

# つたえようアニメで卒業メッセージ

## ～多摩美術大学と柏木小の協働のまなび～

八王子市立柏木小学校 尾池佳子 [yoshiko@ttv.ne.jp](mailto:yoshiko@ttv.ne.jp)

多摩美術大学大学院 高橋 済 [curry\\_soba@hotmail.com](mailto:curry_soba@hotmail.com)

### 1.はじめに

柏木小の6年生は、3学期の図画工作科の題材として、卒業を意識し、1998年度より毎年「思い出CG」作成に取り組んできた。これは、1学期に描いた学校の写生、2学期に作った工作、6年間使ったランドセル、仲の良かった友達など残しておきたい思い出を全部、パソコンでひとつの画像としてまとめ、メッセージとして残そうという取り組みであった。

この実践は、2000年度より、多摩美術大学学生ボランティアの協力を得て、大きな成果をあげることができた。

1996年のパソコンの導入以来、積極的に情報教育を推進してきた柏木小では、2002年度には、画像の合成は4年生の題材となっている。そこで、6年生には、最高学年にふさわしく、より高度な題材を求めた。

子どもたちは、日常的にテレビ等で、アニメーションに親しんできている。今回は、今まで見る側だったアニメーションのつくる側にまわるということで、創作活動により興味関心を抱いてくれるものと考えた。

また、昨今、他人とのコミュニケーションがうまくできない子どもが増えているという問題が指摘されている。だからこそ、創作活動の中で友達や異年齢の人と関わりを持ち、コミュニケーション能力が培われるような授業形態が望ましいと考えた。

以上のような理由から、6年生が卒業の機会につたえたいことを絵や立体に表す新しい表現手段である、アニメーション制作に共同で取り組むこととした。

特に、小学校の図工の時間ということを配慮し、手指を使うクレイアニメーションを選択した。

さらに、この学習活動は、本年度の柏木小の重点目標「つたえあう」、研究テーマ「自分の考えや思いを表現できる子」の観点から見ても、6年生のアニメーション制作は造形表現としての「つたえあい」に迫る題材としてふさわしいものであると考えた。

ここでは、その実践の経過と成果について報告する。

### 2.柏木小のPC環境

柏木小学校は、多摩ニュータウンの西側に位置し、2003年には開校21年になる。近隣には東京都立大学、多摩美術大学など、大学が多くある。1997年にはコンピュータ20台が導入され、1999年にはインターネットに接続、2001年にホームページ <http://www1.ttv.ne.jp/~kasiwagi/> が開設された。この間、地域のメーリングリストを活用した総合的な学習の時間の取り組みや、多摩美術大学の学生の授業支援ボランティアによる図工CGの実践も行われてきた。

使用した機材等

- ・ デジタルビデオカメラ

Victor DR-DV5000 1台

その他3台（個人所有2台、他校所有1台）

- ・ デジタルカメラ

SonyMavica 12台

- ・ コンピュータ

Power Mac G4（柏木小教員個人所有1台）

Power Mac（多摩美大所有1台）

- ・ 使用したソフトウェア

< 動画編集 >

Adobe Premiere Pro 6.5

< 背景作成 >

ポスターをくふうする（日本文教出版株式会社）

### 3. 実践の経過

本授業実践は、2003年度、柏木小学校6年生76名（3クラス）で行った。1クラスを、4つの班に分けて、それぞれに学生が1～2人ついて、一緒に活動する。多摩美術大学講師、高橋（多摩美術大学大学院生）、尾池は、フリーで各班を指導する。

#### 3.1 ねらい

- ・アニメーションの原理を理解し、卒業にあたっての自分たちの思いや考えをつたえられるように、キャラクターやストーリーの展開を工夫して表現しようとする事ができる。
- ・活動の過程で、それぞれが自分自身の思いや考えをつたえあい、わかりあおうとする。
- ・自分たちや友だちの作品を見て、アニメーション表現のおもしろさ、楽しさを味わうとともに、つたえようとしている思いや考えをわかってもらう。

#### 3.2 授業の概要 < 全16時間 >

##### （1）導入 < 1時間 >

- ・制作方法を知る。・・・ピングーのメイキングビデオを見る。

##### （2）構想 < 3時間 >

- ・伝えたいメッセージを考える。
- ・メッセージを伝えるためのストーリーを考える。モデリングクレイでキャラクターを制作したり、作画用紙に描いたりする。

図1 学生と子どもたちが一緒に班ごとの話し合い



卒業にあたって、学校の後輩たち、先生、家族・・・誰かに伝えたいメッセージをみんなで出し合った。

出し合ったものを手がかりに、ストーリーを話し合っ

て考えた。学生もほとんどがアニメーション制作初心者であることから、大学生が小学生を指導するというのではなく、大学生に小学生の班のまとめ役、リーダーになってもらった。

作品は、ストーリーを考えるところから、小学生と大学生が一緒に考えて一緒に作った。

図2 おもちゃの人形の家や家具。机の上には、ミニチュアの手作り教科書



撮影用のキャラクター、ステージ、ステージの背景にする樹木などを手作り

した。また、もっと幼い頃に遊んだ人形や、その家や家具、ミニカーなどの小道具を持ち込んで撮影の準備を進めた。

図3 ポール紙や画板、綿などを使ってステージを制作



図4 ステージの背景にデジタルカメラで撮影した画像を利用。手前におもちゃのミニカーを置いた。



粘土で作ったお人形のためのステージの背景は、デジタルカメラで撮影し、プリントして作った。これを他の方法で作っていたら、膨大な時間がかかったり、本物と違い過ぎて臨場感に欠ける作品になったに違いない。

(3) 撮影 < 8時間 >

- ・ デジタルビデオカメラを使ってコマ撮りする。

図5 雪合戦の場面は発泡スチロールの粉を使って



(4) 編集 < 4時間 >

- ・ コンピュータを使って編集する。
- ・ ビデオテープやDVDにダビングする。

編集は、院生に技術指導を受け、昼間は子どもたちと学生と一緒に取り組んだ。作業が遅れて昼間に完成できなかった班だけは、大学生に仕上げてもらった。

図6 コンピュータを使って編集



## 4. 実践の成果と今後の課題

### 4.1 良かった点

大学生と小学生の共同製作になった。

- ・ コミュニケーション能力を育むことができた。

- ・ 共同制作に適した素材であった。

コンピュータだけでなく、今の子どもたちにとって重要であると言われている手指を使った作業を多く取り入れることができた。

6年生の子どもたちにとって、以前に取り組んだCGの時以上に、積極的に取り組む姿が見られた。

- ・ 「計画をする」「一つ一つのキャラクターを作る」「撮影する」「編集する」「アニメーションができる」というように一つ一つに大きな感動がある。

6年生以外の学年の子どもたちはもちろん、学校の様々な職員も作品の完成・上映を心待ちにしてくれ、一緒に楽しんでくれた。

### 4.2 今後の課題

#### 機材の調達

学校のデジタルビデオカメラは1台だけだったため、柏木小職員の個人所有のものを2台、市内の学校から1台を借り、計4台を調達した。また、学校のWindows 9 5のコンピュータでは動画の編集はできないので、柏木小職員のと、多摩美のと、各1台・計2台を持ち込んだ。さらに、クレイアニメーション用のモデリングクレイも、簡単に手に入らず、教員が自前で用意した。

#### 編集の技術指導

編集の技術指導のほとんどを大学院生に頼りっきりになってしまった点である。担当の図工専科はもちろん、参加した学生ボランティアは、ほとんど大学1年生で、みんなアニメーション製作は初体験だったため、編集方法を大学院生に一つ一つ教えてもらいながら取り組んだ。せめて、図工専科は、編集技術を身につけておきたいと感じた。

#### グループ学習の中での個性の発揮

グループ学習の中で、いろいろな子どもの様子が表れていた。とりわけ自分の作業が終わったら何もしない子、とにかく仕切る子などが比較的目立っていた。グループ学習を通して学びあいを深めるのがねらいであったが、どのように一人ひとりを生かしていくかということも課題として残った。

#### 4.3 まとめ

今回、様々な場面でコンピュータやデジタル機器が、手仕事のためのカッターナイフやボンドなどと同じように、自然に使われていた。短い限られた時間でのアニメーション制作において、コンピュータは必要不可欠であった。速度の調節、いらぬ部分を切ったり、音を入れたりといった編集作業はいうまでもなく、ステージの背景や小道具制作にも活用した。

大学生と小学生がひとつのプロジェクトをやり遂げる中で、コンピュータが特別な道具ではなく、あたりまえの道具として活用された。そして、子どもたちは、夢をアニメーションというメッセージにして表現していくことができた。

本実践を通して、子どもたちは、豊かな創造力を育み、つたえあい、まなびあうということを体感す

ることができたと考える。

今後も、以上のような大学との「協働のまなび」を通して、コンピュータを活用し、創造意欲や創造力の向上を図り、「つたえあう力」の育成を目指したい。

図7 学校の一日の一場面

児童を動物キャラクターにおきかえて表現した。



表1 「つたえようアニメで卒業メッセージ」2003 作品一覧

16-3D	めだかのやきゅう	教室の水槽のめだかをヒントに制作。楽しく野球をしていためだかたちのボールが・・・
26-2A	人にやさしく	校庭で遊んでいた子ども達。一人が怪我をして泣いてしまいました。お友達と一緒に保健室へ。子ども達がそこで出会ったものは・・・
36-1A	ランチ	おいしい給食の時間。でも今日の献立には嫌いなピーマンが!! 「好き嫌いは駄目よ!」
46-2D	思い出	楽しかった運動会。みんな小さかった入学式。そして学習発表会でのモモ。いろんな思い出をアニメにしました。
56-3C	友情のバナナものごと	モンキーポッターがバナナ屋で買ったのは食べると友達になりたいくなる「友情のバナナ」だった。
66-3D	ゆきがっせんハプニングえいぞう	楽しい学校の思い出のひとつ、校庭での雪合戦で起こった事件を映像化しました。まきの先生の秘密が今、明るみに・・・というフィクションです。
76-2B	勉強がんばって	卒業になあたって、何よりみんなに伝えたい、自分自身にも言いたいメッセージはこれ!?
86-2C	タイムカプセル	20歳になった自分への手紙をタイムカプセルに入れて埋めた。8年後、同窓会で再会したみんなは・・・
96-1C	がっこうのかいだん	柏木小学校では夜中にお化けが出るらしい・・・そんな噂をもとに作られた本格的なホラー映画です。リングより怖い。
106-1D	やってはいけないこと	教室の後ろの棚にあったサボテンの鉢が落ちて、そこからサボテンダーが!! 6年生が5年の時に演奏したテキーラを思い出しますね。カーチェイスがすごい。
116-1B	ラスト猿ライ	アカデミー賞にノミネートされてもおかしくない抱腹絶倒の時代劇。最後には劇でやった孫悟空も登場します。
126-3B	学校の日	朝学校に来てから帰るまで、学校の一日で印象に残った場面をアニメにしました。でも、なんだか君たちって怒られてばかりだったのね・・・牧野先生、宮崎先生がねんど人形で登場します。