

イメージの万華鏡

誘発されるイメージ

対象学年

中学校1年生

時間数

6時間



加納 知世
石川県小松市立南部中学校

使用ソフト&ハード

Adobe Photoshop Elements
コンピュータ7台
(美術室設置)
イメージスキャナ1台
カラープリンタ1台

身についたこと

ソフトウェアの基本的な描画機能やフィルタ、エフェクトを学び、自らの表現手法に生かせるようになった
コンピュータによる様々な表現技法を学ぶことで、思い浮かべたイメージを具体化し、さらにそれにタイトルをつけることで、イメージを言葉でも表せるようになった

実践概要

現在、中学校1年生の美術の授業は年間45時間しかない。その限られた授業時間の中で、どのように美術的な表現の基礎・基本と感性を養うかが大きな課題となっている。そこで、グラフィックソフトを用いて、様々な表現手法を理解した上で、生徒らが思い描いたイメージを画面上に実現しようと考えた。

コンピュータのグラフィックソフトというと、「お絵かき」や「デジカメ写真の加工」などをすぐに思い浮かべると思われるが、今回の実践のように、美術的な表現手法の学習やその実現手段としても効果的に活用できることがわかった。

活動の流れ

1 イメージを思い浮かべよう

まずは、美術の教科書やデザイン関連の文献などを見て、イメージを具現化した作品やその表現手法を理解し、制作しようとする作品イメージをもたせる。



今回の授業ではテーマ設定を自由に行いましたが、テーマを限定してもいいと思います。「暖かい春のイメージ」「未開の自然」などテーマを設定してイメージを膨らませるのもひとつの手でしょう。

2 コンピュータでイメージを実現させる

まず教師側が基本的な操作方法を短時間で実演し、あとは様々な機能を生徒側で試行錯誤させてみる。その後、実際にコンピュータでイメージを描き、表現手法(フィルタやエフェクト)を加えて作品を作っていく。



「別名で保存」を定期的に行い、イメージを具体化する過程をあとで確認できるようにしておきます。また、コンピュータでうまく描画できない場合は、紙面に下書きして、スキャナで取り込んだものを加工してもよいでしょう。



パソコン操作は生徒同士の「教え愛」

3 完成作品にタイトルをつけよう

完成した作品にタイトルをつけて、工夫した点などもコメントとして記入する。できるだけ簡潔に作品を言い表わすことができるタイトルをつけられるように指導したい。



工夫されている生徒の作品は、他の生徒にスムーズに紹介できるように一斉に閲覧できる体制を作っておきましょう。生徒同士作品を見せ合い、教え合いをすることが重要となります。

4 みんなの作品を集めて「万華鏡」に!

完成した作品を集めて1枚のポスターに仕上げる。たくさんの異なるイメージをちりばめた「イメージの万華鏡」だ。デジタル作品の公開方法は多種多様。印刷して掲示したり、ホームページ化して作品を公開していく。



時間短縮のために、生徒たちの作品を集めたポスター制作は教師側が行ってもかまわないでしょう。しかし、ネットワークで作品データを共有し、生徒側がみんなの作品をちりばめたポスターをレイアウトしながら自由につくことで、面白い発想が生まれることもあります。時間的な余裕があれば生徒側にさせてみたいものです。



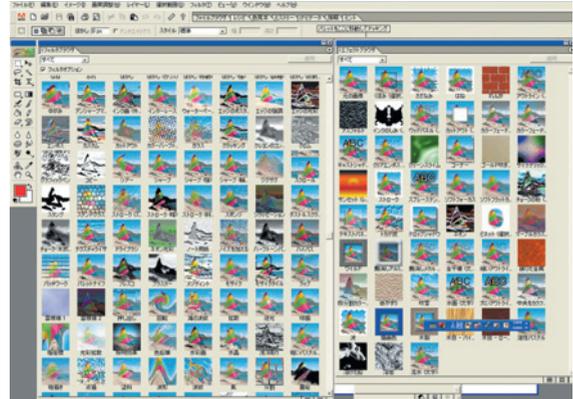
どきどきしながらのプリントアウト



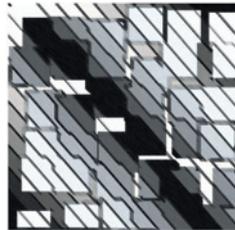
作品例



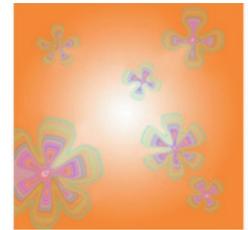
「イメージの万華鏡」ポスターパネル。生徒の作品を集めて構成すると、また、イメージが広がる



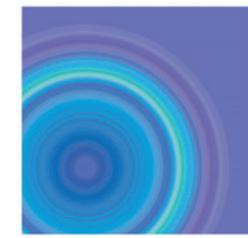
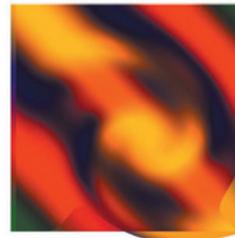
画像処理ソフトに準備されている豊富なフィルタ、エフェクトの一覧



「機械工房」。コンペアーから運ばれてくる部品のイメージになった



「太陽の雪」。雪の結晶みたいたと思っただけけど、明るい色だったので現実にはないタイトルをつけた



デジタルの発展性が、美術的感性と表現力を広げる

まず、この中学校では、美術室にコンピュータを7台設置しているところが大きなポイントになります。現行教科書にもコンピュータを活用した事例が数多く登場しており、今やコンピュータ・グラフィックスは美術分野に浸透して大きな地位を得ています。

しかし現実には、「コンピュータでは美術的な感性や表現力は育たない」と思われがちで、なかなか活用が広まっていません。また、「ただでさえ少ない美術の時間をコンピュータの利用に割けない」ともよく言われています。

このような懸念を取り除くためにも、まずはグラフィック・ソフトウェアの豊富な描画機能やフィルタ機能に触れてほしいと思います。現在のソフトウェアは驚くほど操作が容易で、かつ表現力豊かになっていることがわかるはず。あとは教師側の「やってみよう」というきっかけだけなのです。

教師側に一般的な美術的表現手法の理解があり、ソフトウェアの基本操作テクニックさえ備わっていれば、生徒たちの操作習得は問題ありません。柔軟な発想をもつ子どもたちは、大人が思いもよらない作品を次々と仕上げることでしょ。

イメージを思い浮かべて、それが操作テクニックに直結すれば、ごく短時間で今回の実践のようなすばらしい表現作品を完成させることができます。イメージが確定し、それを実現するための操作法がわかれば、ものの数分で完成できるはず。

所要時間にかかるパフォーマンスのよさや、何度でも試行錯誤ができ、イメージを何段階でも膨らませることができるデジタルの発展性は、アナログの世界よりも格段に優れていることは間違いありません。また、デジタル化された完成作品は、様々な方法でアウトプットが可能です。印刷してもよし、web上で公開するのよし、メール添付で他校と交流したり他の作品と集合させてポスターにするなど、「流通性」も抜群です。「コンピュータで感性や表現力は育たない」とか、「時間を割く余裕がない」という懸念も払拭できることでしょ。

今回の加納先生の実践は、全国の美術・図画工作に携わる先生方に知っていただきたいと思います。もし、この記事の読者が情報担当の先生であれば、ぜひ美術・図工担当の先生にも紹介していただきたいと思います。

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

