

ぼくたちの スクールミュージアムへようこそ

－ 「人」とつながる インターネット美術館をめざして －

茨城県つくば市立荊崎第一小学校 教諭 坂本 白百合

e-mail アドレス kui17@tsukuba.jed.jp

キーワード：小学校・図画工作・Webページ・美術館・グループウェア

1. はじめに

本校では校内LANを活用してWebサイトを利用した授業やグループウェアを活用した学習を日常的に行っている。図画工作科においては、美術館やイラストレーターなどのWebサイトを活用した鑑賞活動に取り組んできた。電子メールを活用してイラストレーターに質問や感想を送り、TV会議で工夫や表現方法について指導してもらう機会をもつとともに、自分たちの作品をWebサイト上で紹介することで、表現する喜びを実感できるようにしている。

そこで本研究では、美術館における作品鑑賞や、学校に作品を展示してのギャラリートークを取り入れ、美術作品を前にした鑑賞活動を充実させることで、インターネット上で見た様々な作品についても、質感や量感を想像し製作者の思いや願いに、深く共感できるようにしたいと考えた。児童作品の鑑賞についても、題材や実態に応じて、グループウェアを効果的に活用し、伝える対象を明確にすることで充実した鑑賞会が行えるようにした。こうした取り組みにより、児童にとって、作品を描いた製作者や自分たちの作品を鑑賞してくれる相手が、自分たちの思いを受け止めてくれる、信頼できる確かな「人」となることができたと考えた。

2. 実践内容

2.1 インターネットを活用した作品鑑賞

児童は、様々な作品を鑑賞して、製作者の思いや願いに触れたいと願っている。そこで題材の導入に美術館やイラストレーターなどのWebサイトを活用した作品鑑賞を実践している。題材に関連のあるテーマや表現方法を取り入れた作品を鑑賞する活動を通して、自分が表したいものについて考えたり、あるいは好ましい表現方法を主体的にさがしたりすることができるようにした。

指導に当たっては、題材のねらいと児童の実態に応じて事前にリンク集を作成しておくことで、目的に応じた作品鑑賞を行うことができるようにした。

また美術館については、市内にある「つくば美術館」を中心に、県内の美術館のWebサイトを活用し、地域の作家の作品に親しむことができるようにした。



写真1

Webサイト上の作品鑑賞



写真2

学芸員のギャラリートーク

2.2 学芸員によるギャラリートークや美術館での鑑賞

(1) ギャラリートークで作品の見方を広げる

Webサイト上の鑑賞は、作品の全体像を感じることはできるが、作品のスケールや質感・量感といったものについては実感することが難しい。そこで、画廊から作品を借りて学校の中にギャラリーを設け、学芸員を招いて作品鑑賞を行った。実物を目の当たりにすることで、作品のスケールを実感し材料や製作過程について考えることができた。学芸員の問いかけを基に、一点一点のよさや特徴を鑑賞することで、児童は作品の見方を広げることができた。

(2) 美術館の作品鑑賞で感じ方を深める

つくば美術館を訪れ、美術館に展示されている様々な作品を鑑賞することで作品の一つ一つに製作者の思いがあり、それに基づいて様々な表現の工夫があることを実感した。本物を見る機会を得ることで、インターネット上の作品についても、製作者の思いや意図を大切にしようとする心情を育むことができた。



写真3

市内にある
つくば美術館で作品鑑賞

(3) TV会議を活用した鑑賞で、美術作品と自分の表現のつながりに気付く

美術館における鑑賞の仕方やそこに展示されている作品について、TV会議を使って話を聞く機会を得たことで美術作品への関心を高めることができた。自分たちの作品の表現方法と、美術館に展示されている作品の表現技法との共通点を知ることで、多様な表現の面白さを感じることもできた。また学芸員などに電子メールを送り、美術館の作品について質問することができた。また製作者から送られてくる電子メールの返事や製作の様子についてのビデオ等を見ることで表現者の思いや願いに気付き、自分の表現に生かすことができた。

2. 3グループウェアを活用した児童作品の鑑賞

(1) 「鑑賞ノート」を作成と、作品のポートフォリオ

児童は自分が製作した作品を、デジタルカメラで撮影し、作品についての感想を添えて、作品のポートフォリオを行っている。製作した作品をグループウェアで保存していくことで、自分がどのような作品を製作してきたか、または作品を通してどのようなことを感じていたのかを、児童自身が実感することができる。作品には、その時々の子どもの関心や興味の対象・あるいは子どもの内面が表れている。製作した作品を、グループウェアに蓄積し「鑑賞ノート」としてまとめることで、自分の作品の足跡をふり返ることができた。

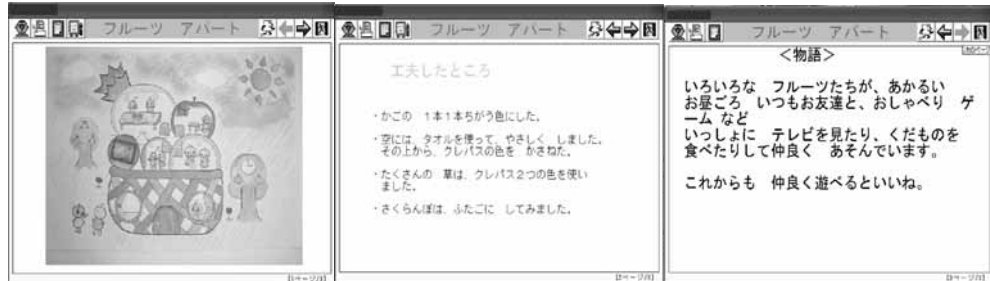


写真4 グループウェアで作成した空想画についての児童の「鑑賞ノート」

(2) データベース機能を活用した校内での作品鑑賞

データベースを活用し、製作した作品を親情報として加え、互いの感想を子情報として書き加えていくことで、自分の作品のプレゼンが容易になる。また校内の子どもの作品鑑賞が誰でも自由にできるようになる。

データベースには学年の境界がないため、異学年との交流が可能である。

児童は、異学年との交流により作品を低学年の児童に紹介することで、自分の表現を伝える喜びを感じることができる。また低学年の児童も様々な作品を鑑賞するよさを実感し、つくることへの期待感を高めることができた。データベースに入れた情報は、年度の更新がなく次年度も蓄積されるため、児童が作品を製作する際に前年度の該当学年の児童作品をみて、参考にすることも多い。



写真5 1年生の児童に、自作のアニメーションを紹介

(3) 電子掲示板を活用した他校児童との作品鑑賞

様々な作品を鑑賞しながら、自ら製作に取り組んでいる児童は、自分の作品を多くの人にみて欲しいと考える。作成した「鑑賞ノート」をグループウェアの電子掲示板にのせることで、つくば市全校の児童に鑑賞してもらうことができる。感想を受け取ったりあるいは、他の学校の児童の作品を鑑賞し感想を送ったりすることで、児童は、同じ学年でも、地域によって様々な題材があり、それぞれに表現を工夫していることを知ることができた。互いの作品のよさや工夫を伝え合うことで、児童は、表現する喜びを実感できた。

(4) 学校Webページを活用した作品公開

自分たちが製作した作品を学校のWebページで公開することで、様々な人に鑑賞してもらうことができた。製作した児童が、自分の工夫や感想を添えて公開することで、より多くの人に自分の思いが伝わったことを実感した。イラストレーターや学芸員などが、自分たちの作品を鑑賞してくれていることを知ることによって、インターネット上でも、自分の思いが受け止められていることが分かった。また、家庭でも家族と一緒に自分や友達の作品を鑑賞することで、様々な人が自分に共感してくれていることを感じることもできた。

3. 成果と課題

イラストレーターなどの製作者や、美術館の学芸員と関わることで、児童は作品をつくる喜びを実感しながら活動することができた。また、自分の作品を他校の児童や異学年の児童などに紹介することで、伝え合う喜びを感じることができたものと思われる。電子掲示板やデータベース、あるいはTV会議など、それぞれに誰を対象に自分の作品を公開するかを考えることで、児童は自分がコンピュータを通して誰とつながっているのかに気づくことができた。

尚、今後の課題として、Webサイト上に作品を公開するに当たり公開期間や許諾の問題などが挙げられる。作品をより多くの人にみてもらいたいという気持ちをもつ児童は強いが、全員の作品の公開となると難しいのが現状である。