

特別支援学校（知的）の高等部における ICT を活用した卒業制作の 取り組み

市川 夢太¹ 高橋 智子² 藪 奈緒¹ 植田 蛍³ 岡本 晴子³ 神谷 椿³ 藤木 真理乃³
 (¹静岡大学教育学部附属特別支援学校 ²静岡大学大学院教育学領域美術教育系列 ³静岡大学教育学部美術教育専修)

Graduation Production Initiatives using ICT at an Intellectual Special Needs School

Ichikawa Yumeta, Takahashi Tomoko, Yabu Nao, Ueda Hotaru, Okamoto Haruko, Kamiya
Tsubaki, Fujiki Marino

要旨

GIGA スクール構想によって 1 人 1 台端末が実現され、各校で ICT 機器の活用が加速されている。本実践報告では、静岡大学教育学部附属特別支援学校と静岡大学教育学部美術科の連携で実現した ICT 機器の活用事例について分析を行い、成果と課題を整理することで今後の ICT 機器を活用した共同制作や表現活動の参考資料になることを目指した。

キーワード： 特別支援学校（知的） 生活単元学習 卒業制作 表現活動 共同制作 ICT 活用 1 人 1 台端末

1. はじめに

近年、「1 人 1 台端末は令和の学びの『スタンダード』」とされ、多様な子どもの実態に合わせ、資質・能力を一層確実に育成できる教育 ICT 環境の実現が求められている¹。特別支援教育における ICT 活用に関しても同様に充実が求められており、学校現場で活用される ICT 機器の情報収集や事例の整理も行われている²³。静岡県においても、特別支援学校における 1 人 1 台端末を活用した学びの充実に向け、「1 人 1 台端末活用のポイント（15 分の動画）」や「1 人 1 台端末活用のヒント～活用例～」を公開している⁴。ICT の強みとして、「試行錯誤が容易になること」「直感的な操作が可能」「過程の可視化」「空間的制約を超えた双方向の情報共有」「アクセシビリティの機能の充実」などが掲げられており、これまでの教育実践と合わせて、学習活動の一層の充実が目指されている。

こうした中、静岡大学教育学部附属特別支援学校（以下、本校とする）高等部においても、特別支援教育就学奨励費交付金によって 1 人 1 台端末が実現し、表現活動にも ICT 機器を使用した活動を積極的に取り入れてきた。静岡県の公開している活用例においては、個の表現（描く、つくるなど）の可能性に関わる事例として、自分がやりたいことの方法を知るための Youtube の紹介やいろいろな人とつながるための Zoom の紹介などがされているが、具体的な表現活動の事例は見られず、今後、実践を通してその可能性を探り、

生徒の障害の状態や学習状況などに応じて、コンピュータなどを活用して、指導の効果を高めることが求められるといえる。

2. 目的

2022 年度、本校高等部と静岡大学（以下、本学とする）が連携し題材開発を行い、学習活動における ICT を活用した実践に取り組んだ。本論の目的は、題材や実践報告を行うと共に、その成果と課題の考察を行うことである⁵。

3. 実践の概要

（1）卒業制作の取り組みについて

本校では、高等部 3 年の 3 学期の生活単元学習（卒業単元）のなかに、「学校生活から職業生活への移行を目前に、自立することについて考え、関わり育ててくれた人々に感謝の気持ちを伝えたり形にして表したりすることができる。」という目標を設定し、卒業制作の単元に取り組んでいる。

過去の実践では、令和 2 年度は文化祭の看板を、令和 3 年度はスクールバスの校章を制作した（図 1・2）。卒業制作では、個人での制作活動に留まらず、共同的な制作活動を目指している。看板も校章も共同作品として学校に残り続け、後輩や教師の目に触れ、さらに、制作した生徒が卒業後に学校を訪れた際に目にすることもできる。

(2) 令和4年度の卒業制作について

令和4年度の卒業制作では、絵を描くことが好きな生徒が多いという実態を踏まえて、イラスト制作を軸に単元を構想した。単元名は「ギンナンくんの季節のイラスト集をつくろう!」とし、本校のマスコットキャラクターであるギンナンくんのイラスト集を制作する内容とした(図3)。

本校には、ギンナンくんというキャラクターがおり、生徒や教師から親しまれている(図4)。本校創立40周年記念の際にデザインされたキャラクターで、校庭

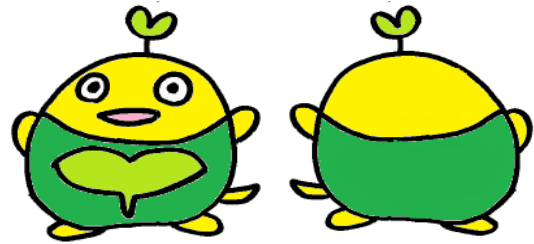


図4 学校マスコットキャラクターギンナンくん



図1 令和2年度：文化祭の看板



図2 令和3年度：スクールバスの校章



図3 令和4年度：ギンナンくんイラスト集

の銀杏並木がモチーフとなっている。ギンナンくんのイラストは、学校だよりに掲載されたり、文化祭のモニュメントのモチーフになったりと、学校生活に度々登場して彩りを添えている。本実践の対象である3年生も、運動会の際にリレーをしているポーズのギンナンくんを描いたり、応援合戦をしているギンナンくんを描いたり、学校行事の際にギンナンくんをモチーフにイラストを度々描いてきた。ただ、ギンナンくんのイラストは、これまで正面を向いた1つのパターンしかなかったため、「ラグビーボールを持っているポーズで描いてくれないか」や「お辞儀をいているポーズのギンナンくんがほしい」など、複数のバリエーションを同学部や他学部の教師にリクエストされることがあった。

そこで、生徒の実態と校内のニーズを踏まえ、生徒の得意なことを生かしながら、校内にさらなる彩りを与えて皆に活用してもらい、学校生活を盛り上げられるような単元内容にしたいと考えた(図5)。

高等部 卒業制作単元	単元構想(初期段階)
・生徒が得意な活動を生かしたい	⇒ 絵が得意
・皆に使ってもらえるものを作りたい	⇒ 季節のイラスト
↓	
ぎんなんくんイラスト集	
・質が高いものを作りたい	⇒ 専門家に協力を依頼
・生徒たちが接しやすい	⇒ 静大の学生
・卒業後の生活につながる学習	⇒ 生涯学習の視点
↓	
校外学習 大学へ行こう!	

図5 単元構想(初期段階)

(3) 大学との連携

本校では、授業研究や教育実習などを大学と連携して取り組んでおり、大学生と多く触れ合ったり大学を訪問して学んだりすることが多い。高等部では、これまでも、校外授業として本学教育学部を訪問し美術教育専修の教師や学生と美術の表現活動に取り組んできた⁶⁷。今回の単元を構想する過程で、より質の高いものをつくりたい、生徒たちが接しやすい身近な専門家と連携をしたいと考え、本学美術教育専修の教師と学生に協力を仰ぐこととした(図5)。

4. 題材検討と内容提案

卒業制作の指導依頼をきっかけに、本校教師と本学教師が共同して題材の検討に取り組んだ。

まず、本校教師が、「生徒が学校マスコットキャラクターのイラスト制作を行う際、大学生と一緒に制作したり指導を行ったりしてほしい」と依頼し、具体的には「生徒がアナログで描くときに大学生にアドバイスをしてほしい」や「アナログで描くだけでなく作品をデータ化したり、タブレット端末のアプリなどを活用して加工を加えたりする際の指導をしてほしい」などのリクエストを伝えた⁸。

次に、本学教師が、「共同制作の過程において、様々な人や作品と関わったり、制作後に自分の表現が他者に活用されたりすることで、自他の表現の魅力に気付いたり認めたりすることができたり、共に豊かなものやことをつくりだす喜びを感じたりできるとよいのではないか」と提案した。

そして最後に、本実践は、単に生徒が描いた作品を大学生がイラスト化するという関わり方ではなく、互いに関わり合いながら共同的に表現活動に取り組めること（共同制作）、実践後にも色々な人が関わり新たなイラストを制作できるシステムをつくることなど、自他との双方向性の関わりが生まれる活動内容を目指すことになった。

題材内容は「学校マスコットキャラクター『ギンナンくん』のイラストを生徒と大学生で共同制作し、イラスト集や新たなイラストを制作できるイラストメーカーを作成すること」に決定した。共同制作では、生徒が個人制作したキャラクターの手書きのイラストを基に、大学生がイラストをパーツに分解してデータ化に取り組んだ。実践当日は、データ化したイラストのパーツをタブレット端末に保存し、アプリを活用してデータ化されたイラストのパーツを生徒が組み合わせることで新たなイラストを作成することになった（図6）。活動プロセスでICTを活用することで、自他の表現を活用した試行錯誤（自他のパーツを組み合わせたりサイズや色を変更したりなど）が容易になった。

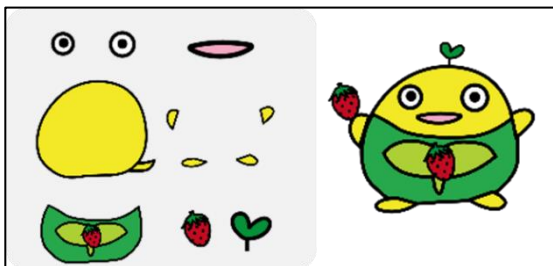


図6 パーツを組み合わせることでイラストを作成する

5. 単元計画

(1) 目標

本単元の目標は、「お世話になった学校への感謝の

気持ちを込めて学校生活を彩るイラスト集をつくり、後輩や先生たちに喜んでもらう」と設定した。目標設定の際、まず例年の卒業制作単元の目標から「お世話になった学校に感謝を伝える」という主軸となる目的を設定した。次に、生徒の実態を踏まえて「イラスト集の制作」という手段を盛り込んだ。

(2) 内容

学習内容（題材名）は、「ギンナンくんの季節のイラスト集の制作」である。学校生活では、春夏秋冬の季節を通して、様々な授業や行事に取り組む。春は入学式や歓迎会、夏は運動会や水泳、秋は芋掘りやハロウィンパーティー、冬は文化祭やバレンタインなど、生徒が楽しみにしているイベントがたくさんある。これらのイベント毎に新しいギンナンくんのイラストがあれば、後輩や他教師たちもきっと喜ぶだろう。こうした動機付けのもと、ギンナンくんの季節のイラスト集の制作を学習内容として決定し、実践に取り組んだ。イラストのテーマは春夏秋冬（12ヶ月）とし、作成したイラスト集やイラストメーカーは、学校（後輩や教師）への卒業記念品とした。

(3) 計画

単元計画を表1に示した。事前学習と事後学習を合わせて、7つの段階を設定した。

表1 単元計画

1	事前学習	ギンナンくん福笑い
2	導入	ギンナンくんイラスト集をつくろう！
3	展開1	大学生とのオンライン顔合わせ 制作途中のイラストの発表 大学生からのリクエスト
4	展開2	職員へのアンケート
5	展開3 (当日)	大学へ行こう！ 大学での共同学習・共同制作
6	まとめ	3年生を送る会での卒業制作お披露目
7	事後学習	生涯学習について

まず、イラストの制作方法を理解するために、「事前学習」として「ギンナンくん福笑い」に取り組んだ（図7）。「ギンナンくんの福笑い」は、目や口などのパーツを自在に組み合わせることができることを体験的に学ぶために設定した。3学期が始まる正月のロングホームルームの中で、楽しみながら学習することができた。

「導入」では、前述の「(1) 目標」を生徒たちに



図7 事前学習の福笑いの様子

伝え、大学生と連携して制作することや、校外学習で大学へ行き、一緒に共同制作を行うこと、3年生を送る会で制作したイラスト集を先輩にプレゼントすることなどを確認した。

「展開1」のオンライン顔合わせでは、教室の中心にタブレット端末と接続したテレビを設置して、Zoomのアプリケーションを使用したオンラインミーティングを行った。ミーティングでは、お互いの自己紹介と生徒が制作しているイラストの紹介を行った(図8・9)。



図8 Zoomアプリで自己紹介を行う様子



図9 制作途中のイラストを発表する様子

制作した本人による発表を一人ずつ実施すると、とても期待をもった表情で画面越しの大学生とやり取り

する姿が見られた。大学生からは、パーツを組み合わせてイラストを完成させるという題材の特性を踏まえ、現在のイラストに加えて、帽子や衣装、手に持つアイテム、背景の飾りなどを追加することで季節感を演出できることが伝えられた。生徒たちが描くイラストも幅が広がり、帽子、服装、小物などがより豊かになった(図10・11)。

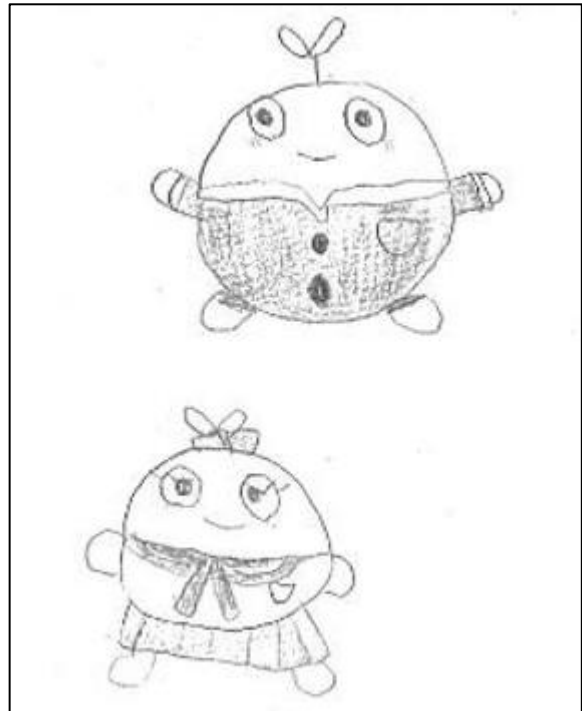


図10 生徒のアイデアスケッチ「入学式」

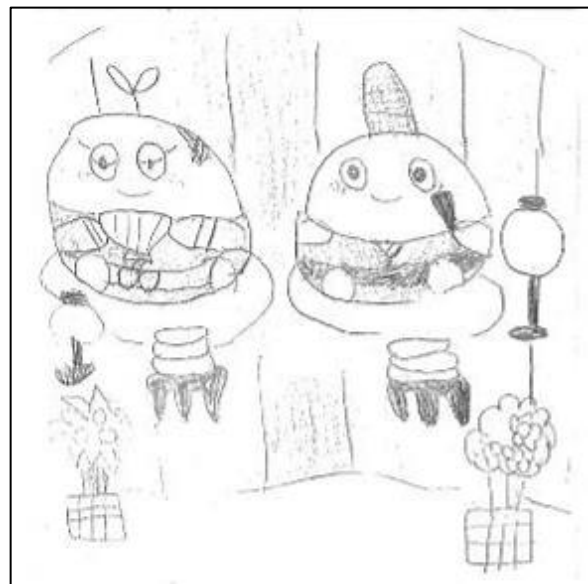


図11 生徒のアイデアスケッチ「ひなまつり」

「展開2」では、大量のアイデアスケッチの中から、各月のイラストが最大4つになるように、投票を行っ

た。校内のニーズに応えられるように、身近な高等部教師 10 名にアンケートを配布して、人気があったイラストの画像を大学生に提出することにした。

「展開 3（当日）」では、大学を訪問して、大学生と一緒に春夏秋冬の 4 グループに分かれてイラストを制作した。詳しくは「7. 展開 3（当日）の詳細」にて記述する。

「まとめ」では、完成したイラスト集とイラストメーカーを後輩にプレゼントできるように準備をした。CD-R にステッカーを貼ったりプレゼントを渡す際の役割分担を確認したりした。

「事後学習」では、こうした制作活動も生涯学習の一例になることを説明し、その他、サッカークラブに所属している先輩や、スポーツ大会に参加している先輩などを紹介して、卒業後の余暇の充実について、皆で考える時間を設けた。

6. 展開 3（当日）のための事前準備

（1）大学生によるイラスト制作のプロセス

事前学習を経て提出された生徒作品を、美術教育専修の大学生（4 名）がそれぞれ分担して、イラストを制作していった。イラスト制作では、パーツ（輪郭な

ど）に分解し、そのパーツを Adobe Illustrator を用いてデータ化していった。本校教師が生徒の手書きイラストをカメラでスキャンし、その手書きイラストのデータを下敷きにして、生徒が描いた線をマウスやペンタブレットでなぞるようにデータ化した。データ化する際に気を付けたことは、生徒の描いた線の特徴をできるだけ生かすことや、一つ一つのモチーフに込められた生徒の思いを大切にすることである。生徒の手書きイラストの良さを生かしつつ、データ化していった。

（2）大学生が制作したイラスト（パーツ）

大学生が生徒作品を基にデータ化したイラスト（パーツ）が、図 12 である。全員分の作品を、輪郭、眼、口、手、足、服、帽子、小物などに分けて描き、パーツ毎に一枚の PowerPoint のスライドにまとめて保存し、これを「ギンナンくんイラストメーカー」と命名した。これらのデータをコピーしたり貼り付けて組み合わせたりすることで、生徒が新たなイラストを制作できる仕組みを準備した。各パーツのデータは、自由に大きさを変えたり、色味などを調整したりすることも可能である。実践では、ICT 端末（iPad）のプレゼン



図 12 大学生が生徒作品をもとに制作したイラスト（パーツ）の一部

セッション用アプリ Keynote を使用して、イラストのパーツを自由に組み合わせて、テーマにあった新たなイラストを制作するようにした。実践当日までに、大学生が制作した各パーツのデータを種類毎に事前に Keynote にまとめ保存した。

7. 展開3（当日）の詳細

（1）対象

高等部3年生8名

（2）日時及び場所

2023年2月20日（月）9:30～11:00、静岡大学教育学部B棟212号室

（3）学習の流れ（導入・展開・まとめ）

導入では、初めに自己紹介を行い、当日の活動テーマや内容について PowerPoint を使用しながら本学教師による説明を行った。活動の見通しを持つことや活動内容を理解できるようにするために、図や絵を多く用いながら、視覚的に分かりやすい指導や支援を心掛けた。

展開では、生徒と大学生の混合グループ（4グループ：各グループ生徒2名と大学生1名）をつくり、制作に取り組んだ。

まとめでは、制作したイラストの発表会を実施した。全グループの作品をプロジェクターでスクリーンに大きく投影して、鑑賞活動に取り組んだ。

（4）学びの様子

日頃の表現活動では、授業のテーマよりも自分の好きなアニメのキャラクターなどを題材に選ぶ生徒もいるが、本実践では事前学習から丁寧に目標を確認して活動に取り組んだり、PowerPoint を用いた分かりやすい導入を行ったりしていたため、自分が担当するテーマ（季節）をしっかりと理解することができていた。「ギンナンくんイラストメーカー」は、自他の制作した体や手足、目、口、帽子などを自由に選んで組み合わせしていくシステムになっているので、テーマに合わせて新たな色や形の魅力を感じながら、組み合わせによる制作活動を楽しんでいた。

はじめは、タブレットの使い方に戸惑っていた生徒がいたり、制作に主体的になれずにいた生徒がいたりした。学習環境の変化や失敗に対する不安なども感じられた。また、友達のパーツを使用することに戸惑いを感じていたり、友達の作品を使用したりすることで、自分のオリジナル作品だといえるのかという発言をする生徒もいた。

しかし、友達のパーツを借りながら皆でイラスト集をつくるという共同制作の目的を確認し、大学生と共

に制作する過程を通して、使いたいパーツを選んだり、組み合わせて自分の表現したいものを追求したりして活動を楽しむ様子が見られるようになった。また、様々な角度からパーツを観察し、その組み合わせを考え、重ねたり、向きを変えたりなど、何度も試行錯誤しながら、形をつくる姿も見られるようになった。

パーツの活用については、大学生との関わりが、自分以外のパーツを活用するきっかけになり、自分の作ったパーツにとらわれることなく、他の生徒が制作したパーツを率先して活用できるようになった。そして、活動全体を通して、制作活動を楽しみながら、季節に応じたモチーフを積極的に組み合わせている様子が見られるようになった。

また、制作に使用した Keynote が、生徒にとって直感的に操作しやすい性質があったため、自分から試行錯誤しながら積極的に取り組んでいる生徒もいた。

Keynote の使い方に不慣れな生徒は大学生の助言を受けながら、次第に自分で取り組めるようになっていった。

日頃からタブレットの扱いに慣れている生徒は、時間内に3～4つのイラストを意欲的に完成させるなど、普段の表現活動以上に積極的に取り組む姿を見ることができた。

日頃、表現活動に時間がかかる生徒も30分という短い時間の中で納得がいくイラストを完成させていた。どの生徒も大学生がつくってくれたイラストメーカーを楽しそうに活用して、大学生との関わりを楽しみながら制作を行い、時間になる頃にはグループ毎に2つ以上のイラストが完成した。

イラスト完成後には鑑賞会を設けた。制作したイラストを即時にスクリーンに投影して、グループ毎にイラストの発表をした。普段は人前で発言することが苦手な生徒も、大学生との関わりの中で安心感をもち、赤色のモチーフだけを選んで色を統一したこと（色へのこだわり）や、友達が秋の素材として提案した白い串団子を雪だるまに見立てて冬のイラストを制作したこと（他者のイラストの活用）など、具体的な工夫について発言することができた。全体での鑑賞会の時間を設けたことで、自他の工夫や試行錯誤のプロセスと一緒に振り返ることができ、様々な気づきを引き出すことができた。

8. 実践後のイラスト集の活用

（1）事後学習

実践当日だけではなく、実践後にもイラスト集の完成に向けて、さらにイラストを制作した。最終的には、実践当日に加えて、春（3月～5月）は6つ、夏（6月～8月）は6つ、秋（9月～11月）は8つ、冬（12月～2月）は6つのイラストが完成した。

完成したイラストをひとつにまとめてイラスト集を制作した。イラスト集は CD-R と紙媒体の2種類の形にして、後輩や小学部・中学部・高等部の教師、養護教諭、栄養教諭にプレゼントした。

(2) イラスト集の活用

イラスト集の紹介を受けた後輩たちは、ギンナンくんのいつもと違う表情や衣装を見て「かわいい！」や「すごいたくさんある」などの感想を述べ、イラスト集を受け取った教師も「ありがとね!」「使わせてもらおうよ!」と生徒の取り組みを評価していた。

生徒たちが作成したイラストは、早速、3月の献立表に掲載された(図13)。またホームページにも大学との連携という内容で掲載され、校外にも紹介された。さらに、正門脇のパネルにも、学校だよりとともに飾られて地域住民の目を楽しませている(図14)。

(3) イラストメーカーの活用

本実践で制作したイラストメーカーは後輩の生徒たちや教師たちに活用されている。



図13 献立表に掲載された生徒作品



図14 正門の掲示板に掲示された生徒作品



図15 保健体育委員会でのイラストメーカーの活用

高等部の生徒会組織の保健体育委員会では、給食の地産地消食材をPRする目的でポスターを制作した。その際、イラストメーカーを活用して、新たなギンナンくんのイラストを制作しポスターを完成させた(図15)。委員会の生徒(5名)が思い思いの服装や表情やポーズを選んだり、組み合わせたり、楽しみながら学習を進めていた。

選択教科(美術)では、来年迎える本校50周年のロゴマークを制作している。その際にもイラストメーカーを活用して、ロゴマークをデザインする生徒がいた。(図16)

学内の教師も、校内の掲示物を作成する際に活用している。移動式パーテーションの足部分で躓かないように注意喚起する標識を作成している(図17)。

本実践では、実践後にも色々な人が関わり新たなイラストを制作できるシステムをつくることを目指したが、実際に上記に示すような他者によるイラストメーカーの積極的な活用が見られ、他者との双方向性の関わりが生まれる結果となった。



図16 選択教科(美術)でのイラストメーカーの活用



図17 教師による校内掲示での活用

9. 成果と課題

(1) 生徒にとっての成果

タブレット端末は、アクセシビリティが高く、扱いが簡単なので、絵を描くのが苦手な生徒も、完成度の高いイラストを簡単につくることができた。形の変形

や拡大縮小も容易にでき、何度も試行錯誤して挑戦することができた。ICT 機器を活用することで手書きのときよりもお互いの作品データの共有が容易なため、他者のアイデアや意見を自分の制作に積極的に取り入れることができた。自他のデータをテーマに合わせて活用することで、共通の目的に向かって自然な関わりが生まれた。

制作後の作品鑑賞会では、完成作品をすぐにスクリーンに投影することができたので、工夫したポイントを言葉と共に視覚的にも仲間に伝えることができた。

また、制作したイラスト作品をデータとして後輩や教師にプレゼントすることで、イラストをすぐに複数の人に活用してもらうことができた。さらに、オンラインミーティングの機能を活用することで、欠席が多い生徒ともリアルタイムでやり取りをしながら同時に授業ができた。

(2) 教師にとっての成果

授業前に検討した目標を意識しながら題材開発に取り組んだが、生徒たちが活動を楽しみながら、完成の達成感を味わえる授業を展開できた。そして、本単元の目標である「お世話になった学校への感謝の気持ちを込めて学校生活を彩るイラスト集をつくり、後輩や先生たちに喜んでもらうこと」も十分に実現できたと考える。

その他にも、生徒同士の自然な関わりを促すことができ、さらに大学生や本学教師という日常的に接していなかった他者との関わりを広げることができた。

また、ICT を活用することでデータの転送が容易になり、事前準備の際にもすぐに途中経過を授業者同士で共有できるなど、ICT 機器の新たな活用方法を知ることやその活用の可能性を感じることもできた。

(3) 大学生にとっての成果

本実践への参加は、大学生にとっても大きな学びとなった。ICT 機器は大学生にとっても身近なものであり、生徒と共通してコミュニケーションを取ることのできるツールであるため、「教える感覚よりも一緒に作り出す感覚が強かった。」と感想を述べた。高等部の生徒たちとの共同制作を通して、個々の豊かな表現や様々な作品の魅力や可能性を感じることも実践後の感想から確認できた。

さらに、「大学での授業科目においても、ICT を活用した学習活動に取り組むことはあるが、オンラインでの活用だけではなく、対面での双方向性のある表現活動での ICT の活用の可能性に気付くことができた。」や「ICT を活用した図画工作科や美術科の題材の可能性を考えるきっかけになった。」、「教育実習へ応用していこうという意欲も高まった。」と多くの肯定的

な感想が確認できた。

(4) 生徒にとっての課題

本実践では、生徒の作成した手書きのイラストを大学生が Adobe Illustrator を使用して、データ化した。こうした工程は、Adobe Illustrator という専用のソフトウェアと高い技能が必要となり、日頃から表現やデザイン活動の中で使用して学んでいる大学生でなければ制作が難しかった。生徒も同じようにトレースとデータへの変換が簡単にできるようなツールがあると、さらに自由な表現につながったと考える。ただし、授業後の大学生による振り返りから、Adobe Illustrator を使用したイラスト制作とデータ化ではなく、ペンタブレットなどを上手に活用した方がより簡単に手書きのイラストをデータ化できるのではないかという意見が挙がった。こうした可能性についても、今後検討していきたい。

(5) 教師にとっての課題

卒業直前の単元だったということもあり、事後学習を充実させることができなかった。自分たちが制作したイラスト集が校内で活用されている様子を、制作した生徒たちが十分に鑑賞したり、活用している他者の意見や感想を聞いたりする機会がとれなかった。今後、行事などで関わった卒業生が来校する際に卒業生の目に触れるように、校内に豊富に掲示をしておきたい。

(6) 大学生にとっての課題

本実践では、双方向性を意識し、それぞれが制作したイラストやパーツを活用して新たなイラストを制作するという共同制作を重視した題材であったが、より豊かなひとやものとの関わりが生まれるような活動過程の検討が課題として挙げられた。

10. おわりに

(1) 双方向性の表現の可能性

本実践では、自分だけのアイデアをもとに制作を進めるだけではなく、仲間のアイデアを豊かに取り入れて制作に取り組む様子が多く見られた。

図 18 は、冬のイラストを担当した生徒 A が 12 月をイメージして、紅白歌合戦と雪だるまを描いている。

図 18 では、夏を担当した生徒が考えた「虫取り網」

(図 19) と、春のひな祭りで描かれている「尺」(図 20) の 2 つを素材として、紅白歌合戦のマイクを描いている。また、秋の「串だんご」(図 21) を素材に「雪だるま」を描いている。友達の素材を活用しながら自己のイメージを表現している様子がよく表れている。

図 22 は図 18 のイラストを描いた生徒 A の初期段階のアイデアスケッチである。初期段階では、こたつや



図 18 生徒 A の他者の表現を活用したイラスト



図 23 生徒 B の他者の表現を活用したイラスト



図 19 夏休みのイラストで描かれた「虫取り網」



図 20 ひなまつりのイラストで描かれた「尺」



図 24 大学生が「ナス」の服もイラスト化していた

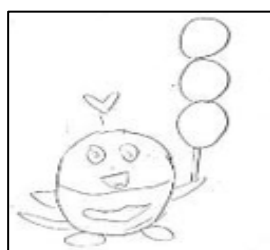


図 21 月見のイラストで描かれた「串だんご」



図 22 生徒 A の初期段階のアイデアスケッチ

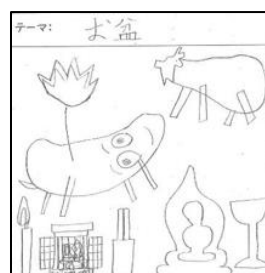


図 25 夏のお盆のイラストで描かれた「ナス」

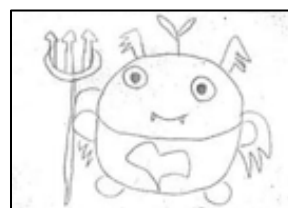


図 26 生徒 B の初期段階のアイデアスケッチ

餅をテーマにしていたが、実践当日に用意された素材からイメージを膨らませて、紅白歌合戦という新しいテーマを発想している様子が分かる。雪だるまも素材を上手く活用して表現している。

また、図 23 のイラストは生徒 B の作品で、オレンジと紫をベースに描かれている。ギンナンくんの服(図 24)には、夏担当の生徒が考えたお盆の「ナス」(図 25)を使っている。素材の意味合いではなく、紫色という色彩に注目して活用している。さらに、アイデアスケッチ(図 26)よりも、キャラクターの表情に変化が生まれ、ハロウィンの楽しい雰囲気がよく伝わってくる。

このように、本実践では、友達と素材を共有したり、大学生と関わったり、互いに刺激を受け合いながらより豊かな制作活動に取り組むことができた。

(2) ICT 活用の可能性

ICT の強みとして、「試行錯誤が容易になること」「直感的な操作が可能」「過程の可視化」「空間的制

約を超えた双方向の情報共有」「アクセシビリティの機能の充実」などが挙げられている⁹が、今回の実践では、その強みを生かして、生徒たちが楽しみながら目的に向かって活動をする授業づくりが検討できたといえる。

はじめは、制作に積極的になれなかった生徒が、ICT を活用することで自分のアイデアを形にできるということが自信や喜びに変わり、「もっとこうしたい」というようにこだわりを持って粘り強く制作に取り組む姿が見られた。また、試行錯誤がしやすいため、失敗を恐れずに自分の表現を追求することができる。そのため、制作に対して主体的に取り組むことができ、一つの作品について思考する時間が多くとれた。その結果、より多くの作品に取り組むこともでき、つくることに対するハードルが低くなっていた。さらに、言葉によるコミュニケーションに不安がある場合も、何度も画面上でパーツを動かしながら制作過程や思いを共有し確認できるため、言語以外のコミュニケーション方法としても有効であった。

従来、美術科では表現の可能性を広げたり、鑑賞で自分の見方や感じ方を深めたりする手掛かりとして、コンピュータやカメラ、ビデオなどの情報機器や映像メディアの積極的な活用が求められてきた。特別支援学校においても、児童生徒の知的障害の状態や学習状況、経験などに応じて、コンピュータや情報通信ネットワークを活用し、指導の効果を高めたり、子どもの可能性を広げたりすることが期待されている。

今回の実践では、他者との関わりや共同制作における表現方法が、ICT 機器を活用することで、より豊か

に広がる可能性が示唆された。今後も、生徒の実態に寄り添い、目標に応じて、ICT の強みを生かした授業での活用を継続して検討していきたい。

¹ 文部科学省「GIGA スクール構想の実現へ」https://www.mext.go.jp/content/20200625-mxt_syoto01-00003278_1.pdf (閲覧 2023 年 12 月 16 日)

² 独立行政法人 国立特別支援教育総合研究所「特別支援教育で ICT を活用しよう」https://www.mext.go.jp/content/1422477_1_2_2.pdf (閲覧 2023 年 12 月 16 日)

³ 知的障害の特別支援学校における活用事例では、「携帯情報端末を活用した意思の伝達に関する学習」や「テレビ電話システムを活用して電話での丁寧な受け答えや指示に応じる学習」の紹介がされている。

⁴ 静岡県総合教育センター「特別支援学校における 1 人 1 台端末を活用した学びの充実」https://www.center.shizuoka-c.ed.jp/page_20230316234002 (閲覧 2023 年 12 月 16 日)

⁵ 本論は、「令和 5 年度日本教育大学協会研究集会でのポスター発表（特別支援学校（知的）の高等部における ICT を活用した美術科の題材開発と提案）及び令和 5 年度静岡大学教育学部附属特別支援学校第

48 回研究協議会・研究フォーラム 2023 でのポスター発表（ICT の活用によって人との関わりを広げる卒業制作の取り組み）を基に、再考察を加えたものである。

⁶ 高橋智子 村上陽子「特別真学校（知的）における伝統文化を題材にした教科横断的な授業実践：日本の美術作品（屏風）に着目して」教科開発学論集 9, pp. 73-87, 2021

⁷ 村上陽子 高橋智子「特別支援学校（知的）における伝統文化を題材にした教科横断的な授業実践：和菓子（練り切り）に着目して」教科開発学論集 9, pp. 57-71, 2021

⁸ 本校の生徒たちは、1 人 1 台タブレットを持ち、学習活動に日々取り組んでいる状況であった。

⁹ 静岡県総合教育センター「特別支援学校における 1 人 1 台端末を活用した学びの充実」https://www.center.shizuoka-c.ed.jp/page_20230316234002 (閲覧 2023 年 12 月 16 日)