

2004年度
コラボレーション・アート「学校連画：絵のリレー」に
教師の実践に関する意識調査報告

2.2 教師の意識調査

2.2.1 調査目的

コラボレーション・アート「学校連画：絵のリレー」(以下 連画)に取り組んだ教師が、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。

2.2.2 方法

(1) 調査対象者

連画の授業を行った教師 19名

(2) 調査期日 2005年 1月7日 から 同20日

(3) 調査項目

以下アンケートにお答えください。

○あなたのお名前と所属をお書きください。

お名前

ご所属

○連画への参加歴をお聞かせください。

2002年度 教師自身 児童

2003年度 教師自身 児童

2004年度 教師自身 児童

1、「連画・絵のリレー」の活動に参加した動機を書いてください。

2、「連画・絵のリレー」に、どのような期待を持って参加されたのか書いてください。

3、「連画・絵のリレー」に参加してみて、

- (1)あなたの期待どおりだったことは何ですか。
- (2)あなたの期待どおりではなかったことは何ですか。

4、あなたのご指導の中で下記のようなことを行いましたか。

- (1)アナログ(紙など)のカンプリアン・ゲームを行う
- (2)描画ソフトのマニュアルの準備
- (3)描画ソフトの使い方の説明
- (4)描画ソフトに慣れる時間の設定
- (5)連画のやり方の説明
- (6)種絵(中村さん作)の鑑賞
- (7)連画のマニュアルを使用
- (8)ワークシートの活用
- (9)お互いの絵の鑑賞
- (10)全体俯瞰図の鑑賞
- (11)その他

5、アナログカンプリアン・ゲーム(紙など)と、実際の連画との関連についてのご意見をお書きください。

6、「連画・絵のリレー」へのお考えについて

- (1)「連画・絵のリレー」は、パソコン等を使ったデジタル表現として、どのようにお考えですか。
- (2)「連画・絵のリレー」は、交流活動として、どのようにお考えですか。
- (3)「連画・絵のリレー」は、図工の活動として、どのようにお考えですか。

7、今年度、連画の活動に参加した子どもたちが、今年度以前にデジタル表現に取り組んだことがあれば簡単にお書きください。

8、連画の活動についてのご意見やご要望がありましたら、ご自由にお書きください。

1、「連画・絵のリレー」の活動に参加した動機を書いてください。

参加の動機は、大きく分けて以下のようなものであった。

- ・交流がしたかった
- ・ITの実践がしたかった
- ・佐藤さんの実践発表を見て
- ・デジタルのよさを感じて
- ・ワークショップで連画を体験してそれを子どもたちにも味合わせたかった

以上のことから、参加した教師は様々な動機から連画に参加していることが分かる。特に「絵をつなぐ」という連画そのものに対する興味をあげている場合が多い。

以下、主だった意見を列記する。

図画工作科においても、ITを活用することによってこれまでとは違った学習が取り組めるのではないかと考え、参加を希望した。
これまで、いろいろな学習の中で、一人では生まれない活動(学び)を数多くつくりたいと思っていた。連画はまさしく、一人ではできず、仲間がいるからこそ生まれる活動であることや、クラスの中や外でも交流してほしかったから。
・簡単な交流を考えました。ネットやデジタルの特徴が生かされているので作品がつながる自由発想で、どの子どもも取り組める。(その子のレベルにあわせて)描くソフトのスキル(技術)アップネットを意識させることができるコメントも書き込めるし見ることもできるネチケットの指導を兼ねて
インターネットの向こう側にいる同世代の人の存在を意識して、クラス以外でも交流の輪を広げてほしかったから
「発想」と「描画技術」とのギャップで、せっかくのイメージが実現できない子供たちを多く見てきました。デジタル表現はやり直しが簡単にできるため、描画技術の壁に思いを阻まれた子供たちに効果的な活動であると思い、参加させていただきました。
単なる個人のお絵書きという行為をこえてともに活動できる共同学習の面白さが存在すると感じた教育のあり方に新たな捉え方が導入できるのではないかと思った
2004D-pro春の公開研究会の連画のワークショップに初参加し、子どもにもデジタルで表現することの楽しさを味わわせたいと思ったから。また、ネットワークを使い離れた場所で描いている見知らぬ子どもの絵をつなげることを通して、友達の輪を広げられることを実感してほしかったから。さらに、多くの絵を目の当たりにできるため、そこから作品の良さを感じ取る「鑑賞能力」を付けさせたかったから。

1、「連画・絵のリレー

参加の動機は、大きく分けて以下のようなものであった。

- ・交流がしたかった
- ・ITの実践がしたかった
- ・佐藤さんの実践発表を見て
- ・デジタルのよさを感じて
- ・ワークショップで連画を体験してそれを子どもたちにも味合わせたかった

以上のことから、参加した教師は様々な動機から連画に参加していることが分かる。特に「絵をつなぐ」という連画そのものに対する興味をあげている場合が多い。

以下、主だった意見を列記する。

図画工作科においても、ITを活用することによってこれまでとは違った学習が取り組めるのではないかと考え、参加を希望した。
これまで、いろいろな学習の中で、一人では生まれない活動(学び)を数多くつくりたいと思っていた。連画はまさしく、一人ではできず、仲間がいるからこそ生まれる活動であることや、クラスの中や外でも交流してほしかったから。
・簡単な交流を考えました。ネットやデジタルの特徴が生かされているので作品がつながる自由発想で、どの子どもも取り組める。(その子のレベルにあわせて)描くソフトのスキル(技術)アップネットを意識させることができるコメントも書き込めるし 見ることもできるネチケットの指導を兼ねて
インターネットの向こう側にいる同世代の人の存在を意識して、クラス以外でも交流の輪を広げてほしかったから
「発想」と「描画技術」とのギャップで、せっかくのイメージが実現できない子供たちを多く見えました。デジタル表現はやり直しが簡単にできるため、描画技術の壁に思いを阻まれた子供たちに効果的な活動であると思い、参加させていただきました。
単なる個人のお絵書きという行為をこえてともに活動できる共同学習の面白さが存在すると感じた教育のあり方に新たな捉え方が導入できるのではないかと思った
2004D-pro春の公開研究会の連画のワークショップに初参加し、子どもにもデジタルで表現することの楽しさを味わわせたいと思ったから。また、ネットワークを使い離れた場所で描いている見知らぬ子どもの絵をつなげることを通して、友達輪を広げられることを実感してほしかったから。さらに、多くの絵を目の当たりにできるため、そこから作品の良さを感じ取る「鑑賞能力」を付けさせたかったから。

2、「連画・絵のリレー」に、どのような期待を持って参加されたのか書いてください。

交流を期待する教師が多い。しかし、そのことが「今一步であった」としている人が多い。連画に限らずデジタル表現をあたえることで、「描画への苦手意識の克服」をあげる教師は多い。(例:DPP,コンテスト)。

このあたりは、「デジタル表現研究会」ということで、明らかにしていきたい。

- ・他の学校とのつながり(交流)
- ・連画のおもしろさを味わせたい
- ・自分の発想を広げてほしい
- ・相手のよさに気付いてほしい
- ・描画の苦手な児童への意欲にしたい。

外国との交流で言葉を使わずにどんど絵がつながっていったらおもしろいと思ったから
ほかの地域の小学生との交流を通して、視野を広げて欲しかったから。
他校の子どもたちの絵から様々な刺激を受け、創作意欲が高まること。ネットワークであっても、相手を意識し、つながる喜びを感じること。
まだ所属校はその当時、まったく情報教育ができていなかったので、子どもの絵が学校や県を越えてつながっていくこと、つまり「ネットワークでつながる楽しさ」を体感させたかったから。
子どもたちに世界の広がり気付いてほしかったから
子どもたちが楽しんで参加してくれる、難しい操作も理解してくれるようになる。他の学校にもたくさん同じ年代の子どもたちがいて、同じ活動をしていることを感じてもらいたい。
連画については、過去にその実践を論文等で知っていた。活動自体の面白さはあると、考えていた。その面白さに子供たちを引き込み、活動を活性化することができるのではないかと考えていた。
仲間がいるからできたかけがえのない絵であることの実感。仲間の持つイメージやよさを自分の作品の中に取り込むことで、表現力が身につくのではないか。
・つながりの広がり、NET利用ではならぬ可能性に期待した。一般アナログではできないこと。
相手の絵に触発されて、気軽に自分の発想を広げてほしい。相手の絵のよさに気づき、つなげあう喜びをもってほしい。エレメントのスキルを目的意識を持ちながら高めてほしい
上記ともかかわりますが、イメージの広がりを大事にできる活動であると期待していました。
友達同士絵をつなげると言うネットワーク化する概念に共感した。総合学習などにもいかせる可能性をもつと考えた。
ある子の絵を消したり付け加えたりスタンプを使ったりして少しアレンジすれば簡単にできるので絵の苦手な子ども絵を描くことを楽しんほしい。失敗してもやり直しができるため大胆な構想を練ったり、繰り返し行うことで意外性のある絵を描いたりしてほしい。アナログ表現とデジタル表現の違いを知り、それぞれの良さを体感してほしい。ネットワークを通じて多くの友達とつながる喜びを実感してほしい。多くの絵を見ることにより鑑賞能力を高めてほしい。
お絵かきソフトを目的意識を持って高めたい。自分の絵が世界に発信され、そして、その影響を受けた人がどんな絵をつなげてくるのか楽しんでほしい。自分にとってお気に入りの絵を見つけることと、どんなところがよかったのか話し合いたい。技術の面で発想の豊かな児童の絵を提示して、どういう風にしたらこうできるのか描画の苦手な児童への意欲にしたい。

3、「連画・絵のリレー」に参加してみて、

(1)あなたの期待どおりだったことは何ですか。

つなげてもらったことのうれしさがある【エンカウンター効果】。しかし、反面、「つなげてもらえないさみしさ」も内抱している。【梢の問題】

児童の反応(D小)「私の絵につなげてもらえなかった。今度機会があったら頑張る」がある。

なぜ、連画(デジタル)だと苦手意識がなくなるのだろう。また、なくなったと考えるのだろうか。

そのあたりもあきらかにしていきたい。

新奇性、PCの持つ本来の魅力、ふだんの授業ではないという感覚(体育のような)があるのではないか。

・他の学校の友達のよさを感じることができた

・つながりの感動が味わえた

外国の子供達の発想がおもしろく、言葉が通じなくても絵でつながれること

子どもたちが生き生きと活動してくれた。

他校の友だちの絵から、それぞれの良さを感じることができたこと。他校の人と関わるひとで、意欲が高まったこと

絵が「ぼわっ」と(子どもの表現)、つながっていく様子に感動していたようす。また全体の俯瞰図を見せると一つの絵が種になってこんな大きな絵につながるんだぁ〜と実感できたこと。

連画のもっている世界に子どもたちがひたってくれたこと

子どもたちが楽しんでくれた。難しい操作を覚えてくれたこと

具体的に何も活動出来なかった。理由は、幾つかあるが私自身の学級経営の中に、連画を位置づけて活動が必要と思える場面が見つからなかった。

自分一人ではできない、みんなと同じ場で、つなげるという作品づくりができたという実感。

・つながりの感動が味わえ、共有できた。クラスで1点を選ぶことで、子供たちは、とても生き生きと活動していました

これまで、じっくりコンピュータを使った経験のない子どもたちなので、最初は時間がかかったが、それぞれの自由な発想を楽しんでいたし、意外な児童の発想力に感心することがあった。コメントを入れる欄で、相手の絵のよさをほめ、それに対し、自分がどうつなげようとしたのかを書き込むことで、前と次に続く作者を意識できたこと。

思い通りの表現ができなかった時、子供たちは「もう一度やり直す」ことに抵抗を感じず何度でもやり直そうとしていました。特に下書きは上手でも、絵の具を使うと思い通りに描けないタイプの子供たちは、とても生き生きと活動していました。

やや期待外れであった

子どもの興味・関心度が非常に高く、連画の時間を楽しみにしていたこと。アナログ表現では見られないおもしろい発想や子どもの表れが見られたこと。自分の絵につなげてほしいという思いがあり相手を意識して描いていたこと。

まず、種絵の話をしたときに、自分達のために書いてくださったんだという話しをして、これからの取り組みへの意欲につながった。種絵に対して、「うまい」「本格的〜」「これをいじっちゃっていいですか」など種絵に対するうれしい気持ちが伝わってきた。自分の絵に子ができたときに一番うれしかったようだ。お絵書きソフトの機能をフルに使って、描画の苦手な児童の活躍の場ができた。図工に対して、苦手意識の強かった児童が図工に対して意欲的になってきた。絵が「生きている」のがよかった。

(2)あなたの期待どおりではなかったことは何ですか。

連画に限らずデジタル表現をあたえることで、「描画への苦手意識の克服」をあげる教師は多い(DPP,コンテスト)。

このあたりは、「デジタル表現研究会」ということで、明らかにしていきたいところである。

- ・評価をどうするかなどの課題も多かったこと。
- ・つないでくれたことを確認する時間を設定することが難しかった。
- ・表面的なおもしろさでおわる

種絵から出発するので、もう少しコンセプトをいくつかのテーマに絞ってやってもよかったかも

活動を開始したの時期が早くて、自分の学校の友だちの絵にしかりレーできなかったこと。

デジタル表現の経験が少ない子どもたちのため、自分なりの発想をいかすことや大胆な手法を取り入れることが少なかった。何度か経験するなかで育てていきたい。

教科「図工」の学習として捉えるのが難しかった。発想を広げる、概念を砕く意味ではこのシステムはとても有効。しかもネットワークでどんどん広がるので。しかしその前提に操作技術をマスターしないとイケないとか、**評価をどうするかなどの課題も多かったこと。**

世界の広がりをあまり感じていないで、自分の世界だけにいた子が多かったこと

同じ時間帯の活動が難しかったので、つないでくれた喜びが意外と小さかった。また、つないでくれたことを確認する時間を設定することが難しかった。

単にこの連画をすれば、表現力が身につくというものではないということ。(当たり前かな・・・)

・私自身、種絵の分析があいまいだったので児童には、種絵がなんの絵なのか、難しかったようです。

切り取った絵の多くが、はっきり何と分かる動物だったり、魚だったりしたので、その延長線で絵がつながってしまっただ。挿絵風・写実風になったので、大胆さが欠け、ちょっとつまらない気がした。連画が大きく広がった時点で、その広がりを印刷して掲示しようとしたけど、一部しか印刷できなかつたり、大きくならなかつたりした。(仕方が違うのかもしれない)ほんとは、模造紙大に掲示したかった。

連想すること、発想することの重みが、子供と私とでギャップがありました。子供たちはあくまでも「もとの絵」の一部に感覚的に反応しており、一番おおもとのつながりまではなかなか意識できていませんでした。また、絵の中に込めた「思い」が薄れ、単に「アレンジする」面白さに終始してしまったように思います。

初めは面白いと感じたが思考の深まりと言う点で限界があった。**表面的な面白さ ゲーム的要素に終わる可能性がある。**

爆発的な広がりが見られなかったこと。1人1台のパソコンがないため、2人組になる子もいて評価がしにくいこと。一枚の絵を描くのにかかる時間がかかること。**他の地域・学校の友達との輪を広められなかったこと。**(実際、絵だけでは相手のことがよく分からず「友達になりたい」「どんな子だろう」という思いをもつまでに至らないことが分かった。また、同じ学年の子だともう少し親しみがわくのかもしれない)

一つの絵に対しての思い入れが強すぎて、時間が足りなくなりました。(途中やめのような感じになってしまう児童もいた)たくさん絵が描きたかったんで、ちょっぴり残念だった。一つの絵に対して、希望が集中して、それを振り分けざるを得なかった。(人気のある絵はやはりつなげたい。なぜつなげたいと思うのかをもっと深めたい)

やはり発想力が乏しい児童にとっては、描いてはやり直しの繰り返しになる。また、操作を間違えて思ったようにならないことで手間取ることもあり、**喜びを感じるまでにいかなかったので、期待した効果がなかった。**でも、これは時間の確保やサポートする者によって変わってくることもあると思う。

4. あなたのご指導の中で下記のようなことを行いましたか。

○多かったのは、

「(5)連画のやり方の説明」

「(6)種絵(中村さん作)の鑑賞」

「(10)全体俯瞰図の鑑賞」

「(9)お互いの絵の鑑賞」であった。

○少ないのは、

「(8)ワークシートの活用」

「(2)描画ソフトのマニュアルの準備」であった。

もともと、「こうしたものは用意しなくてもできる」ということなので少ないのだろう。

（1） 準備	（2） 描画ソフトのマニュアル	（3） 描画ソフトの使い方の説明	（4） 描画ソフトに慣れる時間の設定	（5） 連画のやり方の説明	（6） 種絵（中村さん作）の鑑賞	（7） 連画のマニュアルを使用	（8） ワークシートの活用	（9） お互いの絵の鑑賞	（10） 全体俯瞰図の鑑賞	（11） その他
			1	1	1					
			1	1	1		1	1	1	昨年の全体俯瞰図を見せた。今年度の俯瞰図をプリントアウトして掲示した。日本の白地図に参加している学校を表記し掲示しておいた。
1			1	1	1			1		
	1	1		1	1		1	1	1	全体俯瞰図の教室掲示(他の職員への意欲付けもあって)
1	1	1	1	1		1				
1			1		1				1	
		1		1		1		1	1	
1	1	1		1	1	1		1	1	
		1		1	1			1		
1	1	1		1	1	1		1	1	
1				1		1		1	1	
1		1	1	1	1	1			1	
1		1	1	1	1				1	
1								1	1	

5、アナログカンプリアン・ゲーム(紙など)と、実際の連画との関連についてのご意見をお書きください。

とにかく、「賛否両論」である。連画の事前準備と考えればよいか。
しかし、これだけを取り出してみると、評価が分かれる。

- ・発想のトレーニングになった
 - ・即時性という点ではよい
 - ・つながりをはっきりと意識できる
 - ・より連画のよさを感じさせる
 - ・アナログでもつながるよこびを感じられる
- しかし
- ・実際の連画より発想の転換が少ないように感じた
 - ・この実践でどのような力が身に付くのか疑問が残る

アナログはやってません

発想のトレーニングとしてカンプリアンは行い、連画は子どもにとって一つの作品であるように思う。

アナログカンプリアン・ゲームをすることで、連画のイメージをもつことができる。また、ネットを使い顔がみえない相手になっても、画面の向こうに人が描いていることを意識しやすくなる。アナログカンプリアン・ゲームは発想力を鍛えることができる。連画は相手を待たせないで、じっくり時間をかけて考え、完成度の高い作品を仕上げることができる。

今回、アナログは時間の関係でできませんでしたが、アナログでやってデジタルでやるとよりデジタルのよさや逆にアナログのよさを実感することができたのかなあ〜と思ってます。子どもたちは今回で2回目の参加。何かひとひねり入れようと考えてくれましたが、どうも落語の落ちではないけど、その「ひとひねり」が高いハードルになった子もいたのも事実。もっと自由に発想させてやってもよかったのかなあ〜と反省しています。

即時性ということでは紙の方がいいと思う。しかし、27人が全員で一斉にやったところ、つなげる線が入り乱れてよくわからなくなった。これをデジタルで解決してくれているカンプリアンシステムのすごさを感じる。ここがデジタルのよさということだろう。

カンプリアンゲームを事前にすると、連画リレーの活動内容の説明がしやすかった。が、カンプリアンゲームでは発想の転換みたいなものが連画リレーに比べて少なかったように思う

子供たちの発想を広げるという観点から、おもしろい取り組みであると考えている。しかし、この実践に取り組むことで子供自身にどのような力が付くのかには疑問が残る。学級内でアナログカンプリアン・ゲームをする場合、その場で教師が様々なサポートができる。子供たちの学習の状況を見ながら、対応することもできる。だから、適切な指導も可能であるとする。実際に取り組んでいないので何も言えないのだが、連画ではどうだったのだろうか考える。

アナログカンプリアン・ゲームなどの経験がないので、関連は・・・?

・微妙な配色を、描画ソフトだと、原色?的にあらわしてしまう傾向がある。連画がとつながりが一目両全。意識しやすい。紙だと、ものすごいスペースになってしまった。

やり直しが効くので、その分創作エネルギーが発想力にいくのでは。アナログの方はやったことがないので具体的な比較は難しい

アナログカンプリアン・ゲームは絵の中に込められた要素が少ないのですが、実際の種絵は作品としても素晴らしく、要素が多く込められていたため、「つながり」が分散してしまったような気がします。アナログの場合の方が子供たちはつながりを意識して活動していました。

アナログカンブリアンゲームをし、ある絵から連想することの楽しさや、友達が連想した絵を見てなぜそういう絵になったのかを考えるおもしろさ、絵が次々と広がりを見せる驚きなどを実感した上で連画をすると、より連画の良さを感じることができる。また、連画への意欲付けにもなる。

アナログは短い時間でもすぐにできるので、クラスの小さい班でも取り組み、盛り上がった。デジタルはカラーになったところがうれしかったようである。また、加工も簡単にぎやかな絵ができた。

アナログでも十分に楽しさやつながる喜びは感じられる。また、そこで、相手を意識することの指導もできる。そのうえで、連画に取り組んでいるので、子どもたちの意識がつながっていく。パソコンでも同じように自分の発想で絵を描いていけることへの期待感をもって取り組める。

6、「連画・絵のリレー」へのお考えについて

<p>(1)「連画・絵のリレー」は、パソコン等を使ったデジタル表現として、どのようにお考えですか。</p>	<p>(2)「連画・絵のリレー」は、交流活動として、どのようにお考えですか。</p>	<p>(3)「連画・絵のリレー」は、図工の活動として、どのようにお考えですか。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・何度でもやり直しが効く ・様々な表現方法が楽しめる ・描画ソフトを使うスキル向上に役立つ。自由な発想のトレーニングになる ・「さあ、繋げよう!」だけでは深い表現はできないような気がします。 ・「絵をかく」ということでは『荒いタッチ』になりがちである。 	<ul style="list-style-type: none"> ・どの学校でも交流活動に参加することができる。 ・意見がもらえることの喜びと、自分の絵につながることで認められた、選ばれた気持ちが嬉しいといっていました。 ・遠くと繋がっている感じをあまり子どもは実感できなかったようです。 ・やはり文字ベースの交流が必要である。 ・つながったかどうかを確認する時間が必要になり、その設定が難しかった。 ・連画は交流のためのイベントに終わらせるべきではないと思う。 ・他の活動と組み合わせることが大事 	<ul style="list-style-type: none"> ・結構奥深いものだと感じます。 ・絵を描くことに興味を持たない子や自信のない子に、創作意欲を持たせやすい。 ・準備段階と考える ・発想力をみる活動としてよい。 ・やらなくてはならないことが多い中で「図工」として年間指導計画に位置づけるのは難しいと思った。 ・図画工作の取り組みとしては、ねらいが明確でないために、どうしても取り組ませたいと考える取り組みではなかった。 ・他者のよさを感じとり、創造的な表現力が身につくかはわからない。 ・絵を描くと言う活動とは違うように思う 観点別評価ができてにくい
<p>簡単に他の作品を取り入れたり、付け加えたりできる</p>	<p>国際交流で使うとおもしろい。ただ偶然性だけを求めるのではなく、いくつかのコンセプトをきめてそこから広がりをつけるとおもしろい。たとえば食べもの、新エネルギー、服装、家など、文化比較等に使える</p>	<p>今回は考えてない</p>
<p>十分、意味のある活動ができると思います。しかし、それには教師が取り組みに対する、視点を十分話してやる必要があるように思います。「さあ、繋げよう!」だけでは深い表現はできないような気がします。どうしてこのように繋げたか、子ども自身が持っている必要があると思います。</p>	<p>遠くと繋がっている感じをあまり子どもは実感できなかったようです。可能であれば、同じ時間帯にテレビ会議で繋げ、お互いの活動風景を移し、感想を言い合うことなどしたらもっと、盛り上がったかもしれませんね。海外バージョンの俯瞰図を見せたら、子どもたちは「絵が違う!外国だー」と叫んでしました。それにも参加してみたいようでした。</p>	<p>はじめは簡単に考えていましたが、2年やってみて、結構奥深いものだと感じます。短絡的にを表現した子どもの作品は、前の絵と似たようなものにしかありませんでしたが、深く追求した子どもの作品は結構面白いものができあがったように思います。</p>

<p>何度でも試したりやり直したりすることができるため、納得のいく作品に上げることができる。ソフトを使うことで、様々な表現方法を楽しむことができる。</p>	<p>特に事前の活動は必要なく、どの学校でも交流活動に参加することができる。自分たちとは異なる発想をもつ作品から刺激を受けることができる。自分の絵をつなげたり、つなげてもらったりすることで、画面の向こうの人を意識できる。</p>	<p>絵を描くことに興味を持っていない子や自信のない子に、創作意欲を持たせやすい。色の数が多く、簡単に修正できるのでイメージした色になるまで何度でも試してみることができる。</p>
<p>「つながるって楽しい」「本物ってすごい」「できるって嬉しい」の3つのテーマでうちの学校は情報をすすめているので、その「つながるって・・・」の部分でとても有効なポータル教材だと思っています。</p>	<p>絵は言葉を必要としいので、交流しやすい反面、相手がどう受け取るのか相手次第という点もあるので、交流する初期の段階ではいいと思いますが、やはり文字ベースの交流が必要で、これはあくまでもサポート的、きっかけ的交流なのかなあ～と思いました。「この絵をつないでくれた人にメッセージを書こう」や「この絵の紹介ビデオ」なんてあるともっと交流ができるのかな～とも思いました。ただ、子どもたちは絵を直感的にみて、「この絵にする!」と決めていたようなので、その絵の背景にある作者の意図なんてあまり考えていなかったようです。</p>	<p>イメージをふくらませる活動としてはOK。デジタル表現のとっかかりとしてデジカメ活用と併用して使うといいのかなあなんて思いました。</p>
<p>やり直しが効く事、恐さを感じることがなくどんどんとできることがいところだと思ふ。しかし、「絵をかく」ということでは『荒いタッチ』になりがちである。これは「より多くの絵をかこう」という子どもたちの気持ちが強かった(本校では)ためであつたらう。</p>	<p>絵に「人間」を意識させるだけのものは感じられなかったと思ふ。しかし、この連画の性質上、「こずえの問題」が起きて来る。このエンカウンターグループセラピーの観点からすると、「交流」というものを意識しなければならぬかと考えている。</p>	<p>PCの絵をかくための準備段階として考えた。つまり、ひとつのステップと考えている。</p>
<p>とっても良いと思ふ。アナログの世界ではやり直しがきかないので自分が表現したいことを上手に表せず、あきらめてしまうこともあるが、やり直しができるので、やりたいことをすべてできると思ふから。>></p>	<p>自分たちが制作した時間と他の学校が制作した時間がちがうので、つながったかどうかを確認する時間が必要になり、その設定が難しかった。ただ、今年度は「ひとこと」があり、それを読んでいくだけでも楽しいと思ふ子どもがいたりして良かったと思ふ。>></p>	<p>年間指導計画に設定されてはならず、やらなくてはならないことが多い中で「図工」として位置づけるのは難しいと思つた。</p>
<p>表現活動としてはおもしろいと思ふ。学習としては、疑問が残る。</p>	<p>交流を主たる目的とするならば、取り組みとして成立するし活動も活性化して子供たちの喜ぶイベントにできると考える。しかし、連画は交流のためのイベントに終わらせるべきではないと思ふ。</p>	<p>図画工作の取り組みとしては、ねらいが明確でないために、どうしても取り組ませたいと思ふ取り組みではなかつた。</p>

<p>デジタル表現として、連画は適していると思う。</p>	<p>結果としてつなげるだけでなく、つながった前後の絵などに対して、コメントを入れるなどすることで、深まりのある交流活動になると思う。</p>	<p>関心・意欲面での向上が図れることは、言うまでもないと思う。他者のよさを感じとり、創造的な表現力が身につくかは、わからない。ただ、色彩については、パレットの上で色をつくるのではなく、たくさんある中から色を選ばなければならないことから、色については今まで以上に考えるハメになると思う。</p>
<p>デジタル表現ならではの活動だと思います。昨年も書きましたが、図工の専科からは、作品をまねるのではなく一部改ざんになるのに否定的な見解がありました。</p>	<p>意見がもらえることの喜びと、自分の絵につながることで認められた、選ばれた気持ちが嬉しいとっていました。</p>	<p>デジタルの図工(福田先生の言葉の頭考)そのものだとかんがえます。ただ、発信するじてんで、相手作品の著作権を意識させないといけないかもしれません。</p>
<p>描画ソフトを使うスキル向上に役立つ。自由な発想のトレーニングになる</p>	<p>特に面倒なお膳立てがいらずに、気軽に交流でき、自分たちと違った環境にいる子どもたちの発想に刺激を受ける点が良い。</p>	<p>発想力をみる活動としてよい。</p>
<p>デジタル表現ならではの活動だと思います。授業としてよりも、子供たちの自由な活動の中に組み込めたらいいなと思います。</p>	<p>絵のつながりは喜んでいましたが、その向こう側に誰かがいて、知らない世界と生活がある、ということはなかなか意識できませんでした。絵のリレー単体で交流するのではなく、その他の活動と組み合わせることが大事だと考えました。</p>	<p>造形遊びとしての扱いになると思います。一人1台のパソコンが確保できることが原則になりますし、操作スキルもそれなりのものが要求されます。現在の本校での環境では、一単元として組み込むのは難しいと思います。</p>
<p>一つ一つの絵を分析すると、思いつき 類似した形態 イラスト的要素 漫画的要素の深まり程度であった。結局自然発生的に活動は展開したが、結局何がねらいなのかまとまらない 活動というそのものに終止する現象がみられた どちらなくいえば 結論を見いだすことなく 造形遊び的要素が強く、活動のプロセスを楽しむことができた事は事実である。 なかなか難しい パソコンの活用度による能力差がみられる ソフトの利用が十分理解できず時間ばかりかかる</p>	<p>学校の授業としては向かない ワークショップなど学校外やクラブ活動などの遊びとして使用できる 学問としては成立しにくいのでは ねらいの設定 授業設定など評価のありかた 観点評価の基準など設定しにくい 客観的な評価がしにくい 図工の概念碎きのトレーニングの一例として活用できる</p>	<p>図工の楽しさを味わう授業の導入に使える 絵を描くと言う活動とは違うように思う 観点別評価ができていく</p>

<p>多くの色を使えること、描いたり消したりするのが容易であること、スタンプを活用できることなどのデジタル表現の良さに加えて、ネットワークを通して離れた地域の子の絵と容易につなげ発想の広がりが一目で見られるし、つながるのが速いので、デジタルならではの効果があると思う。</p>	<p>絵を通してでしか相手のことは分からないため、交流活動とはあまりいえない。紹介文のところに顔写真でもあれば親しみがわくのかもれない。</p>	<p>自分としては活動回数を増やして連画の良さを感じさせたかったが、他校との時間的な兼ね合いや時数を考えると難しい。本校の年間計画では(教科書の単元中心だが)絵を描く活動よりも創作活動の方が多いため、さらに時数としては苦しいものがある。また、パソコン室が決まった期間で学年割り当てになっているので、タイムリーな時期ならよいがいつでも使えるわけではなくこれも困難。</p>
<p>発想を楽しむ活動としてよい</p>	<p>他の学校の友達の絵につなげるとい、学年の枠を超えた取り組みだと思ふ。</p>	<p>思い通りの色を、絵の具で作ることができない児童にとって、大変ありがたいとくみだった。描画が苦手の思いが伝わりやすかったと思ふ。</p>
<p>とてもすてきなことだと思ふ。やり直しができることはこどもたちにとっては思いっきり描けることにつながる。回数を多く取り組むことで、発想力に乏しい子も生き生きと表現できるようになるのではないか。</p>	<p>この連画がきっかけで、別の交流に発展させることも可能かもしれないし、交流を続けているぶんには、さらに絵でつながる交流もできると思ふ。</p>	<p>単元として組み立てていくことは難しかった。</p>

8、連画の活動についてのご意見やご要望がありましたら、ご自由にお書きください。

連画用のサーバーや機材の貸し出しがあればおもしろい。国際交流で、偶発的なえのでき方ではなくて、文化比較や、どんどんリレーで絵を成長させていくことなどができればおもしろい。

難しいと思いますが、動いて生きている連画の俯瞰図が見られたらいいなあと思います。

昨年度担当した子どもたちは、2年間続けて取り組むなかで少しずつ自分らしさがみられ、大胆な絵を描くようになったと思う。来年度以降も継続できたらうれしい。また、交流相手も海外などへと広げていきたい。

6年ぶりに学級担任にもどって子どもたちが以前よりも変わってきているかなあと思う今日この頃です。「感動する」とか「実感する」とかいうのを「かっこよくない」と思っている子どもも多くなってきたのかなあ〜。感情の表現をどれだけ豊かにするかが今、うちの一番の課題です。その意味では「絵」という他教科とは違い、自分の思いを表現する活動にデジタル活用していくこの企画は、すばらしい取り組みだと今でも思っています。ただ評価の面や教科とのつながりを問われればちょっと厳しいのかなあ〜とも。僕は全体の俯瞰図を見せて、自分の学校のところを

来年も続けてほしい。その子の成長も見たいので。

・参加の機会を与えてくださりありがとうございます。本学年では、スキルアップ、交流の登竜門、ネットの意識、としてとりました。

海外の児童とできたらもっと発想が広がる。色使いとかも違って新鮮なのは？

単なる遊びとして活用できるが 深まりは見られない 持続的な高まりはみられない 何度もやると飽きてしまう傾向もある やったことのない児童には効果がある。大人を対象にするには向かない 飽きてしまうという実際体験した武蔵野美大(通信課程)の講師からの意見ー 実際昨年 卒論のテーマとして提案したが取り上げられなかった。校内ネットワーク化が難しい 実際ANCLEという研究所に問い合わせソフトをためした JavaミドルウェアANCLをベースに開発した画像共有アプリケーションです。画像はJPEG形式をサポートしてい

子どもたちは新しいデジタル表現活動にとっても意欲的で、連画は子どもの気持ちを動かせるすばらしいものだと実感した。あとは「交流活動」として絵とつながることを通して人とつながることも意識させたい。そうすることで、さらに意欲が喚起されるのではないだろうか。また、実施期間にもう少し幅をもたせていただけると時数もパソコン室活用も調整できる。

やはり、海外との交流です。絵でつながることの喜びは大きいです。

3 総合考察

(1) 教師の期待と一致したところ

○つなぐことの面白さや意欲の高まりについては、教師の期待通りの結果となっている。
子どもたちも教師も、連画の活動の本来の「絵をつなぐことのおもしろさ」を述べている。それを味わうことで、興味関心が高まったと推察される。

(2) 「教師の期待」と一致していないところ

○交流については、教師は、実際に交流がおきることを望んだが、子どもたちは絵を交流することで満足している。教師の期待するような交流を行なうには、掲示板などのしかけが必要。

教師は、連画の活動が自分の学校以外にも数多くの児童の参加によって成り立っていることや、自他の作品に対する意見交換がなされることを期待していた。さらに国際交流の可能性もあったために、それへの期待もあった。しかし、掲示板などが用意されていなかったなどの理由から交流の深化へはいたらなかった。今後、連画の活動を「交流」という切り口で押し広げるためには、掲示板などのシステムの援助が求められることになるであろう。

○教師は、さりげなくスキルアップできると考えているが、児童はまだ作品に自信をもっていない。

これが、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が必要であり2004年度の活動では、このことをさらに突っ込んで調査をしている。そこで明らかになった原因を取り除くために、教師の支援が必要となるであろう。

4 課題

- 子どもたちのスキルの向上や発想の高まりについて、子どもたちの作品の分析を行うことが必要である。
- 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、お礼を申し上げます。" "