

つたえようアニメで卒業メッセージ 2005

八王子市立柏木小学校 尾池佳子 yoshiko@ttv.ne.jp

多摩美術大学美術学部 高橋 済 takahashiw@tamabi.ac.jp

1, はじめに

図画工作科と総合的な学習の時間を横断的にとらえた小学校6年生での実践について報告する。

昨年度は、2003年度の授業実践の成果と課題について報告した。本年度は、昨年度の報告であげた課題解決するべく取り組んだ2004年度の実践について報告し、さらに2005年度の実践計画についても述べたい。(2003年度の実践については2004 PCカンファレンスの報告を参照された。))

2004年度、多摩美術大学・情報デザイン学科の先生や学生その他、東京学芸大学、東京都立大学工芸部の学生に支援を受け、6年生が卒業の機会につたえたいことを表すクレイ・アニメーション制作に取り組んだ。

この実践では、制作過程においてデジタル機器やコンピュータを利用、活用し、著作権について学ぶなど情報活用能力の向上を図った。また、キャラクターやストーリーの展開などを工夫して表現しようとする中で創造力を高め、人との関わりを通して伝えあう力(コミュニケーション能力)を育むことを目指した。

2. 柏木小のPC環境

本実践に使用したPC環境は次のとおりである。

- ・ドメインサーバ WindowsServer2003 1台(NEC)
- ・PC室クライアントマシン(WindowsXP) デスクトップ20台
- ・インターネット接続環境 光ファイバー接続10~30Mbps
- ・使用したソフトウェア使用した機材等
- ・デジタルビデオカメラ Victor DR-DV5000 1台
- SONY HUNDYCAM OCR-HC40 2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 1 2台

- ・使用したソフトウェア

<動画編集>

Adobe Premiere Pro 6.5

EVA アニメータ(日本文教出版株式会社)

<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, ねらい

- ・創造力、表現力、情報活用能力の育成

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。

- ・コミュニケーション能力の育成

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、わかりあう。

- ・鑑賞能力の育成

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感じとる。

4, 2004年度実践の成果と今後の課題

2004年度、柏木小学校6年生76名(2クラス)で行った。内容は前年度に準じて行った。

4.1 課題の改善点

2003年度の実践報告で述べた課題は 機材の調達に苦労した、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、グループ学習の中での子どもたちの個性をいかに発揮させるか、の3点であった。

まず、機材についてはPC室の機材更新が2004年度6月に実施されたため前年度に比べコンピュータの性能は向上し、動画編集ソフトも1台分ではあるが導入できた。さらにデジタルビデオカメラを校内備品費で2台新たに購入した。前年度に比べ改

善されてはいるが、1クラスの人数が40人近かったため機材はなお不十分であり、今後も整備していく必要がある。

次に編集スキルの問題については、2003年度に参加した学生の12名のうち11名が2004年度にも参加したため、前年度に得た技術に加え、多摩美術大学での1年間の勉学の成果もあり大学院生だけに頼りっきりという状態は無くなった。しかし、次年度以降の実践を考えると常に新しい学生を入れ、次を引き継ぐ人材の育成が必要である。

グループ学習の中での個性の発揮については、新たに6月に6年生で教育実習を行った東京学芸大学4年生、4年生の地域アート探険がきっかけの参加となった東京都立大学工学部3年生も加わったことは、子どもたち一人ひとりの個性を活かしていくのに良かったと思われる。しかし、「自分の作業が終わったら何もしない子」は2003年度と同様に見られたという点で課題解決には至っていない。



図1 編集作業。2004年度から東京都立大学の学生も加わった。

また、2003年度は使用した音楽など著作権への配慮が不十分だったため、2004年度は、放送コンテスト用の著作権フリー音源 SchoolLife (http://www.arky.co.jp/schoollife_web/schoollife_top.html) などを使用した。

4.2 新たな課題

学生は二年目の経験があり、編集技術は確かに向上したが、そのために凝り過ぎてしまった傾向が見

図2 撮影しながら編集

られた。また、子どもたちは粘土の人形を作った



だけで、自分達のメッセージを表現しただけで、満足してしまい、大切な「つたえあう」という意識に欠けた。そのため、「つたえたいメッセージがわかりにくい」「メッセージがつたわらない」内容の作品が多くなった。

さらに2003年度がほのぼのとした内容の作品が多かったのに比べ、2004年度は、スポーツも含めて戦う場面が多く見られた点が特徴的であった。好みはあるかと思うが、鑑賞する人に与える気持ちなどにも今後は配慮させたい。



図3 班ごとに絵コンテを描きながらストーリーを考える

また、2003年度、2004年度の実践を検証した結果、3学期18時間だけでは授業時数が不足であることがわかった。特にストーリーを練る、作品鑑賞後の検証の時間が不足した。一方で、粘土で人形を作ったり、ステージを作ったりするのに授業時間の半分以上を費やしていた。

5. 2005年度実践計画

5.1 課題解決の方策

2005年度は過去二回の実践の反省を活かすべ

く、次の点を加え、計画した。

7月に多摩美術大学「出前アート大学」<http://www.tamabi.ac.jp/alt/project/demae%20art/demae.html>を活用しデジタルカメラの静止画像を使った簡単アニメーションを体験させ、メッセージを簡略、端的に「つたえあう」ことを学ぶ。誰にでもつたえられる、わかるストーリー制作。

12月に子どもたちだけでストーリーを考える。冬休みを間においてじっくり考える時間をもつ。

1月に子どもたちの考えたストーリーに対し学生に客観的な意見を言ってもらい再検討する。ストーリーの練成により、つたえあい、わかりあえる内容、鑑賞者に配慮された内容の実現を目指す。

12月から始めることで時数を増やす。

松下教育研究財団実践研究助成を受け、不足の機材を購入する。機材の調達。効率的な撮影、編集による制作時間の短縮。

打ち合わせの時間を毎回とり本時の仕事分担の理解を徹底する。遊んでしまう子どもをつくらない。効率的に作業をすすめ制作時間短縮を図る。



図4 動物ジオラマ制作

将来的な見通しのもと、学生は前年度の経験者と新しい1、2年生のメンバーが参加するように多摩美術大学側をお願いする。

5.2 2005年度実践計画

【平成16年度】

平成17年1月～2月 <全10時間>

5年次(平成17年度6年生)に世界の動物ジオラマ制作。・・次年度に向けて粘土によるステージの制作を体験する。

【平成17年度】

平成17年6月～7月<全3時間>

多摩美術大学「出前アート大学」

デジタルビデオカメラの静止画像をコンピュータでEVA アニメータにより加工してつくる簡単アニメーション制作体験。

平成17年11月頃

多摩美術大学情報デザイン学科研究室と打ち合わせ

平成17年12月<全6時間>

ストーリーの草案づくり

・ クレイアニメーション作品鑑賞

(前年度までの作品、プロ作家の作品等を鑑賞する)

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。

班ごとに伝えたいメッセージを考えさせる。

ストーリーを4コマ漫画の絵コンテにして考える。単純化することでわかりやすくする。

平成18年1月～3月<全18時間>

6年1組、2組それぞれを6班、全12班に分け、それぞれに学生ボランティア1～2名がつく。全体の助言者として多摩美術大学の教員があたる。また、日本テレビディレクターがボランティアでカメラワークの指導する。

導入<1時間>

・ 制作方法を知る。・・・クレイアニメーションのメイキングを鑑賞

構想 <3時間>

・ 伝えたいメッセージを表すために考えたストーリーを学生ボランティアと一緒に再検討する。

・ クレイトーンでキャラクターを制作したり、作画用紙に描いたりする。

- ・ 撮影のためのステージを、発砲スチロール、針金、木材、紙等の様々な材料を使って制作する。撮影< 8時間> (授業公開・予定)
- ・ ビデオカメラを使って動画コマ撮り撮影する。

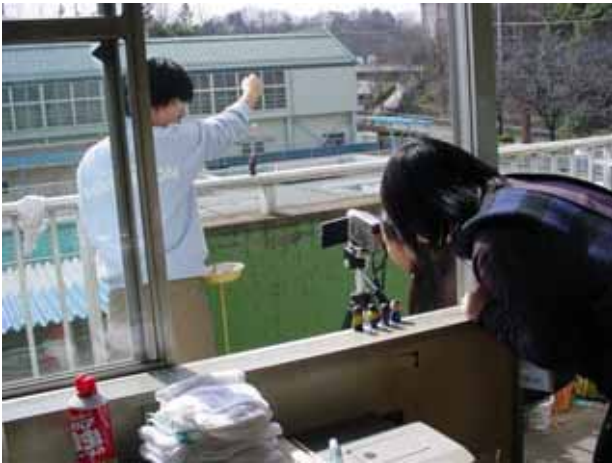


図5 学校のベランダでのロケ撮影

編集< 6時間>

- ・ コンピュータ(使用ソフト AdobePremierePro、EVA アニメータ)を使って編集する。
- ・ 音を入れる。
- ・ マスターテープに書き出した完成作品をビデオテープやDVDにダビングする。

鑑賞

- ・ 校内放送で上映し、全校で鑑賞する。
- ・ 作品をダビングしたテープを、家庭で鑑賞する。
- ・ 地元のCATV局などに交渉し公共電波で流してもらう。

5.3 予想される成果

- ・ アニメーションの制作を通して、子どもたちの著作権に対する関心・理解を高め、随所にコンピュータや情報機器を活用することで自然にコンピュータや情報機器に親しみ、映像をつかって情報を発信する力を身に付けることができる。
- ・ グループ学習の形式で行うことで、グループ内のメンバー同士の「つたえあい」「わかりあい」の機会を持ちコミュニケーション能力を培うことができる。そして、この実践に、多摩美術大学の先生や学生が授業補助者として参加することで、子どもたちの学びがより深まり、創造力、表現力が一層高められる。

- ・ 小学生だけでは不可能な高いレベルの、大学生だけでは思いつかないような発想の共同製作ならではのアニメーション作品を作り出すことができる。
- ・ 全校放送等で作品を放送し、鑑賞することで、制作に関わっていない他学年の子どもたちの学習意欲を喚起する。

6. まとめ

本実践は、柏木小の教育目標「自分を育て ともに育つ子」「つたえあう、わかりあう、きたえあう」を視野に入れ、卒業にあたってのメッセージをクリエイティブアニメーションで表現することで子どもたちのつたえあう力の育成を目指し、2003年度に始まった。

今年度は、この実践の全時の学習指導案を作成し、カリキュラムを編成する。

また、大学との連携を深めるための校内外の体制を確立したい。学生自身も技術面、精神面で子どもたちと共に育つよう配慮していきたい。

アートは時間、空間、言葉の壁を越えてメッセージをつたえる力を持っている。今後も回数を重ねて実践することで、子どもたちのメッセージが鑑賞者につたわるだけでなく、鑑賞者に感動を与えるアニメーションを作る取り組みへと発展させていきたい。いつかは、子どもたちと大学生の作品が、子どもたちを変え、学校を変える、そんな心を揺り動かすようなアニメーションを生む実践に育てたい。