

- ①邦文表題 「マルチメディアを活用した鑑賞授業」・・・研究ノート
- ②英文表題 「Appreciation Class with the aid of multimedia」
- ③執筆者名 中川 賀照 (Yoshiteru Nakagawa)
- ④所属 奈良県立教育研究所 教育情報部 教育資料係
- 所在地 〒 636-0343 奈良県磯城郡田原本町秦庄 22-1

要約

これまでの学校の鑑賞授業では、「芸術作品を理解し、深く味わうこと。」という鑑賞に対する解釈から、歴史的価値の高い作品が取り上げられ、その作者の心情や制作意図、表現の工夫などについて解説するというものがほとんどであった。

鑑賞の仕方には、自分自身の創作に生かそうとして作品を観る方法と、観ること自体を楽しむ方法の2つに分けて考えることができる。小中学校の造形教育では、子どもたちの発達要求や表現活動の有り様から、前者の方法による力の育成が大切と考えた。後者は、映画を観たり音楽を聴いたりして楽しむように、誰でもが美術作品を観て味わうことができる方法で、前者の力の育成によってさらに深まっていき、生涯を通して楽しみ味わうことができる鑑賞の力になる。

そこで、これまでの美術文化の継承を重視した鑑賞から、子どもたちの表現活動に結びついた能動的なものになるよう、パソコンやデジタルカメラなどのマルチメディアを活用した題材を提案する。それは、グループ活動を生かしたもの、名画に自分が登場する参加型のもの、デジタルカメラを使って表現と鑑賞の一体化を目指したものの3つの例である。

英文要約

Appreciation class has mostly selected art works that have high historic value and explained the artists' feelings, production purposes and ideas of representation, because the appreciation has been interpreted as "appreciating a work of art deeply."

As a way of appreciation, two methods can be considered. One is to see works for the purpose of creation; the other is to enjoy seeing works. Judging from children's developmental desire, it is considered that the development of creativity by the former method is important in a formative art education at elementary and junior high schools. By the latter method, everyone can appreciate art works in the same way as everyone enjoys seeing a movie or listening to music, and the ability to appreciate can be cultivated by training the former ability so that people will enjoy appreciating the works deeply throughout the life.

Therefore, I propose classes that make use of multimedia, such as personal computers and digital cameras, in order to switch from the appreciation that has attached great importance to inheritance of art culture to the active appreciation connected with children's expression activities. I take three examples of the active appreciation as follows:

- Making the best use of group activities.
- Joining --- children themselves appear in famous pictures.
- Aiming to unify expression with appreciation by using digital cameras.

1 はじめに

筆者は元高等学校の美術教員である。7年前に生涯学習の専門員を経て、現在の教育研究所に勤務している。主に教員研修に関する職務内容であるが、教科では教材や題材を開発して先生方に提案をしている。3年前から教育情報部に所属したこともあり、マルチメディアを活用した鑑賞授業について研究を進めているので紹介する。

鑑賞という言葉には、「芸術作品を理解し、深く味わうこと。」という意味があり、その解釈からか、筆者が中学校の時に受けた鑑賞の授業では、歴史的価値の高い作品が取り上げられ、作者の心情や制作意図、表現の工夫などについて先生が解説されるという方法であった。残念ながら、習った内容はほとんど覚えていないが、スライドを使われていたことが印象的に残っている。また、修学旅行で美術館に行った時に見たロダンの彫刻に惹かれ、引率の先生にその作品について訊ねたことを覚えている。後に、筆者が彫刻の道に進んだのもそのことがきっかけになっているのかもしれない。そんな自身の経験から、とにかく本物を見ること、印象に残る提示の仕方を工夫すること、作品に込めた作者の心情を読み取れるようにすることなどを鑑賞授業では大切にしようと考え実践してきた。

鑑賞には、見ること自体を楽しむことと、自分自身の創作に生かそうとして作品を見ることの2つがあると考え。映画を観たり、音楽を聴いたりして楽しむように、美術の鑑賞では見る楽しさが重要であることはいままでもないが、自分の表現活動と結びつくことが楽しさを倍増させることも見逃せない。そこで、パソコンやデジタルカメラなどのマルチメディアの新しい教材を活用して、この2つの鑑賞の仕方を取り入れた題材を発案した。

パソコンの性能も随分と向上し、画像処理機能を用いることによって自分の考えやイメージを具体的な映像や画像に表現することも可能になってきた。また、最近急速に普及してきたインターネットは、これまでになかった情報収集の手段としての可能性がある。パソコンには、コピー、貼り付け、やり直しなどを容易に行える機能がある。これは、作品の構成や他人の意見や感想を参考にしながら新たなものを構成するというプロセスが比較的容易であり、即時性もあるので興味や関心、楽しさを持続することができる。また、発想したり構想したりする考える力を養うのに大変有効であると思われる。ものをしっかりと見る力を付けることが、生涯にわたって様々な美術文化を見つめようとする心に結び付くだろう。

これらを効果的に使うには、パソコンの操作に慣れるための指導上の工夫や、題材に適したソフトウェアの選定が重要となる。これらを配慮した新しい発想による鑑賞の題材例として、以下に3つを紹介する。

2 グループ活動を生かした鑑賞例

本来は美術館や博物館に出かけ、本物と出会い、感じたことを大切にしながら鑑賞を深めることが望ましいが、地域によっては近くになかったり、出かけることが難しかったりする場合

もある。これまでは鑑賞用の教材として、主に図録の写真やスライド、ビデオなどが用いられていたが、これはコンピュータの得意とする画像の加工処理機能やインターネットの情報収集力を活用したもので、生徒が興味をもって主体的に鑑賞を進めることができ、またコンピュータの多様な活用方法を身に付けられるようにしたものである。

題材名 「名画の中の富士を見つめる」 (中学校・高等学校)

(1) 題材について

富士(山)は日本のシンボルとして広く世界中に知られている。また、日本の美術作品には、それをテーマにした名作がたくさんある。ここでは、浮世絵として有名な葛飾北斎の「富嶽三十六景」を中心に取り上げ、様々に描き分けられた富士の表現を通して、木版画技術の巧みさやそれらを生み出した時代背景などを探れるようにした。

また、インターネットを使うことによって、作品を所蔵している美術館から詳しい解説を得ることができたり、実際の富士の写真やライブカメラなどのリアルタイム映像を手に入れたりすることもでき、生徒にとって具体的で身近なものとして鑑賞ができるようにした。

(2) 準備物 : パソコン、「富嶽三十六景」の画像データ、インターネット環境など

(3) 学習の展開 (生徒の活動)

(ア) 次のの中から自分が取り組みたいテーマを1つ選び、テーマ別のグループに分かれる。

- ① 富士の表現に用いられた木版画の技法について推理する。
- ② 富士が描かれた場所を現在の地図から推理する。
- ③ 富士の配置や構図で作者が表したかった効果を推理する。
- ④ 作品に登場する人物がそれぞれ何をしているのかを推理する。

(イ) 各テーマによって扱いやすい画像データを何点か選び、グループごとに進めていく。

	生徒の活動	指導のポイント
グ ル プ ①	画像表示用ソフトウェアの拡大機能などを使って、細かいところまで観察し、彫刻刀の彫りの巧みさやその効果などについて読み取って意見をまとめる。また、インターネットを使って、版木の種類や刷りの手順などについて調べる。	浮世絵の木版画は、庶民が手に入れやすいように発達した高度な印刷技術であり、絵師や彫り師、刷り師、版元などの共同作業によって作られていることに気付けるようにする。
グ ル プ ②	作品に記されている地名を手掛かりに、地図を作成する。インターネットを使って、実際の写真を入手し、その形や見え方を比較して場所や位置を確かめ特定していく。	撮影場所や季節で分類したデータベースを作り、「私の富嶽〇〇景」を作ると楽しい創作活動に発展できる。
グ ル	画像加工用ソフトウェアの切り取り、貼り付け、拡大縮小、回転、透過などの機能を使って、富士	大胆に見える構図でも、いかにバランスよく様々なものが配置され構成さ

 プ ③	山の位置を変えてみる。そのことによって、作品の中に描かれている他のものとのバランスや位置関係を知る。	れているかに気付けるようにしたい。
グ ル プ ④	作品に登場する人物のポーズを実際に演じ、デジタルカメラで撮影する。画像加工用ソフトウェアの透過機能を使って、その画像を元の人物と重ね合わせて比べながら、登場人物になった気持ちで、作品の中の情景を見てみる。	それにより、作者がどんな意図でその人物を配置したか、またその位置や動きが構成上の重要な要素になっていることに気付けるようにしてやる。

(ウ) それぞれのグループで読み取ったこと、調べたことを発表し合い、違った観点からの考えを知ることによって、更に鑑賞を深めていく。

3 名画に自分が登場する参加型の鑑賞例

これは、鑑賞の主体を見る側から見せる側に移したもので、前述したグループ④を発展させた例である。作品を鑑賞するとき、これまでは時代背景や作者のプロフィールなどの知識的な面からのアプローチが多かったが、次の題材は、仮想体験を通して美術作品の背景にあるものを探ってみようという、参加型、体験型の新しい鑑賞授業についての試みである。

題材名 「葛飾北斎の版画に飛び込もう」 (中学校・高等学校)

(1) 題材について

浮世絵などの版画作品やその製作技術は、世界が認める日本の優れた文化の一つである。その中でも、私たちにもなじみが深いものとして歌川広重の「東海道五十三次」や、葛飾北斎の「富嶽三十六景」がある。ここで取り上げる北斎の木版画の作品には風景画も多く、そこに登場する人物には動きがあり、ときにはユーモラスにその時代の風情を生き生きと伝えている。

これは、鑑賞者自身が作品に登場する人物に扮して、その場面に入り込んでみようというものである。作品の中の登場人物を演じようとする、そのポーズや表情には、作者の意図や時代背景が反映されていることに気付く。その結果、単に視覚や聴覚で作品を鑑賞する方法よりも、体全体の感覚を通してもっと深く作品の読み取りができるようになると考える。

パソコンと即時性のあるデジタルカメラを併せて活用することによって、新しい鑑賞活動が展開できる。

(2) 準備物

パソコン、デジタルカメラ一式、カラープリンタ、MO (230 MB)、プリンタ用紙 (光沢紙) 葛飾北斎の版画作品のプリント画像と画像データ (人物が登場する画像を 30 点)

(3) 学習の展開 (生徒の活動)

人物が登場する葛飾北斎の作品の中から、自分が演じてみたいものを 1 つ選び、2 人で一組

となって、以下の手順で撮影をする。

(ア) 撮影の手順と留意点

① 登場人物のポーズや表情を演じる。

演じるときは、できるだけその場面がどういう状態であるのか、作者がどういう意図でその場所に人物を配置しているのか、そのポーズや表情によってどんな効果をねらっているのかなどを考えながら行うようにする。(写真1)



写真1

登場人物を演じる

⑤ 2人で一組となって、その姿をデジタルカメラで撮影し合う。

撮影するときは、撮影者からは演技者がどんな風に見えるかをアドバイスしたり、撮影した画像から感じたことなどを話し合いながら活動を進めるようにする。それぞれの感じ方や考え方の違いを知ること

③ 撮影した画像をすぐに再生して、自分が思ったイメージどおりであることを確認する。

④ 気に入るまで、何度も撮り直すようにする。

(イ) 画像処理用ソフトウェアによる画像の合成の手順

① 画像処理用ソフトウェアを起動し、登場人物を演じた画像ファイルを開く。

② 登場人物を「切り取りツール」で切り取り、クリップボードにコピーする。

③ 北斎の選択画を読み込み、クリップボードに保存した画像を貼り付ける。

④ 拡大縮小して合成し、はみ出た箇所をスタンプツールで修正する。

(4) 作品の鑑賞と発表

完成作品の合評会を行い、それぞれ苦労した点や表現しなかった事柄、登場人物を演じているときに感じたことなどについて、感想や意見を出し合う。美術の分野では、パロディーやコラージュなどの制作の際に他人の作品の画像を使う場合がよくある。このような機会を捉えて、それらについての具体的な例を挙げて、著作物の教育的利用に触れるようにしたい。



写真2 とうとうみさんちゅう
遠江山中

アダチ版画研究所所蔵のアダチ版で、学習研究社「NEW教育とコンピュータ」編集部の許可を得て掲載

(5) 開発教材の検証

大学院生や教員への実験結果から、この題材では登場人物の役割を演じたり、新たな人物を登場させたりする楽しさを味わえる、共同活動による参加・体験的な学習ができる、パソコンの基本的な操作方法を、自然に学べるなどの点で有効であることが分かった。

また、作品に同化しようとする意識や感性が強く働き、登場人物に替わろうとすると、自然に周りの様子に目がいくので、鑑賞に必要な時代背景や作者の意図などの読み取りに適した方

法であることが分かった。

この題材は、1つの場面にみんなが入ってみる、人物以外のものに入れ替わってみる、コスチュームを着けて完全に入れ替わってみる、作品の人物を現代に登場させてみるなどへの発展の可能性があると考えている。

4 表現と鑑賞の一体化を目指した題材例

子どもたちの造形活動を見ていると、自分の日常生活の中で起こった出来事や体験を取り入れていることが多い。表現の仕方や方法に困ったときも、まず近くにいる友達のを参考にしたり真似たりしている。また、自分が新しく発見したことをみんなに伝えようしたり、友達がしていない方法を見つけようしたりしている。子どもたちにとって最も身近な鑑賞の機会、友達や先生、父母、兄弟などが作った造形物に接するときである。

鑑賞では、まず見ること、感じることから始まり、自分の考えがもてるようになることが大切であるとする。つまり、作品の題名や作者の名前を覚えたり、その価値を理解したりするためではなく、自分なりの見方で鑑賞ができるようになることが大切なのである。それには、子どもたちが興味や関心をもっている身近な作品を取り上げ、その発達段階や要求に応じた鑑賞の基礎となるものの見方や考え方などの力を養うことが大切であると考えた。

これは、デジタルカメラで行う鑑賞活動をさらに次の表現活動へと発展させ、見て感じることから自分なりの見方ができるように、鑑賞と表現の一体化を目指した題材である。

題材名 「空想の世界に住む生き物たち」 (小学校・中学校)

(1) 題材について

この題材は、身近な自然の素材を使い季節の変化や自然との関わりを体感しながら、材料用具の基礎的・基本的な扱いや使い方を身に付けられるようにしたものである。また、できた互いの作品を、気に入ったアングルからデジタルカメラで撮影し合い、言葉ではなく、映像で自分の感じたことを伝え合う鑑賞活動を取り入れ、パソコンを使った次の創作活動へと結び付けられるようにした。

空想の世界を実現する過程で、パソコンの画面を通して自分のつくったものを多面的な視点で見ることができ、良いところを見つけて生かしたり、

表現の足りないところを補ったりすることができるので、見ることとつくることを同時に行う活動となり、表現と鑑賞の連携や一体化を図りやすい題材である。実際に手や体を動かして身に付ける実体験による学習と、仮想や空想の世界を思い浮かべることによって想像する力を



写真3 「生き物」

高めることができる学習を結び付けた題材である。

(2) 準備物

自然の身近な素材（木の枝、葉、小石など）、接着剤、小刀、加工や接合のための材料用具

(3) 導入例

「近くの神社や森に出かけよう。自然は季節とともに変化しているよ。そこにある小枝や木の実、小石をちょっと借りて、そこにいるかも知れない、またはいたら楽しいなと思う「生き物」たちをつくってみよう。

できたものを空想の世界に旅立たせよう。普通では行けない所でも、パソコンを使うと可能になるよ。さあ、自然の中から自分だけの生き物を見つけてみよう。」と、語りかける。



写真4 近くの神社

(4) 学習の展開（児童の活動）

- (ア) 森、神社や林などに出かけ、自然の中にある素材を制作に必要な分だけ拾ってくる。
- (イ) 視覚や触覚などを働かせながら豊かに発想し、いたらいいなと思う「生き物」をつくる。
- (ウ) つくった互いの作品を、気に入ったアングルからデジタルカメラで撮影し、鑑賞し合う。
- (エ) 撮影した画像を比較して、それぞれの感じ方や考え方の違いを知る。
- (オ) 青色の布の上に「生き物」を置いて、デジタルカメラで撮影する。
- (カ) いたら楽しいと思う場所や風景を撮影する。
- (キ) 「生き物」の画像をパソコンに取り込み、風景画像の適したところへ効果的に貼り付ける。
- (ク) 新たに生まれた作品画像に対する自分の思いや効果について話し合い、鑑賞し合う。



写真5 空想の生き物たち（公園）



写真6 空想の生き物たち（神社）







(5) デジタルカメラを使った鑑賞について

作品の感想や意見を伝える方法として、言葉や文字などがよく使われる。しかし、今回のような立体作品では、見る角度によって受ける印象も随分異なるので、それらで言い表すことが困難な場合もある。そこで、デジタルカメラの即時再試行性、画像データベース作成の容易性を活用し、視覚によって感じたことを視覚で伝える次の表1のような鑑賞方法を考えた。



写真7 デジタルカメラによる鑑賞

○ 見方や感じ方の違い (表1)

	Yさんの場合	Gさんの場合	Nさんの場合
作品 1			
	ここから見ると、どっしりと安定しているように感じる。	腕のようなものが、何かをしようとしているように見えた。	たくさんの足を使って、動いているようだ。
作品 2			
	生き物の表情が、とてもユニークで楽しく感じた。	正面から見ると全体の様子がよく分かったと思った。	斜め下から見上げると、走っていくように感じた。

写真の撮影のように、一瞬でものを捉える行為には、案外その人らしさや感じ方が現れるものである。それぞれが捉えた画像を見比べてみると、微妙な感じ方の違いを視覚的に知ることができ、自分だけでは気付かなかったところも分かるようになる。撮影する側も自分の気に入った角度や部分を選び、それを効果的に表す活動を繰り返し行うことで、ものを深く観ようとする意識が働くようになると思う。

(6) 開発教材の検証

この題材を大学院生と図工担当教員に検証してもらったので、そのときの感想と作品をいくつか紹介する。

- ① これまでの授業では、時間をかけて鑑賞し合うことがほとんどなかった。この方法では自分がうまく作れなかった作品も違った角度から鑑賞することができ、パソコンの画像処理によって新たな作品に生まれ変わるので、美術の苦手な子どもにとって大変効果的であると思った。

② つくった生き物を置く場所を考える事で鑑賞が具体的なものになりやすく、それがコンピュータを使うことによってさらに明確になった題材である。



③ 豊かな自然素材、自由な背景の選択、コンピュータの特性などが効果的に組み合わせられた題材で、誰がやっても画一的でない創造的な作品づくりへと発展できる。

④ 使用したソフトウェアは機能が絞られていたので、操作方法に煩わされず「鑑賞」と「表現」の活動に専念することができた。実際の材料を使うことと、電子の筆を使うバランスがとれた題材である。



⑤ コンピュータの機能だけを用いた作品づくりではなく、自らの手で作った作品を用いることができるという点が良い。頭の中にすばらしい世界が思い描かれていても、それを実現できない生徒にとっても有効であると感じた。

⑥ 初めてのパソコンの操作でも、自分の作品ができあがったことがうれしかった。子どもにも喜びを与えられる題材の一つだと思った。



⑦ 歩いて多神社に出かけて身近な素材を手に入れ、最後にコンピュータを使って完成させた一連の活動が印象的であった。

⑧ 図工に対する考え方が少し変わった。この気持ちを大切にしていって、図工、パソコンとも積極的に取り組んでいきたい。

⑨ コンピュータを使って自然の風景の中に取り入れる方法が楽しかった。実際に授業で取り入れられるように勉強したいと思う。



写真8～11 空想の生き物たち（建物）

5 最後に

マルチメディアを鑑賞授業に活用する試みを始めて1年半になる。これまでは表現のツールとしてパソコンなどの活用方法を研究してきたが、ここに挙げた題材を検証する中で、鑑賞の分野においてこそ新しい可能性があると感じている。それには、パソコン操作の習得方法、題材に適したソフトウェアの選定、学習支援体制の在り方、使用機器の整備など、まだまだ多くの問題を解決していかなければならないが、「美術が苦手な子にとって大変有効な手段である」という検証者の感想を支えにさらに研究を進めていきたい。