

報告

工作と動画制作を用いた海の学びワークショップの
取り組みについて

山王ひなた美術教室 海の学び舎プロジェクトの取り組み

About the works “uminomanabiya project”

P17-19

森下 慎也

Shinya Morishita

造形芸術学科

1.はじめに

私は、子供の想像力を養うことを目的とするワークショップは、自ら体験し、他の参加者との相互作用の中で学び合い、様々な工作体験を通して、人の成長の豊かさに貢献すると考えている。

筆者はより有意義な取り組み方を模索する中で、様々なワークショップを実施してきた。今回の海の学びをテーマとするワークショップもその一環として取り組んだ。



2.企画の概要

今回の企画は、日本財団が推進する「海と日本プロジェクト2022」のもと、山王ひなた美術教室が主催する、「海の学び舎」の取り組みで、2022年12月4日（日）、11日（日）に、九州産業大学造形短期大学部の教室で開催した。内容は、福岡地域在住の小学生・中学生・保護者を対象として、九州の海のことを学び、海の生き物を知ることがテーマにしたワークショップを通して、海について興味や関心を深めてもらうことが目的である。

ワークショップ内容は、映像制作である。参加者は、会場に準備した撮影台に、プリントを切り抜いた魚のパペット（操り人形）を使ってスマートフォンで動画を撮影し、スマホモニター画面を大きくする拡大鏡と段ボールを用いて工作したボックスで、動画を鑑賞する。各参加者は、必要最低限の工作材料で、魚の動きや、動画の流れを考えて作る。基本的な工作内容で、様々な考えを引き出し、表現に繋げる基礎造形教育の可能性の広がりを検証した。



3.準備と実施について

企画運営するスタッフは、学生が参加した。企画から準備、当日のアシスタントまでを取り組むことで、学びに繋げることが目的である。

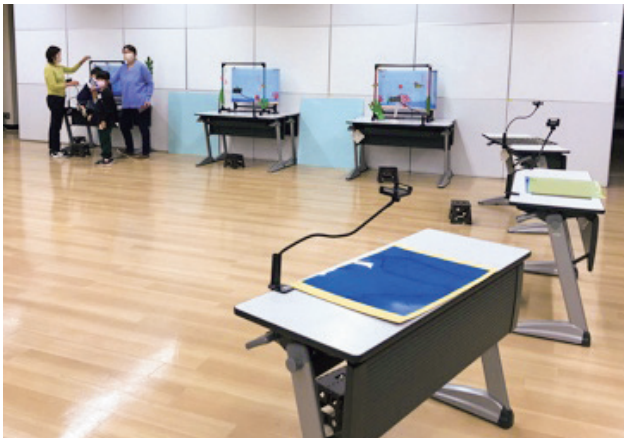
ボックスは、展開図を折り、両面テープを使って組み立てる仕様である。構造は、1mm厚の段ボール紙のボックス正面に拡大鏡のシートを貼り付け、反対面の開閉式の蓋にスマホを装着する仕様である。



拡大鏡を通してスマートフォンの画面を見ることで、オリジナルのモニターの1.5倍のサイズになる。この仕掛けを利用して、自分が撮影した動画を、スマートフォンで見ると、映画館に近い見え方がするような効果がある。



撮影台は市販のタブレットスタンドをテーブルに固定して、それにスマートフォンをセットし、撮影するようにした。こうすることで、参加者は魚のマケットを両手で操作しながら、撮影できるようになる。背景は、テーブル面を使用する仕様と、壁面を利用する仕様の大きく二種類ある。また、他の仕掛けとして、明るい海の世界をイメージしたコーナーと、暗い海をイメージしたコーナーを設けた。暗いコーナーブラックライトを用いて、不思議な雰囲気を出そうにした。より撮影の工夫を広げる仕掛けとして、背景や台座が動が動く仕掛けも準備した。



明るい海の撮影コーナー



暗い海の撮影コーナー



ハンドルを回して動く背景

回転テーブルを用いた撮影台

スマートフォンを見るための一手間を加えるガジェットと、さまざまな撮影が可能になる撮影コーナーを準備して、創造性を引き出すステージを設けた。

参加者は4日は小学生1年生から6年生まで16名（プラス保護者）、11日小学生1年生から6年生まで22名（プラス保護者）である。プログラムの流れは、導入の解説 → ボックスの制作 → 魚のパペット制作 → 撮影 → ボックスへの装着 → 映像鑑賞である。一つ一つの工作要領は難しいポイントもあり、テーブルごとに担当の学生スタッフが参加者をサポートし、大きなトラブルもなくプログラムを進めることができた。

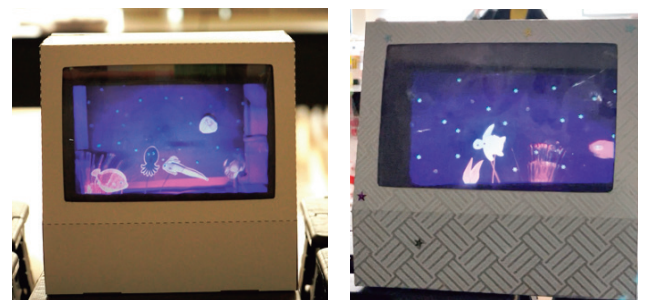
最後に、参加者達が制作した動画をスクリーンに映し、みんなで鑑賞した。参加者は自分達が制作した作品を持って帰り、プログラムは無事に完了した。

4.まとめ

今回のワークショップの意図とする、想像力の引き出しと表現力の育成として、ボックスの制作、魚のイラストとパペットの制作、撮影、鑑賞という流れを用いた。動画を鑑賞するだけならスマホでいいのだが、ボックスに装着する一手間があることで、映像を客観的に見れることが分かった。例えば参加者たちの工作の様子を見ていると幾つかの発見があった。参加者が最初に制作した短い映像だとガジェットに装着して、いざ映像を見ようとするやうにすぐ終わってしまう。そこで再度映像を撮り直す。映像を長く撮るために、ストーリーを考えるなど、創意工夫が見られた。また、イラストも最初は紙に絵を描いて切るだけのものから、動きを加えたり、装飾を施すようになった。これらのことから、今回の工作と動画制作を用いたプログラムは、想像力を引き出す一つの手段として有意義な可能性を気づかせてくれた。今後もより完成度の向上と汎用性を探っていきたい。



動画撮影の様子



者の動画の様子