

「表現力を高めるツールとしての活用」

福島県立福島商業高等学校

1. 研究のねらい

本校3年生の課題研究（総合新科目であり自発的、創造的な学習態度や問題解決能力を養う）の中に商業デザインという選択科目を設定している。

本校における商業デザインは、レタリングの基礎・POP広告・ポスター等の作品製作を手書き、また、CG（コンピュータグラフィックス）により行っている。

<CG導入のねらい>

- ・作品製作を通じて美的感覚・表現力・鑑賞力を養い自発的、創造的学習態度を育てる。
- ・手書きの作業より瞬時にかつ正確に作品が完成し、手直しも容易である。
- ・作業時間の短縮により熟考する時間を十分に与えながら表現力・創造力をより高めさせる。
- ・CGの知識・技術を自主的に習得する態度を養う。

2. 研究の内容

CG技法を段階的に習得させ、その技法に沿った共通の作品テーマを生徒に提示し、自由に作品製作を行う。

円の技法を利用する作品製作へのテーマは「雪だるま」と提示する。生徒達は共通の雪だるまを描き、その雪だるまに手を加え、背景等を自由に描きながら独自の作品を完成させていく。独自の作品を完成させるためには、教師からの指導以上の高度な技法が要求される。生徒達は自ら試行錯誤し、互いに教えあい、あるいは教師に質問しながら高度な技法を習得していく。その探究心には驚くばかりである。

更に、生徒達は互いの作品を評価しあい、良い

意味の競争心も生まれてきた。生徒達はこの授業について、次の観点（生徒の代表的感想を交えて）から楽しさを感じている。

①コンピュータ操作性（ハード・ソフト両面）

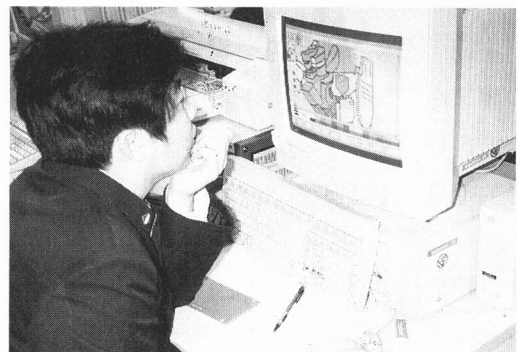
…「機械を操る喜び」「速く描け、やり直しがきく」「色彩がきれい」「円や図形が正確」

②興味・関心…「自分の初めての体験なのでいろんなことを覚えて楽しい」

③将来性…「将来の職業に生かせる」

④自由感…「気楽で、自由で、それでいて一生懸命になれる所がいい」「とにかく飽きないで楽しい」

生徒達はこの授業を通して「コンピュータは楽しい」と感じ、また使い易いツールと考えている。



3. 成果・まとめ

CGを活用することによって、自分の意図した色彩による表現ができ、さらに調和のとれた配色を視覚的に認識することもでき、表現力の向上に結びついた。

また、コンピュータを表現のためのツールとして使うことにより、生徒達の興味・関心は高まり自発的、創造的学習態度が育成された。

さらに、多様なデザイン技法、手段を自主的に学ぶことにより、流通活動の中で、消費者の視覚に訴えるコミュニケーションの手段としての商業デザインへの理解を深め、CG活用は将来の職業人としての資質育成にも結びついたと考える。