

特集

学び合い“気付き”を促す授業をデザイン

絵の中を歩くと近づくと

“3次元”で能動的な美術鑑賞

絵画の遠近感を9分割で認識する「ウォークビュー」 「みどころルーペ」で部分拡大して鑑賞する



2月1日、つくば市立春日学園(片岡浄校長・茨城県)5年生全クラスで体験型デジタル美術鑑賞教材を活用した図工の授業「絵の中を探検しよう」が行われた。これは2次元の絵画を3次元のように体験できる教材だ。これにより絵の中に入り込む感覚を体験した児童はイメージを広げ、能動的な美術鑑賞につながっていた。授業は教材開発担当者らが務めた。

「すごい！絵の中を歩いているみたい」児童がプロジェクト「ウォークビュー」は短焦点プロジェクトと距離センサーにより、2度倍の右側がぐっと拡大する。これは大日本印刷(DNP)がグループデジタル教科書研究会(代表||安東恭一郎教授

・香川大学教育学部)と体感型デジタル美術鑑賞教材を開発している。この日のテーマは「絵の中を探検しよう」。児童は絵画「雪中の狩人」(フリーゲル作・ウィーン美術史博物館蔵)を「ウォークビュー」で探検していく。児童は自分の立つ位置を変える」と「目に見える絵の風景が変わる」ことを楽しみながら体験した。

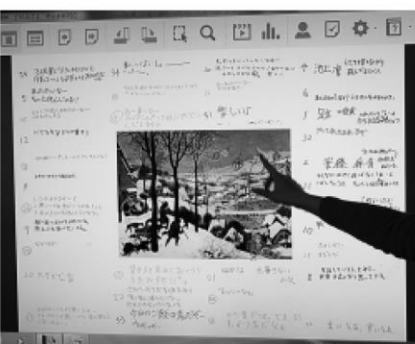
デジタルペンは、授業支援ツール「オープンノート(OpenNote)」の専用デジタルペンだ。これにより紙に記入した内容がデータ転送され、前方スクリーンにすぐに反映。スクリーン中央の絵には「1人ひとりの視点、周囲には、それぞれの児童が「想像した内容」が一致に表示された。スケートをしている兄弟、火に当たっている子供、枝を集めている男、木材を運ぶ馬など「拡大物」を見つけ、その視点から見えるもの、感じる

次にグループに戻ってタブレットPC上で「みどころルーペ」を使い、絵の様々な箇所を拡大して。「自分が最も興味を引かれた人・モノ・動物」を見つけ、その視点から見えるもの、感じる

想像した内容も多様で「早く仕事を終えて家で温まりたい」、「お兄ちゃん待って」など、短時間でしっかりと絵の中に入り込んでいる様子が見られる。児童は各自の発見や想像した内容を発表していった。

児童が各自ワークシートに書き込んだ内容(下)は前方画面に一齐提示(上)された

感覚を最初に持つことで絵からイメージをふくらませやすくなり、絵画鑑賞を好きになる良いきっかけになりそう。松葉を平成27年度に6校で実施しており、今後広く学校の活用できるよう提供していく予定だ。



児童が各自ワークシートに書き込んだ内容(下)は前方画面に一齐提示(上)された



片岡 浄校長

片岡校長は体験型教材について「教科の授業だけでなく、春日学園の独自教材『考える時間』の中で、クリティカル・リーディング(※)のたのみのツールとして活用してみたい。これまでは2次元で展開していたが、ウォークビューで2次元を超えた世界を体感する観察力を育む。

クリティカル・リーディングで論理的な観察力を育むツールに

ことで、イメージを抜けやすくなり、さらに深い学びを得られる可能性を感じた」と語った。 ※クリティカル・リーディングは論理的に読み解き、その論理について検証・考察すること。低学年の「絵の分析」は児童の観察力を論理的に紐付けていくことでクリティカル・リーディングの基礎を獲得。知的好奇心と観察力を育む。