

美術工芸教育研究会

全国大会での発表

都立稔ヶ丘高等学校教諭 大原

1. 全国美術工芸教育研究大会

チャレンジスクールで行ってきたこれまでの授業実践をまとめる良い機会だと思い、全国大会に参加しました。また、総合学科で行われる美術専科の授業について、全国の先生たちと情報交換のきっかけになればという思いもありました。

稔ヶ丘では「美術Ⅰ・Ⅱ」の他にマルチメディア室を利用した「基礎デザイン（学校設定科目）」「ビジュアルデザイン」「映像メディア表現」を置いており、コンピュータやカメラなどの機材を使った授業を行っている。

本校は、平成19年に開校したチャレンジスクールでマルチメディア室を使用する科目は、私が開校時に赴任してきてから開講できるよう進めてきました。学校の立地が東京西部のアニメーション産業の集積地ということから、当時の校長の推奨もありマルチメディアを活用した美術の授業が開講できる運びとなりました。校長としては地域産業と連携した授業実践のような思いもあったようです。私としては地元の映像作家を市民講師と呼ぶことができただけでも地域性を活かせたと思っています。

授業の立ち上げ、機材調達、新しい授業



の組み立てなど大変な部分もありましたが、開校3年目には美術科の教員を1名増員することもでき、1期生の卒業生には、これらの授業を受けて進路決定した生徒も少なからず

おり、一定の成果を感じるどころです。現在5年目を向かえるに当たり時間割登録をしているところですが、「基礎デザイン」の授業は人気講座となっており、4展開の講座が全て満員となっており、本校の生徒にとってニーズのある授業になっていると思われます。

前置きが長くなりましたが、これらのことを発表材料として、全国大会で発表してきました。発表の要旨としては、コンピュータを使った授業において、使用するアプリケーションの機能を限定的に利用し、生徒の発想力や表現力を引き出す授業作りを、映像とアニメーションの教材から報告するものです。

全国大会でもコンピュータを使用した多くの授業実践や報告がありました。私が発表した第1分科会でも、作品的にも技術的にもレベルの高いものばかりでした。しかし、個人的な感想としては、出来る生徒の良く出来た作品が多く、それ以外の多くの生徒が主体的に、表現活動を通して美術やデザインを学べる教材や授業実践が少ないように思いました。

私の今後の課題としても、授業の底上げが出来る教材研究が必要だと思いました。

2. 稔ヶ丘高校の美術

稔ヶ丘高校は都内5校目のチャレンジスクールで、午前・午後・夜間の3部制です。「不登校経験」のある内向的な生徒を募っており、生徒の実態は様々であるが、発達障害を持つ生徒も多く在籍する。そういった本校の求める生徒の中にはコンピュータや美術デザインに高い関心のある生徒が少なくない。

また、本校では、美術科の科目以外に情報科が「情報と表現」や「コンピュータデザイン」などの科目を開講している。多少内容が重複する部分があるので、目的や評価にあたり美術科では表現や発想を、情報科ではシステムやアプリケーションの理解を重視すると

いう点で住み分けを行っている。新カリでは「映像メディア表現」が「映像表現」と「情報メディア表現」に分けられている。後者については内容がかなり情報科の科目と重複すると思われる。今後は、美術科の科目と情報科の科目の在り方や、カリキュラム的な住み分けがより一層必要とされると思われる。

3. コンピュータを使った表現活動

コンピュータを使った授業では使用目的を明確にし、制作のための手順や方法を分かりやすくする。あくまでも制作のための身近な道具としてコンピュータを捉え、学習し、制作できるよう心がけている。そのため授業では、表現するための制作上の問題を解決していきながら、表現に必要な機能を部分的に習得していくことを目指している。目的と使用する機能を限定することで、コンピュータの苦手な生徒においても発想や構想の部分でデザインすることに集中できる。フィルター等のアプリケーションによる特殊効果に頼りすぎた演出や表現は評価しないようにしている。以下に紹介

する課題は、コンピュータを使用はするが、難しい使用方法や操作を伴わないものです。



4. アニメーション課題からの発想力育成

課題1 「ストップモーション」

つながりのある静止画を連続して再生することで動いて見えるアニメーションの原則を、ストップモーションの課題から実践的に理解する。制作に入る前にノーマン・マクラレンやユージー・ノリシュタインなどの参考作品鑑賞をはじめ、インターネットを利用し、各自が多くのストップモーション作品を鑑賞し、構想を練りコンテを描いてから制作

に入る。模倣的な作品も出てくるが、映像を作るという作業から実践的に「演出」の必然性を感じ取りながら制作することができる。作品自体はデジタルカメラを使うことによって手軽に制作することができる。コンピュータに取り込む前にデジタルカメラのプレビューをコマ送りすることで確認しながら撮影することができるため、その場での改善や閃きなどの臨機応変な表現の工夫が可能である。

今日、インターネット上の情報交流の場には Youtube などの動画サイトを通じて、映像での表現が盛んになってきており、そういったサイトを活用しながらも、表現について学ぶ中からマナーやモラルを培っていく必要性がある。



課題2 「しりとリアニメーション」

ストップモーションでアニメーションの原則や演出の手法について実践した後に行う。

メモ用紙に約25枚の絵を描き毎秒5枚で再生し、5秒程度のアニメーションを作る。着色は行わず、コマの最初と最後を同じ絵にすることで、他の生徒とアニメーションを繋ぐ事のできる「しりとリアニメ」を制作する。このしりとリアニメーションの手法は、女子美術大学映像科の浅野正博氏の授業実践から参考にした。

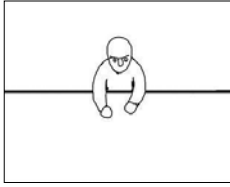
またストップモーション制作と同じように、様々な作品を鑑賞させる。山村浩二をはじめ、アート寄りのアニメーション作品を鑑賞し、生徒の中の「アニメーション＝テレビアニメ」の固定概念を崩し、単純に描いた絵を動かす喜びを求めていく。生徒自身はこの固定概念が強い生徒が多く、課題理解の低い生徒ほど5秒のアニメーションの中に壮大な



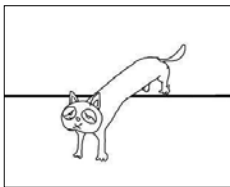
〈図1〉

ストーリーを盛り込もうとする傾向が見られる。

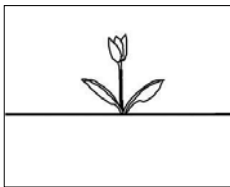
最初と最後のコマである横線〈図1〉からどのようにアニメーションの発想し、根気強く25枚以上の絵を描いていけるかが授業のポイントとなる。発想について〈図2～6〉の様にキャラクターなどが登場する場合〈図1〉の横線をどのように認識できるか提示し、考えさせる。これ以外にも線自体の変化や、回転運動などの例をアニメーションで示す。(動画をご覧になりたい方はタイムスでメールください。)



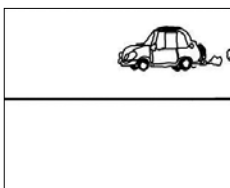
〈図2〉



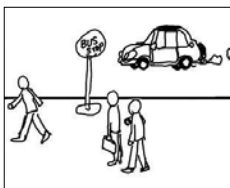
〈図3〉



〈図4〉



〈図5〉



〈図6〉

することが出来るのがこの課題の利点である。

余談になるが、都の研修で小中高特支の図工美術の教員で異校種連携授業を行うことになり、まったく同じ手法で小中高特支の授業で実践しつなぎ合わせる授業を行った。編集作業のみ高校で集約し、各校で画像を並べるところまで行ってもらった。慣れないこともあり、教員の負担も大きかったが、どの発達段階の生徒においてもこの課題に対する意欲関心が高いことが分かった。各校の先生たち

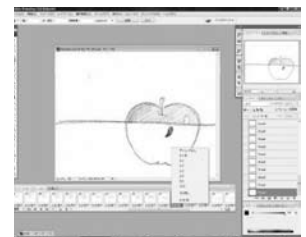
との交流で、機材や撮影の手間よりも、アニメーションの発想や描画の指導の難しさが感想としてあがってきた。

5.まとめ

両課題ともパソコンに画像を取り込み編集する。その際パソコンを使ってすることは、①画像の取り込み、②画像の明るさ調整、③ファイルの並び替え、④1コマあたりの時間調整、⑤動画ファイルの書き出し、である。

パソコン上で書き直したり、大きさを変えたり、色を着けたりするようなことは一切しない。

目的と使用方法を明確にし、パソコンには単純な作業を、生徒には発想力豊かな制作活動を要求する。



言うまでもないが、現在表現の手段として紙や鉛筆と同じように生徒の周りにはコンピュータが存在している。さらに今日の印刷物や映像もほとんどがコンピュータによって作られている。デッサンや色彩知識など美術の基礎については、当然美術の授業で身につけなくてはならない。その上でさらにコンピュータを利用した表現活動は、情報科で行われるだけではなく、美術科が担う想像力や発想力の育成の中でも扱われる必要があると思われる。

高校でどこまでコンピュータによる表現を身につけるかは、それぞれの学校の実態に即していくべきである。実施に当たってはデザインや映像を専門に学ぶ大学や専門学校などの進学を踏まえて、デザインや映像について具体的に考える力を養う。将来専門的に学ばない生徒にとってもデザインや映像の仕組みを考えることのできる思考や、クリエイティブな価値観は社会に出る上で有用なものであると考える。

2010.12. oohara