

集まれ！ やさしいヒーロー（図画工作科）

津市立南が丘小学校 教諭 三輪辰男

I はじめに

造形活動は、色や形等によってイメージを可視化し伝える営み、すなわちコミュニケーションである。この活動特性を活かして、楽しくかつ効果的なエネルギー・環境教育を展開できないか。この問題意識に基づき平成 19 年度から様々な試みを続けてきた¹⁾。その一環である本実践は、本校の児童委員会が進める環境保護活動を支援するため、オリジナル・キャラクターが活躍する 4 こまマンガを創作・掲示して活動趣旨を広報する活動である。対象学年は、5 年生である。

II 題材と指導

本校では、現在、児童委員会が環境保護活動の一環として、アルミ缶、ペットボトルキャップ、古切手の回収を行っている²⁾。分別回収による再資源化の促進と焼却処分に伴う二酸化炭素の発生抑制への寄与に加えて、売却益を活用した社会的弱者への人道支援がその目的である。アルミ缶、ペットボトルキャップ、古切手の売却益は、順に国内の盲導犬の育成費、途上国の子どものワクチン購入費、妊産婦・女性の命や健康を守るための医療従事者の派遣費として活用される³⁾。回収品は、いずれも小さく無力な存在にすぎない。ゴミとして焼却されれば環境に悪影響を与える。しかし、数多く集められ有効に活用されるならば、社会的弱者を支援する大きな力を発揮するのである。

回収活動は、一見順調である。しかし、実際は、趣旨を理解せぬまま活動に参加している児童も少なくないことが複数の児童との対話から伺えた。よって、児童委員会担当教員の了解も得て、本題材を設定することとした。

本題材は、回収活動の趣旨が児童においていっそう理解され、活動意欲が喚起されることをねらって設定するものである。具体的には、アルミ缶、ペットボトルキ

¹⁾ これまでの取り組み内容については、平成 19～22、平成 24、25 年度の「エネルギー環境教育成果報告書」（三重大学・中部電力）を参照いただきたい。

²⁾ アルミ缶とペットボトルキャップは、環境委員会が回収している。引き渡し先は、アルミ缶が中部盲導犬協会、ペットボトルキャップがイオン城山店である。古切手は、国際理解委員会回収し、日本赤十字社三重県支部に引き渡している。

³⁾ ペットボトルキャップのリサイクル活動に参加することによって再資源化を図りつつ、環境や貧困など、世界が直面する様々な課題について、学び、考え、行動する機会を提供する活動は、「エコキャップ運動」と呼ばれる。

ャップ、古切手から発想したヒーローのキャラクターが社会的弱者の支援に活躍する物語を4コママンガに表し、校内に掲示して回収を呼び掛ける活動である。

指導に際しては第一次において、まずアルミ缶、ペットボトルキャップ、古切手の回収目的と社会的弱者支援の仕組みについて具体的なデータを示しながら確認する。次に、ヒーローを発想する素材をアルミ缶、ペットボトルキャップ、古切手から1点選び、絵に表す。ヒーローの絵は、ワークシートにスケッチし、清書は画用紙（B5）に油性ペンと色鉛筆を用いて行う。尚、ヒーローは、ヒロイン（女性）でもよく、また単体でもグループでもよいこととする。参考資料として、漫画家やなせたかし（1919～2013）の「アンパンマン」のキャラクターを用いる。完成後は、ヒーローにふさわしい命名をする。第二次では、ヒーローが社会的弱者の支援に活躍する物語を4コママンガに表す。用紙は4コマの枠を印刷した画用紙（B4の用紙を縦向きに半裁にしたもの）を使用し、描画材料は第一次と同様とする。第三次では、鑑賞活動を二人組で行う。相手を次々と代えながら、複数の友だちと互いの表現を楽しむ。活動終了後、ワークシートを用いて振り返りを行う。作品は、授業終了後、校内各所に掲示する。配当時間は、全5時間である。

Ⅲ 授業の実際

1. 第一次：回収目的と支援の仕組みを知り、ヒーローを絵に表す（3時間）

（1）題材の活動内容を知る

児童が集中したところで「今からある写真を見せます。何の写真か分かったら手を挙げましょう。」と言い、アルミ缶の写真を裏向きで見せる。少しじらした後、表を向けると一斉に手が挙がる。数人を指名し、発表させる。「アルミ缶」「アルミ缶のゴミ」が出る。飲み終えたアルミ缶であることを確認し、写真を黒板に貼る。続いて、同様にペットボトルキャップと古切手の写真を順に見せ、品名を確認した後、アルミ缶の写真の横に並べて貼る。



導入時の板書

黒板の3枚の写真を指し、「これらに共通することは何でしょう。」と問う。「使った後のもの」「使わないゴミ」「古いもの」「たくさんあるもの」が出る。

発言が途切れたところで「まだあります。」と言い、さらに思考を促す。しばらく待つが手は挙がらない。そこで「この学校（南が丘小学校）に関係があります。」と

ヒントを出す。「あ、分かった。」と言って数名が挙手。「委員会で集めているもの」が出る。他の児童からは、「ああ、そうか。」「確かに。」の声が上がる。

回収担当の委員会名を確認し、「なぜ、環境委員会と国際理解委員会では、これらの品々を集めているのでしょうか。」と問う。「リサイクルするため」「ゴミを減らすため」が出る。

しかし、他の回収目的（社会的弱者の支援）については、断片的で不正確な発言しか出て来ない。そこで、写真や具体的なデータを示しながら順に説明する。概要は、次の通りである。

■ アルミ缶

全国の視覚障がい者のうち、約 3,000 人が盲導犬による支援を必要としている。しかし、現在、盲導犬の実働数は、約 1,000 頭に過ぎず大幅に不足している⁴⁾。そこで、より多くの盲導犬を育成する費用として活用するためアルミ缶の売却益を寄贈する。

■ ペットボトルキャップ

世界では 1 日約 4,000 人の子どもが予防可能な感染症にもかかわらず、ワクチンが行き届かないため 5 歳まで生きることができない⁵⁾。そこで、キャップを回収してリサイクル業者に売却し、その利益でワクチンを購入し、子どもたちの命を守るために活用する。キャップは、860 個のキャップで 20 円分となり、1 人の子どもの命を救うことができる。尚、860 個のキャップを焼却処分すると 6,300g の二酸化炭素が発生する⁶⁾。

■ 古切手

世界では 1 日約 800 人の女性が妊娠や出産が原因で命を落としている。その 99% がアジア・アフリカ等の開発途上国である⁷⁾。そこで、古切手を回収業者に売却し、その利益で当該地域への医療従事者の派遣費用にあてる。

説明後、アルミ缶、ペットボトルキャップ、古切手は、数多く集められ活用されれば社会的弱者を支援する大きな力を発揮する、とまとめる。

続いて、題材名と学習課題（材料から発想したヒーローを形や色を工夫して表そう。）を書いた紙を黒板に貼り、音読させる。

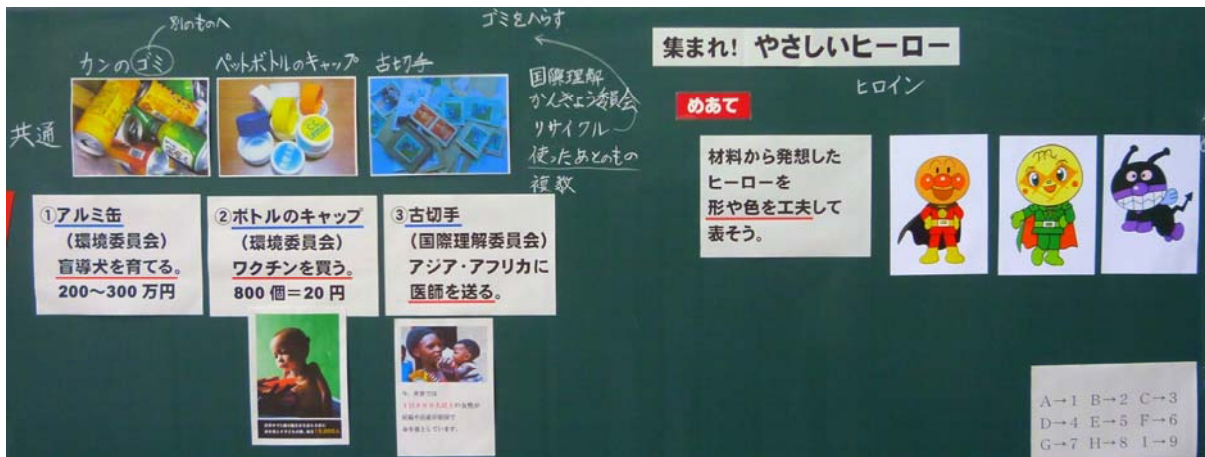
参考作品としてアンパンマンの絵を貼ると児童は大喜び。メロンパンナの絵も貼り、ヒロインでもよいことを付け加える。最後にバイキンマンの絵を貼る。すると「それは、ヒーローじゃない！」「やさしいとも違う！」という声が出る。

4) 公益財団法人日本盲導犬協会のウェブサイト (<http://www.moudouken.net/>)

5) 認定 NPO 法人世界の子どものワクチン日本委員会のウェブサイト (<http://www.jcv-jp.org/>)

6) NPO 法人エコキャップ推進協会のウェブサイト (<http://ecocap.or.jp/>)

7) 公益財団法人ジョイセフのウェブサイト (<http://joicfp.or.jp/>)



第 1 時の最終板書

(2) ヒーローの絵のアイディアスケッチをする

児童が活動内容を理解した、と判断したところでワークシートを配布し、アイディアスケッチに取り掛からせる。造形活動の開始である。

ワークシートには枠が印刷され、ヒーローのアイディアスケッチを 4 点まで描くことができる。細部の構想を促すため、名称やプロフィールの記入欄も設けた。児童は、アルミ缶、ペットボトルキャップ、古切手の中からヒーローの素材を 1



スケッチする児童



素材の観察をする児童

点選び、イメージをカタチにしていく。

終了時刻の 5 分前になったところでワークシートを回収し、授業を終える。

(3) ヒーローの絵を清書する

前時の学習内容を想起させるため、前時の資料を黒板に貼る。全員を起立させ、資料を見て内容の確認を終えた児童から着席させる。全員の着席後、本時では前時に描いたアイディアスケッチの中から 1 点を選び、清書することを伝える。

本時の学習課題（ヒーローを分かりやすく進化させ、形や色を美しく表そう。）を書いた紙を黒板に貼り、音読させる。また「進化」の条件として、ヒーローの素材が分かること、働き（社会的弱者をどのように支援するか）が分かること、ヒーローの様態からやさしさが分かることの 3 点を伝える。

続いて、清書の進め方を黒板で演示しながら説明する。前時のワークシートを返却し、数点のアイディアスケッチの中から清書する 1 点を選ばせる。選んだアイディアスケッチは、席が近い友だちの意見も聞きながら検討し、より分かりやすく「進化」させる。検討し終えた児童から、清書用ワークシートに清書させる。



友だちと検討し合う



アイディアを「進化」させる



ヒーローを清書する

2. 第二次：ヒーローが活躍する物語を4コママンガに表す（1.5時間）

絵の清書を終えた児童からヒーローが活躍する物語を4コママンガで表現させる。まずは、構想を練るためのワークシートを配布し、物語の展開を考えさせる。ワークシートには次の展開例を示し、活動の参考にさせる。

- | | | |
|-----------------------|---|---------------|
| ■ 1 コマ目 / 人々が困っている場面 | → | どんな問題かを知らせる |
| ■ 2 コマ目 / ヒーローが登場する場面 | → | 素材がヒーローに変身する |
| ■ 3 コマ目 / ヒーローが活躍する場面 | → | ヒーローが人々を助ける |
| ■ 4 コマ目 / 人々が喜んでいる場面 | → | 1 コマ目の問題が解決する |

構想を終えた児童から4コマの枠を印刷した画用紙に清書させる。



マンガの構想を練る



マンガを清書する①



マンガを清書する②

3. 第三次：友だちと作品を鑑賞し合い、活動を振り返る（0.5時間）

全員の作品が完成したところで鑑賞活動を行う。児童は、作品を持って席を離れ、相互鑑賞を希望する友だちと二人組をつくる。相手に作品を渡し、互いの作品を鑑賞して表現の良さや工夫を見つける。鑑賞後は感想を述べ合って別れ、次の相手を探す。新しい二人組ができたなら同様の活動を行う。これを10分間繰り返す。

活動終了時刻になったところで着席させる。鑑賞を終え、特に感心した友だちの作品について3名の児童に発表させ、その良さを全体で共有する。

最後に、学習の振り返りをワークシートに記入させる。シートには数点の質問項目を設け、それぞれ4件法で回答を求め、併せて理由を自由記述させた。授業終了後、全ての作品を見学昇降口横、および1階廊下に掲示した。



作品を鑑賞し合う



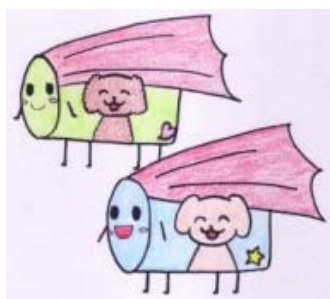
作品の良さを発表する



掲示作品を見る児童

IV 児童の作品

1. ヒーローのキャラクター作品



スマイル缶



アルミ犬



アルミ缶ちゃん



ピースちゃん



キャップロー



キャップンちゃん



送リン



Mちゃん



ケーティー

2. 4 こまマンガ作品



V 授業の感想

- 今までは、アルミかん、キャップ、古切手を集めている意味がよく分からなかったけれど、それぞれを集める意味があるんだなあと思いました。それらを集めると世界を変えることが出来るんだなあと思いました。それと自分で考えて、絵にかいて、マンガを書いて、かんしょうして、そのしたことすべてが楽しかったです。がんばったことは、ヒーローをその物に工夫するのが一番大変でした。
- ヒーローを考えるのが楽しかったです。みんな自分とちがう表現の仕方、絵のくふうがそれぞれで、いろんな人の作品を見るのが楽しかったです。作品を工夫したことは、色です。やさしい色は、どんなんなのかをよく考えてぬりました。
- アルミかん、キャップ、古切手などは、今までは何のために集めているのかも知らずに学校に持っていったので、この学習をして、アルミかん、キャップ、古切手の大切さが分かり、これからはその意味を知った上で、世界でこまっている人を助けたいなあと思いました。
- ペットボトルのキャップから1人のヒーローを頭の中で考え、紙に書くということで、その形ややくわりを考えてヒーローを考えなきゃならないから、す

ごくむずかしかったけど、その分、とても楽しかったし、思いどおりのヒーローが完成したときは、とても嬉しかったです。

- ・ 想ぞうしたことから構成をして、どんどん良くなり清書で最高に良い作品ができたので楽しかったです。楽しかったということはがんばったこともあるのかなあと思います。4コママンガは、自分のやりたいこと（今回だったらヒーローが活やくする場面）を上手に表現できるのでとても良いと思いました。

VI おわりに

本実践は、児童委員会が進める回収活動を支援するため、オリジナル・キャラクターが活躍する4コママンガを創作・掲示して活動趣旨を全校に広報する活動であった。活動支援の必要を感じたのは、先述のように趣旨を理解せぬまま活動に参加している児童がいたためである。本実践の対象児童もその一部である。授業後の質問紙調査の結果を見ると、94.6%の児童が貧困や盲導犬数の不足等、国内外の問題状況が「理解できた」と回答し、91.9%の児童が回収目的および支援の仕組みを「理解できた」と回答している。以上から、対象児童に回収活動の趣旨を理解させることは、概ねできたと言うことができる。

表現活動において児童は、キャラクター創作に強い関心を示し、終始、意欲的に活動を展開させた。作品からは、表情や色彩、命名に至るまで様々な表現の工夫が見てとれる。質問紙調査の結果において、94.6%の児童が本実践を好評価し、その理由に創意を凝らして表現することの喜びや、自身とは異なる発想から生み出された友だちの作品を見る楽しさを挙げている。この結果から、キャラクターの創作活動は、学年を超えて広く受容されることを確認することができた⁸⁾。

また今回、新しい試みとして4コママンガを導入した。表現内容を短時間で楽しく鑑賞者に伝える、という4コママンガの特性を生かし、低学年児童にも分かりやすく伝えることがそのねらいである。この企図は奏功し、掲示作品を喜びに鑑賞する低学年児童の姿が散見され、4コママンガの伝達ツールとしての有効性を確認することができた。

質問紙調査の結果を見ると、本実践を好評価する別の理由に回収活動の趣旨を理解することができ、活動意欲が喚起されたことを挙げる児童も複数名いた。上掲の感想文の「世界を変えることができる」という表現も同趣旨であろう。今後も児童が、より良い世界の実現につながると実感できる、楽しく効果的なエネルギー・環境教育を展開していきたい。

⁸⁾ 「はたらく！電気くん」は、三重大学教育学部の牧原義一教授（理科教育）によって、生活科教材研究の授業において大学2年生を対象に追実践され、大学生にも好評であったと伺った。オリジナル・キャラクターの創作活動は、大学生も夢中にさせるようである。