

ひみつのところ 想像したひみつのところの楽しさを表現しよう

対象学年

小学校4年

時間数

4時間



中條敏江
石川県松任市立東明小学校

使用ソフト&ハード

Adobe Photoshop Elements
コンピュータ
(3人1台程度)
デジタルカメラ
(6人1台程度)
キャッチコピー記入用
ワークシート

身についたこと

「ひみつのところ」の楽しさやよさを言葉や文で表現できるようになった
想像力を働かせ、ユーモアの感性を高めることができた
合成したときのポーズや表情に工夫して、合成画像で表現することができた

実践概要

子どもたちは、木の上や雲の上、時計やパソコンの中など、「行ってみたい」「見てみたい」場所を必ず一つはもっている。そのような場所に自分が行くと、「どんなポーズを取るかな」、「どんなことをしゃべるのかな」と想像力を働かせてほしい。

合成画像の美しさを評価するのではなく、場所と自分を工夫して想像上のひみつの場所を表現するのが目的。合成画像に合うキャッチコピーを作成することで、さらに「ひみつのところ」の楽しさや居心地のよさを相手に伝える。想像上の楽しさを合成画像とコピーで表現し、二種類の表現方法で学習する。

活動の流れ

1 モデル作品を味わい、学習の流れをつかむ

まず、指導者側でモデル作品を提示する。これが、この後の子どもたちの活動の意欲を高めたり、イメージを膨らませるものとなる。



作品のキャッチコピーには、ユーモアやウィットに富んだものを提示したい。

2 想像して、話し合う

想像力を働かせ、「ひみつの場所」「行ってみたい場所」についてみんなで意見を出し合う。



「そういうところもあるのか」とか、「そんなところへ行ってみたいな」など、具体的なイメージをつかめるように盛り上げていく。

3 「場所」と「自分」の写真を撮る

デジタルカメラで「ひみつの場所」「行ってみたい場所」の写真を先に撮影する。合成後のイメージを十分に考えさせて、アングルや明るさなどを工夫して撮影させる。その後、「自分がもしその場所にいたら…」という想像力を働かせ、どのようなポーズや表情をしているかを考えながら友だち同士で撮影し合う。



デジカメが少ないときは、待っている間にワークシートに合成画像の絵やキャッチコピーを描いていると時間が無駄になりません。

4 写真を合成する

まず人物画像を切り抜き、「ひみつの場所」の写真の上に重ね合わせる。合成する位置や大きさ、角度などを想像していた通りに調整する。



切り抜きのクオリティを上げるために、画像処理ソフトの「切り抜きツール」を使いましょう。また、レイヤー機能を使うと、合成後に人物の大きさを変更したり回転したりの修正・加工ができます。

5 キャッチコピーとボディコピーを書く

画像処理ソフトでタイトルロゴを作成して貼り付けてもいいが、今回はコンピュータ・テクニックに頼らず、合成写真を印刷したもののヘフリーに書き込む。



高学年でタイトルロゴの作成に関するスキルがあれば、写真を合成した後の段階で入力しておいてもかまいません。低・中学年及びまだそのスキルを習得していない場合は、印刷物の周りにフリーに書き込んでいくのも楽しいものです。

6 鑑賞し合う

印刷画像にキャッチコピーをつけたものを掲示して、みんなで鑑賞会を行う。ポーズや表情が工夫されているか、キャッチコピーは適切な言葉で書かれているかなどを評価ポイントにする。



大量印刷が無理な場合は、校内サーバーや校内Webページなどで画像一覧を見せてもいいと思います。



作品例



ぼくのジャングルアドベンチャー！



児童の作品コメント
 ぼくは学校が終わるとすぐにたにつかまってターザンになったつもりで家にかえるのだ。でも...時々落っこちてぜんしんこっせつして、へなへなになることがある。みんなもやってみー。でも、落ちたらいいでー。

活動の様子



「ひみつのところ」の写真を撮る



自分の姿を写真に撮ってもらう



ワークシートに「合成したつもりイメージ図」「キャッチコピー」「ボディコピー」を書き込む

想像力を働かせることが「画像合成」の活用ポイント

今回は、普段は行けないようなところと自分の写真を合成し、そのときの自分の心情を表そうという実践です。「図工」と「国語」の合同科目的な扱いの授業と言えるでしょう。

実践者の中條先生は、「画像合成のテクニックよりも子どもたちのユーモアのセンスや感性を大切にしたい」と言われますが、やはりこの実践のポイントは、合成画像ができあがったあとのキャッチコピーやボディコピーを、いかに想像力を働かせて書けるかにかかっています。「空想」を具現化するためのツールとしてコンピュータを使うのであって、画像合成を楽しむだけで済ませてはいけません。

「画像合成」は、画像処理ソフトの主要な機能ではありますが、それ自体が学習の最大の目的にはなり得ません。この授業では、「その作品で何を表現しようとしているのか」、「どのような想像力を働かせてその作品をつくったのか」という点を非常

に大事に実践されています。

今回は4年生での取り組みでしたが、高学年では、幻想的なイメージを出すためにフィルタ機能を使って背景画を工夫したり、スケッチして描いた絵画の中に自分を合成したりと、発展性も見込まれます。なんらかのオブジェを工作して、それを学校の中庭の写真に合成してみるなど、今までに考えられなかった表現が可能となります。教科学習の工夫として、「世界遺産の写真」に自分の写真を合成し、調べたことを「仮想旅行記」として解説を付け加えるなど、社会科学学習への取り組みにも応用できます。

画像合成は一見難しそうですが、このように応用範囲は無限大に広がります。コンピュータ操作の習得ばかりが先行してはいけませんが、ぜひ授業アイデアの1つとして先生方には知っておいていただきたいテクニックです。

D-project 統括補佐
 豊田充泰
 和歌山大学教育学部附属
 教育実践総合センター



Information

3月27日(土)東京にて
 D-project公開研究会
 開催決定！

D-project2003の総決算として、昨年同様、春の公開研究会を開催します。今年のテーマは「つながる」。これまで以上の、参加型研究会となりますので、参加者といえども、うかうかしてられません。実践発表にワークショップと、いつもながらの盛りだくさんの内容は、参加者をして「もったいないお化けがでる」と言わしめるほど。これまで、この連載やWebをご覧になっていた皆さん、

生の実践者と直接議論できるチャンスです。是非ご参加ください。

日時：3月27日(土)9:00～18:00(予定)

(研究会の後は恒例の懇親会も予定しています)

会場：日本教育会館(東京都千代田区一ツ橋)(地下鉄神保町駅すぐ)

詳細は、<http://www.d-project.jp>の最新情報の欄をご覧の上、お申し込みください。