

2004年1月27日

# 膨らむデジタル創造力

コンピューターを使った「モノづくり」で子どもの創造力を高めようという取り組みが、学校教育現場などで本格化しつつある。子どもの創造活動を変遷するNPO（民間非営利団体）が管内で開催したワークショップ（参加型表現活動）イベントで、最先端のデジタル技術を使用した「字ひの場」を見た。

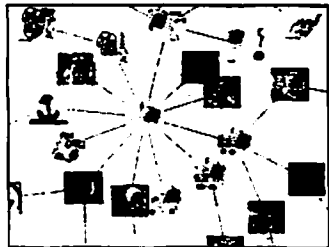
小学生たちがパソコンに向かって楽しそうに制作しているのは、3次元（立体）のCG（コンピューターグラフィックス）だ。「上面」「正面」「側面」の

3図面が表示されるソフトを使い、自分の描いたイラストを立体化していく。指導したのは、CG講座を各地で開催する「ZOU STUDIO, Inc.」（目黒区、アドレスはwww.zoustudio.com）。代表取締役アーティストの江口響子さんは「面白いソフトなのに、子どもたちはあっといいう間に立体を頭の中で把握する」と、その上達ぶりに驚く。「3次元の感覚を養うのは、早いほどいい。建築家などさまざまな仕事の先端技術に結びついているので、子どもの可能性が広がる」

カラー粘土を使ったアニメづくり「クレイアニメーション」を教えたのは、各地で子ども向けマルチメディアスクールを展開する「フューチャーインスティテュート」（渋谷区、www.futurekids.jp）。粘土で作った人形を少しずつ動かし、コマ撮りした画像をパソコンで編集して物語をつくる。絵と粘土が合うアニメをつくった荒川区の小学校3年生、西沢佳織君（9）は「できあがった映像は、想像していたのと全然違った。楽しかったけれど楽しかった」と興奮気味に話してくれた。

同社取締役の木下修さんは「これからの高度化社会では、コンピューターを使うセンスがないと、生活すること自体が大変になる」と指摘。人形を手づくりするのは、デジタル作風に慣らす、手の感触を大切にしたいからだという。「大人はこんな人形をすぐにつくれない、子どもはすごい」コンピューターを使った授業を研究している数橋らのグループ「D-project」（デジタル表現研究会、千代田区、www.d-project.jp）は、「漫画（れんが）」絵のリレー」を披露した。

## 「表現・発信の場を子どもに」 NPOがワークショップ



興味が増えているという「漫画・絵のリレー」の作品。インターネットでネットワークを広げる



デジタル表現研究会のワークショップで、子どもたちがデジタル表現活動に取り組んでいる様子。

ほかの人が描いた絵の中から、気に入った部分をコンピューター画面上に取り込み、それを「イメージの種」として自分の絵をつくる。色彩感覚が人それぞれ違うことに気づいたり、共同作業に参加する楽しさを味わえることが魅力という。

グループ総括の中川一史・金沢大学教育実践総合センター助教は「情報教育の場では、デジタル機器を使いこなす教師と、そうでない教師との間で格差が拡大している。ワークショップなどを通じて、子どもたちの情報活用能力を高める授業を授業したい」と話す。こうしたデジタルメディアをはじめと

した14のワークショップが紹介された場が25日、「ワークショップコレクション2004」と題し、港区内で開かれた。小学生以上の子どもたちと保護者ら400人以上が参加した。

主催した「CANVAS」（港区赤坂、www.canvas.ws）は、子ども向け創造活動の普及を促めようと、教育やIT関連企業、行政の協力を得て2002年秋に設立。各種ワークショップの開発などを続けている。

副理事長の中村伊知郎・スタンフォード大学日本センター研究員は「デジタル技術の発達により、自分でつくったものを世界に向けて表現・発信できる世の中になった」と話す。「大人たちにできることは、技術と場を提供すること。これからの『デジタルの千年』は、子どもたちがつづけていくんです」会場でデジタル機器を自在に操る子どもたちの姿が、その言葉を裏付けるように生き生きとしていた。

文・石井敬/写真・坂本亜由理/紙面構成・古池原司

**TeKyo 発**

TEL 03(546)18030 FAX 03(546)18033