

タブレット端末の魅了

図画工作科の実践から

神崎直人（熊本市立富合小学校）

概要：本研究の視点に沿って、ICT（主にタブレット端末）の活用場面について、図画工作科5年生の実践を行った。取り扱った題材は2つで、いずれも工作に関する学習である。図画工作科における設計・制作・鑑賞などの活動場面で、タブレット端末を使って授業をどう変えることができるのかというテーマを意識して取り組んだ。2つの実践を通して、分かったことは、課題設定の大切さである。もう一つは、設計から鑑賞までの諸活動場面で、タブレット端末を活用することが、子どもに与える効果は計り知れない程に大きいことである。これらについて、子どもの様子や反応を交えながら伝えていく。

キーワード：iMovie、スクラッチ 3.0、タイムラプス動画、ロイロノート

1 はじめに

今年度は、コロナ禍の状況を考慮して、学習形態と求めたい情報活用能力を含めた年間計画を基に、実践を行った。（表1）

表1 工作に関する年間計画

題材について (教科書)	実施 時期	学習 形態	情報活 用能力
題材① 「コロがるくんの旅」 (開隆堂出版「図画工作5・6上」)	1学期 6月	個別 学習	撮影
題材② 「○○な砂絵の世界」 (オリジナル)	2学期 9月	個別 学習	撮影 編集
※実施予定題材 「MYキャラが動き出す」 (開隆堂出版「図画工作5・6上」)	2学期 11月	協働 学習	撮影 編集 番組

また、タブレット端末（iPad）の使用環境について触れておく。本校では、毎日1コマ（1コマ＝45分）以上は、タブレット端末を活用できる学習環境にある。これらの状況を踏まえ、実践したことを4つの研究の視点に沿って、紹介していく。

2 実践と考察

- (1) 視点1：目的意識をもって学習に取り組むことができるようにするための工夫
「5の4スイッチ・タイムラプス動画」

研究の視点1で大切にすることは、単元のゴールを設定し、単元計画をデザインすることである。

1つ目の実践は、題材①「コロがるくんの旅」についてである。

まず、導入部分において、動画（NHKのテレビ番組『ピタゴラスイッチ』）と教師の作品を提示することで、制作への意欲づけを行った。

次に、作品をただ動画に撮って、残すだけでは終わらずに、クラス全員の作品動画を繋げて「5の4スイッチ」という番組を作る、という単元のゴールを設定した。そして、それ以外の計画については、逆算をしながらゴールまでにしなければならない作業を確認し、単元計画をデザインした。このように、明確なゴールを設定したことにより、設計図をタブレット上で初めてかいた第1時から鑑賞の時間まで子どもたちが意欲的に学習に取り組む姿が見られた。鑑賞の時間に意識したことは、「5の4スイッチ」という番組を作ることを通して、動画編集の面白さや幅広さを伝えることであった。まずは、教師自身がモデルとなり、iPad上で出来ることを体現し、子どもたちの印象に残るような番組を作り、鑑賞の時間に披露した。動画編集では、

「iMovie」というアプリを用いて、多くの演出効果（グリーンスクリーン機能や文字・音声挿入など）を盛り込んだ。さらに、動画のオープニングは、「スクラッチ 3.0」というプログラミングソフトを使用して編集を行った。

鑑賞の振り返りには、「CGの場面が面白かったし、すごかった。」「番組を作ると、やる気がいつもより出てきて、動画を撮るのも楽しかった。」「次は自分で編集してみたい。」などの記述があった。

続いて、2つ目の実践を紹介する。題材②「○○な砂絵の世界」については、「タイムラプス動画を撮って、自分たちで編集作業にも挑戦しよう」という単元のゴールを設定した。タイムラプス動画は、コマ数を数秒に1コマ、数分に1コマで撮影したものをパラパラ漫画のように再生して早送りしたような作品になることが、その特徴である。子どもたちは、撮り貯めた動画の素材をiMovieで、パズルのようにつなぎ合わせていく感覚を経験し、一つの作品を最後まで完成させることができた。

鑑賞の時間には、「いつもと違って作品の完成までの流れが分かるから良かった。」「動画を編集することができた。」などの振り返りがあった。

（2）視点2：必要に応じて、他者と対話しながら自分の考えを広げるようにするための工夫 「アイデアシェアタイム」

研究の視点2で大切にすることは、対話における共通理解と共通認識の浸透である。単元のゴールが番組を作ることであるため、自分だけの作品が良くても、全体として良い番組にはならないという共通理解と共通認識をもてるように教師の声掛けを大切にされた。また、一人一人がより良い作品をつくることができるように、自分の考えやアイデアを友達に伝えたり、友達からアドバイスをもらったりする時間（アイデアシェアタイム）を毎授業で5分程度確保した。そうすることで、全員が自分以外の作品にも目を向け、お互いにアイデアを出し合っ

て、必要感のある対話を促すことができた。

（3）視点3：深い学びを生み出すための振り返りの工夫 「ロイロノートの活用」

研究の視点3で大切にすることは、次につながる振り返りをするることである。授業では、毎回制作した様子を写真で残して、ロイロノートの提出箱に保存するようにした。振り返りを工夫することで、「今日できたこと」や「友達からどんなアイデアをもらうことができたか」などに気づき、自らの学びを知ることができた子どもが多数見られた。また、前時の振り返りについて、授業の冒頭で確認させたことで、本時への意欲付けや動機付けをすることができた。

（4）視点4：情報活用能力を育成するための工夫 「図書のおすすめ本」

研究の視点4で大切にすることは、日常的な情報活用能力の向上である。国語で「図書館へ行こう」を学習した際、自分が借りた図書の本をロイロノートにまとめて、友達に紹介する活動を行った。この学習をきっかけに、毎月の紹介文をファイルにまとめて、それを図書室に掲示させてもらっている。子どもたちは、全校生徒に読まれるという相手意識を常にもちながら、キーボードを使ったローマ字入力に取り組んでいる。

3 まとめ

図画工作科において、ICTを効果的に活用することは、その使い方やアイデア次第で子どもの成果物に対して、その10倍、100倍の価値を付けることができる。鑑賞の時間の子どもの反応（「出来栄が綺麗。」「完成が一番きれいなので良かった。」）が、それを裏付けている。こうした経験は、子どもたちに満足感を与えるだけではなく、自信を与え、より可能性を引き出していくことにつながるはずだ。魅力たっぷりのタブレット端末こそ、これからの授業にはなくてはならないものだ。