

コンピューターで広がる新しい学習の世界

瑞穂町立瑞穂中教諭 高島 昇

1、私とコンピューターグラフィックスとの出会い

「先生、こんなに面白い形ができたよ」「この色見て、きれいでしょ！」教室のあちこちから生徒たちの楽しい声が聞こえてくる。コンピューターグラフィックス（以下CGと省略）の授業は、実に生き生きとして活気があふれている。

私とCGとの出会いは、娘が広告の裏に何枚も絵を描いている姿を見て、コンピューターで、絵を作ったら、もっと面白い絵がたくさん描けるのではないかと思ったのがきっかけであった。当時は、コンピューターの値段も高く、やっている人はまだ少なかった。

最初は、娘と一緒に遊びながら楽しんでいたが今まで表現できなかったことが、いとも簡単に表現でき、思いがけなくできる色や形に、CGの大きな可能性を直感した私は、次第に時間のたつのも忘れ、毎晩遅くまで作品作りに没頭するようになっていった。そして、いつしか『この面白さ、素晴らしさを授業に生かすのが教師としての使命だ』と意を強くし、学校教育でのコンピューターを積極的に活用するよう心掛けていったのである。

2、初めてのコンピューターグラフィックスの授業

五年前、三年生の選択美術でCGの講座を開設した。内容はコンピューターの作品をTシャツに絵付けするというものである。当時、Tシャツに転写する用紙が開発され、市場に出始めたころで、それまでのシルクスクリーンでの作成とは違い、簡単に作品ができるので、『この用紙をうまく利用すれば、生徒たちの興味や関心を増すに違いない』と考え、さっそく利用したのである。

最初はコンピューターに不慣れな生徒がほとんどだったので、コンピューターは難しいというイメージを与えないよう、基本的なソフトの使い方に十分時間をとり、操作に慣れたところを見計らって、自由に作品に取り組めるよう配慮した。

自分で撮った写真をスキャナーで取り込む作業やアイドルなどの写真を画像処理して新しい作品に変える工夫。またマウスで手がきによるイラスト作り、フィルター機能で抽象画にチャレンジするなど、生徒たちは自らの思いをモニターの中に表現させ、私が考えた以上に楽しくユニークな作品がたくさん出来上がっていったのである。

モニター上で見た作品がTシャツに転写され、世界で一枚しかない自分だけのオリジナルTシャツが出来上がった時の生徒たちの目の輝きは、今でも忘れ

ることができない。今でこそ、コンピューターによるTシャツ作りは、美術の教材として扱う人は増えてきたが、私は内心、日本の美術の授業で初めて教材にした第一号であると自負している。

その後、スキーの移動教室のオリジナルTシャツを作った。この時は、インストラクターやホテルの支配人にプレゼントしたところ、大変好評で、後にホテルから追加注文が入ったぐらい人気を集めた。

CGは、色を塗る作業は機械がやり、技術的な未熟さを全く気にする必要がないので、自分で作ることに集中でき、今まで色を塗ることが苦手な生徒たちにも、とっつきやすく、親しみやすいので、大いに活用できる教材であることが分かったのである。

3、コンピューターの活用を広げよう

その後、美術の授業にとどまらず。学校全体にCGの活用範囲を広げていった。今まで、手がきで作っていた運動会や音楽祭のプログラムなど、行事関係のしおりの表紙はすべて生徒から作成者を募り、色彩豊かなオリジナル作品を多数作っていったのである。質の高い生徒たちの作品は、保護者や地域の人たちから好評を博した。さらに、表紙の作成だけにとどまらず、しおり全体を生徒たちがコンピューターを駆使し、よりきれいで洗練されたものに仕上げたのである。

そして、昨年度は、平成十四年度から実施される「総合的な学習の時間」へ向け国語科と美術科で合同してコンピューターを活用した授業をティームティーチングで行った。国語科は身近な生活を題材にした短歌を作り、美術科ではその短歌のイメージを表す挿絵を作り、コンピューターで合成して一つの作品に仕上げるというものである。

生徒の中には、短歌や絵を作るのが得意な子や苦手な子もいて、時間ばかりが過ぎていき、なかなか文字と絵の合成にまでいかなかった。しかし、徐々に苦手な子たちも、自分の作品が出来上がってくると目の色が変わりはじめた。先に出来上がった子たちは、一緒になって考え、やさしくアドバイスを送っていた。その姿に熱いものが込み上げてくるのを覚えた。苦労して出来上がった作品を最後にプリンターで印刷して出来上がった時、本人はもちろん周りの仲間たちから期せずして拍手や万歳と大きな声があがった。

生徒一人ひとりをきめ細かく見るためのティームティーチングの授業であったが、二人の教員がコンピューター操作の未熟な生徒たちに、つかず離れずかわりをもった効果は大きく、生徒全員が満足いく作品に仕上がることができ、やってよかったと満足感に浸った。

本校では、昨年度より生徒のコンピューターにインターネットが接続されている。自らの授業にもさっそくインターネットを取り入れた指導計画を作成し

た。その第一弾として、遠足で都内の美術館や博物館などの見学の事前学習で、美術館のホームページにアクセスして作品を鑑賞することを試みた。あらかじめ、生徒たちにどんな絵があるのかホームページの作品解説を読ませ、特に見せたい絵を一つ決めさせておき、実際に美術館や博物館で実物を鑑賞したのである。予備知識を持って絵を見ることができたので、絵に対する興味や関心も高まり、今まで以上に生徒の満足感があり、予想以上の学習成果を上げたのである。

現在、海外の美術館へもアクセスし、世界のさまざまな絵に対する興味や関心を伸ばすよう計画している。また、インターネットの検索やリンクを使って、興味をもった画家についての調べ学習など幅広い学習を積極的に推進していくよう工夫を図っている。

4、まとめ

コンピューター教育の実践を通して、CGは自由な表現活動を可能にし、創造性を高めることができるため、生徒の関心や意欲を引き出すのに適したものである。また、インターネットの利用でさまざまな角度から、生徒の志向にあった作品を作るための資料収集や、今までとは違った鑑賞教育のあり方も模索でき、幅広い分野にわたって開発することが可能なことが分かった。

しかし一方で、コンピューター教育を推進することにより、生徒たちの直接体験の機会が少なくなることを危ぐする人がいる。だが、直接体験を補完するという立場を明確にすることにより、直接体験を否定する結果は出ないと考えている。逆に、これからの体験活動のさらなる発展と充実が望め、コンピューター教育の未来は明るいと確信できるのである。

私はIT（情報技術）革命に代表されるように、さらに発達するであろうコンピューターを、教科はもちろん、学校全体で積極的に活用するように努め、何よりも生徒にとって楽しく有意義な学習の時間を創意工夫してつくっていく覚悟である。