

第3分科会	自分らしい表現	学年	小学5年
提案者	群馬大学共同教育学部附属小学校	大塚	裕貴

イメージや思いを広げながら表現を試行できる題材

1 はじめに

図画工作科を学ぶ本質的な意義は「対象や事象の多様な価値を基に、イメージや思いを広げ、造形活動を通して、自ら意味や価値をつくりだす」ことであると捉えている。なぜなら、造形的な課題の解決に取り組む過程では、身の回りの様々な対象や事象に価値を見いだし、それらの価値を組み合わせたり、自己や他者、対象や事象との関わりの中で、自分のイメージや思いに沿って具現化に向けた行動をとったりすることができるようになるを考えるからである。そこで本実践では、題材を通して子どものイメージや思いを広げながら表現を試行できる題材として提案する。

2 実践の概要

(1) 題材名 「ARフィールド（造形遊び）」

(2) 育成を目指す資質能力

○知識及び技能

- ・線の並べ方や機器の動かし方を工夫する活動を通して、奥行きを表し方や感じ方について理解する力
- ・AR空間に線にかく際に線の並べ方や機器の動かし方を組み合わせて活動を工夫する力

○思考力、判断力、表現力等

- ・現実空間の特徴を基に線の並べ方や機器の動かし方などを試し、造形活動を考える力
- ・線の並べ方や機器の動かし方、現実空間やAR空間などを基に、奥行きに対する自己のイメージや思いをもつ力

○学びに向かう力、人間性等

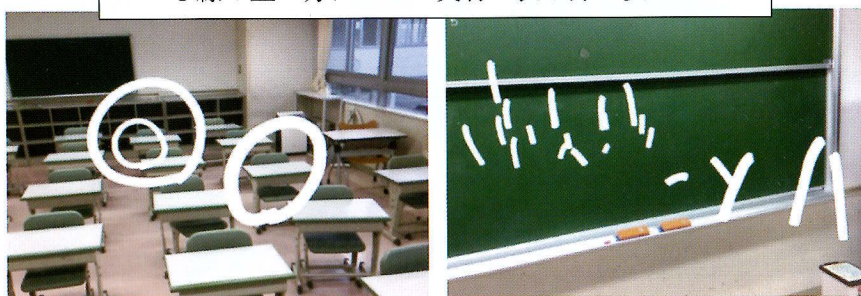
- ・つくりだす喜びを味わい、線の並べ方や機器の動かし方を工夫しながら造形遊びを楽しむ態度

(3) 題材の価値

本時の活動では、「Just a Line」というアプリを使用した。このアプリは現実の景色を背景にしながらAR空間に線にかくことができるというものである。

AR空間に線にかくことや機器を動かすことが容易であるため、奥行きに対する自己のイメージや思いを即時に表すことができ、様々な線の並べ方や機器の動かし方を試せる。また、線の並べ方や機器の動かし方によって自己の奥行きに対するイメージを広げ、自分なりの思いをもてる。使用したアプリでは、10秒間の動画撮影が可能であるため、自分や友達が撮影した動画を鑑賞することで、奥行きに対する自己のイメージや思いを広げられる。そして、空間にかいた線や機器の動かし方で写真や動画が、自分にとっての意味や価値がつくりだせたことを振り返ることができることにつながる。

○線の並べ方によって奥行の表し方が変わる



○撮影機器の動かし方によって奥行の見え方が変わる



正面から

斜め横から

斜め下から

(4) 学習の過程

過程	時間	学習活動	指導上の留意点
であう	1	○線の並べ方や機器の動かし方から奥行きを表し方を考える。 学習のめあて 線の並べ方や機器の動かし方を工夫して面白い奥行きを考えよう	○様々な奥行きの表し方に気付けるよう、線の並べ方や機器の動かし方を試す時間を十分確保する。
あらわす・ひろげる	1	○線の並べ方や機器の動かし方を工夫して奥行きの表し方を考える。	○友達が撮影した動画から奥行きの表し方に対する線の並べ方や機器の動かし方に気付けるよう、撮影した動画を共有できる環境を設定する。
	1	○現実空間の特徴を基に線の並べ方や機器の動かし方を工夫し、自分なりの奥行きの表し方を考える。	○現実空間の特徴を基に線の並べ方や機器の動かし方や工夫したことを自覚できるよう、気付いたことや感じたことを振り返る機会を設定する。
ふりかえる	1	○かいた線や撮影した動画を鑑賞する。	○表した奥行きのよさや面白さに気付けるよう、線の並べ方や機器の動かし方の視点を基に感じたことを伝え合う機会を設定する。

(5) 子どもの様子 (第2時)

子どもは線の並べ方や機器の動かし方などを試行しながら自分なりの奥行きの表し方を表現していた。表現した奥行きは動画や写真などで保存が容易であるため、自分の表現した奥行きを比較して、次の表現に生かす様子が見られた。



③ おわりに

一人一台端末が普及する中で、図画工作科の学習において端末内のアプリを活用することの可能性を探っていく必要があると考え、今回の実践を行った。アプリを図画工作の授業で取り上げることの是非はあるが、表現の修正が容易であることや現実世界と比べたときに制限の質が異なる部分（今回で言えば、線はタブレットを用いてAR空間にかくため、床や壁、天井などの接地面によって造形活動が制限されないことなど）は生かしていくことができる。同時に体で実際に材料や用具に触れることも重要なことであり、両者のよさを上手に活用していくことがこれからの子どもたちが自分らしい表現を行うことにつながると考える。