

『私事成語』を身体パフォーマンスで発表しよう

－ ICT を活用した国語科・美術科の教科等横断型授業－

しゅとう とも こ とみちか あいこ
首藤 友子 ・ 富近 愛子

抄録：教科のコンピテンシー・ベースを基にしながら、コンピテンシーによる横断はできないものかと国語科と美術科で教科等横断型の授業を展開した。国語科では、創作漢字をもとに故事成語の発展とした「私事成語」を創作し、美術科では、その「私事成語」のコンセプトを主題とし、映像メディア表現として ICT を活用したグループによるビジュアル表現活動を展開した。

その授業実践のまとめと、教科等横断型授業の実施で見えてきた、個々の教科の学問領域を一元的に学ぶだけでは得られない教育効果について記述する。

キーワード：教科等横断型授業，ICT 活用，表現教育，国語教育，美術教育，対話的・協働的な学び

1. はじめに

1.1. 研究の背景

各教科の枠にとらわれず Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics の教科等の学びを基盤としながら、統合する教育手法「STEAM 教育」が推奨されている¹。附属天王寺中学校（以下 本校）では、グラデュエーションポリシーとして、自己効力感を伸ばし、イノベーション主導力の基礎となる課題を見出す力を育てる次世代型教育として、「STEAM 教育」の実践を通じた対話的・協働的に企画、実行をする力とそれをやりぬく力の育成を目指している。

今年度、本校では教科単位で可能な教科等横断型の授業の実践を積極的に進め、積み重ねる方向で進んでいる。今回、展開した国語科と美術科の連携授業もその試みの一環である。明確な教科毎のコンピテンシー・ベースを基にしながら、コンピテンシーによる横断はできないものかと考えた。社会の著しい変化により、今日では多様な課題が生じている。そのため、実社会において課題発見、解決を目指す資質・能力の育成、社会のグローバル化に伴う自己表現力の育成を目指した。国語科の創作が美術科の制作のための単なる台本作りになってもいけないし、美術科の造形表現が国語科の創作物の説明目的だけになってもいけない。生徒たちが習得した基礎的な知識・技能を活用し、課題の発見とその解決に向けて主体的・協働的に探究した学びの成果等を表現する活動になるよう配慮した。また、情報通信技術に関するリテラシーの育成²として、ICT を活用した授業に取り組んだ。表現を扱う題材においては、これからの社会で生かされる表現技術の育成も目指している。自分自身の作品を他者へ発信する機会となる作品発表会を設け感受する力とコミュニケーション力の育成状況も検討した。

1.2. 授業概要

今回、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けて、中学 2 年生の国語科で、個別最適な学習を行い、その成果物を基に美術科で協働的な学習を行う教科等横断型授業『「私事成語」を身体パフォーマンスで発表しよう』を展開した。国語科では、創作漢字をもとに学習した故事成語の発展とした私事成語を創作した。その際 ICT の活用として、それぞれが考案した創作漢字を互いに紹介する漢字辞典作成のために、GIGA スクール構想で導入された Chromebook を活用し、スライドづくりを行った。美術科では、「私事成語」のコンセプトを主題とし、映像メディア表現として ICT を活用したグループによるビジュアル表現活動を展開した。授業の概要は、表 1 のとおりである。

表1 「『私事成語』を身体パフォーマンスで発表しよう」授業計画

実施日	場 所	学習内容
4/23（金）	教室	あればよいと思う漢字を創作する
4/30（金）	教室	その漢字を用いて、熟語・用法を考える
5/ 7（金）	特別室	Google スライドの操作説明 漢字辞典作成用の漢字フォーマット入力
5/14（金）	特別室	漢字フォーマットの推敲
5/21（金）	特別室	Google スライドへの手書き入力指導
5/28（金）	特別室	スライド内容の検討
6/ 1（金）	特別室	「漢字辞典」の作成
6/11（金） 7/13（火）	特別室	「漢字辞典」の確認。創作漢字を用いて「故事成語」のアレンジである「私事成語」を制作するにあたって、漢字の選別、読みの確定、エピソード作りをする
夏期休暇中	自宅	出来たものをフォーマットに入力し共有する
9/10（金） 9/17（金）	特別室	「私事成語」を物語調にし、言い回しなどを整える
10/ 8（金）	教室	班分けし、美術で映像化する「私事成語」を選び、5～6コマのプロットを考える
10/12（火）	教室	タイトルの表示の仕方およびプロットごとの細かい設定・役割などを考える
10/14（木）	美術室	画像編集アプリの使い方と制作の説明・制作計画
11/ 4（木）	美術室・撮影指定場所	写真撮影 画面合成、着彩方法の説明
11/11（木）	美術室・撮影指定場所	写真撮影 画像編集（アプリを使った画像処理・合成）
11/18（木）	美術室	画像編集（画面合成・色彩選択）
11/25（木）	美術室	画像編集 発表に向けワークシートを作成
12/ 7（火）	特別室	作品発表会

本稿は、上記授業実践をまとめたものである。第1章、第3章、第4章2節、第5章は首藤が執筆を担当し、第1章、第2章及び第4章第1節は富近が担当した。

2. 「私事成語を身体パフォーマンスで発表しよう」授業の国語科での取り組み

2.1. 取り組みに対する問題意識

国語科では「国語力」特に「文章や情報を正確に読み解き、対話する力」や「読解力などの基盤的学習の確実な習得」を目指し、1年次より「基礎学力」いわゆる「言葉の意味」「漢字」「文法」などの習得はもちろん、「物語文」や「論説文」の読解を演習的に取り入れ「応用学力」の向上を踏ってきた。教材には、教科書、問題集、国語便覧、各種コンクールなどを用い、アプローチを変えながら生徒の国語的感性への刺激を与えてきた。その中で、「リテラシー」「創造力とイノベーション」「適応能力」などの「コンピテンシー」の獲得を一つの工程として行うことのできるプロジェクト型学習はできないかと考えた。その背景には、近年喫緊の実践

課題としてあげられる 21 世紀型学力の獲得を国語科として応えるという課題もさることながら、「知識基盤社会」において重要視される、メタ認知能力の獲得がもとめられる中、それぞれの教材が担う目的に到達する生徒は一定数いるものの、その目的を汎用的にとらえることができる能力は到達度を下回り、また、学習したことが、現実世界を理解し、意味づける感性や想定外の事象と向き合い調整する能力などにうまく応用されていないと感じたからである。一方で、ICT を活用し、創造された情報を共有しつつ、相互の表現を理解し、それらを活用し文章として構築していく教材の開発も目指したいと考えた。

2.2. 漢字の創作

漢字は大きく「六書」にまとめられる。生徒は 1 年次に「漢字の組み立てと部首」に始まり、2 年次の「漢字の成り立ち」で漢字についての基礎知識は学習済である。そこで、自ら意味や用法を考え、読みや成り立ちに分類できる漢字を創造することとした。

漢字の起源は紀元前十数世紀にさかのぼり、発生以来中国語の表記文字として発達し、現在では中国・日本・韓国などで用いられる。日本では漢字からカタカナ・ひらがななどが生み出され、和製漢字なども作られた。そのような身近でなじみ深い漢字を、一から自らで考えることで、文字やそれに込められた意味、用法などに興味を持てるのではないかと推察できる。

まず生徒は「六書」いわゆる、象形・指事・会意・形声・転注・仮借の六義の意味を理解した上で、形や偏や旁を考える。このとき既存の形、偏、旁を組み合わせてもよい。ただし、全体として現存しない漢字を作ることとする。次に、生徒の考えた漢字に訓読み・音読みを設定する。前述の通り既存の形や偏、旁由来の読みを取り入れても構わない。そして、それらを生かせる熟語を考える。熟語は創造された漢字と既存の漢字の組み合わせでもよい。できたものを Chromebook で共有しつつ「漢字フォーマット」を作成する。「漢字フォーマット」はすべての入力済んだ後、閲覧可能な状態を保ち、本学 2 年生独自の「創作漢字辞典」を制作した。

この時の生徒の感想は、「難しかった」「楽しかった」とさまざまであるが、「常日頃からこんな漢字があれば便利だろうと思っていた」「自分が考えた漢字が使えるのは嬉しい」といったものも多く、生徒にとって「自分発信」の漢字を考え、それを用いた言語を作るということは、指導者が思った以上に自己の肯定につながる行為であることに気づかされた。

また、漢字の創造は、言語理解における単語レベルにとどまらず、文レベルの処理に多少なりとも刺激をあたえるのではないかと考える。というのも、音声の仕組みをはらんだ漢字の創作は、語の仕組みに大きく関わるものとして捉えられるであろうし、語の仕組みに関わることで文章の仕組みに気づく一助となると考えることができるからである。

2.3. 故事成語からの「私事成語」

故事成語に関しては 1 年次に「今に生きる言葉」で「矛盾」を学習した際、「四面楚歌」や「蛇足」などのほかのものも便覧などで確認済みである。今回授業の初めにもう一度便覧を読むように指示した。その上で、まず、自分たちの作った「創作漢字辞典」から「成語」になりそうな漢字を少なくとも 1 字探し、「成語」を作ってからそれにあったエピソードを考えた。本来、故事ありきの成語ではあるが、熟語的に思いついたものを「成語」とすることは「学んだ力」（市川，2004）ⁱⁱⁱで処理することが出来ると考えたからである。さらにそこにエピソードを後付けすることは「学ぶ力」（市川，2004）^{iv}であるところの、与えられた情報の処理能力であると考えられるので、生徒の認知能力を鑑み、成語の作成を先に行い、成語にあったエピソードを考えることとした。さらにそのエピソードはなるべく自らの体験や思い出、日常に即したものを物語的にまとめたもののように指示し、創造した漢字と物語のつながりを意識しやすいようにした。またそのエピソードを「私事」と名付け、文字通り「わたくしごと」とすることで親しみを持って次の工程に移れるように定義付けた。「私事」は「現実世界」を物語化することで、生徒の経験を「成語」として定着させる狙いがある一方、物語化された「私事」は主観的でありながら他とのつながりを有する説明となることが考えられる。これらの作業の最中に「私事」と「成語」の相関性に気づく生徒も少なからずおり、何度か「成語」の作り直しをしていたようである。

これより出来上がったものを「私事成語」と呼ぶこととする。

2.4. 「私事成語」のイノベーションと適応能力

2.3. で制作した「私事成語」を1班4人の中で話し合い、1人の1作品を選ぶ。その映像化を図る。映像化の方法や経緯は美術科に一任することで教科横断するものとする。

国語科としては、生徒が創作した「私事成語」をイノベーションすることで適応能力の獲得を目指す。1年次にはそれぞれが創作した短歌（4首）に挿絵を入れ色鉛筆で着色し、個人の短歌集を作成したが、個人の制作意欲、作画能力が作品にダイレクトに出ることで、出来上がった作品への好みが分かれることとなった。今回はそれぞれが作った「私事成語」の意味や背景を相対的に4人で話し合うことで1作品を選び、その完成に本人以外の感性が触れることで、前作よりも多感的な作品が出来ると考える。

2.5. 国語的「私事成語」の分析と考察

今まで与えられた漢字の学習に終始することばかりであった生徒にとって、自分が考えた漢字を作るところから始めることは難しく、ましてや読みや意味、漢字の成立や区別などもからむ作業には戸惑いが見られた。しかし、説明を注意深く聞き、友人と意見を交わす中で徐々に今まで学習してきたことを整理し、自らの内面ですべき作業を理解していった。Chromebookの使い方についても同様で、特に既存の漢字ではないものの手書きやコピーの貼り付け作業に関して、できる者がまだできない者に教えるなど、個人の作業がいつの間にか協同制作になり、「できる」喜びや「わかる」楽しさ、「教える」充実感が生徒の表情に顕れ、教室全体が「学ぶ」姿勢に積極的になっていった。それからは、漢字フォーマットを作る際、「成語」を考える際、「私事」を制作する際、随所に生徒の「学ぼう」とする姿勢、「楽しい」という声が見られた。

これらは、それぞれの生徒の「学んだ力」（市川，2004）を発揮し建設的議論を重ねた結果、イメージに広がりを見せたということではないかと考える。その工程には「学ぶ力」（市川，2004）が作用し、記憶や意味の理解を超え、理解するうえで情報をいかに処理するか、その処理の仕方や結果を調整する能力が働いたと考える。これは国語教育目標のひとつの構想力への刺激にもなったのではあるまいか。このように、現在模索中の指導の中で、生徒は想像以上の能力を発揮し、「私事成語」を作り上げたと考える。

また、美術科よっての文章の視覚化は、今まで国語科だけではなし得なかった生徒の表現活動を可能にした。その生徒の「現在」の「私事成語」の完成度において、国語科的には、汎用化につながる指導の導入を加える必要性に気づいた。美術科との協働は国語科にとって生徒のダイレクトな現状を知る足がかりとなった。その観点で二つの反省があげられる。

まず2.2. であげた「六書」の理解をもっと深めておく必要性に気づけなかったということである。2.2. で挙げたように、「音声の仕組み」が語の仕組みを孕むものであることで汎用的にその漢字が使えるところまでの引き上げにぎこちなさのこる、つまり、生徒が考えてくれた漢字を語句として使うには発音に規制のあるものになってしまったのである。

またもう一つは、「私事」が物語化される際、きわめて一義的にとらえられる可能性についての配慮が来ていなかったことである。2.3. で挙げたように「私事」は物語であり「成語」とセットになる際「主観的でありながら他とのつながりを有する」ものであるべきであり、個人としての物語が広い意味として捉えられる機会を持つべきであるが、説明不足であったことでそのような捉え方をしない班もあったからである。

2.6. 作品例

例1) 図1のように、神の間に恋が入り、曲が皿のように下につく（創作漢字）は「バックナンバー」と読み、バンドの名前を表す漢字である。大__好（バックナンバーファン）これはバックナンバーというバンドのファンであると幸せになることを示す「成語」であるが、そのままの一義的意味しか持たず、「バックナンバーのファンはしあわせになる」という意味であるらしい。その場合このバンドのファンであらねば当てはまらない「私事成語」となってしまったと考えられる。

この「私事成語」が決して失敗作であるというわけではない。個人の思いや「物語」はある。ただ、音声的にも意味的にも興行がなくなってしまったのだ。



図1

以上のような理由により、のちに反省部分であった「汎用性」や「物語の役割」について生徒に説明を加えた結果、次のような改善が見られた。

例 2) 図 2 のように、光偏に美が旁（創作漢字）は訓読みで「まぶしい」音読みで「カ・コウ」と読み、光り輝く美しいものという意味の漢字である。__魚（コウギョ）これは光り輝く美しい魚を見つけたことを示す「成語」であるが、転じて、とても美しいもの、ことを意味し、実用例には「雨上がりの虹を見た夫婦が『__魚な景色だ』と叫び合った」とし、感想に「魚に限らず使えることに気づいた」とあった。

これは漢字から始まった「成語」が「私事」をはさみ、また漢字の意味に返っている例であるが、「魚に限らず使う」といった汎用性を持たせることを優先し、「手に入れる」行為は「経験する」「感じる」といった共有感覚に落とし込んだ結果であると考えられる。

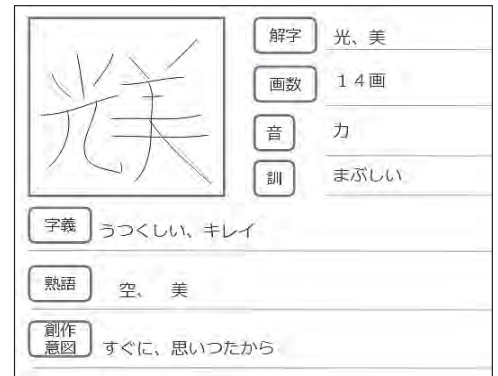


図 2

また、次のように漢字の意味そのものに広範囲な意義を付随させ、日本語独特なニュアンスを可能にしているものもある。

例 3) 図 3 のように、木偏に赤, 甘を縦に並べて二字の間に二を入れ旁とした（創作漢字）は訓読みを「さくら」、音読みを「サクランボ・サクラサク」とし、桜が咲いている、サクランボがなっていることを表す漢字である。__の下落（さくらのげらく）は、サクラサク＝難関を突破して名門校に特待生として受かっても、その後努力を忘れ遊び暮らすと、特待をはく奪されてしまうのではないかという想像からなる「私事」であるが、その意味は略され汎用的に、うぬぼれて怠けていると物事が急激に悪い方向にいくという意味になり、実用例には「定期テストで点数がよかった学生が、家でゲームをしたり、テレビを見たりとダラダラしていると母親に『__の下落になっちゃうよ』と言われた」とし、感想に「オリジナルの漢字を作って、私事成語（ストーリーを考える）を作るということが難しかった。班のメンバーで協力・分担できてよかった」とあった。



図 3

このように、生徒は各々班の中で話し合いを重ね、共有する情報から問題を見つけ出し、すり合わせたりしながら目的を果たそうとしたのだ。前向きな討論を重ね、お互いを認め合った彼らの感想は他の班のよいところを称え、共感するものが多かった。

3. 「私事成語を身体パフォーマンスで発表しよう」授業の美術科の取り組み

3.1. 授業展開と作品分析

美術科では、ICTを活用した教材の開発と研究を推進している^v。単に表現や鑑賞のツールとして使い方を教えるのではなく、生徒たちがICTを活用した思考・判断・表現をするために、個別最適な学びと協働的な学びを、バランス良く効果的に設計した授業を展開してきた。ICTを活用したグループ制作は、生徒同士が対話し、それにより思考を広げ深めていく協働の学びの場として、作品発表は、表現を学び、他者の考えやコンセプトを知る事で、自分では気付くことができない事に気付かせ、考えを広げ深めさせる場として計画的に年間指導計画に取り入れている。

本節では、国語科で作成した生徒の「私事成語」をコンセプトに、美術科の授業で行った画像変換アプリの一つである「けしはん道場」（以下「けしはん」）を用いたグループ制作の概要と作品分析を記述する。

国語科の授業で一人ひとりが創作した「私事成語」をグループ内で選抜し、さらに美術科で用意したコマ割りのワークシートを使いビジュアル表現の絵コンテを作成した。そのコンセプトを基に、iPad miniを使い「けしはん」で身体パフォーマンスを主に表現した作品制作と発表を行った。

「けしはん」は、撮影した写真を消しゴム版画風に加工するアプリで、コミック風、銅版画風にも瞬時に変換できる。R元年度に諺を「けしはん」でビジュアル化し表現するグループ制作を行った。4コマ漫画の

ように起承転結のストーリー性にはこだわらず、諺の内容を4～6コマで表す。グループで、諺の意味からくるイメージに合った身体パフォーマンスを考えさせ、撮影した写真を「けしはん」で画像変換し、コマ毎の内容に合った色彩に変換した。「けしはん」は瞬時に色も変えられるので色彩の比較が簡単にできる。作品を発表させる時、その内容と共に色彩の選択の理由を発表させた。写真撮影時の被写体に対する身体パフォーマンスへのこだわりが生徒の対話の中に多く見られた。また、フレームの取り方やトリミング等のレイアウト調整、諺に合った色彩選択等の造形要素に対してもグループで話し合われた。しかし、既存の諺の意味は既に確立されているため、作品のコンセプトの広がりには限界があった。

今回、制作は4人グループで行い、R元年度の生徒作品を参考に「けしはん」アプリについて説明した。撮影は、美術室と学びのもり（本校中庭）や校門付近のみの指定場所で行うよう指示した。撮影が始まると指定された場所だけでは満足いく表現が出来ないと言ってきた。申し出たのは、「コンビニの商品の一つひとつは安い、大量に買ってしまおうと信じられない高額になる。」という意味の『コンビニ（創作漢字・門構えに二と四）安買高』（3.2. 作品1参照）という「私事成語」のビジュアル表現を行うグループである。これを表すには、コンビニの背景は不可欠で、帰宅後の個人撮影を許可してほしいと言う。個人撮影ではグループ制作における協働的な学びは望めない事を伝え、「けしはん」の編集だけでなく他のアプリを用いた画面合成の方法を取り入れる事にした。指定された場所で撮影した写真から、画像編集アプリのPic Collageを使い撮影した人物を切り取り、画面合成する方法を教えた。1学期に樹脂粘土で制作した和菓子を撮影し、本アプリでその和菓子のパンフレットを制作していたので、Pic Collageの基本的な使い方は習得していた。撮影した写真から人物を切り取りインターネットのフリー素材の写真を合成した。背景に用いる写真と切り取った人物の姿勢や角度が合わないと、被写体、撮影者、角度を調整する者など役割分担をし、納得するまで話し合い何度も撮り直した。選ばれた「私事成語」は個人の創作であるが、一コマ毎の表現に対しての対話を積み重ねる事で、グループの生徒たちが興味を持って積極的に取り組むようになり、自分だけでは習得できない多面的な表現に繋がっていった。このグループだけでなく、背景に対するこだわりや工夫は多くの作品で見られた。写真と写真の画面合成だけでなく、集中線や効果線等、漫画のエフェクト素材と撮影した人物の切り取りの合成、手描きの線と人物の合成等、多様な表現の広がりが見られた。また、背景の素材に写っている商標については商標権の説明をして画面編集を行わせた。

R元年度に実施した諺のビジュアル表現では、身体パフォーマンスを主体とした表現に対してはこだわりが見られたが、背景はどのグループも撮影指定場所を何かになぞらえて表現する「見立て」を行っていた。例えば「医者の不養生」の表現では、教室を診察室に見立てて撮影している。このように背景に対するこだわりや対話はあまり見られなかった。諺の表現は、与えられたコンセプトのビジュアル化であり身体パフォーマンスでその意味が伝われば良かった。それに比べ、国語科の授業で、明確なコンセプトで創作された「私事成語」のビジュアル化は、背景や細部へのこだわりが見られた。R元年度の作品は、同じアングルのコマの構成が多かったが、1学期に和菓子の作品の撮影を行った時、カメラアングルについて指導していたので一コマコマの撮影のアングルに工夫が見られた。

一コマ毎の画面が出来上がると着彩に進んだ。R元年度の作品では、「けしはん」の色彩変換機能を使いグループで話し合って色彩を選択した。「けしはん」の色彩変換機能は、表現された線とその他の部分を各1色ずつしか選べない。例えば、「りんごを持つ人物」の場合、背景や人物像を描いた輪郭線とその他の部分だけの色彩選択は出来るが、りんごだけ赤にしたいとしても部分着彩はできない。カメラロールの編集機能にあるマークアップを用いて着彩したグループもあったが、色数が少なく単純な着彩のみになり、生徒たちが満足する表現は出来なかった。

R元年度の表現活動の不足を補うため、色彩選択の幅を広げ、少しでも生徒の満足いく着彩出来るよう「けしはん」の色彩変換機能だけでなく、描画アプリのibis Paintを使って「けしはん」加工した画面を読み込み着彩する方法を指導した。このアプリは、色を作ることや自由に描画、面の塗り潰しが一瞬に出来る。それぞれのグループで「けしはん」での色彩変換、ibis PaintやPic Collageのアプリを使い、限られた授業時間数の中で画面着彩を行った。全体の着彩をするには時間が足りないため、多くのグループがibis Paintで部分着彩を施した。単に写実的に着彩するのではなく、画面を効果的に創るために意図した着彩の工夫が見られた。「けしはん」で作成された線は全て同じ色になるため、背景と人物が分かりにくくなりやすい。人物が描かれた黒線に沿って複数のペールカラーで線描して人物を浮かせ上げる、人物のシャツだけを着彩する、人物の表情を色彩の感情作用で表す、人物は白黒で背景を着彩する等、人物を浮かび上

がらせる多様な着彩方法が考えられた。他に、「私事成語」のコンセプトがより効果的に伝わるよう、コマ割りの中で重要なコマのみに着彩する、一コマ毎の内容に合わせた色彩の感情作用を考えフレームの色を変える等の作品があった。

大半のグループが、身体パフォーマンスに重きを置いた表現をしていた。身体パフォーマンスをより効果的に見せるため、人物のポーズや感情やストーリーを表現するためのポスターの工夫、人物と背景との兼ね合い、コマ毎に人物の強調や表情を考えた着彩や画面構成がなされていた。

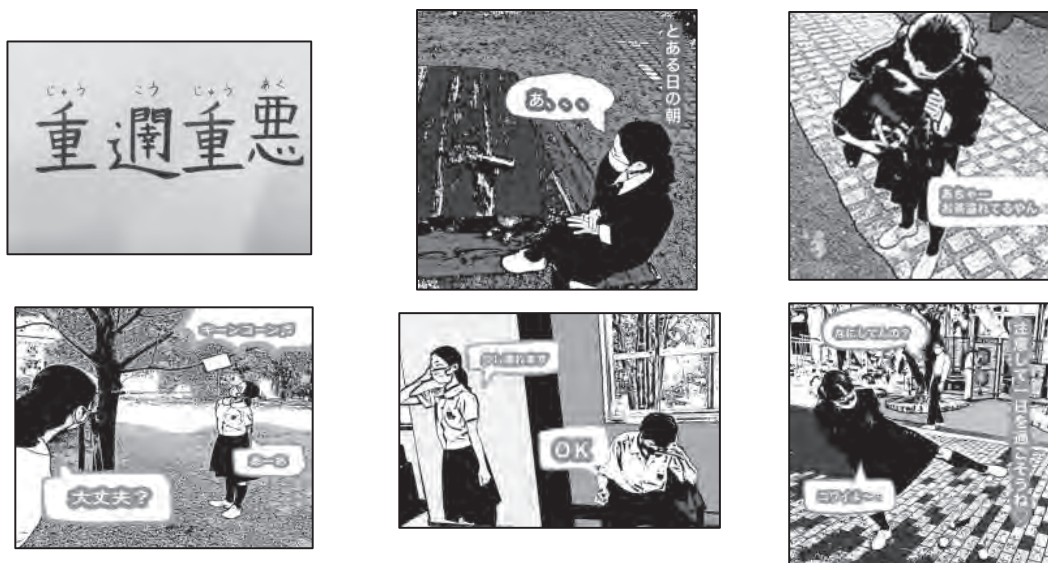
「けしはん」の画像変換で、コマ毎に消しゴム版画風、銅版画風等、アプリ機能の使い分けをしたグループ、見やすいようにすべてのコマを銅版画風で揃えたグループ等、同じアプリでも効果的に見せる機能選択をしていた。また、一コマに2場面を組み合わせる、効果的に見せるためにコマの向きを変える等、イメージを表現するために全体のコマの構成に工夫が見られた。「私事成語」を伝えるだけでは単調な画面構成になるため、本筋とは関係のないパースのある謎の人物を登場させ、鑑賞者の興味関心を高める事を意識した演出への工夫が見られる作品もあった。

3.2. 作品例 ※6コマ全部の掲載分だけ「私事成語」と意味を記載

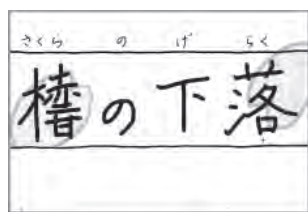
（作品1）



（作品2）



（作品3）



（作品4）



（作品5）①



②



（作品6）



（作品7）



（作品1）写真の合成例

コンビニの背景と人物を合成している。6コマめの財布と小銭は画用紙で制作している。
商標に対する配慮も見られる。

『コンビニ（創作漢字・門構えに二と四）安買高』

《意味》コンビニの商品の一つひとつは安いですが、大量に買ってしまおうと信じられない高額になる。

（作品2）カメラアングルの工夫例

一コマ一コマの構成を考えて、撮影時のカメラアングルの工夫が見られる。ふきだしとセリフも効果的に使っている。

『重こう重悪』

《意味》良いことがあれば1日中良いことが続くが、悪いことがあれば、1日中、悪いことが続く。

（作品3）コマ全体のレイアウト例

一コマに2場面入れている。また、場面に合わせてコマのサイズに変化を付けている。

『さくらの下落』

《意味》うぬぼれていて、なまけていると物事が急激に悪い方向へいく。

（作品4）小道具の活用例

「けしはん」の色彩変換機能で描画線をレインボーカラーにしている。クジャクの羽は画用紙で協力して制作している。※小道具の制作はアプリで着彩するため白画用紙が望ましい。

（作品5）漫画のエフェクト素材との合成例

①撮影した写真から人物を切り取り、漫画の効果線の素材を選び合成し文字を入れている。

②漫画のエフェクト素材と文字だけを組み合わせて効果的に構成している。

（作品6）手描き線の活用例

「けしはん」加工した画面に効果線を手描き（ibis Paint のブラシ機能を活用）している。

（作品7）余白の活用例

1階の美術室の窓で撮影し「けしはん」加工したものを ibis Paint に読み取り、窓の下部分を消しゴム機能で消し、高層階の窓の感じを出している。

3.3. 考察

選ばれた一人の「私事成語」に基づいて制作するため、最初は創作者が指示を出す形で進められていた。しかし、文章の視覚化は、紙上で考える絵コンテのように簡単にできるものではなく、その過程で新たな多くの課題が生まれた。それらを解決しなければ作品はできない。今ある課題を解決するため習得した知識・技能をどのように活用するかがグループで話し合われた。「私事成語」のビジュアル表現は、制作過程で「伝えるため」から「表現するため」「見せる（発表する）ため」になっていった。絵コンテでは撮影時の被写体のポスターが簡単に描かれ、創作された「私事成語」の意味を伝える説明的なものであったが、完成作品では、ポスターがより工夫され、形や色彩、レイアウト、小道具の効果的使用等の働きを捉え、多くの造形的な視点が加えられている。また、36グループの発表原稿の記述内容を見ると、撮影、色彩や画面構成等の編集等、制作全般を話し合っただけで決めたグループが15、身体パフォーマンスや撮影方法は話し合ったが、編集は個人の意見を取り入れたグループが12、話し合っただけで決めた役割分担（編集や撮影）に基づき制作を進めたグループが9であった。これらから、写真撮影の場所やアングル、画面合成、色彩の使い方等が、多くのグループで話し合われ、一人の指示を他が受ける活動から、協働的な学びの活動に変わっている事が分かる。

生徒たちの対話的な学びの充実が、一人ひとりの主体的な学びに向かう姿勢を向上させ、協働的な学びに繋がる事で、自分だけでは気付かないコンセプトに基づいた形や色彩などの働きに気づき、創造的に考えを話し合っただけで良さや美しさ等を感じ取り、造形を豊かに捉える多様な創意工夫を生み出すと考える。

文章のビジュアル表現では、R元年度の制作との比較から明確なコンセプトで創作された表現主題の方が、既存する表現主題より主体的な構想が見られた。創作した文章を視覚化し伝える表現の方が既存するコンセプトの文章の視覚化より造形表現が広がり深化した作品が制作された。明確なコンセプトのある文章の創作指導は美術科だけではできない。このように国語科と美術科の授業内容を関連付けて学ぶ教科等横断型授業の実施で、美術科だけの学問領域を一元的に学ぶ以上の教育効果が見られた。

4. 作品発表会での学び

授業のまとめとして、4クラス9グループが作品発表を行なった。創作した「私事成語」とその意味、「けしはん」で表現した内容とその工夫、グループで協力できたところや反省点等、事前にワークシートに記入させたものと、コマ毎の表現の内容をその場で考えて発表させた。発表方法は、電子黒板を使ってスライド形式で行い、グループ全員が前に出て一人ひとりが発言した。

4.1. 国語科として

今回の教科横断の取り組みでは、生徒は美術でのイノベーションを経て、それぞれが表現・発表の機会をもったことで物語の共有ができた。自分の物語が実際として他とのつながりになりえることに気づいたことは、明らかに国語科だけではなしえなかったことである。生徒はこれまで自作の短歌集を創作し、そこに挿絵などを描いたり、冊子にしたり、また童話を創作するなどの経験を経てきているが、それぞれがあくまでも個人の範囲内であり、共有・協同制作における経験がなかった。作られたものに対する感想の発表はしたものの、この度の班員4人での制作は、提示された課題を解決する目的達成型思考能力を刺激するだけにとどまらず、合意形成を目指す建設的議論の場でそれぞれの力が遺憾なく発揮されたものとする。

また、先に触れたように、国語教育の在り方を「構想力」という視点から考える姿勢がある。書くことの学習には、取材・構想・記述・推敲という手順があるのだが、その書くために集めてきた材料を、書き手の内面で組み立てることを「構想」という。また逆に、書かれている文章を読み、書かれていない内面（構想）を読み取ろうとすることもしばしば行われる。書き手の真意や思考に近づく手立てとなるのだ。「構想を読む」ことは文章を書く、書き手にも、文章を読む、読み手にも必要とされる能力であるといえる。「『構想力』のはたらきはことばならざるものをことばにすること、ことばからことばならざるものをよむこと」^{vi}（2015, 竜田）であり、その教育は文字言語教育（書くこと・読むこと）と音声言語教育（話すこと・聞くこと）にもおよぶものとしてとらえられる。今回のこのカリキュラムにおいて、書くこと・読むこと・話すこと・聞くことすべての行為が網羅され、その都度仲間との共有情報を処理することで、言語活動を内部から支える「構想力」に刺激を与えたのはいうまでもなく、ChromebookやiPadを使用することで、情報リテラシー、また情報通信技術に関するリテラシーを獲得した上での言葉のやり取りが、操作を教え教えられる関係を築き、コミュニケーションをとることでまた提示された問題解決をする思考能力を育てたのではないだろうか。

漢字の創作・エピソードの制作などの「言語活動」を経て、それぞれの生徒の物語を活字化し共有することで「ことばからことばならざるものをよむこと」（2015, 竜田）を達成させるには、物語の映像化という国語的活動に一見して見えない活動の中に「構想する」力を見出し、「学んだ力」（市川, 2004）いわゆる「記憶・理解」を超え、「学ぶ力」（市川, 2004）いわゆる「情報の処理」を可能にしている構造が見える。それらが相互に協働することでメタ認知的な能力「情報の処理の仕方や結果を評価調整する能力」へと結びつくのではないだろうか。

4.2. 美術科として

美術教育における発表は、表現の学習である。表現とは、自信を持っている事を他者に発信し伝える事である。表現する事は、本来一人ひとりの人格と深く結びついている。上手く作品を制作する事のみ、美術教育における表現と捉えられるがそうではない。言葉で表すように自分で考えたり感じたりした事を、色彩や形を用いて自分の気持ちを作品に投影する。その作品の考えやコンセプトを他者に伝える事が表現なのである。

だが、作品を通した自己表現を行うには何らかの造形技術の習得が不可欠になる。そのため、様々な造形技術を学ぶのであるが、この段階で挫折し自己表現を諦める生徒も少なくない。ICTの活用は、作品にある程度のクオリティーが出せるため技術的な面での挫折や諦めが非常に少なくなり、生徒たちが自信を持った作品発表を行うには有効である。ICTを用いずに身体パフォーマンスを2次元空間で表すには、写真以外に、スケッチをする、写真を見て描画する等が挙げられる。加えて、自分たちのコンセプトや感情、考えた事を表し伝えるには、かなりの造形技術が必要となる。だが、「けしはん」の活用で身体パフォーマンスを二次空間に表す事が容易くできる。生徒たちは、造形技術の習得に時間を費やし技術のみに振り回される事なく、自信を持って作品のコンセプトや考えを発表できる。

表現するには、それを受け取る鑑賞者がいなければならない。鑑賞者は、表現に共感し新たな表現を学ぶ。また、自己表現の発表は他人と自分を繋ぐ重要なコミュニケーション力の育成の場である。今回の発表では、大半のグループが自信を持って自分たちの作品を発表できた。鑑賞者は、面白い、すごい、わかりやすいとの理由で歓声や拍手を送った。発表準備の作品集約時に、最後のコマが抜けていたグループは、抜けたコマに表されていた内容を、実際に身体パフォーマンスで表現し鑑賞者に伝えた。また、2人がコマ（スライド）に合わせたセリフの掛け合いで作品紹介を行ったグループもあり、発表時のパフォーマンスも工夫されていた。発表後の感想は、自分にはない発想や画面構成への気づきや興味関心が一番多く、次にクラスメイトの

身体パフォーマンスに対しての感想が続き、個人名を出して賞賛しているものもあった。

単に、「私事成語」の意味を伝えるために原稿を読む発表ではなく、「見て！これが私たちの作品です！これが、私たちのコンセプトです！」と自信を持って発信する事が表現なのである。その発信を「うわー！凄い！」と感受する事もまた表現なのである。

グローバル社会が進み、日本人は欧米人と比べて自己表現が不得意と言われることをたびたび耳にする。多くを言わなくても伝わるという日本人の察する文化は、異文化コミュニケーションの場においてはなかなか理解が得られない。また、分かりにくい情報やコンテンツは、現代社会の大量に発信される情報の中で淘汰されていく。単に伝えるだけでは伝えたい内容が良くても大量の情報に埋没する現状があり、伝えるための表現力が必要になる。このような表現技術の育成は、コミュニケーション力を高めるだけでなく、実社会で自らが発信し、課題発見、解決を目指す次世代を生きるための資質・能力の育成である。

5. おわりに

教科相互のコンピテンシー・ベースは独立させたままのバトンパスの教科等横断型授業であったが、2, 3, 4章の記述に見られるように、教科を超えて培われたコンピテンシーとして、一つの主題を基にグループで対話し、意見を取り入れながらより良いものを作ろうと試行錯誤する態度や、協力して納得のいくものを創り上げる達成感、自分たちの作品のコンセプトや考えを発信しようとする力、他のグループの作品のよいところを認める力、等様々なコンピテンシーによる横断が見られた。

これまで、国語科や美術科は教科単独で文章の視覚化の授業を行ってきた。国語科は、1年生時の短歌に絵をつける活動で、個人による制作意欲の差や出来上がった作品へ望まれる好みが分かれる等、少しうまくいかなかったと前述している。今回、美術の表現活動に託すことで新たな活動の展開があり、生徒の表現から読み取れる学習に対する課題や展望に気付く事ができた。単に絵を描くことが美術の学びなのではなく、生徒一人ひとりが頭の中で考え感じている事を表に出して見えるようにする事が美術の学びである。表わされたものがその生徒の現状として受け入れられる事により、自己肯定的な満足が得られ、生徒の達成感と意欲向上に結びつく。上手く見せる描画技術を優先すれば、技術的な得意不得意により制作意欲に差ができ、鑑賞者も見目の美しさだけで他者の作品を見ようとする。そのため、作品のコンセプトやオリジナリティに気付く事が少なくなる。文章を視覚化する場合、文章のコンセプトを基にした自分自身の考えや感じた事を表現する事は、生徒の主体的な学びとなり達成感に繋がる。また、このように表現をする事で、表現技術の有無に重きを置かず、他者の作品に対してもコンセプトや考えた事を理解し共感しようとする態度が生まれ、視覚的な対話による深い学びとなっていく。自分自身の現状に満足しながら生徒が考えている「私事成語」の理解が、発表時にしっかり伝わってきた。視覚化によって表面的に上手く繕う方法を学ぶのではなく、今の自分自身の現状を表に出し合い課題を見つけて行く学びが、美術科と連携することで出来たのではないかと考える。

美術科ではコンセプトやオリジナリティに重きを置いた表現を指導してきた。同じ「けしはん」アプリを使ったR元年度に行った諺を視覚化する表現活動に比べ、国語科で自分たちの創作した「私事成語」を主題にする事で、諺の視覚化では成し得なかったコンセプトの深まりが見られた。国語科での系統的なリテラシー教育の一環として取り組まれた「私事成語」は、明確なコンセプトで創作されていた。第3章第1, 2節で前述したが、文章のコンセプトの深まりが美術科の表現活動にも深い学びを与えた。グループで意見を取り入れながら協力して作品を創り上げようとする態度は、最初からあったのではなく、対話を積み重ねていくうちに芽生え高まっていった。また、自分たちの作品を良くしたいという姿勢は、学習のあらゆる場面で見かける事ができた。画面合成時の撮影では、撮影場所、撮影方法、人物のポスチャー、画面のトリミング等、何度も撮り直しと試行錯誤を繰り返していた。一画面に使用する人物の写真は、どのグループもかなりの枚数がカメラロールに保存されていて、何度も撮り直しがされていたのがわかる。そこから選んだ写真を切り抜く、重ねる、背景を選ぶ、合成する等、複数の写真への加工を施して、最終的に「けしはん」を使い写真の画面変換をする。色彩選択では、何度も着彩を試み、比較し決定していた。このように、創造に対する「納得がいくまで諦めない。」という態度は、自らが考え、明確なコンセプトが確立された文章が主題とされたからである。

今回の「私事成語」の視覚化は、情報通信技術に関するリテラシーの育成だけでなく、視覚的なメッセージを理解し作り出す能力であるビジュアル・リテラシー^{vi}の育成にも有用であった。インターネットやSNS

の発達でおびただしい視覚情報が発信され、漫画やアニメを中心に日本の視覚文化が海外でも高い関心を持たれている。視覚文化が社会や人間の根幹に関わるにつれ、生徒の視覚的な表現への欲求が高まり、ビジュアル・リテラシーの育成が望まれる。第4章2節で記述した自らが発信した課題発見、解決を目指す次世代を生きるための資質・能力の育成として、今後、伝えるための表現力に加え、ビジュアル・リテラシーの育成も視野に入れた授業作りが望まれる。

文部科学省は、国語力を身につける一つとして、情緒力・論理的思考力・語彙力の育成を掲げている。また、今後の国際化社会の中では、論理的思考力（考える力）が重要であり、自分の考えや意見を論理的に述べて問題を解決していく力が求められ、論理的な思考を適切に展開していくときに、その基盤として大きくかわるのは、その人の情緒力であると述べている。それには、論理的思考力を育成するだけでは十分でなく、情緒力の育成も同時に考えていくことが必要である。今回の発表会では、鑑賞者が作品に対する拍手や歓声と共に、「あるある。」「それ、あります。」との共感的な感想を述べていた。「私事成語」を身体パフォーマンスで表現する事は、言語化できる明示的知識である「形式知」として「私事成語」を捉えるだけでなく、経験的に使っている知識だが簡単に言葉で説明できない知識である「暗黙知」として捉える事が出来たのではないか。「形式知」だけでなく、人間らしさや感性をより豊かな発見に寄与する「暗黙知」の獲得は、情緒力の育成に繋がり、身体感覚を伴ったイメージの働きで身に付く能動的知識（active knowledge）の習得へと広がりを見せたのではないか。本授業実践を通し情緒力の育成の観点からも、新たな問題意識が生まれた。

このように、今回の国語科と美術科におけるバトンパス形式の教科等横断型授業では、コンピテンシーの横断による様々な教育効果が見られ、新たな課題に気付く事ができた。暗黙知などの考察等、さらに研究を進め教科等横断的な学びの可能性を探っていききたい。また、これらを分析し教科相互のコンピテンシー・ベースの再構築を図り、教科等横断型授業の充実と21世紀スキルの習得を目標とした授業の研究と推進を展開していきたい。

本研究は、大阪教育大学表現活動教育系における研究活性化プロジェクト「芸術教育における表現力・創造性を育むカリキュラムの構築」の一環として実施した。

註

- i) 文部科学省「STEAM教育等の教科等横断的な学習の推進について」
https://www.mext.go.jp/content/20210714-mxt_new-cs01-000016477_004.pdf（2022.1.9閲覧）
- ii) 「21世紀型スキルの学びと評価プロジェクト（Assessment and Teaching of Twenty-First Century Skills Project〈ATC21S〉）」<http://www.atc21s.org/>（2022.1.9閲覧）
- iii) 市川伸一、『学ぶ意欲とスキルを育てるー今求められる学力向上策』, 2004, 図書文化, pp.19-21
- iv) 市川伸一、『学ぶ意欲とスキルを育てるー今求められる学力向上策』, 2004, 図書文化, pp.19-21
- v) 渡邊美香・首藤友子「中学校美術科における映像メディア表現題材の展開：クロマキー合成を用いて」, 『美術科研究』第39号, 2021, 大阪教育大学美術・書道教育部門, 芸術表現部門, pp.15-26
- vi) 竜田徹、『構想力を育む国語教育』, 2015, 溪水社, 序 p. i
- vii) 中村子ども, 「学習者中心の教育の構築：ビジュアル・リテラシー教育と子どもの写真撮影教室」, 『智場：intelplace, #120; 特集号: 子どもの未来と情報社会の教育』2016. 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター, pp.92-98

“Let's make a presentation of
personal stories based on creative Chinese characters.”

— A cross-curricular class for Japanese and art subjects using ICT —

SHUTO Tomoko ・ TOMICHIKA Aiko

Abstract: Based on the subject competency, we thought that it would be possible to cross the competency, and developed a cross-curricular class in Japanese and art. In the Japanese language class, students created their own personal stories based on creative Chinese characters, which were a development of Japanese sayings, and in the art class, students used the concept of the personal stories as the theme and developed visual expression activities in groups using ICT as visual media expression. In the art department, we developed visual expression activities in groups using ICT as visual media expression. This paper summarizes the class practices and describes the educational effects that were revealed through the implementation of cross-curricular classes, which cannot be obtained by simply learning the academic fields of individual subjects in a unified manner.

Translated with www.DeepL.com/Translator (free version)

Key Words: Cross-curricular class, ICT utilization, Expressive education, Japanese language education, Art education, Interactive and collaborative learning