

[特別支援教育]

特別支援学校小学部におけるICTを活用した動物画と人物画の描画活動の工夫

－描画発達が意味づけ期から知的リアリズム期の児童の描画発達を目指して－

奥泉 祥子*

1 はじめに

知的障害特別支援学校小学部3年生での生活単元学習「ヤギと触れ合おう」で、近隣の小学校へヤギの見学に行き、楽しく触れ合ってきた。児童はヤギとの楽しかった思い出を振り返る中で、ヤギの絵を描きたいと意欲的だった。しかし、動物を描く経験がなかった児童がほとんどで、描いても顔だけになることがほとんどだった。経験のない児童がヤギを描くためにどのような支援が必要なのかを考えたことが本研究のきっかけとなった。

児童の特性やこれまでの学習の様子から、児童はICTを活用した教材に興味を示し、活動に意欲的に参加する様子がこれまで多く見られた。生活単元学習の事前学習や振り返りなどで、写真や映像、音声を使うことで学習時の出来事をより鮮明に思い出したり、思ったこと、考えたことを積極的に発言したりすることが多かった。

文部科学省による特別支援学校指導要領(2009)を見ると、知的障害特別支援学校における図工の目標は、「初歩的な造形活動によって、造形表現についての興味や関心をもち、表現の喜びを味わうようにする」と記載されている。また、2段階(1)に「見たことや感じたことを絵にかいたり、つくったり、それを飾ったりする」と記されている。東山(1996)によると、絵画の領域には①観察画、②生活画、③構想画の大きく三つに分けられるという。前述の指導要領と照らし合わせると、②の生活画に分類される学習内容が児童にとって取り組みやすい活動ではないかと考え、児童が見たこと、経験したことを振り返りながら絵に表現する活動を取り入れることにした。

東山(1996)によると、絵画における充実した授業の要件の1番目に「子どもの興味、発達段階、思考の順序に沿っているとともに、教師の教育的意図、効果、学習内容の系統性などと有効適切に結びついている授業」が挙げられている。また、イメージが豊かでも表現する力がなければ挫折して表現意欲を失ってしまう。表現技術や表現技法をどの子にも保証する手だてとして生活画の主題となるものを表現する時間を組むことの必要性についても述べている。また、松下(2014)は、幼児や小学生において、見たものを記憶して描くことがすべての表現活動の礎になることを述べている。五十嵐(2016)によると、幼児において模倣による描画活動によって発達が促された事例を報告している。知的障害のある児童にとっても、模倣が有効に働き、模倣によって表現技法の保証をすることができるのではないかと考えた。

特別支援学校における図工の実践例では、様々な素材を使った実践やコンピューターや映像機器などマルチメディアを使った実践を取り上げ、充実した活動になったことを報告している(荻宿他, 2012)。天岩(2014)は、知的障害のある児童へパソコンの描画ソフトを使い、描画活動への意欲を高める実践を報告している。しかし、いずれの実践も機器を活用しての表現・描画活動であり、実際に紙に描く活動ではなかったため、画用紙に表現する方法について検討したいと考えた。

以上のようなことから、子どもたちが興味を持ちやすいICTを活用し、描画活動に意欲的、積極的に取り組めて、かつ模倣しやすいような教材を工夫したいと考え、実践を行った。そこで、主題となるヤギや人間の顔を表現するための時間を作品づくりの前に設定し、主題を描けるようになった後、画用紙を使って作品づくりに取り組むこととした。

2 研究の目的

知的障害のある児童を対象として、ICTを活用した教材を使ってヤギや人間の顔を表現するための学習を行い、対象物、人の描き方を習得することができるのかを検証する。また、その教材が描画するために有効であったのか効果を検証する。

* 新潟県立はまなす特別支援学校

3 研究の方法

小学校図工における描画の指導方法を見てみると、酒井式描画指導法が有名である。顔、手足などと順に描いていくためダイナミックな画面構成になる。構図が同じなので似た作品になりやすいことが言われている。他に、一般書籍では、あきやま（2006）が3歳から6歳向けに「1日10分でえがじょうずにかけるほん」を出版している。物の形を捉えて描くことにより抽象化されたイラストに近い絵を描くことができるというものである。それぞれの方法にそれぞれの特徴があり、できあがる作品の雰囲気にも違いが出てくる。分かりやすい手順が示されていることは、児童にとって見通しを持ちやすく取り組みやすいと考える。このことから、児童の発達段階に合わせた教材開発が必要であると考え、以下のような方法で実践を行った。

(1) 実践1

酒井（1989）とあきやま（2006）を参考にしながら、児童にとって分かりやすく、PC、テレビ、PowerPointを用いて、描き方を順に提示し、主題となるヤギの表現活動を行った。その後、ヤギを中心にした作品の制作活動を行った。

(2) 実践2

実践1と同様の手続きを行った後、自分の楽しかった思い出を画用紙に描く活動を行った。

4 実践の概要

(1) 対象児童について

知的障害特別支援学校 小学部3年生 児童4名（男子3名、女子1名）

児童の描画の発達段階：知的リアリズム期（イメージによる表現）2名（児童A、B）、意味づけ期（何となくイメージして顔を描いている）1名（児童C）、なぐりがき期（点々やなぐりがき）1名（児童D）（95年版発達図¹を参考にした）本実践では、知的リアリズム期、意味づけ期の児童A、B、Cの3名を本研究の検証の対象とした。

(2) 実践前の児童の描画

平成2X年4月に生活単元学習で母の日のプレゼントとして、母の顔を描く活動を行った。そのときには、画用紙に描いた手本を見せた後、顔の輪郭を大きく描くように指示した。その後、順番に目、鼻、口、耳と描き入れた。

児童Cについては、顔の中に円を複数個描き入れたり、色が独特だったりしたため（1枚目）、「お母さんが喜ぶようにかわいく描こう」と伝え、2枚目を描いた。

3人共に目の位置がかなり上で、口が下に位置しており、顔が縦に長くのっぺりとした印象である。また、髪の毛にも意識が薄いようで、バランスが取りにくい様子が見られる作品であった（図1）。

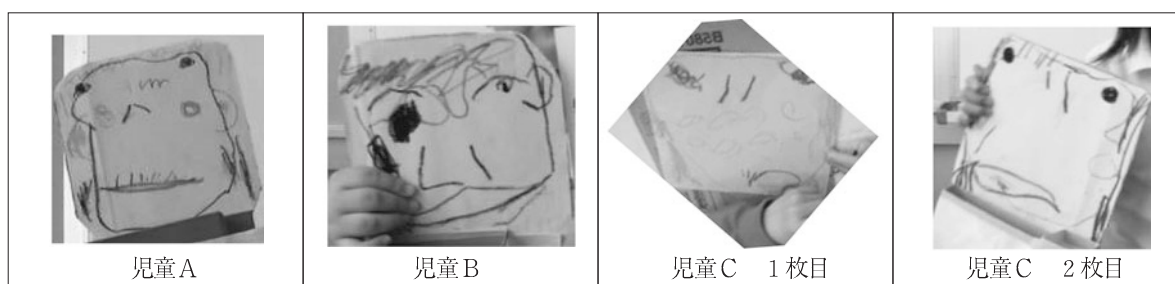


図1 実践前の児童の作品

(3) 方法

① 実践1について

実施期間：平成2X年9月～10月

単元名：「ヤギを描こう」（図工）1次3時間 2次3時間

ねらい：手本を見ながら、ヤギを描くことができる（1次）

ヤギとの思い出を画用紙に描くことができる（2次）

1次 9月 ヤギを見学に行った際の写真をPowerPointのスライドショーで提示した（図2）。スライドの1～4で実際に体験したことを振り返り、想起しやすいようにした。その後、5～10で顔を順に描くように、11～14で体や足などを描くように作成した。また、丸、三角形、四角形を模写することができる児童であったので、発達段階に合わせて丸や三角形、四角形などを使って、題材を単純化した形にして作成し、提示した。

順を追ってヤギの顔を描いた。顔を大きく描けるように八つ切りの白画用紙を用意し、描くことにした。その後、体、足、尻尾、ひげと順に描いた。

2次 10月 四つ切りの色画用紙を用意した。はじめに、1次で描いたヤギの絵を手本に見ながらヤギの顔の輪郭と体を描いた。着色は、クレヨンやポスターカラー、お花紙など児童が選んだものを用いて行った。

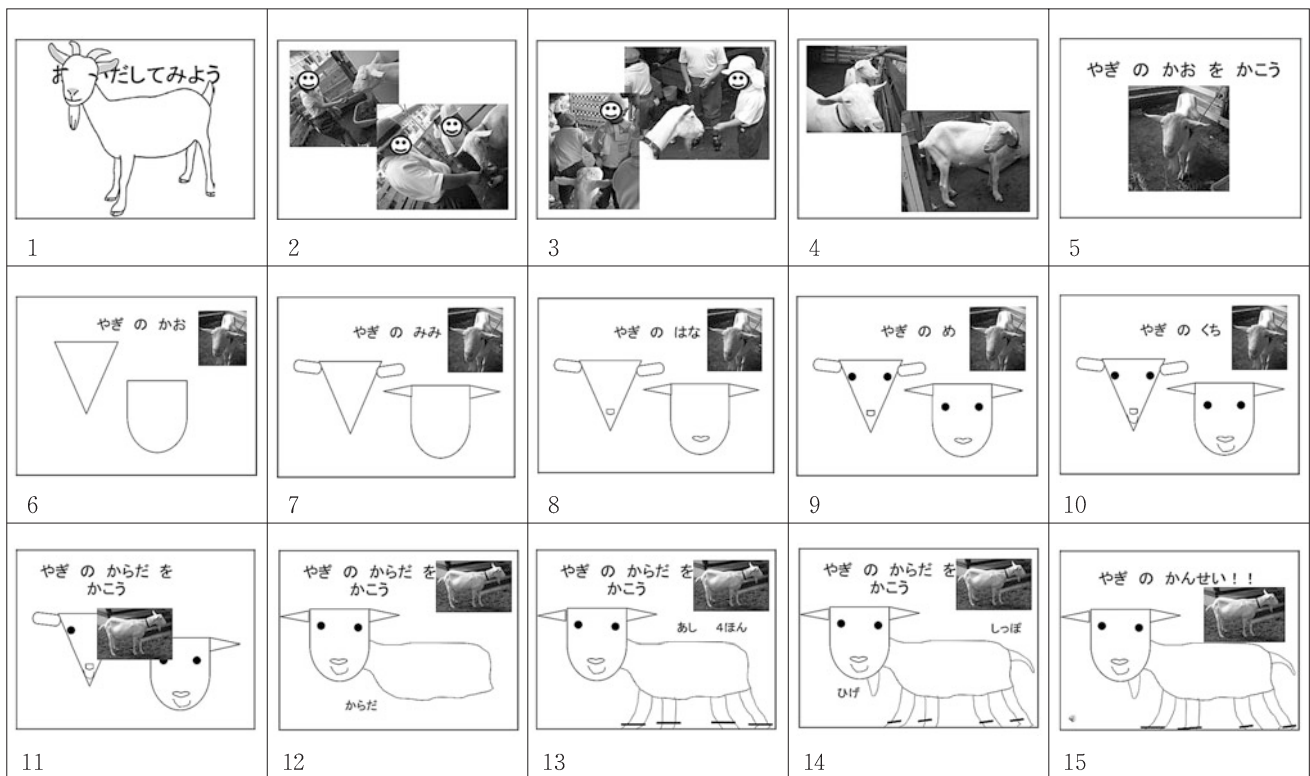


図2 実践1で使用したPowerPointスライド

② 実践2について

実施期間：平成2X+1年2月

単元名：「思い出の絵を描こう」（図工）1次1時間 2次2時間

ねらい：手本を見ながら、自分の顔を描くことができる（1次）

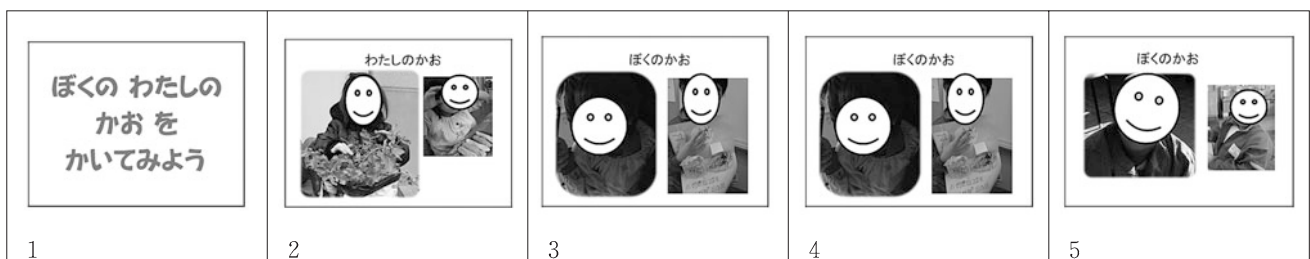
楽しかった思い出を自分の顔を描き入れて、絵を描くことができる（2次）

1次 実際に体験し、楽しかった思い出を絵にするため、人間の顔を描く活動を行った。

順番に顔の輪郭、各部分を描き入れることで人間の絵を描くことができるようになってほしいと考えた。また、自発的に人の顔の絵を描けるようになることを期待して取り組んだ。自分達の顔写真をPowerPointのスライドショーで提示した（図3）。スライドの1～5で自分の顔を見て、想起しやすいようにした。その後、6～15で顔を順に描くように作成した。また、体については、上半身だけとし、首、腕、手を描くこととした。実践2においても、発達段階に合わせて丸や三角形、四角形などを使って、題材を単純化した形にして作成し提示した。

顔を大きく描けるように八つ切りの白画用紙を用意し、描くことにした。顔の各パーツを意識できるように、写真を使ったり、iPadを使って本人の顔写真を近くで見せたりした。その後、手、首、肩を描いた。

2次では、3学期の活動を思い出せるように、写真をスライドショーで提示した。また、どの場面を絵に表現するかを絵の例を見せながら児童に選ばせることにした。



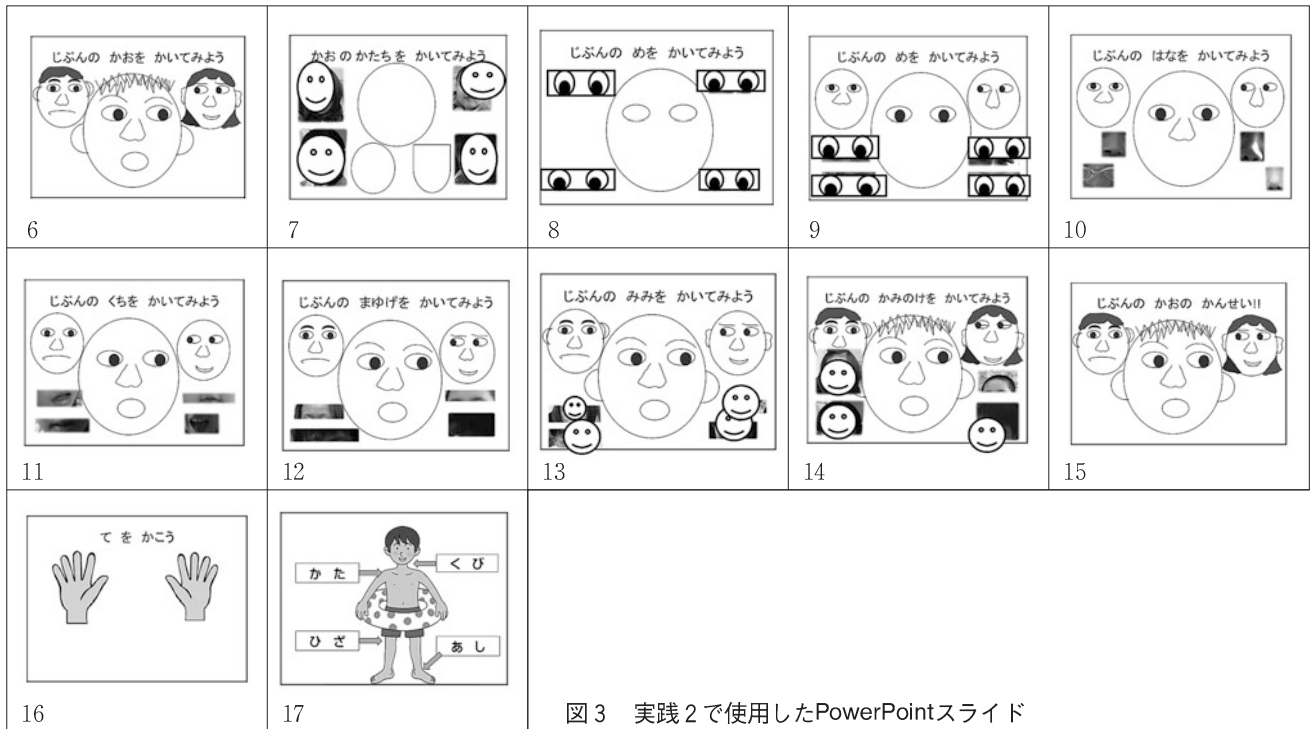


図3 実践2で使用したPowerPointスライド

(4) 結果

① 実践1について

1次では、スライドショーを見ながら、実際にヤギの顔を描いた作品が図4である。顔を描き終わると、友達の前で自分の描いたヤギを見せ合う活動を行った。どの児童もにこにこよい表情でみんなに見せていた。児童Aは自慢げに見せて、満足そうだった。「がんばったところはどこですか」の問い掛けに児童Cはヤギの目を指差して、得意げにしていた(図4)。顔を画用紙に大きく描いてほしいと思っていたので、描き始めに「大きく描いてね」と言葉掛けを行ったが、児童によってははじめに描く輪郭のサイズに違いが出たため、大きさにばらつきがあった。輪郭を2種類提示することで、ヤギの顔のイメージが広がることを期待した。また、顔を描く位置についても、画用紙を縦に使う児童もいれば横に使う児童もいた。しかし、そのことによってそれぞれの児童の違いが表れる作品になった(図5)。

ヤギの体については、画用紙をもう1枚用意し、顔の隣に貼り付け、そこに描くようにした。形は、分かりやすい形ではなく、首から背中線の線を描き、その後お腹の線を描くようにした。向きは1方向のもののみを提示したので、3人とも同じ方向を向いた作品ができあがった(図5)。

最後に、ヤギや周りに着色してよいことを伝えると、喜んでクレヨンで色を付けたり、ヤギの周りに模様や好きなものの絵を描いたりしていた。児童によっては、頬に色を付ける子もいて作品にバリエーションが出ている様子が伺えた。



図4 ヤギの顔が完成したときの様子



図5 実際の児童の作品

2次では、輪郭を描いた後、ヤギに意欲的に色を塗ったり、ローラーやスタンプで模様を付けたりした(図6)。

ヤギを描き終わると、「ヤギの周りに何があったかな」と聞きながら「はっぱ」「おはな」などとやりとりをし、描き入れるものを考えながら、その周囲に自分の顔や草花、家などを描き入れて楽しい雰囲気の絵画を完成させた(図7)。

② 実践2について

1次では、手を描く際に、画用紙に自分の手を置いて輪郭をかき写す姿が見られた。自分の手について意識が向いた瞬間だった。

また、2次のスライドの最後に絵の例を示したことで、その中から選んで、描いている様子が見られた。豆まきを選んだ児童は鬼の金棒を描いてアレンジしたり、鬼の色を選んだりした。そのを選んだ児童は雪だるまを付け加えている(図8)。

③ 実践全体を通して

児童の完成した作品から、実践1と実践2を比較して変化したことがいくつかあった。児童A、Bは、ヤギの周りに人間を描いている(図7)。

実践2では、自分を主題にして絵を描いた(図8)。大きく描いたことによる部分もあるかもしれないが、実践1では描いていなかった眉毛をA、Bどちらも描き入れている。児童Aは、鬼に手足を描いている。児童Bは、以前は手の指を直線5本で表現していたが、厚みのある手を描くことができた。児童Cについては、1学期には、丸を多用して顔を描いていたのが、髪の毛を描き加えたり、顔の各部分の位置がはっきりしたりしている。特に、鬼の顔がはっきりしていることが分かる。このようなことから、実践2の1次における顔を描く活動が今まで描いていなかった顔の部分について意識できるようになったと考えられる。



図6 2次1時間目の学習の様子



図7 完成したヤギの絵



図8 完成した児童の作品

5 考察 研究の成果と課題

(1) 見せることの効果

東山(1996)は体験したことを想起するために、映像で映し出したり、動作化してみたりすることで具体化することもイメージを広げる方法の一つだと述べている。今回の実践では、写真を見せたときに、児童がヤギや友達の名前を言ったり、顔の部分の名前を言ったりするなど声に出して反応する場面が多くあった。写真を見せることによって、児童が楽しかった出来事を思い出したり、顔の部分を確認したりしていることが分かった。このことから、写真が動物画、人物画を描く際に、対象物のイメージを作りやすくし、各部分の認識を高め、紙に表現しやすくするのに有効にはたっていることが伺える。

また、今までたくさんある思い出の中から、自分で描きたい出来事を決めることが難しかった。しかし、写真や絵の例を見せることによって、その中から選んで描くことができた。似た絵になることも考えられたが、選んで描くことによって安心感や見通しを与え、作品を完成させることができたと考える。

(2) 模倣をしやすいことと書字の関係

田中(1991)によると、図形を描く際に、知的表象の未熟によるものだけでなく運筆技能の発達についても重要であることが述べられている。本研究の対象児は平仮名や数字をなぞりや視写で書くことができる児童である。丸、三角形、四角形を模写することができる児童が2名(児童A, B)と丸を模写することができる児童が1名(児童C)だった。そのため、発達段階に合わせて丸や三角形、四角形などを使って、題材を単純化した形にして提示した。それによって模倣しやすくなり、ヤギや人の顔の手本を見て模倣しながら描くことができたと考える。

スクリーンを見ながら順を追って少しずつパーツごとに描くことにより、手本を記憶して画用紙に表現できるようになった。記憶したものを描く力がついてきたと考えられる。

(3) 課題

第一に、視線を動かして描く学習方法の確立が事前に必要だった。実践1では、前方のスライドを見てから、手元の画用紙に描くという作業が難しい児童もいた。視線の動かし方に慣れていない様子が伺えた。今回のようにスライドを使った方法を行うときには、視線を前方と手元に動かして、スクリーンを見ながら手元の紙に描くという事前の学習が必要だった。

第二に、発達的变化について明確にすることが難しかった。実践を重ねるごとに、児童の描画が変化してきていることは明らかだが、発達図と照らし合わせてみると、どのように発達したのかについては明らかにすることができなかった。描画の対象を一定にして、長期的に描画の変化を見ていくことも必要だったと考える。

6 引用・参考文献

- あきやまかぜさぶろう 『1日10分でえがじょうずにかけるほん』講談社, 2006年
- 天岩静子 「知的障害児におけるパソコン描画ソフトを利用した絵画イメージの変化」共栄大学研究論集12号, pp.251-271, 2014年
- 五十嵐綾 「幼児期の描画発達と模倣—行為模倣が視覚的リアリズムへの移行に与える影響」金沢大学研究紀要62巻, pp.98-99, 2016年
- 板井理 『子どもの発達と描画—保育・障害児教育の現場から』かもがわ出版, 2008年
- 太田将勝 『子どもの絵—成長と描画の発達過程から—』造形芸術研究所, 2008年
- 荻宿俊文 『場づくりとしてのまなび』東京大学出版, 2012年
- 酒井臣吾 『酒井式描画指導法入門』明治図書, 1989年
- 田中敏隆 『認知の実験発達心理学—図形と文字を中心に—』中央法規出版, 1991年
- 東山 明 『図工科ヒット教材集①』明治図書出版, 1996年
- フィリップ・ワロン 『子どもの絵の心理学入門』白水社, 2002年
- 松下明生 「図画工作科における絵画制作及び描画学習の知的貢献についての研究—幼児から小学生の「見て描く」の有効性についての検証—」名古屋柳城短期大学研究紀要第36号, pp141-157, 2014年
- 文部科学省 『特別支援学校学習指導要領解説 総則等編(幼稚園・小学部・中学部)』平成21年(2009年)

¹ 板井理『子どもの発達と描画—保育・障害児教育の現場から』かもがわ出版, 2008年, p57.