

# 表現と鑑賞を往還することで、 つくりだす喜びを味わう造形活動

—見方や感じ方を深める鑑賞コミュニケーションを大切にしてい—

名古屋立豊岡小学校 教諭 大須賀 章人

## <研究の概要>

鑑賞におけるコミュニケーション（鑑賞コミュニケーション）にゲーム要素を加えた「あそ美コミュニケーション」、ICTを活用した鑑賞コミュニケーション「ちょ美っとチャレンジ」。この二つの手だてで、表現と鑑賞の往還を確かなものにするすることで、自分の見方や感じ方を一層深められるようにし、つくりだす喜びを存分に味わえるようにする。

## <検索用キーワード>

鑑賞 表現と鑑賞の往還 表現と鑑賞の一体化 ICT つくりだす喜び

## I 研究のねらい

### 1 基本的な考え

わたしは児童が、表現や鑑賞の活動の中で、なにか新しいものやことをつくりだす喜びを味わう経験を積み重ねてほしいと願っている。つくりだす喜びとは、表現及び鑑賞の活動を通して、自分の思いを実現したり、新たな意味や価値を生み出したりすることに喜びや楽しみを得ることであり、表現のみで味わうものではなく、鑑賞でも味わえるものであると考える。また、学習指導要領解説で「表現と鑑賞はそれぞれに独立して働くものではなく、互いに働きかけたり、働きかけられたりしながら、一体的に補い合って高まっていく活動である」と述べられていることから、どちらか一方のみでは、つくりだす喜びを十分に味わうことはできないと考える。

わたしはこれまで、鑑賞の方法を工夫することで児童が多様な視点から自分の見方や感じ方を見いだすことができるように取り組んできた。しかし、表現とのつながりが弱く、鑑賞で獲得した知識を生かして表現したり、表現する中で更に見方や感じ方を深めたりする姿はあまり見られなかった。また、活動自体は用紙に感じたことを記入する型にはまったものになり、児童が主体的に取り組むことができていなかったという課題もあった。

そこで、表現と鑑賞の往還の方法を工夫し、そのつながりを確かなものにするこゝで、形や色、作品などのよさや美しさを主体的に感じ取ったり、感じたことを周りと共有したりして、自分の見方や感じ方をいっそう深められるようにし、つくりだす喜びを存分に味わえるようにしていきたい。つくりだす喜びを味わうことは、児童が自ら生活を豊かにしていく力にもつながっていくと考える。

### 2 ねらいに迫るために

表現と鑑賞の往還を確かなものにし、児童がつくりだす喜びを味わうことができるようにしていくためには、表現と鑑賞をつなぐコミュニケーションが鍵となると考える。表現のよさを他者と伝え合い共有することで見方や感じ方が深まり、具体的に表現に生かすことができる。また、コミュニケーションの基盤となる言語活動について、今回の学習指導要領改訂で『A表現』及び『B鑑賞』の指導に当たっては」と、表現と鑑賞の両方で大切になることが述べられている。

そこで、わたしは表現と鑑賞の往還を確かなものにするコミュニケーションを「鑑賞コミュニケーション」と名づけ、充実させていく。鑑賞コミュニケーションには、対象に対する自分の見方や感じ方をもとに、言葉や絵に表したり、他者と対話したりする一連の活動を含める。鑑賞や表現をしながら主体的に対象と関わり、他者と考えを確かめ合うことで、多様な見方や感じ方に触れさせ、自分の見方や感じ方を深めることができるようにしていきたい。

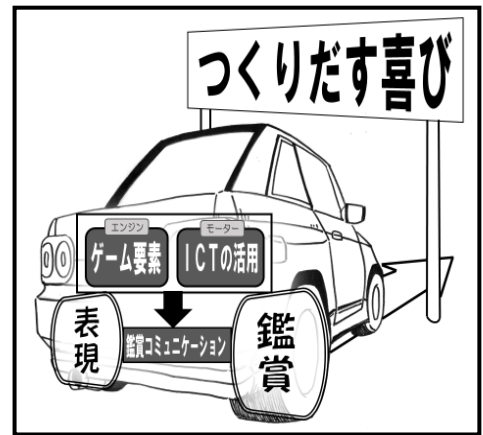
それでは、鑑賞コミュニケーションは、どのようにしたら円滑に行われるであろうか。わたしは、次にあげる二つの要素が大切だと考える。

一つめは、「ゲーム要素をもった鑑賞コミュニケーション」である。ゲームの最大の利点は、人を没頭させ継続的にわくわく感を与えることである。ゲーム要素を取り入れ、活動に期待感をもたせることで、児童の主体性を引き出す効果が見込めると考える。形や色などの造形的な特徴や対象のよさや美しさを、自分の見方や感じ方で主体的に感じ取った児童は、対象を捉える造形的な視点を理解し、それを表現にも生かすことができるようになると思う。

二つめは、「ICTを活用した鑑賞コミュニケーション」である。文部科学省「学びのイノベーション事業実証研究報告書」の中で、ICTを活用するよさとして「試行を容易に繰り返すことができること」が述べられている。感じ取ったよさを、簡易的

に表現として試す場を設けることで、獲得した知識を活動の中で生きるものにしていきたい。また、同報告書では、協働場面でのICTの活用について、「情報端末や電子黒板等を用いて、個人の考えを整理して伝え合うことにより、思考力や表現力を培ったり、多角的な見方・考え方に触れたりすることが可能になる」と述べられている。これは、形や色などの視覚情報に重きがおかれる図画工作科では殊更大きな意味をもつ。試行で獲得した知識をもとに他者と鑑賞コミュニケーションをする際、タブレットPCを活用し、画像を伴うことで、言葉だけの鑑賞コミュニケーションよりも自分の伝えたいことを効果的に伝えることができる。ICTを活用することで、より効果的な鑑賞コミュニケーションが可能となり、表現と鑑賞の往還が確かなものになると考える。

上記内容を踏まえた研究構想図が資料1である。



【資料1 研究構想図】

## II 研究の方法

- 1 研究の対象 名古屋市立豊岡小学校6年生28人
- 2 研究主題に迫る具体的なたてだて

### (1) ゲーム要素をもった鑑賞コミュニケーション「あそ美コミュニケーション」

児童が対象を主体的に鑑賞するためには、活動に期待感をもたせることが大切である。そのために、美術作品や鑑賞する対象を使って、ゲーム要素のある鑑賞コミュニケーション「あそ美コミュニケーション」に取り組む。その際、学びとの両立やコミュニケーションの促進を図るため、①達成する楽しみがある活動、②自然に対象をじっくりと見るような活動、③他者との対話が促されるような活動、の3点を満たしたものになるように工夫する。

ゲームの中で自分の見方や感じ方で主体的に感じ取ったことを、形や色などの造形的な特徴に着目して説明したり、他者と対話する際に根拠として示したりすることで、対象を捉える造形的な視点について確かな理解をすることができる。そして、理解した造形的な視点は、表現に生かされると期待される。

### (2) ICTを活用した鑑賞コミュニケーション「ちょ美っとチャレンジ」

試行を容易に繰り返すことができるタブレットPCのよさを生かして、感じ取ったよさを試し、それをもとに鑑賞コミュニケーションする場として「ちょ美っとチャレンジ」を設定する。試行し、それをもとに鑑賞コミュニケーションを活発にする中で見方や感じ方を確かなものにし、深めていくことができる。また、田中(2021)はタブレットPCの教育機能として可視化機能、個別化機能、共有化機能、深化機能、活性化機能の五つを挙げている。「ちょ美っとチャレンジ」での鑑賞コミュニケーションを活発にするために、その中からコミュニケーションの促進に関わる可視化機能を活用する。可視化機能の活用として、タブレットPCは他の画像撮影機能をもつ携帯型ICT機器(デジタルカメラなど)と比べ画面が大きいので、画像をもとにその場で他者と見合う・指し示し合うといったことが簡単にできる。効果的に他者の見方や感じ方に触れることで、自分の見方や感じ方を深めることができ、また、感じ取ったことを表現に生かすことにつながると期待される。

## 3 検証の観点と方法

実践後に質問紙による調査を行うとともに、児童の活動の様子、作品、振り返りから以下のような項目で本研究が「表現と鑑賞を往還することで、つくりだす喜びを味

わう造形活動」として有効であったか検証する。

- (1) 「あそ美コミュニケーション」は、対象を主体的に鑑賞することで、対象を捉える造形的な視点について理解し、表現に生かすことに有効であったかどうか。
- (2) 「ちょ美っとチャレンジ」において、自分の見方や感じ方を深めることが、感じ取ったことを表現に生かすことに有効であったかどうか。

### Ⅲ 児童の実態

#### 1 調査の方法（2021年5月実施）

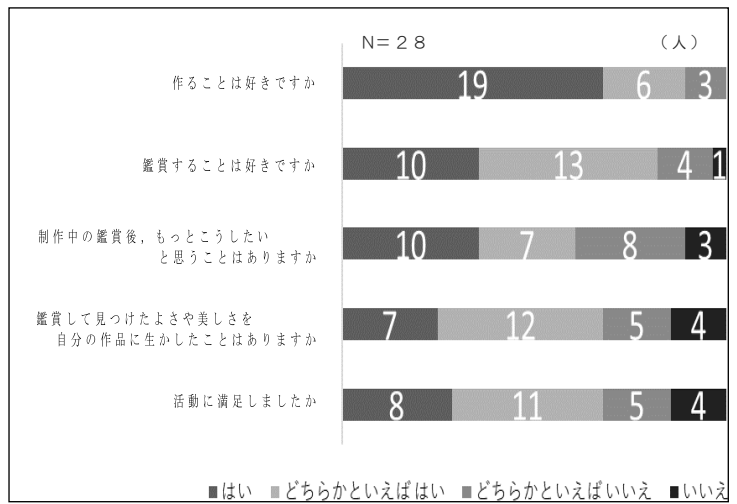
質問紙の記述から児童の実態を把握する。

#### 2 調査の結果と考察

5月に行った質問紙による調査では、作ることや鑑賞することについて、ともに8割程度の児童が肯定的な回答をしている。しかし、「制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことはありますか」という問いに対しては、肯定的な回答が6割程度にとどまっている（資料2）。「制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことはありますか」という問いと「活動に満足しましたか」という問いのクロス集計を行ったところ、資料3のような結果となった。この結果から、制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことがあまりない児童は、造形活動への満足感も低くなる傾向があることがわかった。更に、「鑑賞して見つけたよさや美しさを、自分の作品に生かしたことがありますか」という問いと「活動に満足しましたか」という問いのクロス集計を行ったところ、資料4のような結果となった。この結果から、約6割の児童が鑑賞したことを表現に生かしたことで、高い満足感を得ていることがわかった。

以上のことから、本学級の児童は、作ることや鑑賞することが好きだが、造形活動への満足感をあまり感じることができていないと言える。そして、表現と鑑賞の往還を確かなものにし、見つけたよさや美しさを作品に生かすことで、児童の造形活動への満足感が高まり、よりつくりだす喜びを味わうことができると予想できる。

【資料2 質問紙による調査結果】



【資料3 制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うかどうかと活動に満足したかについてのクロス集計】

制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことはありますか	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいいえ	いいえ
活動に満足しましたか				
はい	6	1	1	0
どちらかといえばはい	3	6	2	0
どちらかといえばいいえ	0	0	3	2
いいえ	1	0	2	1

【資料4 鑑賞して見つけたよさや美しさを、自分の作品に生かしたことがあるかと活動に満足したかについてのクロス集計】

鑑賞して見つけたよさや美しさを自分の作品に生かしたことがありますか	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいいえ	いいえ
活動に満足しましたか				
はい	5	2	1	0
どちらかといえばはい	2	8	1	0
どちらかといえばいいえ	0	1	2	2
いいえ	0	1	1	2

IV 第1次実践

1 題材名 「わたしの『叫び』」(2021年6月実施)

2 目標

「叫び」を鑑賞して感じたことや、自分の思いから表したいことを見つけ、主題が表れるように、描き方を工夫して表し、そのよさや美しさを感じ取ることができるようにする。

3 活動の様子(5時間完了)

時間	活動の内容と児童の様子	
<p>導入</p> <p>1時間め(1/5)</p>	<p>ねらい 思いと形や色との結びつきを考えることができるようにする。</p> <p>まず、「叫び」の中心の人物がどんな一言を叫んでいるかを考える「あそ美コミュニケーション～名画で一言～」に取り組んだ。児童が一言を考える前には、形や色を根拠に考えることを確認した(造形的な特徴から表現の意図を考える)。活動は、個人で考え、グループで発表し、グループの代表の一言を学級全体で共有するという流れで行った。大喜利のような活動に、意欲的に取り組む姿や、形や色を根拠にした一言を思いついた時のうれしそうな顔が見られた。</p> <p>学級全体で共有する場面では、友達の発表を聞きながら、手もとのタブレットPCで画像をズームして「叫び」をじっくりと見る主体的な姿も見られた。</p> <p>「名画で一言」の後は、「ちょ美っとチャレンジ」として、「この人物は、こんな一言を言っているだろうな」という思いから、その一言に合う背景を形や色を工夫して表現した(表現の意図に合った造形的な特徴を考える)。タブレットPCの描画アプリで容易に背景の色を変えられることを伝えると、児童は背景の色を何度も変え、自分の思いを表現するために最適な色を試しながら選んでいた。簡単な絵を描いて、より自分の思いに近づける姿も見られた。</p> <p>※ 作中の人物は「叫んでいる」のではなく、「耳をふさいでいる」ということは、授業の終わりに確認した。</p>	<div data-bbox="922 600 1141 638" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B児の様子と一言</div> <p><u>じっくりと見る中で、橋とその色に着目した。橋が壊れかけていると想像し、「人が落ちたー！」という一言を考えた。友達の発表に「なるほどね、確かに」とつぶやいていた(資料5)。</u></p>  <p>【資料5 B児の一言】 「人が落ちたー！」</p>
	<div data-bbox="399 1456 742 1489" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A児の様子と表現, 振り返り</div> <p><u>色に怖さを感じたことから、背景の色をさまざま変えていきながら、最終的には暗い緑色を選んだ。「ギャーおおお奥に熊だー逃げろー」というせりふと、恐ろしいものを見るような目、背景の暗い緑がマッチして、怖さが十分に出せたと自分の表現に満足していた(資料6)。</u></p>  <p>【資料6 A児の表現】</p> <div data-bbox="359 1836 762 1921" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>人の目と色、判、風景全部合わせて考え、それをいかに どうしようや考えました。</p> </div> <p>さまざまな部分に着目し、主体的に鑑賞していたことがわかる。資料6の表現からも、鑑賞で感じ取ったことをその後の活動に生かしたことがわかる。</p>	<div data-bbox="989 1456 1332 1489" style="border: 1px solid black; padding: 2px;">B児の様子と表現, 振り返り</div> <p>テストで0点をとった沈んだ気持ちを青色で表現した。<u>黒色と迷っていたが、「お母ちゃんの許しが得られる希望をもちつつ……」という<u>ことで、黒色より少し明るい青色を選んだ(資料7)。</u></u></p>  <p>【資料7 B児の表現】</p> <div data-bbox="1029 1836 1380 1937" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>見られた自分の場合でみんなの見方感じ方を鑑賞して自分の見方以外のみんなの見方が見えてからは感じた いるのY.とかが深くなった。</p> </div> <p>友達との鑑賞コミュニケーションから、見方や感じ方を深めることができたことがわかる。</p>



発想・構想

2時間め (2/5)

ねらい わたしの「叫び」について、思いが伝わるような形や色の組み合わせを考  
えることができるようにする。

わたしの「叫び」を表すために、まず、今の自分が叫びたいせりふを考えさせた。  
叫びたいせりふが決まったら、その思いを体で表現し、タブレットPCのカメラ機  
能を使って写真を撮った。友達と写真を撮り合い、「この写真いいね」「でも、もっ  
と手を上げた方がよくない?」「こんな感じ?」「いいじゃん。」「よし、もう一回撮  
ろう!」と対話する中で、次第に意欲的になっていった。また、ここまでの鑑賞を  
通して、思いとポーズ(形)との関係性を感じ取っているの、撮った写真をその  
場で友達と鑑賞し、再度写真を撮って表現し、また友達とともに鑑賞するといった、  
より思いを表現するために、表現と鑑賞を往還させる様子が見られた。

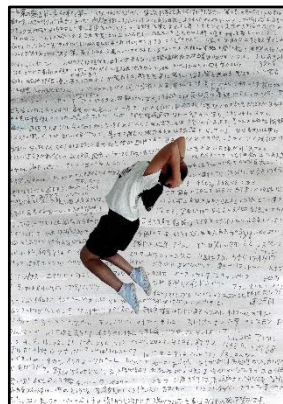
表現

3・4時間め (3・4/5)

ねらい 思いが伝わるように表現方法を工夫して表現できるようにする。

自分の写真を撮ると、児童は早く  
作品が作りたい様子であった。自分  
の思いを再度確認すると同時に、「あ  
そ美コミュニケーション」で「叫び」  
を鑑賞したときや、「ちょ美っとチャ  
レンジ」の試行で感じたことを思い  
出させた。「叫び」に描かれた空のお  
どろおどろしい雰囲気のように、思  
いをにじみなどの絵の具の技法を使  
ったり配色を工夫したりして表現す  
る児童、具体物を描いて表現する児  
童、さまざまな児童がいた。一人一  
人が自分の思いが伝わるように表現  
方法を工夫し、作り、作り変え、作  
り続ける姿が見られた。

A児の作品「こんなえぐい量 暗記できないよー」



「叫び」を鑑賞した  
ときは、色を与えるイ  
メージに着目してい  
た。また、「ちょ美っと  
チャレンジ」でも、色に  
こだわることで満足の  
いく表現ができた。そ  
こで、本制作でも、色に  
こだわって思いを伝え  
ようとし、絶望感を  
出すために暗い色を背景にした。更に背景一  
面に各教科の学習内容を書くことで、絶望  
するほど膨大な量であることを表した。

鑑賞

5時間め (5/5)

ねらい 友達の作品を鑑賞し、自分の見方や感じ方を深める  
ことができるようにする。

全員の作品をはがきサイズに印刷してオリジナルア  
ートカードを作り、それを使って、「あそ美コミュニケー  
ション〜かるたで鑑賞〜」を行った。教師が読み札として、  
児童の考えたせりふを読みあげ、児童は読みあげられた  
せりふがどの作品のものなのか、作品をじっくり見て、グ  
ループで対話をしながら選んでいた(写真1)。

選んだ後は、それぞれの班がどの絵を選んだか確認し  
た。せりふを読みあげられた児童は、どのような見方や感  
じ方で表現したかを説明し、みんなで共有した(写真2)。  
自分の表現についてうれしそうに語る姿が多く見られ  
た。楽しく鑑賞する中で主体的に作品に関わったり、友達  
と対話したり、自分の考えを説明したりすることで、対象  
を捉える視点について確かな理解をする姿が見られた。

「連れてかれるー」という割に  
は、色が明るいから違うかな?

確かに、暗い色のほうが、不  
安とか焦りがでそうだよな。

【写真1 グループで対話をして選ぶ様子】



迷っている感じを出すために、ぐる  
ぐるっと渦になっている形と、青を  
にじませた色で表現しました。

【写真2 自分の作品について語る様子】

A児の振り返り

他の人の作品を見て自分の思っていることと違うことを知っている友達に  
いたけど改めて友達の作品を見て考えることができた。  
すごく楽しかった。また、このような特別なことをやりたい。

B児の振り返り

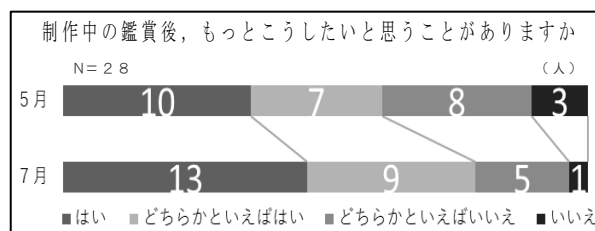
同じようなロケがでも、いろいろな表現のしかたが  
あることがわかった。ムキは、叫んでいいなかったことが  
わかった。

#### 4 第1次実践の結果と考察

##### (1) 検証項目1

毎時間の振り返りで、「あそ美コミュニケーション」によってすすんで鑑賞することができたか、◎○△の3段階で振り返らせた。その結果、1時間めの「名画で一言」については◎が21人、○が7人だった。また、5時間めの「かるたで鑑賞」では、◎が22人、○が4人、△が2人だった。△をつけた2人は「自分の作品をじっくり見られて恥ずかしかった」「○○とけんかしたから」という理由であった。更に、質問紙による調査(資料8)では、「制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことはありますか」という問いへの回答で、肯定的な回答が5人増えている。活動の様子や作品を見ると、A児の「ムクの『叫び』の色から怖さを感じたことから表現した様子」のように、「叫び」を鑑賞して形や色が与える印象について理解し、それを生かした表現をする姿、つまり、表現と鑑賞が往還している姿が多く見られた。これらのことから、「あそ美コミュニケーション」は、対象を主体的に鑑賞することで、対象を捉える造形的な視点について理解し、表現に生かすうえで有効であったと言える。一方で、活動が間延びし、児童が活動の目的を見失いかけてしまう場面があったことや、達成する楽しみを優先し、表面的な鑑賞に終始してしまう児童もいたという課題があった。

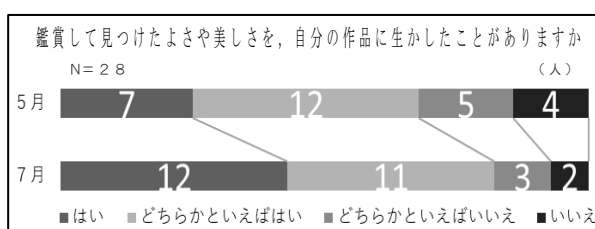
【資料8 質問紙による調査結果】



##### (2) 検証項目2

「ちょ美っとチャレンジ」後の振り返りに、「自分の見方以外のみんなの見方が見れて他の人はこう感じているのかと興味深く思った」という記述をはじめ、「ちょ美っとチャレンジ」で試行し、それをもとに対話したことにより、見方や感じ方にふれた記述が多くあった。また、質問紙による調査(資料9)では、「鑑賞して見つけたよさや美しさを、自分の作品に生かしたことがありますか」という問いに対し、「はい」と回答した児童が5人増えており、以前よりも、表現と鑑賞が往還していると考えられる。各題材の最後に形や色の工夫について聞き取り調査をしているが、なにか色をつけるときに思いに合わせて微妙に色を混ぜたり水加減を調整したりするように、意図をもって形や色を工夫している児童が、4月には10人だったが、7月には17人になっていた。これらのことから、「ちょ美っとチャレンジ」は、自分の見方や感じ方を深めたり、感じ取ったことを表現に生かしたりする上で有効であったといえる。一方で、試行を終えてから発表し、感想をもらうという流れでは、そこで得た気づきを生かして、更に試行することが十分にできなかったことが課題として挙げられる。

【資料9 質問紙による調査結果】



#### V 第2次実践に向けての改善点

##### (1) あそ美コミュニケーション

児童が題材を通した問いをもつことができるような活動を設定する。活動の中で常にその問いに立ち返り、自身や他者の表現を鑑賞することで、対象を捉える造形的な視点についてより深く理解し、その後の表現に生かすことができるようにする。

##### (2) ちょ美っとチャレンジ

個人で試行してから他者と鑑賞コミュニケーションするという活動の流れではな

く、試行と鑑賞コミュニケーションが同時に行われるような流れを設定する。そうすることで、表現と鑑賞の往還が単発で終わらず繰り返され、見方や感じ方を深めることができるようにする。

## VI 第2次実践

1 題材名 「出現！立体ピクトグラム」（2021年10月実施）

### 2 目標

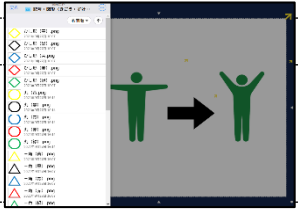
学校生活の中で全校児童に大切にしてほしいと感じたり考えたりしていることから表したいことを見つけ、主題が表れるように、表現方法を工夫して表し、そのよさを感じ取ることができるようにする。

### 3 活動の様子（5時間完了）

時間	活動の内容と児童の様子
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">導入</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">1時間め（1/5）</p>	<p>ねらい 表現の意図と形や色などの結びつきを考慮することができるようにする。</p> <p>導入時に、題材の目的が「学校生活をよりよいものにするために、学校生活の中で全校児童に大切にしてほしいことを伝える」であることを伝えた。そこで、まずは形に着目し、より思いが伝わるポーズについて追求する「あそ美コミュニケーション～針金ジュースチャークイズ～」を行った。教師が準備したお題に対し、児童が針金人形を動かして友達にお題の内容を伝えるジュースチャークイズである。お題を正確に伝えるために、どうしたら相手に伝わるかを自分に問いながら形を作り、伝わらなかつたら問いに立ち返って新たな形を作り、試行錯誤して表現を追求していく中で、思いを表す形について理解を深める姿が見られた。作り変える過程で自分の表現を振り返り、「これでは伝わらない」と表現し直し、表現と鑑賞を往還させながら活動していた。周りの児童は、答えを当てるために自然と形に着目して意欲的に友達の表現を見ていた。答えを考える際に、自分で体を動かしたり、針金人形を動かしたりして鑑賞したものを自分で表現する、表現と鑑賞を往還させる姿が見られた。答えがわかった後には、「少し足を上げる形にすることで前に進んでいることを表していたんだ」と造形的な特徴に着目した会話も聞かれた。</p> <p>「針金ジュースチャークイズ」の後は、作品の制作を始めた。初めはアニメーションの説明をせず、あえて針金人形のみを使い写真で伝えたいことを表すという表現方法に限定した。そうすることで、針金人形のみでは伝えたいことを伝えることは難しく、「優しく声をかける」の「優しく」の部分はどう表すとよいだろうかといった課題をもっていた。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>B児の様子</b></p> <p><u>友達の針金人形の形と同じ形にして、違う角度から見て考えていた。</u>友達の針金人形の形や自分でまねしてみた結果「少し大げさなポーズのほうが伝えたいことが伝わりやすい」ということに気づいた。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>B児の表現と振り返り</b></p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>「ありがとう、ごめんなさいをしっかりと伝えよう。」</p> </div> </div> <p>相棒（針金人形）を動かして伝えるのは、ジュースチャークイズではよかったが、気持ちや気分を伝えるのは動きだけじゃ、伝えにくいと思った。</p> </div>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">発想・構想</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">2時間め（2/6）</p>	<p>ねらい 伝えたいことと形や色などの結びつきを考慮することができるようにする。</p> <p>前時でもった「気持ちを表現するのが難しい」「何をしているのかが伝わりにくい」といった課題を主体的に解消していけるように、「ちょ美っとチャレンジ～みんなピクトグラム～」を行った。タブレットPCの画面上で図形や記号を組み合わせ、班で協力して「ラジオ体操をして元気になろう」というお題を表すピクトグラムを作った。班で一つのピクトグラムを作るので、班員と対話をしながら、ピクトグラムを作りあげていった。</p>



発想・構想  
2時間め(2/5)

表現と鑑賞の往還	B児と班の活動の様子 ※㊦は、タブレットPCのよさ(容易に試行できること)を生かしている場面	
鑑賞	「めっちゃあるなあ」と言い、うれしそうに資料箱に入っている素材の形や色を確認していた。	
	まずは、ラジオ体操をどのように表現するかを話し合っていた。	
表現	㊦ おもむろに人型を出し、配置してみるがどうにも違う様子。ラジオ体操には動きがあるが、人型は動かないのでしくりこない。	
鑑賞	友達の「矢印で順番を表そうよ」という提案を聞き、画面を少し見詰めて考えた後「そうだね」と同意していた。	【資料10 「みんなでピクトグラム」の操作画面】
表現	㊦ どんな順番で人型が並びとラジオ体操の動きが出るか、順序性を考えながら人型を配置していた。この時はまだ矢印を、ただ順序を表すだけの記号として考えていた(資料10)。	
	話し合いは、元気をどう表現するかという話題に。	
鑑賞	友達が「みんなで手をつなごっか?元気って楽しくない?」と言いながら人型を横に並べて手をつないでいるように見せた。	
表現	㊦ 早速、画面上に出ている人型を並び替えて、手をつなぐようにして試していた。しかし、動きが表現できなくなるので、あまり納得がいかない様子だった。	
	友達が色に着目し、色でも元気を表せることに気がつく。	
鑑賞	友達の「元気って赤っぽくない?」という提案に「あ!じゃあ、矢印で『気分上がりました』でよくない?」と返し、更に、「赤い矢印でいこう」と、矢印に新たな意味をもたせ、友達の見方や感じ方から、自分自身の見方や感じ方を深めていた。	








最終的にB児の班は資料11のピクトグラム作品を完成させた。児童は「ちょ美っとチャレンジ～みんなでピクトグラム～」を通して、形や色、動きといった要素が加わると、伝えたいことがより伝わりやすくなることを理解した。その後、教師が、針金人形と形や色を組み合わせることができるよう、透明シートやペンを出したり、動きを表現するためのアニメーションについて説明をしたりした。児童は、「ちょ美っとチャレンジ」で深まった見方や感じ方を生かして、前時の課題を解決し、作品をより伝わりやすくするために、透明シートに記号や図形を描き込んで針金人形と組み合わせたり、針金人形を動かしたりして表現を追求していた。記号や図形に描き込むときに、造形的な特徴に着目して形や色を選ぶ姿や、「どうすると1年生でもわかるだろうか」という問いをもちながら考える姿が多く見られた。



【資料11 B児の班のピクトグラム作品】

A児の振り返り	B児の振り返り
<p>笑顔の表情やしゃべってる表情を 表すために、にこちゃんマークのこにこ を改したりする! 通学路を作るために車を書いた! でもしゃべってる表情が作れないのでくじらします。</p>	<p>マークとか矢印をつけたけど、 気持ちも伝えにくい、というのを 改善された。</p>

ねらい 伝えたいことが伝わるように表現方法を工夫して表現できるようにする。  
第1時の「針金ジェスチャークイズ」、第2時の「みんなでピクトグラム」を通

<p>表現</p> <p>3・4時間め(3・4/5)</p>	<p>して自分の見方や感じ方が深まった児童は、表現方法の工夫が思い浮かんだ様子で、主体的にアニメーション作品の制作に取り組んでいた。「どうすると1年生でもわかるだろうか」という問いをもちながら試行錯誤して表現する姿が見られた。</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="225 315 794 398"> <p>A 児のアニメーション作品 「通学路を守ろう!!!」</p> </td> <td data-bbox="794 315 1444 398"> <p>B 児のアニメーション作品 「ありがとう、ごめんなさいをしっかりと伝えよう。」</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 398 794 555">  </td> <td data-bbox="794 398 1444 555">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 555 794 936"> <p>作品の解説</p> <p>車が飛び出してきて危ない目に遭うことと、ばつをつけること、背景の黒色で、通学路を無視することはいけないことだということを伝えている。後半は黄色い背景と友達と仲よく歩く姿、最後に出てくる花丸で、通学路は安全であることを表している。</p> </td> <td data-bbox="794 555 1444 936"> <p>作品の解説</p> <p>「ありがとう」を言うシチュエーションを、物を拾ってもらったときとした。謝っていると誤解されないために、拾ってもらった後に頭をかくしぐさを入れ、背景をピンク色にした。謝るシチュエーションは人とぶつかったときとした。汗をかいてあせって謝っている様子であれば、1年生にも伝わるだろうと考え、表現した。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 936 794 1144"> <p>A 児の振り返り</p> <p>一年生でもわかるようにと考えると、いろいろあると逆にわかりにくいと思って、はちまみマークはやめました。バツ、マルであらわしたところが一番のポイントです。満足の良い作品ができました。</p> </td> <td data-bbox="794 936 1444 1144"> <p>B 児の振り返り</p> <p>「ごめんなさい」というのを表すために OHPシートにあげを書いてくふうした。一年生にも伝わりそうだったのでよかった。</p> </td> </tr> </table>	<p>A 児のアニメーション作品 「通学路を守ろう!!!」</p>	<p>B 児のアニメーション作品 「ありがとう、ごめんなさいをしっかりと伝えよう。」</p>			<p>作品の解説</p> <p>車が飛び出してきて危ない目に遭うことと、ばつをつけること、背景の黒色で、通学路を無視することはいけないことだということを伝えている。後半は黄色い背景と友達と仲よく歩く姿、最後に出てくる花丸で、通学路は安全であることを表している。</p>	<p>作品の解説</p> <p>「ありがとう」を言うシチュエーションを、物を拾ってもらったときとした。謝っていると誤解されないために、拾ってもらった後に頭をかくしぐさを入れ、背景をピンク色にした。謝るシチュエーションは人とぶつかったときとした。汗をかいてあせって謝っている様子であれば、1年生にも伝わるだろうと考え、表現した。</p>	<p>A 児の振り返り</p> <p>一年生でもわかるようにと考えると、いろいろあると逆にわかりにくいと思って、はちまみマークはやめました。バツ、マルであらわしたところが一番のポイントです。満足の良い作品ができました。</p>	<p>B 児の振り返り</p> <p>「ごめんなさい」というのを表すために OHPシートにあげを書いてくふうした。一年生にも伝わりそうだったのでよかった。</p>
<p>A 児のアニメーション作品 「通学路を守ろう!!!」</p>	<p>B 児のアニメーション作品 「ありがとう、ごめんなさいをしっかりと伝えよう。」</p>								
									
<p>作品の解説</p> <p>車が飛び出してきて危ない目に遭うことと、ばつをつけること、背景の黒色で、通学路を無視することはいけないことだということを伝えている。後半は黄色い背景と友達と仲よく歩く姿、最後に出てくる花丸で、通学路は安全であることを表している。</p>	<p>作品の解説</p> <p>「ありがとう」を言うシチュエーションを、物を拾ってもらったときとした。謝っていると誤解されないために、拾ってもらった後に頭をかくしぐさを入れ、背景をピンク色にした。謝るシチュエーションは人とぶつかったときとした。汗をかいてあせって謝っている様子であれば、1年生にも伝わるだろうと考え、表現した。</p>								
<p>A 児の振り返り</p> <p>一年生でもわかるようにと考えると、いろいろあると逆にわかりにくいと思って、はちまみマークはやめました。バツ、マルであらわしたところが一番のポイントです。満足の良い作品ができました。</p>	<p>B 児の振り返り</p> <p>「ごめんなさい」というのを表すために OHPシートにあげを書いてくふうした。一年生にも伝わりそうだったのでよかった。</p>								
<p>鑑賞</p> <p>5時間め(5/5)</p>	<p>ねらい 互いの作品を鑑賞し、よさを見つけることができるようにする。</p> <p>完成した作品は二次元コードにして、校内に掲示した。児童は、二次元コードが印刷された画用紙をもらい、「これがぼくの作品か、やったあ!」と、二次元コードというかたちで自分の動画作品をみんなに見てもらえることができることに、改めて喜びを感じていた。そして、自分の作品をどこに掲示すると最も効果的かを考えながら、二次元コードを掲示した。掲示した後は、校内を探検し、互いの二次元コードを探し、読み込んで作品を鑑賞した。児童は、「自分たちの作品を見ることで、みんなが変わってほしい」などといった考えをもち、作品のもたらす効果を期待する姿が見られた。作品を掲示すると、下学年の児童は、突如校内に出現した二次元コードに興味を示し、早速作品を読み込む様子が見られた(資料12)。</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="225 1653 831 1823"> <p>A 児の振り返り</p> <p>一年生に通学路を通して帰る大切さを伝えるためにマークや絵をくふうして作れた。これを見て一年生が安全に登下校してくれようという。うれしい。</p> </td> <td data-bbox="831 1653 1444 1823"> <p>B 児の振り返り</p> <p>ありがとうやごめんなさいがちゃんと見える一年生ができてほしい。はじめてできたのはほんのうかつな楽しみ。</p> </td> </tr> </table> <div data-bbox="1169 1384 1428 1568">  </div> <p>【資料12 作品を読み込む下学年の児童】</p>	<p>A 児の振り返り</p> <p>一年生に通学路を通して帰る大切さを伝えるためにマークや絵をくふうして作れた。これを見て一年生が安全に登下校してくれようという。うれしい。</p>	<p>B 児の振り返り</p> <p>ありがとうやごめんなさいがちゃんと見える一年生ができてほしい。はじめてできたのはほんのうかつな楽しみ。</p>						
<p>A 児の振り返り</p> <p>一年生に通学路を通して帰る大切さを伝えるためにマークや絵をくふうして作れた。これを見て一年生が安全に登下校してくれようという。うれしい。</p>	<p>B 児の振り返り</p> <p>ありがとうやごめんなさいがちゃんと見える一年生ができてほしい。はじめてできたのはほんのうかつな楽しみ。</p>								

#### 4 第2次実践の結果と考察

##### (1) 検証項目1

質問紙による調査では、「制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことはありますか。」という問いへの回答で、「はい」と回答した児童が5人増えている(資料13)。導入から問いをもって活動していた児童は、「針金ジュスチャークイズ」中はもちろん、本制作時にも「どうしたら相手(1年生)に伝わるか」を意識して、主体的に作

品を鑑賞していた。A児は今まで発想したことを途中で変えることはなかった。しかし、今回は「どうしたら相手に伝わるか」という問いに立ち返ることで、最初に発想した「にこちゃんマークでにこにこを表す」ことをやめた。そして、より伝わるように、単純でわかりやすい記号を使ったり、対比する色で良しあしを表したりするなどして表現を追求していた。他の多くの児童も同じように、自分の伝えたいことと形や色とのつながりをよく考えて表現を追求している姿が見られた。これらのことから、「あそ美コミュニケーション」は、対象を主体的に鑑賞することで、対象を捉える造形的な視点について理解し、表現に生かす上で有効であったといえる。

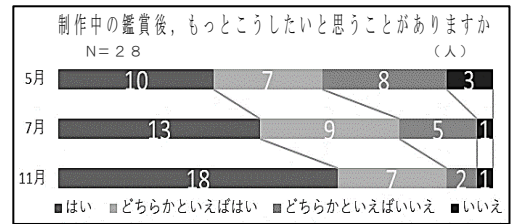
## (2) 検証項目 2

「みんなでピクトグラム」の共同制作の中で、友達の表現を見たり意見を聞いたりし、そこから感じたり考えたりしたことを試行するという何を何度も繰り返し、より見方や感じ方を深めていく様子が見られた。例えば、B児とその班では、鑑賞コミュニケーションの中で、矢印が、ただ順序を表すだけの記号から、気分が上がることを表すものという新たな意味に変わるだけにとどまらず、更に、そこに色が加わることで、より元気になることを表すものへと新たな意味を生み出し、B児自身の見方や感じ方を深めていた。本制作では、前項でも記述したとおり、自分の伝えたいことと形や色とのつながりをよく考えて表現をしていた。質問紙による調査でも、4人いた「いいえ」と回答した児童は0人に減っており、表現と鑑賞の往還が確かなものになったと考える（資料 14）。これらのことから、「ちょ美っとチャレンジ」は、自分の見方や感じ方を深めたり、感じ取ったことを表現に生かしたりする上で有効であったといえる。

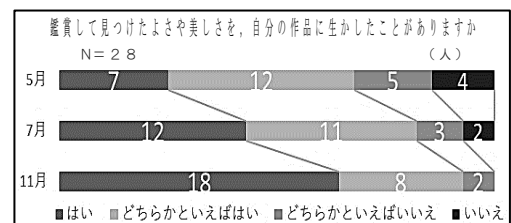
## Ⅶ まとめ

実践後の質問紙による調査から、児童は、鑑賞後に表現を追求したいと思い、その思いを実際に表現に生かすことで満足いく作品をつくることのできたことがわかる（資料 15・16）。2次実践後、B児が「1年生が『作品すごかった！ありがとうをちゃんと伝えるね！』と感想を伝えてくれたよ。」と教えてくれた。そのときのB児の顔は満面の笑みであった。表現と鑑賞を往還させ、追求して作りだした作品は、他者の心や行動を変えるきっかけになる、大きな力をもつものであると実感できたことで、作りだす喜びを味わうことができた。一方で、ICTを活用し、自分の見方や感じ方を深めるてだてについては、改善の余地があると感じた。「容易に保存して新たに試行できる」という利点を生かせば、一人一人の試行が多様になり、見方や感じ方の更なる広がり、深まりが期待されるからである。今後、表現と鑑賞を往還することで、作りだす喜びを味わう児童の姿を求め続けていきたい。

【資料 13 質問紙による調査結果】



【資料 14 質問紙による調査結果】



【資料 15 制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うかどうかと活動に満足したかについてのクロス集計】

制作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うかどうか	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいいえ	いいえ
活動に満足しましたか				
はい	11	4	1	0
どちらかといえばはい	7	3	0	0
どちらかといえばいいえ	0	0	1	1
いいえ	0	0	0	0

【表 9 鑑賞して見つけたよさや美しさを、自分の作品に生かしたことがあるかと活動に満足したかについてのクロス集計】

鑑賞して見つけたよさや美しさを、自分の作品に生かしたことがあるか	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいいえ	いいえ
活動に満足しましたか				
はい	13	3	0	0
どちらかといえばはい	5	4	1	0
どちらかといえばいいえ	0	1	1	0
いいえ	0	0	0	0

**【引用文献】**

文部科学省「学びのイノベーション事業実証研究報告書」、  
[https://www.mext.go.jp/component/bmenu/shingi/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2014/04/11/1346505\\_04.pdf](https://www.mext.go.jp/component/bmenu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2014/04/11/1346505_04.pdf) (2021年5月21日)

**【参考文献】**

田中博之（2021）『GIGA スクール構想対応 実践事例でわかる！タブレット活用授業』,  
学陽書房