

文部科学大臣奨励賞(個人)

## わくわくめがねっと美術館

大分県大分市立明治小学校 宗像恵美

### 1 特徴

「表現の道具としてコンピュータを活用した図画工作の題材例」を児童からも教師からもわかりやすく見通しをもって取り組めるものにするために、電子教科書として学習支援ソフトを作成することを考え試みた。

同時に「理解・鑑賞の道具としての活用」も図ることで次のような利点が考えられる。

- ① 動きや音などの要素を扱えるので、コンピュータの特性をとらえやすい。
- ② 自分の進度で主体的な取り組みができる。
- ③ 題材を見るだけでなく簡単なエクササイズとして作品を作り、プリントアウトできる。

コンピュータを活用した図画工作の活動への興味関心をもとに表現の道具の一つとしてコンピュータを活用した豊かな創造活動への主体的なアプローチを子どもから引き出せる。

### 2 概要

本作品では、日頃、見慣れたものに新しい発見をさせ、ものの見方を変える「わくわくめがね」で見たものをコンピュータを使って表した作品を見ることができるという設定で、次の3つの部屋から構成される。

#### 「色や形を扱うデザインの部屋」

色・形を主たる要素として扱うデザインの題材例を8つのテーマで見ることができる。

#### 「写真を扱うデザインの部屋」

写真を使ったデザインの題材例を9つのテーマで見ることができる。

#### 「絵画的なものを扱う部屋」

人物・静物・風景の対象別に写実的な絵を描く時のものの見方、表し方、構図の基礎を操作しながら知ることができる。

提示される題材は、対象の多様な見方や表し方に気づき発想や構想の視点となる作例(作品としての完成例)やコンピュータで表現できる世界の面白さに気づきコンピュータの描画機能がわかるものである。表現と鑑賞、両面からのアプローチができるように練習機能もある。



### 3 実践内容・結果

本作品を使った授業では、子どもたちは一様に笑顔で楽しそうに時間いっぱい取り組んでいた。子どもは、自分の操作が動的に反映されると、より楽しさ(充実感)を感じるようだ。実際に動かしてエクササイズできたことから、機能を自然に理解でき、コンピュータは「アイデア次第で」「自分にも」「ふつうではできないことも」できる楽しい道具ととらえられたようだ。

失敗に対する不安が制作意欲を下げる一要因にもなっていることが少なくないが、やり直せるという安心感が、コンピュータでの制作意欲を引き出していると考えられる。スマイルペイントで制作する時にもこの安心感をベースに「関心・意欲・態度」「発想や構想」「技能」の力が伸びていくことが期待できる。実際に絵や写真の変形合成練習をする中で既成のものにとらわれない自由な発想ができることを楽しんでいた。また、その作例を見ることでコンピュータを使えば「容易に非現実の不思議な世界や心に浮かぶイメージを描き出せる」と知ったことにより、絵や写真の変形合成には意欲的だった。