

小学校図画工作科における 映像表現のカリキュラムの開発のための実践報告

尾池佳子*¹ 梅田勝裕*² 山崎由佳*³ 吉崎達也*⁴ 福地里美*⁵
oikeyoshiko@hachioji-school.ed.jp

*1: 八王子市立下柚木小学校
*2: 八王子市立松が谷小学校
*3: 八王子市立宮上小学校

*4: 八王子市立由木中央小学校
*5: 八王子市立片倉台小学校

◎Key Words 小学校 映像表現 カリキュラム

1. はじめに

なぜ、今、小学生に映像なのか。映画やアニメ、CM など、現代の子どもたちは普段から数多くの映像作品に接している。映像は実はとても身近な表現媒体である。

「表現」として考えたとき、映像は、圧倒的な伝える力を持っている。映像は人の心をうごかし、人の心を感じさせる力を持っている。映像という表現手段を、子どもたちの表現手段として使ってみたい。

「鑑賞」として考えてみたときに、ほとんどの家庭にテレビがあり、子どもたちは毎日、映像を見て育っている現代社会において、映像を鑑賞する力を身につけることは、とても大切なことである。「鑑賞」する力を高めるためにも、映像の作り手となることは、重要である。

2. 研究の目的

今まで小学生の映像実践というとクレイアニメなどがあるが、代表者：尾池佳子（八王子市立下柚木小学校）は、松下教育研究財団第31回実践研究助成を受け、「つたえようアニメで卒業メッセージ」で小学校6年生でのクレイアニメ制作*¹について研究した。また、以前、小学校4, 5年生で手描きの絵を映像編集ソフトで動かすパラパラアニメーション制作も行ってきた。これらの研究成果は、市内小中教員向けの夏休みの研修会や、全国発表するなどしたりして普及を図ったが、使用する機材が高価、教員に編集技術が必要など、敷居が高く広がらなかった。このことから、もっと取り組みやすい映像の授業を模索しはじめた。

平成23年度東京都図画工作研究大会、南多摩大会（12月16日、於：多摩市立豊ヶ丘小学校＝以後都図研南多摩大会という）が開催され八王子市授業4グループ（6, 7ブロック）では、デジタルカメラのムービー機能を使った、小学校3年生の映像表現＝デジカメムービーを提案した。これは、高価な機材を必要とせず、編集を行わないのでPC

に不慣れな教員でも取り組みやすい。南多摩大会提案に向けて、5月13日鑑水小学校4年1組、6月15日鑑水小学校4年3組、9月28日中野北小学校3年1組、11月16日由木西小学校3年1組と4回の検証授業を行った。検証授業および大会当日授業については、大会発表ということで、指導助言者の武蔵野美術大学・三澤一実教授にご配慮頂き、他の団体に優先してデジタルカメラを16～34台の貸与を受けることができた。

大会発表は終わったが、まだ研究半ばであり、今後も継続研究したいと考えた。さらに、次の学習指導要領改訂を視野に入れ、「映像表現のカリキュラム開発」に発展させ、図画工作科（以後、図工という）からのメディア活用能力育成にも迫りたいと考えた。

3. 研究の方法内容

発達段階に応じた一般化しやすい様々な映像表現の題材を開発する実践研究を、本研究に参加している八王子市内16校の図工専科が行う。全25学級の大規模校から、各学年単学級の小規模校まで、また実践する図工専科も、新規採用の若手から、まもなく退職のベテランまで幅広い年齢層とメディア活用能力の教員が揃っており、まさに多様な教育環境の様々な学校で授業実践研究を行うことができる。この利点を生かして、低中高学年別に、発達段階に応じた一般化しやすい様々な映像表現の題材を開発することが可能である。

- (1) デジカメムービーの授業実践を、高学年向きに進化させ検証する。
- (2) 低、中学年では、発達段階に応じた映像表現につながる題材を考え授業実践する。
- (3) (1)、(2)の授業実践結果をもとに、映像カリキュラム第一案を作成する。

4 研究の経過

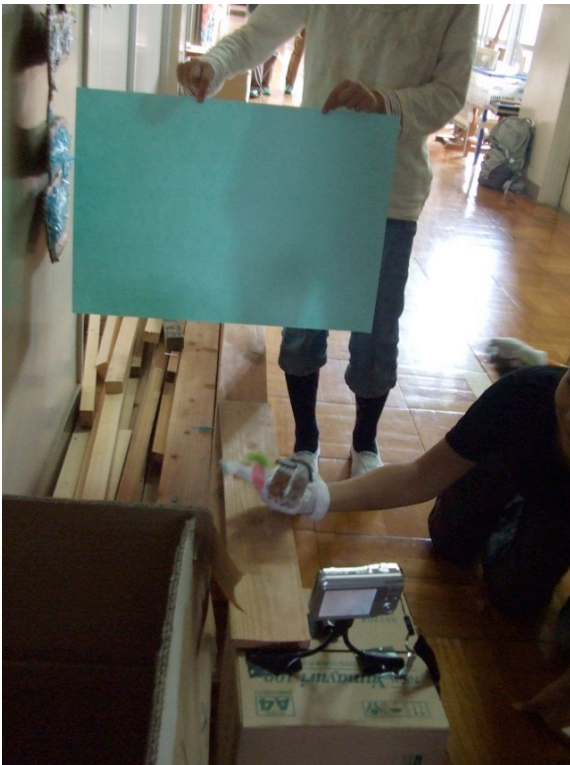
4-1 デジカメのムービー機能を使った映像表現「うごきだしたてぶくろくん」

都図研南多摩大会にあたり、子どもたちが自分の作品を主人公にした「30秒デジカメムービー＝うごきだすはなしだす30秒間なりきりムービー」を撮影する映像作品の製作と鑑賞の授業を考えた。子どもたちが自分の木工作品を主人公に「30秒デジカメムービー」を撮影するというものである。

ここまでは、2012PCカンファレンスで報告した。そこで報告した課題を解決するべく、平成24年度は、高学年で、そして、手が映り込むことで見づらくならない「うごきだしたてぶくろくん」を考え実践した。

②実践内容

【画像1 撮影のようす】



自分の手にはめる手袋に描いたキャラクター＝“てぶくろくん”を登場させる約10秒の映像作品をデジタルカメラのムービー機能を使って撮影し、相互にそれぞれの作品を鑑賞する。デジタルカメラ、三脚などを助成金で購入し撮影に使用した。

③成果と課題

成果 高学年の授業にしたことで、見る人を意識した撮影ができた。また、手を撮影しても違和感の無い題材設定、10秒という短さ、サイレントムービーにしたこと（ふきだしも使わない）という、削ぎ落とされた条件の中での撮影は、格段に作品の質を向上させた。

課題 映像作品の見せ方に課題が残った。撮影途中の鑑賞の時に、どのようなコメントを教

員がするかが、その後の作品の善し悪しに大きく影響するということが解った。

4-2 デジカメムービー以外の低、中、高学年の映像表現

実践した中から、いくつか紹介する。

(1) クシャクシャマン～第2原図用紙を使つて～

①実践内容

八王子市立松が谷小学校1年生18名
第2原図用紙を材料に工夫して作った「クシャクシャマン」を登場させる20秒の映像作品をデジタルカメラを使って撮影し、相互に鑑賞し合う。

②成果と課題

成果 自分の製作した作品が、動きやストーリーなどを考えた映像として映し出されるおもしろさや喜びを味わうことができた。1年生でも、デジタルカメラを使っての映像表現が可能であると感じた。

課題 1年生が、日常的に自分自身でデジカメ機能を使いながら映像表現ができるような環境を整え、教師が指導技能を身につける必要を感じた。

(2) 光で遊ぼう

①実践内容

八王子市立宮上小学校3年生41名
懐中電灯によってカラーセロハンや色水の入った透明容器などを通してできた陰をトレーシングペーパーに映すことで作品ができることを知り、光と影の美しさを生かした写真作品を製作する。

②成果と課題

成果 デジタルカメラをもたせたことで、構図など画面構成を意識するようになった。3年生には適当な題材である。

課題 1年生が、日常的に自分自身でデジカメ機能を使いながら映像表現ができるような環境を整え、指導技能を身につける必要を感じた。

(3) 楽しく動くわりピン人形

①実践内容

八王子市立下柚木小学校3年生81名
白ボール紙を使い頭、手、脚、足などのパーツを作り、わりピンでつないで動く人形を作る。人形は、人の形をしたものに限らず動物、飛行機、恐竜、植物等々、様々な形を製作した。作った人形は、ビデオカメラをPCに接続しCRAYTON(クレイアニメーション撮影ソフト・CELSYS)

【画像2わりピン人形】



を使って、少しずつ動かしながらコマ撮り撮影した。鑑賞会を開き、相互に作品を鑑賞し合った他、保護者会でも上映した。

②成果と課題

成果 作った作品が画面の中で、あたかも生きてるように動くことで、作品製作の意欲が高まった。また、掲示しただけでは解らない、パーツの動きが動画にすることで、よく解るようになった。

課題 一台のPCとビデオカメラで、クラス全員分の撮影を行うのは、時間がかかった。

撮影はデジタルカメラで行い、PCでつないで見られるようにする方法もあるが、

3年生が、自分たちでそれを行うのは難しいかもしれない。

(4) 片倉台こびと図鑑

①実践内容

八王子市立片倉台小学校4年生23名

紙粘土を材料に工夫して作った「片倉台小学校に生息するこびと」を生息している場所でデジカメを使って撮影し、一冊の図鑑にすることで、相互にそれぞれの作品を鑑賞する。

②成果と課題

成果 本当にそこに生息し発見したかのように見える、工夫のある作品が多くできた。

課題 静止画表現だけでなく、動画表現にしてみても良かったかもしれない。

(5) モデルになろう

①実践内容

八王子市立由木中央小学校4年生96名

学校内や校庭、体育館などで

②成果と課題

成果 静止画ということで、データ管理が手軽に行えた。高学年になると、自分一人

で写真のモデルになることに抵抗が出てくる子供が多いので、中学年に向いていると感じた。

課題 今回は、2月に実施したため寒かった。気候の良い春に行えると良い。テーマを“動き”、“大好き”、“4年生”等とグループごとに設けると変化があり、表現する楽しさが広がると感じた。

(6) はっぴょう名人を使った2コマアニメ

①実践内容

八王子市立下柚木小学校5年生74名

2枚の紙に描いた絵を、プレゼンテーションソフトを使って、交互にループで動かすことでアニメーションにする。効果音、音楽、アフレコのいずれかをつける。手書きの絵をPCにとりこむために、スキャンナップを使ったことで時間が短縮された。

②成果と課題

成果 どこの学校のパソコン室にもあるプレゼンテーションソフトを使うことで、どこの学校でも実践可能である。編集をしないので、短時間での実践が可能である。2枚という最小限の枚数で制作したことで、子どもたちは、アニメーションの原理を理解しやすかったように感じた。2枚で動きを表現できるようくふうしていた。効果音、BGM、アフレコを使って、より伝わりやすい作品になるよう工夫できた子どももいた。

課題 環境面での課題としては、プレゼンテーションソフトを使ったため、作品を持ち帰ったり、家庭のTVで再生、鑑賞したりすることが難しい点がある。

また、指導上の課題としては、色鉛筆で彩色させたため、不鮮明な印象の作品が多く見られた。彩色にはマーカーを使用させたほうが良かったかもしれない。導入時の製作方法の提示の工夫や、アイデアスケッチの段階での個別指導の徹底は必要である。

5 研究の成果と課題

成果 昨年度は、武蔵野美術大学から貸与して頂いたデジタルカメラや、各校から持ち寄った三脚などを助成金で購入できたことで、デジタルカメラを使った図工の授業実践が多くの学校で可能になった。

低、中、高学年で授業実践ができた。静止画像でも映像表現の学びが可能であることが解った。また、どのような題材が、ど

の発達段階に向いているのかも、解ってきた。

課題

本研究への参加校の数が多かったために、助成金で購入したデジタルカメラや三脚では台数が足りず、参加校すべてでのデジタルカメラでの授業実践はできなかった、実践した学校にも十分な数の機材を用意することができなかった。多くの実践データを集めること、そのための十分な機材の確保が今後の課題である。

指導面では、今回製作させた動画の長さが、実践によって10～30秒と幅があったが、小学生の映像表現には、どのくらいの長さが適切なのか、学年の発達段階によって変えるのか、製作させる作品の内容によるのか、今後の検討課題である。

6 おわりに

当初は、2カ年の研究で、映像カリキュラム第1案を作成する計画であったが、登り始めた山は、思いの外高く、残念ながら、まだ時間をかけなければならぬことが解った。

今回は、様々な、授業実践の結果から、見えてきたものについて述べ、今後の研究についての展望について述べ、締めくくりとしたい。

小学校の図画工作科における映像表現は、学習指導要領・共通事項の「自分の感覚や活動を通して、形や色をとらえる」や「自分のイメージをもつ」ことに適しており低学年から取り入れることができる。特に、高学年の共通事項に書かれてい

る「動きや奥行き」の表現に向いている。

映像表現を低学年から発達段階にあわせて取り入れることは、図画工作のA表現やB鑑賞において、有効であると考ええる。また、ICT教育の側面からも有効である。

今後も、研究を深め、映像表現のカリキュラム作成に繋げたい。

*1 本研究には、三澤一実(武蔵野美術大学教職課程)＝現行学習指導要領解説図画工作編作成協力者に指導、助言を頂いている。

*2 本論文著者以外の本研究参加者(平成24年度所属校)八王子市小学校教育研究会図画工作研究部・研究局映像班
松野一也(中野北)、森山暁生(高嶺)、山崎由佳(宮上)、関口智恵(鹿島)、栗原薫(中山)、和田優子(秋葉台)、傍島薫(別所)、原田友美(川口)、大木紅葉(館)、高橋晶絵(清水)穴澤智子(浅川)、菅千尋(由木西)

謝辞 本研究は平成24年度第38回パナソニック教育財団実践研究助成『一般』を受けて行った。

【表1 小学校学習指導要領 図画工作】

第1 目標	表現及び鑑賞の活動を通して、感性を働かせながら、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培い、豊かな情操を養う。			
	第1学年及び第2学年	第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年	
1 目標	(1) 進んで表現したり見たりする態度を育てるとともに、つくりだす喜びを味わうようにする。 (2) 造形活動を楽しみ、豊かな発想をするなどして、体全体の感覚や技能などを働かせるようにする。 (3) 身の回りの作品などから、面白さや楽しさを感じ取るようにする。	(1) 進んで表現したり鑑賞したりする態度を育てるとともに、つくりだす喜びを味わうようにする。 (2) 材料などから豊かな発想をし、手や体全体を十分に働かせ、表し方を工夫し、造形的な能力を伸ばすようにする。 (3) 身近にある作品などから、よさや面白さを感じ取るようにする。	(1) 創造的に表現したり鑑賞したりする態度を育てるとともに、つくりだす喜びを味わうようにする。 (2) 材料などの特徴をどうえ、想像力を働かせて発想し、主題の表し方を構想するとともに、様々な表し方を工夫し、造形的な能力を高めるようにする。 (3) 親しみのある作品などから、よさや美しさを感じ取るとともに、それらを大切にできるようにする。	
第2 各学年の目標及び内容	(1) 材料を基に造形遊びをする活動を通して、次の事項を指導する。 ア 身近な自然物や人工の材料の形や色などを基に思い付いてつくること。 イ 感覚や気持ちを生かしながら楽しくつくること。 ウ 並べたり、つないだり、積んだりするなど体全体を働かせてつくること。 (2) 感じたことや想像したことを絵や立体、工作に表す活動を通して、次の事項を指導する。 ア 感じたことや想像したことから、表したいことを見付けて表すこと。 イ 好きな色を選んだり、いろいろな形をつくらせたりしながら表すこと。 ウ 身近な材料や扱いやすい用具を手を働かせて使うとともに、表し方を考えて表すこと。	(1) 材料や場所などを基に造形遊びをする活動を通して、次の事項を指導する。 ア 身近な材料や場所などを基に発想してつくること。 イ 新しい形をつくることと、その形から発想したりみんなで話し合ったりしてつくること。 ウ 前学年までの材料や用具についての経験を生かし、組み合わせたり、切ったりつないだり、形を変えたりするなどしてつくること。 (2) 感じたこと、想像したこと、見たことを絵や立体、工作に表す活動を通して、次の事項を指導する。 ア 感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見付けて表すこと。 イ 表したいことや用途などを考えながら、形や色、材料などを生かし、計画を立てるなどして表すこと。 ウ 表したいことに合わせて、材料や用具の特徴を生かして使うとともに、表し方を考えて表すこと。	(1) 材料や場所などの特徴を基に造形遊びをする活動を通して、次の事項を指導する。 ア 材料や場所などの特徴を基に発想し想像力を働かせてつくること。 イ 材料や場所などに進んでかかわり合い、それらを基に構成したり周囲の様子を考え合わせたりしながらつくること。 ウ 前学年までの材料や用具などについての経験や技能を総合的に生かしてつくること。 (2) 感じたこと、想像したこと、見たこと、伝えたいことを絵や立体、工作に表す活動を通して、次の事項を指導する。 ア 感じたこと、想像したこと、見たこと、伝えたいことから、表したいことを見付けて表すこと。 イ 形や色、材料の特徴や構成の美しさなどの感じ、用途などを考えながら、表し方を構想して表すこと。 ウ 表したいことに合わせて、材料や用具の特徴を生かして使うとともに、表現に適した方法などを組み合わせることで表すこと。	
鑑賞	(1) 身の回りの作品などを鑑賞する活動を通して、次の事項を指導する。 ア 自分たちの作品や身近な材料などを楽しく見ること。 イ 感じたことを話したり、友人の話を聞いたりするなどして、形や色、表し方の面白さ、材料の感じなどに気付くこと。	(1) 身近にある作品などを鑑賞する活動を通して、次の事項を指導する。 ア 自分たちの作品や身近な美術作品や製作の過程などを鑑賞して、よさや面白さを感じ取ること。 イ 感じたことや思ったことを話したり、友人と話したりするなどして、いろいろな表し方や材料による感じの違いなどが分かること。	(1) 親しみのある作品などを鑑賞する活動を通して、次の事項を指導する。 ア 自分たちの作品、我が国や諸外国の親しみのある美術作品、暮らしの中の作品などを鑑賞して、よさや美しさを感じ取ること。 イ 感じたことや思ったことを話したり、友人と話したりするなどして、表し方の変化、表現の意図や特徴などをとらえること。	
共通事項	(1) 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を指導する。 ア 自分の感覚や活動を通して、形や色などをとらえること。 イ 形や色などを基に、自分のイメージをもつこと。	(1) 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を指導する。 ア 自分の感覚や活動を通して、形や色、組合せなどの感じをとらえること。 イ 形や色などの感じを基に、自分のイメージをもつこと。	(1) 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を指導する。 ア 自分の感覚や活動を通して、形や色、動きや奥行きなどの造形的な特徴をとらえること。 イ 形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもつこと。	