

【別紙 4 授業実践事例（概要）】

図工科の実践

交流校にお礼のカードを
GIF アニメーションを作って、自分らしさをあらわそう
授業者 村田直江



概要

図工科は楽しい学習である。自分の思いを自由に表現することができることを子どもたちは知っている。その中で、自分のものとそうでないものの区別をつけることについてはあいまいな部分が多く、時折誤解が生じる。友だちの作品を良いと感じて、まねしたところ、嫌がる人もいることや、自分で一生懸命に考えたのに、キャラクターに似てしまったというようなことで、戸惑うこともある。また、著作権を気にして自由な個性を見逃すことも好ましくないだろう。

今回は、自分の作品とそうでないものについてのこだわりを持つようになった高学年の子どもたちに焦点を当てることにした。

目ごろから、オリジナルということにこだわりを持っている子どもたちなので、従来の自分の手を使っての表現方法では、必ず自分の個性が現れることを感じている。このことを確認することができた。ただ、デジタル機器を使うことで完全なコピーができることを知り、その際に「著作権」の考え方も、他の人が先に作ったから、もうまねしてはいけないというのではなく、制作した人に許可を取ることの大切さに目を向けることができ、著作権を守るのは、誰なのかを考えることもできた。

実際の活動の様子

バーチャル新聞づくりの経験を活かしてカードを作る。

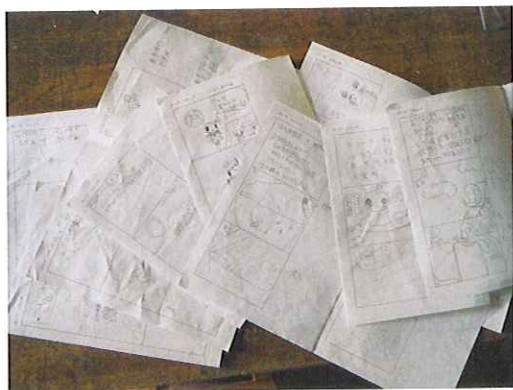
子どもたちは、これまで、自作の立体作品に自身を組み合わせた合成写真を作った経験を持っている。GIF アニメーションを作って、さらにそれをまとめて、「バーチャル新聞」として自己紹介の新聞を金沢に送ることもしている。動きのあるものを作る楽しさを知っている子どもたちはカードにも動きのあるものを入れることを考えた。自分の写真を撮って、東京タワーまで飛んでいく自分を入れることを考えたり、金沢から送られてきた水引や勾玉と自分を組み合わせたり、と発想を広げていった。石川県のもので千葉県・関東地方のもので考えていく範囲も広がり、輪島塗や日光東照宮のサルが水引になったら・・・と考え調べていった。



バーチャル新聞

ワークシートに描く。

ワークシートに書き始めたが、金沢から送られてきた勾玉は白いものだったので、他の色や形のものを使いたいという子が出てきた。金沢に連絡をして、写真をいただくのでは、迷惑がかかり、時間もかかるという意見が出てきた。



ワークシート

このとき、相手の立場を考えることができるようになったことを子どもたちと確認した。それでは、インターネット上のものに好みの色があることを発見した子どもが使いたいと告げてきた。ここで、インターネット上の写真は使用しても良いのかという疑問。「インターネットに出ているのは見て欲しいという気持ちで載せているのだから使っても良い」「調べるためのものでコピーしていいとはいって

ない」「許可は必要だろう」など相手の気持ちを考えようという態度を持つことができた。同時に「やっぱり、まねっていやだね。」という声もあった。もともと、まねることはよくないという気持ちが大きくなってきている時期な

ので、まねることの大切さにも気づかせる必要となった。

ゲストティーチャーを迎えて

ゲストティーチャーには「模倣」することの大切さを実際の模写された絵を介して教わり、特別な場合を除いて、模写された絵を本物だというように発表してはいけないことを学んだ。

まねをしても一生懸命に制作すれば、自分の個性が必ず出てくるものだという話にも耳を傾けた。



コント

では、手軽に、そっくり同じ作品を作ることができるデジタル機器の場合を設定した。社会で実際に起こりそうな危険な場面をゲストティーチャーと教師がコント仕立てで演じた。一生懸命につくり上げた作品を大切に思う気持ちはデジタルの場合も同じだという感想を子どもたちは持った。



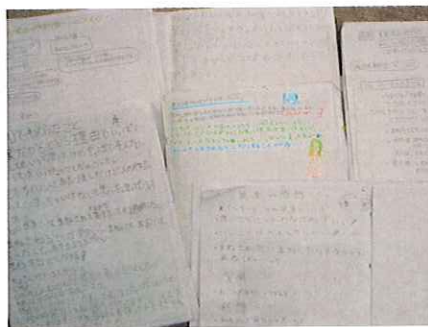
子どもたちの様子

ゲストティーチャーは「お金は払わなくても謝ればいい」といっていた子にも「社会では、謝るだけではすまない」という回答を具体的な金額等を提示しながら説明してくれた。

授業の後

友だちからまねをされて、いやな気持ちになったという子が数人いたが、まねをして、悪かったという子はそれを知らないということが分かり、詳しく聞いてみた。「ポーズを決めるのに逆さポーズにしたら、先生からほめられて、それを他の人もまねをした。」というものだった。しかし、「そういうことはまねのうちに入らない。その人のヒントになっただけなんだから」という思いに変わったことを告げてくれた。自分を含め、相手の作品を作るとき態度を思い返しながらの発言だった。このことは、

「まねる」ことを深く考えるようになったといえる。以前から、「著作権はいいの？」と口癖になっていた子が、「著作権は作った人のものだけど、作った人もまわりの人もみんなですべて守っていけばいい。」というようになった



図工ファイル

成果と課題

成果

子どもたちはこれまで、考えを深めることなく、「まねをした・しない」で終わることが多かった。気にしない子はそれで過ぎてしまうこともあったが、今回の取り立て授業を通じて、制作者と見る側・利用する側とさまざまな場合に自分を置きかえて考えられるようになった。

制作するときの姿勢を大切にすることを学ぶと同時に、顔の見えないインターネット上では、利用条件等の約束に目を向ける必要のあることを知った。その他、お金を支払って借用するもの、発表するときの断り書きなどを学んだ。

課題

インターネット上の写真の利用について、ひとつひとつ取り上げ、子どもの発想上で解決し、一人一人の考えを詳しく見ていく必要があるため、図工科だけでなく、他教科との関連を考えて取り組めば、より、子どもたちに迫ることができたのではないか。

図工科の場合は、まねる・まねないがあいまいで、子どもの成長に任せてしまっていることが多いという意見もある。成長に合わせ、どの学年でどのような取り上げ方をしていけばよいかという課題が残った。

実践成功のための秘訣

「著作権」の問題は制作者の立場に立ったり、受け取る側に立ったりと混乱をきたすところであるが、自分がいやな思いをするから人にもやめようというだけでは子どもは納得するはずもない。高学年になればなおさらである。自分自身が真剣に制作していくという態度のもてる時期に取り立てての授業を組むことが大切であろう。その際にも、一生懸命に作る気持ちを育て、友だちの良いところを多くまねさせることも大切。自分の物とそうでないものとの違いに気づかせ、作品そのものを尊重させることを忘れてはいけない。

今回は、デジタル機器はスキャナを中心としたが、インターネット上の写真を使うことも子どもたちにとっては身近である。また、素材は絵にこだわらずに、意匠やキャラクターを取り扱っても分かりやすいかもしれない。