6	9.7	4.9
(2) ほかの学校の友だちの絵	173	172	76	31	20
	36.7	36.4	16.1	6.6	4.2
(3) 外国の友だちの絵	159	128	95	53	37
	33.7	27.1	20.1	11.2	7.8
(1) 自分と同じ学校の友だちの絵	103	173	91	73	32
	21.8	36.7	19.3	15.5	6.8
(7) どんな絵につなごうかあまり考えなかった	52	82	142	100	96
	11.0	17.4	30.1	21.2	20.3

3. 活動しているときのことを思い出して書いてください

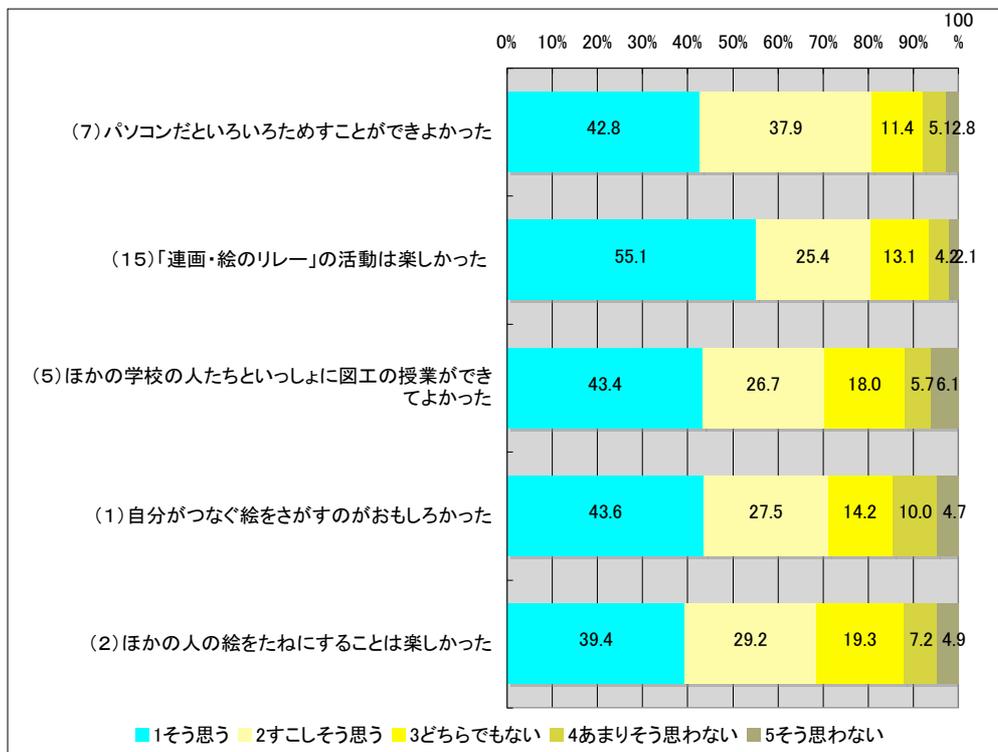
つなげる活動は児童にはおもしろくとらえられている。
 インターネットへの発表も積極的な気持ちで行っていることがわかる。
 「(11) 自分の作品をみんなに見てほしいのでがんばって作った」「(12) 自分の作品にたくさんの人がつなげてほしいのでがんばって作った」「(10) 自分の作品をインターネットで発表するのは楽しかった」
 「(14) 自分がつくった作品を「連画・絵のリレー」でまた発表してみたい」「(5) ほかの学校の人たちといっしょに図工の授業ができてよかった」の項目によって項目群が形成された。このことで、絵をつなげることのおもしろさを十分味わっていることがわかる。さらに、自分の作品をインターネットに発表することの楽しさを味わっていることがわかる。



	1そう 思う	2すこ しそう 思う	3どち らでも ない	4あま りそう 思わな い	5そう 思わな い
(15)「連画・絵のリレー」の活動は楽しかった	260	120	62	20	10
	55.1	25.4	13.1	4.2	2.1
(8)自分の作品にほかの友だちが絵をつなげてもらったのはうれしかった	210	104	103	23	32
	44.5	22.0	21.8	4.9	6.8
(1)自分がつなぐ絵をさがすのがおもしろかった	206	130	67	47	22
	43.6	27.5	14.2	10.0	4.7
(5)ほかの学校の人たちといっしょに図工の授業ができてよかった	205	126	85	27	29
	43.4	26.7	18.0	5.7	6.1
(7)パソコンだといろいろためすことができよかった	202	179	54	24	13
	42.8	37.9	11.4	5.1	2.8
(2)ほかの人の絵をたねにすることは楽しかった	186	138	91	34	23
	39.4	29.2	19.3	7.2	4.9
(14)自分が見つけた作品を「連画・絵のリレー」でまた発表してみたい	165	126	96	52	33
	35.0	26.7	20.3	11.0	7.0
(12)自分の作品にたくさんの人がつなげてほしいのでがんばって作った	133	147	107	55	30
	28.2	31.1	22.7	11.7	6.4
(10)自分の作品をインターネットで発表するのは楽しかった	129	132	135	46	30
	27.3	28.0	28.6	9.7	6.4
(11)自分の作品をみんなに見てほしいのでがんばって作った	126	127	128	54	37
	26.7	26.9	27.1	11.4	7.8
(9)自分が絵をつなげるとつなげてもらった友だちはよろこぶと思った	123	152	131	42	24
	26.1	32.2	27.8	8.9	5.1
(6)絵を手でかくよりも、パソコンで図工の作品をつくる方がやりやすかった	122	95	108	73	74
	25.8	20.1	22.9	15.5	15.7
(3)つなぐ絵をさがすのがたいへんだった	108	146	92	74	52
	22.9	30.9	19.5	15.7	11.0
(13)自分の作品はよくできた	84	139	135	74	40
	17.8	29.4	28.6	15.7	8.5
(4)ほかの人の絵をたねにすることはいやだった	25	32	121	108	186
	5.3	6.8	25.6	22.9	39.4

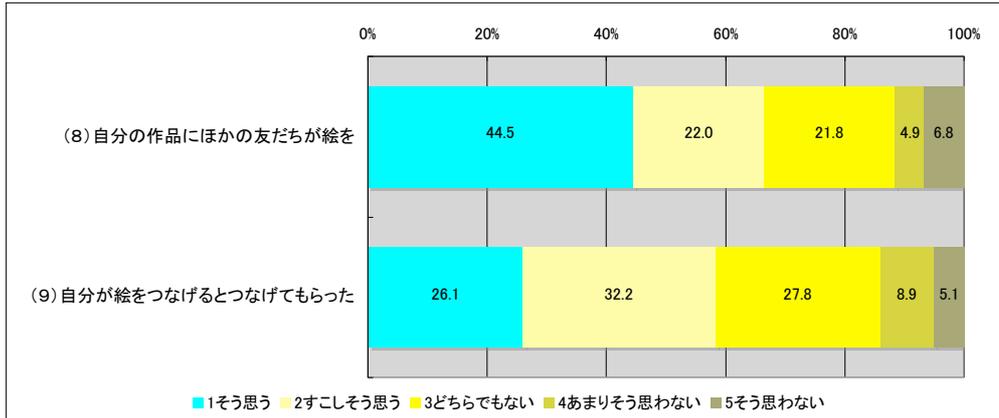
さらに、連画の活動の楽しさを掘り下げるために、設問3の各項目に対して、クラスター分析（平方ユークリッド距離、ウォード法）を施した。
 「（7）パソコンだといろいろためすことができよかった」とデジタル表現のよさをあげている。この楽しさが「15」「連画・絵のリレー」の活動は楽しかった」「（1）自分がつなが絵をさがすのがおもしろかった」「（2）ほかの人の絵をたねにすることは楽しかった」と関係が深いと考えられる。

	1 そう 思う	2 すこ しそう 思う	3 どち らでも ない	4 あま りそう 思わな い	5 そう 思わな い
（7）パソコンだといろいろためすことができよかった	202 42.8	179 37.9	54 11.4	24 5.1	13 2.8
（15）「連画・絵のリレー」の活動は楽しかった	260 55.1	120 25.4	62 13.1	20 4.2	10 2.1
（5）ほかの学校の人たちと一しょに図工の授業ができてよかった	205 43.4	126 26.7	85 18.0	27 5.7	29 6.1
（1）自分がつなが絵をさがすのがおもしろかった	206 43.6	130 27.5	67 14.2	47 10.0	22 4.7
（2）ほかの人の絵をたねにすることは楽しかった	186 39.4	138 29.2	91 19.3	34 7.2	23 4.9



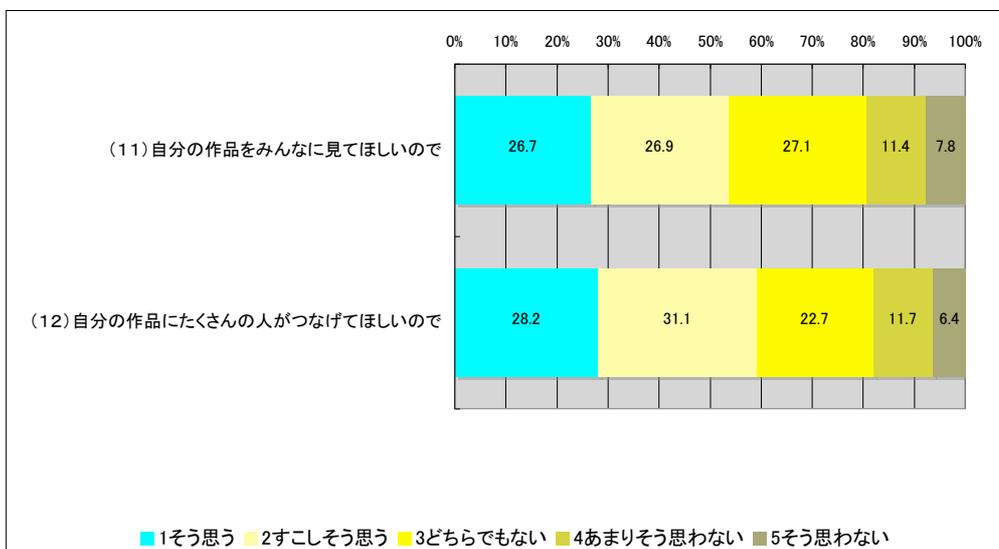
「絵をつなげてもらえることのうれしさ」を十分感じていることがわかる。また、相手もそう思っていることを理解している。

	1そう思う	2すこしそう思う	3どちらでもない	4あまりそう思わない	5そう思わない
(8) 自分の作品にほかの友だちが絵をつなげてもらったのはうれしかった	210 44.5	104 22.0	103 21.8	23 4.9	32 6.8
(9) 自分が絵をつなげるとつなげてもらった友だちはよろこぶと思った	123 26.1	152 32.2	131 27.8	42 8.9	24 5.1



絵をつなげたり、つなげてもらったりすることが活動へのモチベーションとなっていることがよくわかる。

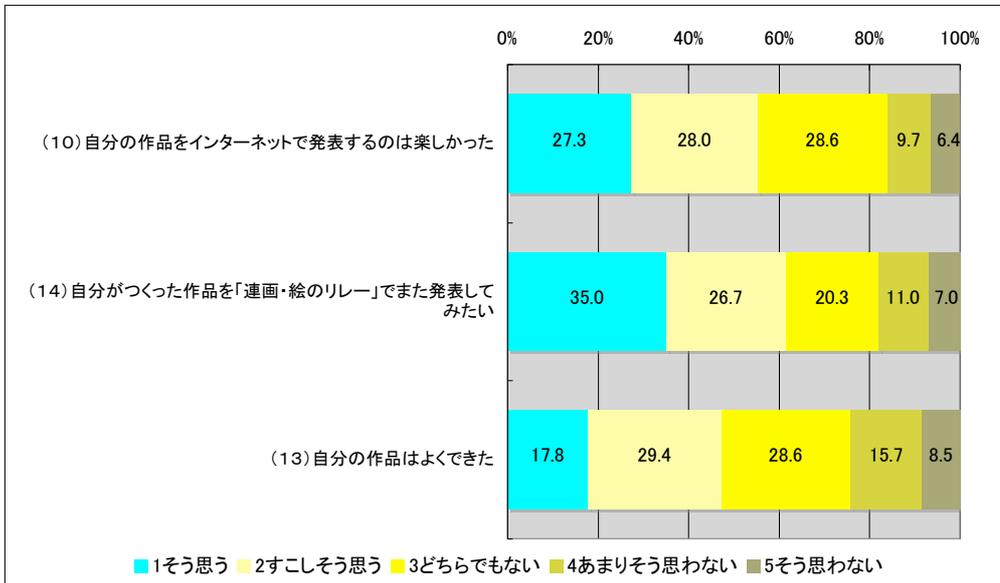
	1そう思う	2すこしそう思う	3どちらでもない	4あまりそう思わない	5そう思わない
(11) 自分の作品をみんなに見てほしいのでがんばって作った	126 26.7	127 26.9	128 27.1	54 11.4	37 7.8
(12) 自分の作品にたくさんの人がつなげてほしいのでがんばって作った	133 28.2	147 31.1	107 22.7	55 11.7	30 6.4



インターネットに自分の作品を発表することへの抵抗感はあまりない。さらに、発表への意欲となっている。

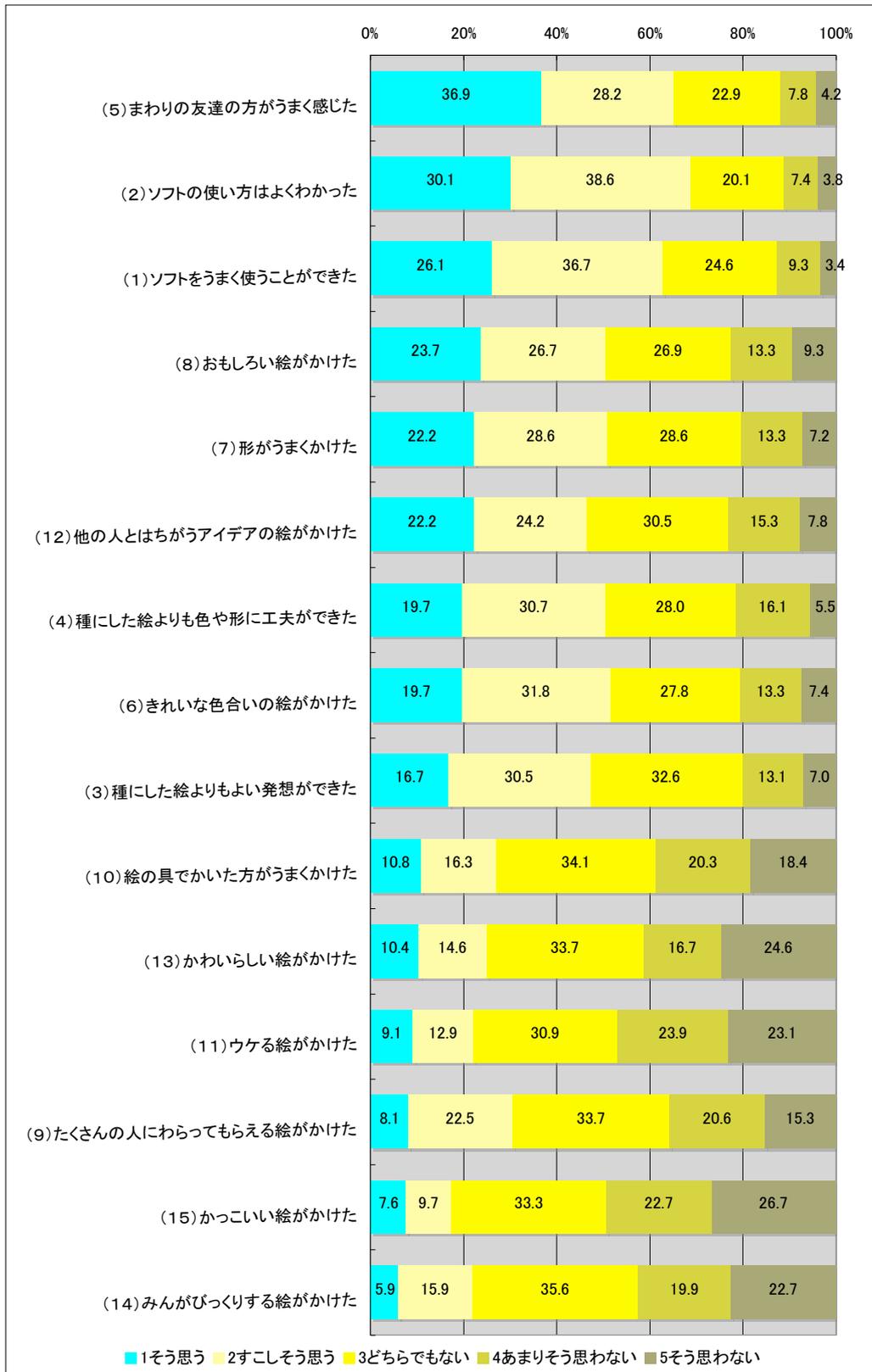
しかし、この活動のおもしろさは味わっていても、肝心の自分の作品のできばえについては、「(13)自分の作品はよくできた」と答える児童がかなり減ってしまう。連画の調査をしているこの3年間で一番悪い。つまり、連画の活動には楽しく取り組めていても、自分の作品への評価は低くなってしまった。このジレンマはどこから生まれてくるのだろうか。設問4の結果を含めて後ほど分析考察する。

	1そう思う	2すこしそう思う	3どちらでもない	4あまりそう思わない	5そう思わない
(10) 自分の作品をインターネットで発表するのは楽しかった	129 27.3	132 28.0	135 28.6	46 9.7	30 6.4
(14) 自分がつくった作品を「連画・絵のリレー」でまた発表してみたい	165 35.0	126 26.7	96 20.3	52 11.0	33 7.0
(13) 自分の作品はよくできた	84 17.8	139 29.4	135 28.6	74 15.7	40 8.5



4、あなたの作品ができあがった時にどのように感じましたか。

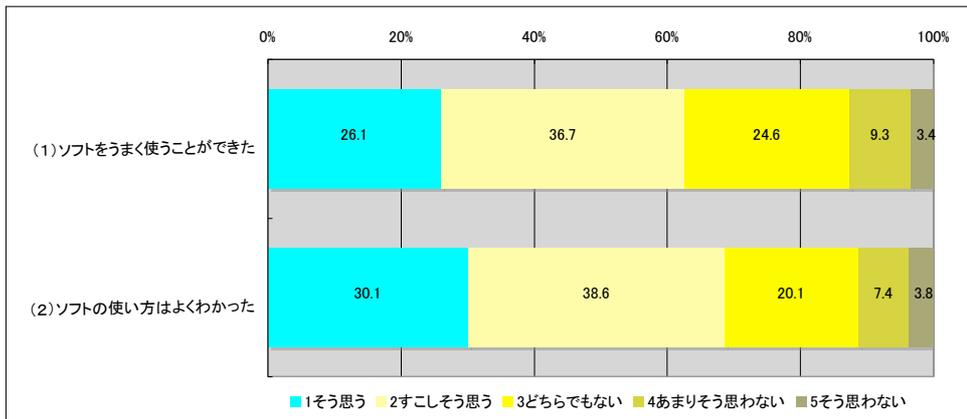
「4、あなたの作品ができあがった時にどのように感じましたか。」については、「(5) まわりの友達の方がうまく感じた」の項目に対して、「そう思う」と答えた児童が一番多かった。自分のものと比較して他の児童の絵がうまく感じている。これも自分の作品のできばえへの自信のなさがうかがえる結果となっている。さらに、ソフトを操ることへの抵抗感はあまりなかったことがわかる。



	1そう 思う	2すこ しそう 思う	3どち らでも ない	4あま りそう 思わな い	5そう 思わな い
(5)まわりの友達の方がうまく感じた	174	133	108	37	20
	36.9	28.2	22.9	7.8	4.2
(2)ソフトの使い方はよくわかった	142	182	95	35	18
	30.1	38.6	20.1	7.4	3.8
(1)ソフトをうまく使うことができた	123	173	116	44	16
	26.1	36.7	24.6	9.3	3.4
(8)おもしろい絵がかけた	112	126	127	63	44
	23.7	26.7	26.9	13.3	9.3
(7)形がうまくかけた	105	135	135	63	34
	22.2	28.6	28.6	13.3	7.2
(12)他の人とはちがうアイデアの絵がかけた	105	114	144	72	37
	22.2	24.2	30.5	15.3	7.8
(4)種にした絵よりも色や形に工夫ができた	93	145	132	76	26
	19.7	30.7	28.0	16.1	5.5
(6)きれいな色合いの絵がかけた	93	150	131	63	35
	19.7	31.8	27.8	13.3	7.4
(3)種にした絵よりもよい発想ができた	79	144	154	62	33
	16.7	30.5	32.6	13.1	7.0
(10)絵の具でかいた方がうまくかけた	51	77	161	96	87
	10.8	16.3	34.1	20.3	18.4
(13)かわいらしい絵がかけた	49	69	159	79	116
	10.4	14.6	33.7	16.7	24.6
(11)ウケる絵がかけた	43	61	146	113	109
	9.1	12.9	30.9	23.9	23.1
(9)たくさんの人にわらってもらえる絵がかけた	38	106	159	97	72
	8.1	22.5	33.7	20.6	15.3
(15)かっこいい絵がかけた	36	46	157	107	126
	7.6	9.7	33.3	22.7	26.7
(14)みんながびっくりする絵がかけた	28	75	168	94	107
	5.9	15.9	35.6	19.9	22.7

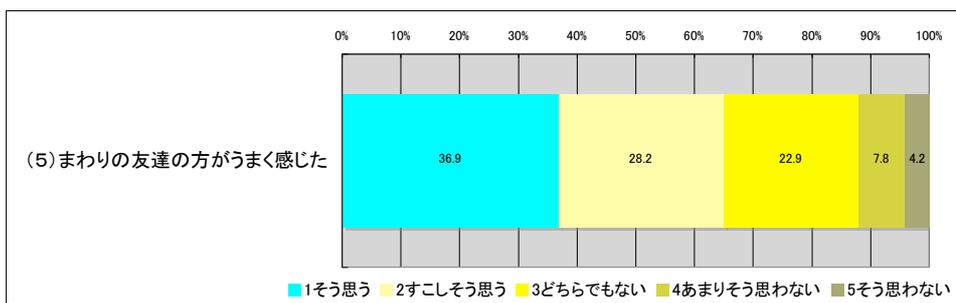
さらに、連画の活動を掘り下げるために、設問4の各項目に対して、クラスター分析（平方ユークリッド距離、ウォード法）を施した。
 第1クラスターは、「（1）ソフトをうまく使うことができた」「（2）ソフトの使い方はよくわかった」で形成された。ソフトへの抵抗感があまりなかったことがわかる。

	1そう思う	2すこし そう思う	3どちら でもない	4あまり そう思 わない	5そう思 わない
（1）ソフトをうまく使うことができた	123	173	116	44	16
	5.9	15.9	35.6	19.9	22.7
（2）ソフトの使い方はよくわかった	142	182	95	35	18
	30.1	38.6	20.1	7.4	3.8



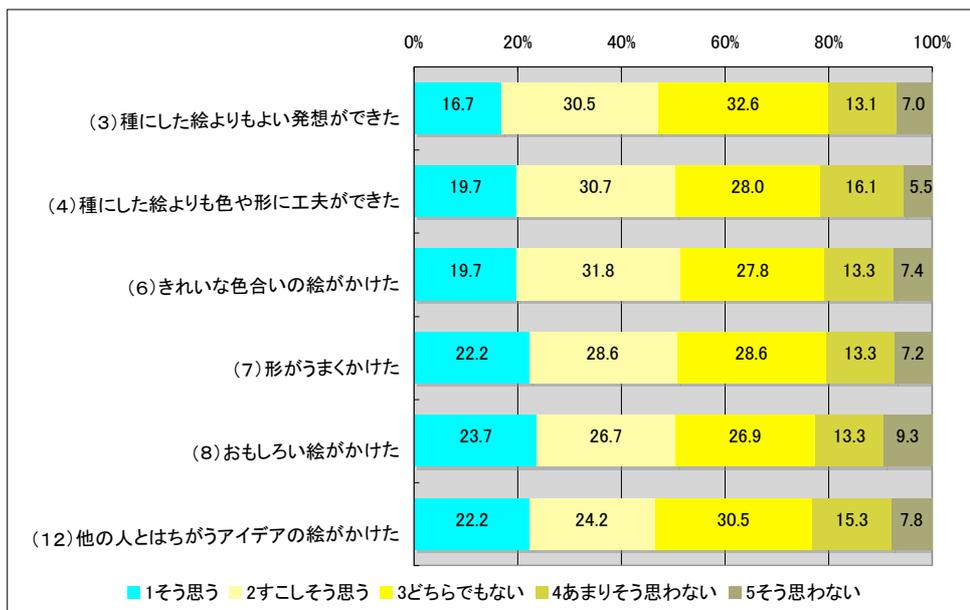
第2クラスターは「（5）まわりの友達の方がうまく感じた」で形成された。
 「まわりの友だちの方がうまく感じた」という割合が高い。これも自分の作品のできればへの自信のなさがうかがえる結果となっている。

	1そう思 う	2すこし そう思 う	3どちら でもな い	4あまり そう思 わない	5そう思 わない
（5）まわりの友達の方がうまく感じた	174	133	108	37	20
	36.9	28.2	22.9	7.8	4.2



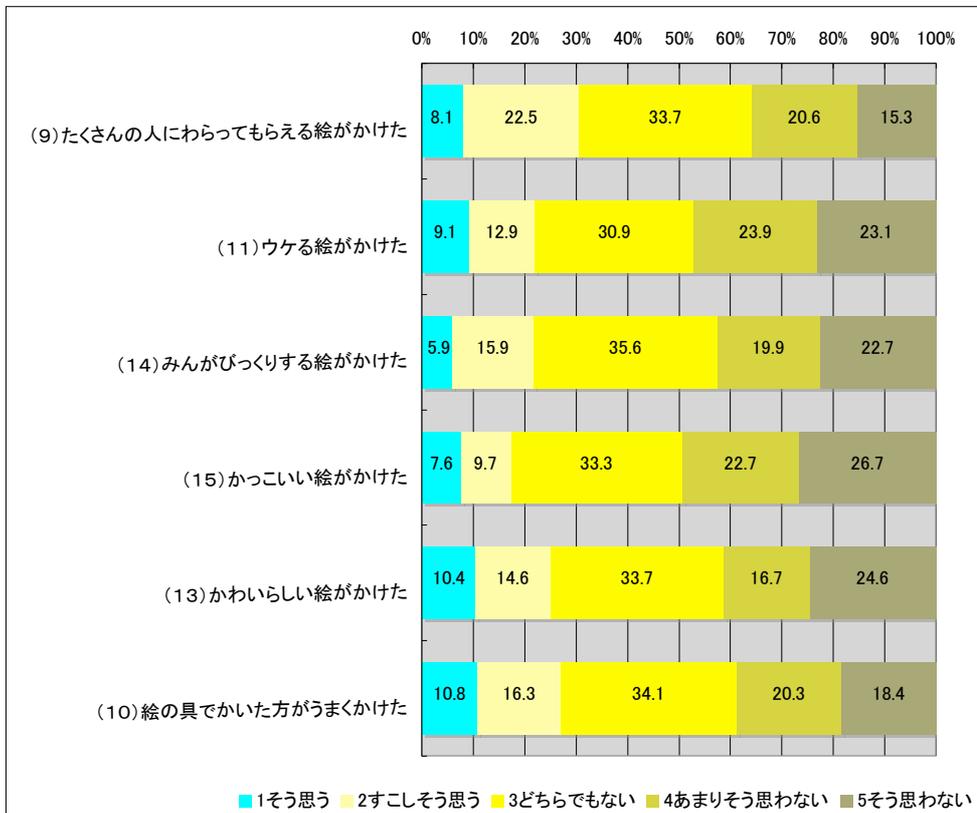
第3クラスターは「(3)種にした絵よりもよい発想ができた」「(4)種にした絵よりも色や形に工夫ができた」など、種の絵との比較を聞いている項目で、それに「4あまりそう思わない」「5そう思わない」と答える児童が多い項目が並んだ。さらに、「(6)きれいな色合いの絵がかけた」「(6)きれいな色合いの絵がかけた」「(7)形がうまくかけた」にも「4あまりそう思わない」「5そう思わない」と答える児童が多い項目が並んだ。このあたりが、「自分の作品のできばえへの自信のなさ」の原因であることがうかがえる結果となっている。

	1そう思う	2すこし そう思う	3どちら でもない	4あまり そう思 わない	5そう思 わない
(3)種にした絵よりもよい発想ができた	79	144	154	62	33
	16.7	30.5	32.6	13.1	7.0
(4)種にした絵よりも色や形に工夫ができた	93	145	132	76	26
	19.7	30.7	28.0	16.1	5.5
(6)きれいな色合いの絵がかけた	93	150	131	63	35
	19.7	31.8	27.8	13.3	7.4
(7)形がうまくかけた	105	135	135	63	34
	22.2	28.6	28.6	13.3	7.2
(8)おもしろい絵がかけた	112	126	127	63	44
	23.7	26.7	26.9	13.3	9.3
(12)他の人とはちがうアイデアの絵がかけた	105	114	144	72	37
	22.2	24.2	30.5	15.3	7.8



第4クラスターは「(9) たくさんの人にわたってもらえる絵がかけた」「(11) ウケる絵がかけた」という項目に対して「4あまりそう思わない」「5そう思わない」と答える児童が多い項目が並んだ。下記のような思いでは児童は取り組んでいなかったことがわかる。

	1そう思う	2すこし そう思う	3どちら でもない	4あまり そう思 わない	5そう思 わない
(9) たくさんの人にわたってもらえる絵がかけた	38 8.1	106 22.5	159 33.7	97 20.6	72 15.3
(11) ウケる絵がかけた	43 9.1	61 12.9	146 30.9	113 23.9	109 23.1
(14) みんながびっくりする絵がかけた	28 5.9	75 15.9	168 35.6	94 19.9	107 22.7
(15) かわいい絵がかけた	36 7.6	46 9.7	157 33.3	107 22.7	126 26.7
(13) かわいらしい絵がかけた	49 10.4	69 14.6	159 33.7	79 16.7	116 24.6
(10) 絵の具でかいた方がうまくかけた	51 10.8	77 16.3	161 34.1	96 20.3	87 18.4



○自分の作品に対する評価の低さについての分析

「(13) 自分の作品はよくできた」と各項目との相関係数を算出した。相関係数が.40を超え、ピアソンの検定が有意である項目を選出した。「(13) 自分の作品はよくできた」に「4あまりそう思わない」「5そう思わない」と答えた児童を抜き出して(114名)、先の項目とのクロス集計を施した。

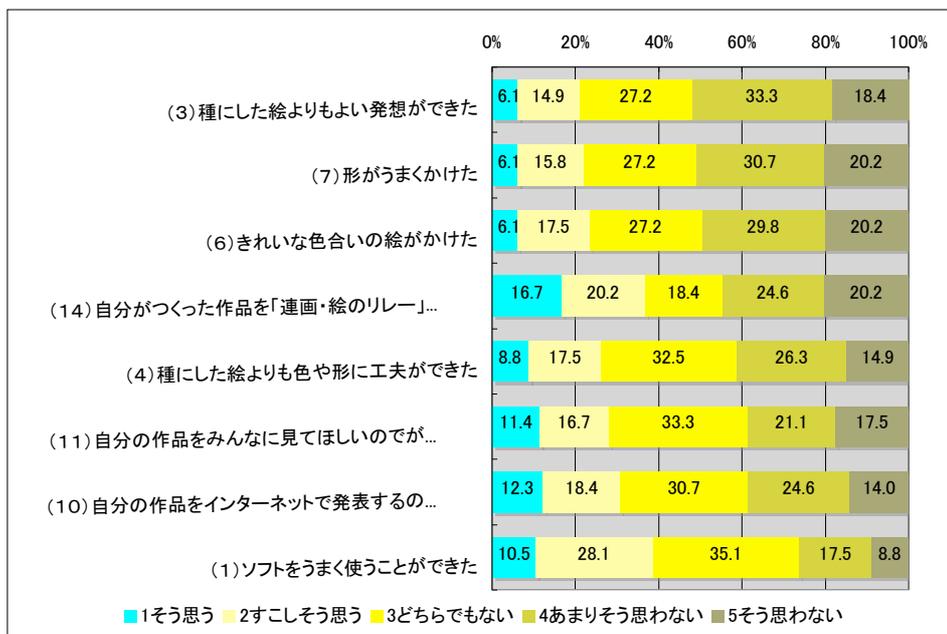
すると、「(3) 種にした絵よりもよい発想ができた」「(7) 形がうまくかけた」「(6) きれいな色合いの絵がかけた」などに、「4あまりそう思わない」「5そう思わない」と答えている子が多いことがわかった。つまり、自分のできばえを「形や色合い」で評価していて、それがうまくいかないと自分の作品への自信がやや低下するのではないかと考えられる。

さらに、「(10) 自分の作品をインターネットで発表するのは楽しかった」「(11) 自分の作品をみんなに見てほしいのがんばって作った」という項目に対しても「あまりそう思わない」と答えているケースが多いことがわかる。自己評価が下がるとこうした活動への参加意欲がそがれることが分かる。

しかしながら、それがソフトのためかという点、「(1) ソフトをうまく使うことができた」にはいい評価をしていることがわかる。

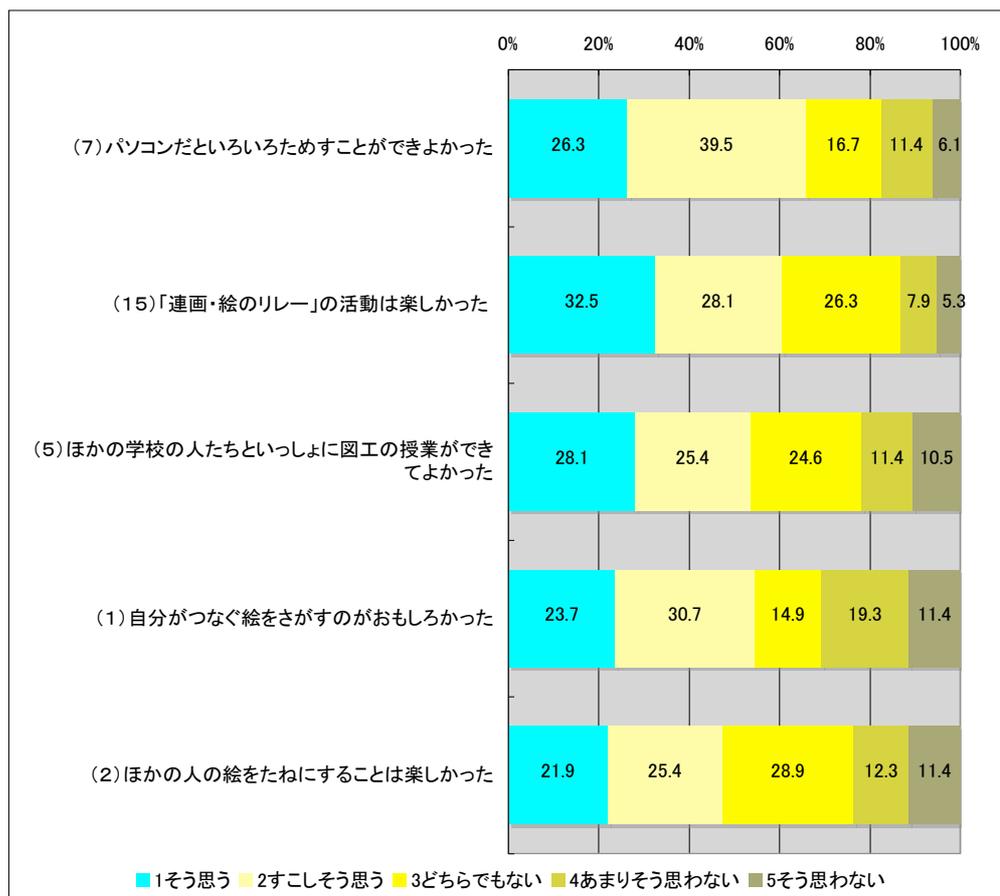
(13) 自分の作品はよくできたに「4あまりそう思わない」「5そう思わない」と答えている人

	1そう思う	2すこし思う	3どちらでもない	4あまりそう思わない	5そう思わない
(3) 種にした絵よりもよい発想ができた	7 6.1	17 14.9	31 27.2	38 33.3	21 18.4
(7) 形がうまくかけた	7 6.1	18 15.8	31 27.2	35 30.7	23 20.2
(6) きれいな色合いの絵がかけた	7 6.1	20 17.5	31 27.2	34 29.8	23 20.2
(14) 自分がつくった作品を「連画・絵のリレー」でまた発表してみたい	19 16.7	23 20.2	21 18.4	28 24.6	23 20.2
(4) 種にした絵よりも色や形に工夫ができた	10 8.8	20 17.5	37 32.5	30 26.3	17 14.9
(11) 自分の作品をみんなに見てほしいのがんばって作った	13 11.4	19 16.7	38 33.3	24 21.1	20 17.5
(10) 自分の作品をインターネットで発表するのは楽しかった	14 12.3	21 18.4	35 30.7	28 24.6	16 14.0
(1) ソフトをうまく使うことができた	12 10.5	32 28.1	40 35.1	20 17.5	10 8.8



こうした結果を得ているが、設問3の「15」「連画・絵のリレー」の活動は楽しかった」「(1)自分がつなが絵をさがすのがおもしろかった」「(2)ほかの人の絵をたねにすることは楽しかった」と言った、連画の楽しさの項目について集計すると、概ね「楽しかった」と答えていることがわかる。つまり、自分の作品に対する自己評価は低いにもかかわらず、連画自体の楽しさは十分に味わっていることがわかる。

	1そう 思う	2すこ しそう 思う	3どち らでも ない	4あま りそう 思わない	5そう 思わない
(7) パソコンだといろいろためすことができ よかった	30 26.3	45 39.5	19 16.7	13 11.4	7 6.1
(15) 「連画・絵のリレー」の活動は楽しかった	37 32.5	32 28.1	30 26.3	9 7.9	6 5.3
(5) ほかの学校の人たちといっしょに図工の授業 ができてよかった	32 28.1	29 25.4	28 24.6	13 11.4	12 10.5
(1) 自分がつなが絵をさがすのがおもしろかった	27 23.7	35 30.7	17 14.9	22 19.3	13 11.4
(2) ほかの人の絵をたねにすることは楽しかった	25 21.9	29 25.4	33 28.9	14 12.3	13 11.4



以上のような結果から、子どもたちは「自分の作品にはあまり自信がないけれど、連画は楽しい。またやりた
い。」という感覚でいることがわかる。また、自分の作品につなげたりつなげてもらうことの楽しさを十分あじ
わっていることがわかる。

総合的な考察

3 総合考察

2003年の調査でも、児童の持つ「自分の作品に対する評価の低さ」が課題となった。今回の調査では、児童の持つスキルだけの問題なのか、他にも原因があるのかさらに詳しい調査を実施した。すると、「3」種にした絵よりもよい発想ができた」「(7)形がうまくかけた」「(6)きれいな色合いの絵がかけた」などに、「4あまりそう思わない」「5そう思わない」と答えている子が多いことがわかった。つまり、自分のできばえを「形や色合い」で評価していて、それがうまくいかないと自分の作品への自信がやや低下するのではないかと考えられた。しかしながら、児童は、連画におもしろさを十分感じながら活動していることがわかった。

4 課題

○どのような支援を行うと、教師の期待が達成されるか、指導したことについてさらに調査し明らかにする。

5 謝辞

「スクール版連画プロジェクト」の維持管理については、安齋利洋氏に絶大なる援助をうけた。また、中村理恵子氏には、子どもたちの興味関心をひきだす種になる絵の提供をいただいた。さらに、連画の活動には多数の方のご支援・援助をいただいた。ここに記して、お礼を申し上げるしだいである。