

つたえようアニメで卒業メッセージ3

尾池佳子¹ 原田泰² 原真人³ 高濱俊光⁴

1 八王子市立由木中央小学校 2, 3 多摩美術大学 4 八王子市立柏木小学校

1 yoshiko@ttv.ne.jp 2 haraday@dig-dramatic.com 3 aloha@haramakoto.com

1.はじめに

八王子市立柏木小学校

<http://www1.ttv.ne.jp/~kasiwagi/>の6年生は、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、3学期の図画工作科と総合的な学習の時間の題材として、卒業を意識し、学生ATと共に、6年生が卒業の機会につたえたいことを表すクリエイション制作に取り組んできた。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活用し、著作権について学ぶなどメディア活用能力の向上を図った。また、創造力を高め、人との関わりを通してつたえあう力、わかりあう力（コミュニケーション能力）を育むことを目指した。

3年目の2005年度、松下教育研究財団第31回実践研究助成を受け、多摩美術大学校友会「出前アート大学」開催の協力を得ることができた。さらに地元CATV局の取材・放映も実現した。ここでは、3年間の実践研究のまとめの年度である平成18年度の実践の経過と成果および今後の課題について報告する。

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)
- 先生機デスクトップ 1台 (メモリ512MB)
- 生徒機デスクトップ 20台 (メモリ256MB)
- ・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

SONY2台

その他 (個人所有1台)

- ・デジタルカメラ

SonyMavica 12台

- ・使用したソフトウェア

<動画編集>

Adobe Premiere Elements2.0

<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.実践の経過

4.1 出前アート大学

平成17年6月~7月 <全3時間>

多摩美術大学校友会主催「出前アート大学」「デジタルアニメにチャレンジ」=デジタルカメラで1~10コマの連続場面を撮影・編集しアニメーションにする、を出前して頂いた。講師は、多摩美術大学情報デザイン学科助教授・原田泰先生。

原田先生のご指導と出前アート大学スタッフ=総勢約25名の協力のもと、短く限られた時間の中で、

子どもたちの楽しい作品が合計約50本を完成させることができた。

編集は時間の都合で学生が大学で行った。

第1回 7月5日 火 6年1組 8:40~10:15 6年2組 10:35~12:10 (各クラス90分)

概要説明(10分)・アニメの原点をチョビット知ろう

デジカメの使い方(10分)

制作物の説明(10分)

撮影(50分)

撮影開始 撮影終了 データ回収(班で活動・一人一人が4枚程度の撮影をしたものを全部つなぐ)

撮影場所は図工室、PC室、クラスルーム、廊下、階段、校庭、体育館他の授業や職員の仕事に支障のない範囲で敷地内の様々な場所。

<制作の条件>

- ・班での共同制作(必ず一回は撮影、一回は写る)
- ・一つの作品は2コマから10コマくらいにする。
- ・撮る前、もしくは撮ったあとにどんなコマを撮影したのかわかるように簡単な絵コンテを描いておく。

リフレクション(10分) 今日やった事の振り返り

第2回 7月11日 月 6年1組 13:40~14:25 6年2組 14:30~15:15 (各クラス45分)

データ内容の確認(10分)

デジカメアニメ上映会(20分)

リフレクション(1回目、2回目のワークショップの様子をムービーで振り返ります)(8分)

アンケート このワークショップの評価&作品鑑賞しての感想など(7分)

4.2 クレイアニメの作り方とストーリー考案

平成17年12月<全6時間>

導入<4時間>

- ・ 制作方法を知る。TVチャンピオン「クレイアニメ王選手権」、「ようこそ先輩課外授業」、ニャッキメイキングを見る。

構想・1 <2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

4.3 クレイアニメをつくろう

平成18年1月~3月<全18時間>

構想・2 <2時間>

- ・ クレイアニメーション用粘土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>・・・公開授業研究予定

- ・ ビデオカメラを使って撮影する。

編集<6時間>

- ・ コンピュータを使って編集する。
- ・ 音声を入れる。
- ・ 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<2時間>

- ・ 最後の授業で鑑賞会を開き、自分たちの班や他の班の作品のテーマが他の人たちに伝わったのかどうかワークシートを使い相互評価する。

表1.鑑賞ワークシート

6年()組()班 氏名()					
各班の作品をみて、それぞれが伝えようとしたテーマが伝わったかどうか、あてはまるところにしてください。また、					
	テーマ	よく伝わった	伝わった	伝わらなかった	
6年1組	1班	思い出			
	2班	友情			
	3班	夢			
	4班	夢と感動			
	5班	水を大切に			
	6班	ゴミ環境問題			
6年2組	1班	学校をきれいに			
	2班	緑を守ろう			
	3班	友情			
	4班	友情			
	5班	2組の担任星合先生のために			
	6班	ボイ捨て禁止リサイクルしよう			
クレイアニメの授業はどうでしたか?感想を書いてね。					

- ・ 校内放送で上映し、全校で鑑賞する。
- ・ 作品をダビングした DVD を、家庭で鑑賞する。
- ・ 地元の CATV 局（多摩テレビ）に交渉し公共電波で流してもらう。

5.実践の成果と課題

5.1 実践の成果

- ・ 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た。
- ・ 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、多摩美術大学の教員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た。
- ・ 小学生だけでは実現不可能な高いレベルの表現技術と、大学生では思いつかないようなユニークな発想のクレイアニメーション作品 12 本を作り出すことができた。
- ・ 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ことができた。

5.2 過去の実践の課題を受け改善された点、今までに無い成果

事前学習の充実

前年度からクレイアニメを意識し、グループ制作や粘土で小さい動物を作る題材を取り入れてきた。また、多摩美術大学校友会主催「出前アート大学」でデジタルカメラを使った簡単アニメーションを体験させた。これによって、例えば子どもたちだけでストーリー制作をする際に戸惑い無く絵コンテを描けるなど制作をスムーズに行うことができた。

機材の充実

松下教育研究財団の助成を受けたことでデジタルビデオカメラ、三脚を揃えることができた。これによって各班ともに毎回同じ機種の使用が可能となり作業がやりやすくなった。

AT の充実

今まで各班 1～2 名程度だった学生 AT を各班 3 名専属で付けることができた。これにより、AT は自分の所属班の制作活動に集中でき、子どもたちと学生 AT、学生 AT 同士のコミュニケーションがより深められることとなった。

鑑賞の時間の設定

子どもたちだけで 12 月から導入やストーリー制作に取り組んだことにより、鑑賞の時間を設けることができた。これによって、互いの作品を鑑賞しあい自らの作品を振り返り、より深く「わかりあい」「きたえあう」ことが可能となった。

テレビで放映

制作過程と作品が放映されたことで、子どもたちや学生 AT の制作の励みとなった。

また保護者や地域の柏木小の教育活動に対する理解と信頼が増した。

さらに、八王子市立松木小学校と八王子市立長池小学校のサタデースクール「松木・長池コミュニティスクール寺子屋」<http://mcs.charcoal-valley.net/>の担当者からクレイアニメ制作に取り組んでみたいと問い合わせがあった。

5.3 実践の課題

- ・ 学生 AT の助言の仕方での作品のテーマの伝わりやすさに差が出たと感じた。今後は学生 AT との打ち合わせを、より時間をかけて行いたい。
- ・ 今年度は財団法人・松下教育研究財団の助成を頂いたことで予算の心配は無かったが、今後は学生ボランティアの給食費、作品制作にかかわる機材や材料代などの費用確保が課題である。
- ・ ストーリーの内容が、幼少時より親しんでいる勧善懲悪の昔話やアニメ、ゲームの影響と思われる作品が多く見られる。勧善懲悪は誰にでも

解りやすく、内容を伝えやすいものであることから考えて仕方が無いとも言える。しかし、そこを一步踏み越え、異なる考えを持つ相手を説得する他の方法を考えられるような指導を導入で行いたい。

- ・ 編集に使用したコンピュータは八王子市立学校では最新・最良の性能のものであったが、度々フリーズし作業に支障を来した。
- ・ 「出前アート大学」は2005年度限りであるため今後はこれに変わる取り組みを事前に行う必要がある。

6. まとめ

2006年度より、この実践は八王子市立由木中央小学校

<http://www.edu.city.hachioji.tokyo.jp/school/yugce/>

に舞台を移し、さらなる発展を目指す。

まず、クレイアニメーションの実践に向けて素地となる、大学との連携を深める校内外の体制を確立することが大切である。

そして、子どもたちだけでなく学生 AT も、子どもたちのサポートを通して、技術面、精神面で子どもたちと共に育つよう配慮する。

また、由木中央小と柏木小、そして近隣の小学校のサタデースクール等と連携し、学校の授業枠を越えた地域の取り組みへと発展させていきたい。

3年前、柏木小のクレイアニメーション制作は、卒業生のメッセージを伝えるための小さな初めの一步にすぎなかった。今や数校の校区にまたがり、小学生、大学生そして地域の大人たちを巻き込んでの地域の中で大きな歩みになろうとしている。

表 2.2005 年度作品一覧

	作品タイトル	テーマ	ストーリー
6年1組	1班 恐怖日光猿ツアー	思い出	6年生2学期に行った日光。華厳の滝で野生のサルに出会ったっけ・・・
	2班 学校の怪談～奪われた消しゴムを取り戻せ～	友情	テストでの点をとってしまったYさん。担任・宮崎先生の怒りをかい、呪いをかけられ消しゴムに変えられてしまう。呪いを解くため班のメンバー全員が100点をとるために猛勉強！その結果・・・
	3班 夢に向かってヒーロー物語	夢	男の子がヒーローアニメを見て、ヒーローになりたいくなって、冒険をしてヒーローになれるが最後には・・・
	4班 自分の夢	夢と感動	班員それぞれの夢は？10年後その夢が正夢に！？
	5班 水を大切にしよう	水を大切に	ばあちゃんの手の水滴から生まれたすいてきくん、すいてきちゃん。じいちゃんにかけられた呪いをとく！
	6班 ボイ捨てはやめよう	ゴミ環境問題	ゴミのボイ捨てをした人を、ゴミ袋と水滴と雲が説得して・・・

6年2組	1班 クリーン大作戦	学校をきれいに	創立23年の柏木小学校、古くなり傷んで汚れたところも多々。登場したキャラクターがダメなところを次々となおして・・・
	2班 森を守れ！	緑を守ろう	人間が森に攻めてきて、ゴリラが人間と戦ってめっちゃくちゃになる。ゴリラが「緑を大切にしなきゃ」と訴え、人間が間違いに気づく・・・そしてゴリラと人間は手を取り合い植林するのだった。
	3班 友情のおしるこ	友情	ケンカして仲直りする。仲直りした後はみんなで絆のあれを・・・！！
	4班 スーパーな友情だいすき	友情	カッコいい正義の味方と可愛い悪魔の友情。
	5班 あなたのまわりにもエイリアンがいるかも！	2組の担任星合先生のために	星合先生がカッコイイ男性を見つけて寄っていくと・・・その男性は実はエイリアンだった！星合先生ピンチ！！・・・星合先生に素敵な彼氏ができますように！そんな願いをこめて。
	6班 ボイ捨て×！リサイクルしよう！	ボイ捨て禁止リサイクルしよう	ゴミをボイ捨てしたら、捨てたゴミが怪物になって！？