

小学校図画工作科における映像表現のカリキュラム開発

尾池佳子*1 菅千尋*2 三澤一実*3#1
oikeyoshiko@hachioji-school.ed.jp

*1: 八王子市立下柚木小学校

*2: 八王子市立由木西小学校

*3: 武蔵野美術大学教職課程

◎Key Words アニメ 小学校

1. はじめに

映画やアニメ、CM など、現代の子どもたちは普段から数多くの映像作品に接している。映像は実はとても身近な表現媒体なのだ。今まで小学生の映像実践というクリエイティブなどがあるが、編集作業を伴うためPCに慣れない教員には扱づらい部分もあった。

筆頭著者：尾池佳子も、以前、小学校6年生でのクリエイティブ制作^{#2}や手描きの絵を映像編集ソフトで動かすパラパラアニメーション制作についての研究を8年間に渡って行い、過去のPCカンファレンスでも実践報告を行ってきた。この研究の成果は、市内小中教員向けの夏休みの研修会を行ったり、全国発表するなどしたりして普及を図ったが、使用する機材が高価、教員に編集技術が必要など、敷居が高く広がらなかった。このことから、もっと取り組みやすい映像の授業を模索しはじめた。

ここでは、平成23年度行った《3年生：うごきだす、はなしだす～命をふきこもう30秒間なりきりムービー》や《5年生：はっぴょう名人を使ったパラパラアニメの制作》の授業実践について報告し、次の学習指導要領改訂を視野に入れた今後の研究計画についても言及する。

2. デジカメのムービー機能を使った映像表現

2.1 題材について

平成23年2月19日、所沢市教育センター研究員発表会で、小学校5年生のデジカメムービーを活用した「作品紹介」⁽¹⁾を知った。内容は、子どもが自身の作品を撮影しながら製作意図を語るものである。

これをヒントに、子どもたちが自分の作品を主人公にした《30秒デジカメムービー》を撮影する映像作品の制作と鑑賞の授業を考えた。動画機能を使うことで簡単に撮影・鑑賞を行うことができるようになった。デジタルカメラという、どこの

家庭にでもある道具を用いることにより、子どもたちにも映像表現を身近に感じてほしいと考えた。そこから、子どもたちが自分の木工作品を主人公に「30秒間デジカメムービー」を撮影するという、映像作品の制作と鑑賞の授業が生まれたのである。

これには、以下のような良さがあると考えた。今まで小学生の動画の実践としてあった「クリエイティブアニメーション」や「パラパラアニメーション」と異なり、編集作業をしないのでPCに慣れない教員も指導できる。さらに、その場でつくった仲間たちと一緒に鑑賞し合ったり、作品を確認し再度修正し取り直したり、記録しておいて別の場所で他学級、他学年、他校、保護者、地域・・・など多くの人たちと鑑賞し合ったりすることも可能である。YouTubeでの作品発表も視野に入れられる。作品を介して、様々な人々との交流、学び合いへの発展の可能性がある。

そして、デジタルカメラの進化により取り扱いが簡便化しており、小学校3、4年生でも十分に実践が可能であり学習成果が期待できると考え、中学年で実践することにした。

2.2 実践の経過

東京都図画工作研究大会、南多摩大会（日時：平成23年12月16日、場所：多摩市立豊ヶ丘小学校、参加者800余名）で八王子市授業4グループ（6,7ブロック）として公開授業を行うとともに、大会分科会で研究成果を発表した。

南多摩大会提案に向けて、平成23年5月13日 鎌水小学校4年1組、6月15日 鎌水小学校4年3組、9月28日 中野北小学校3年1組、11月16日 由木西小学校3年1組と計4回の検証授業を行った。

最終的には、以下の内容で、公開授業を行った。

題材名

《うごきだす はなしだす ～命をふきこもう30秒間なりきりムービー～》

A表現1(2) B鑑賞1(1)

題材の目標

木を材料に工夫してつくった「小さなわたし」を登場させる約30秒の映像作品をデジカメのムービー機能を使って撮影し、相互にそれぞれの作品を鑑賞し、面白さや楽しさを感じ取ったり、感じたことを話したりしている。

表1 題材の評価規準

ア 造形への 関心 意欲 態度	① 木材に釘を打ったり、その他の材料と組み合わせたりして、映像作品に登場させる自分の分身をつくることを楽しもうとしている。
	② デジカメのムービー機能を使って撮影することを楽しもうとしている。
	③ 自分たちや友人の作品の面白さを感じ取ろうとしている。
イ 発想や 構想の 能力	① 木材に釘を打ったり、その他の材料と組み合わせたりしながら、映像作品に登場させる自分の分身「小さなわたし」にふさわしい形や色などを思い付いている。
	② 自分がつくった「小さなわたし」にふさわしい場面をイメージしている。
ウ 創造的 な技能	① 手などを働かせて用具を使い、釘を打ったり、他の材料を組み合わせたりして、つくり方を工夫している。
	② 自分が伝えたいことが伝わるように工夫して撮影している。
エ 鑑賞の 能力	① 木材に釘を打ったり、他の材料と組み合わせたりしながら、材料や用具の特徴、組み合わせの面白さを感じ取っている。
	② 自分たちや友人の映像作品を見て、表現の面白さ、楽しさを感じ取ったり、感じたことや思ったことを話したりしている。

材料・用具、場の設定

- 角材、釘、金づち、釘抜き、きり、はさみ、布、色紙、ひも類、接着剤紙やすり、木工用ボンド、ポスターカラーマーカー、
- デジタルカメラ2台、ノートPC6台(取り込み用5台、検証授業VTR上映用1台)、電子黒板2台、ビデオカメラ、段ボール箱、三脚(大)6台、mini三脚20台、電源タップ、

布粘着テープ

- ワークシート、ふきだし用の紙、わりばし、水性中字ペン(黒)

表2 指導計画

学習内容	
第1次 第1・2時	参考作品を鑑賞し、デジカメムービーの製作方法を知る。 ・木材に釘を打ったり、他の材料と組み合わせたりして「小さなわたし」をつくる。 ・個人で、または、友人と意見を出し合い、「小さなわたし」が主人公のムービーの内容を考える。 ・作品の内容を表現するための「小さなわたし」の形や色を工夫する。 ・木材の特徴をいかして、内容にふさわしいキャラクターを工夫して製作する。
第2次 第3・4時	・デジカメのムービー機能を使って30秒間なりきりムービーをつくる。 ・撮影した「小さなわたし」の鑑賞会を行い、自分たちの作品のよさや面白さを感じ取る。 ・感じたことや思ったことを話したり、友人と話し合ったりするなどして、いろいろな表し方による感じの違いをわかる。



図1 南多摩大会公開授業・撮影の方法

2.3 成果と課題

「子どもに何を学ばせたいのか」ということを明確にするため、子どもたちに撮影をする時の条

件を提示した。①カメラは固定。②サイレントで撮影をする。③どうしても一言話したい時はふきだしを使って言葉を見せる、の3つだ。

授業が始まると、子どもたちはデジカメをおそろおそろ持ちながらも「早く撮りに行こう！」と目をキラキラさせて撮影に出かけて行った。一人で撮影する子もいれば、2・3人のグループもいる。始めは①②の条件で撮影を行い、一回撮影をしたらPCに取り込んでもらい、モニターで客観的に自分の作品を見てみることにした。すると、「次はこう動かしてみようかな？」と各々考え始めるようになっていった。そこに条件③も加えることで、「小さなわたし」に何をさせたいのか、動きにより具体性が出てきたのだ。授業の内容に条件をつけスリム化することによって、子どもが自らイメージをしっかりと持ち動きの工夫を行うようになった。ただ「ごっこ遊び」になってしまっていたものが、「作品」へと変わっていったのだ。



図2 撮影のようす

撮影を進めるうちに、子どもたちが自分の世界に入り込んでいく様子が見て取れた。デジカメをのぞく姿勢と「小さなわたし」を動かす姿勢が次第と低くなり、いつの間にか「小さなわたし」と同じ目線になっていく。「小さなわたし」は「わたし」によって命をふきこまれ、映像の中で生き生きと動き出すが、もしかしたら子どもたちがモニターを通して見ていたのは、自分自身だったのかもしれない。それはまるで、作品と子ども自身がひとつになっていくことのようにも思えた。

本題材の、木材を使ってつくる「小さなわたし」の製作では、子どもたちは、30秒のムービーの主人公・自分の分身をつくるという目的を持つことで、より自主的、積極的に表し方を工夫するようになる。そして、デジタルカメラのファインダーを覗くことで、子どもたちは、自分たちの世界に入り込み、自ら進んで「小さなわたし」に物語を語らせる。映像化することで、「小さなわたし」は、命をふきこまれ、画面の中で動きまわり話をする。

また、友人と一緒に撮影することで、一人一人の活動だけでなく、友人との関わりも活発になっていく。さらに、その映像作品を共に鑑賞することで、感動は共有されていく。この一連の活動を通して、子どもたちは、自分がつくった作品への愛着を深める。

中学年で実践した結果、子どもたちは自分たちの世界に入り込みすぎてしまい、見せることを意識して撮影できない場面が見られた。これは、中学年の発達段階に起因するものと考えられる。高学年であれば、アングルなど、より映像表現としての工夫が見られるのではないかと感じた。そこで、今後は高学年での本題材の実践、検証をしてみたい。

3. はっぴょう名人を使った2コマアニメ

3.1 実践の経過

平成23年10月に、八王子市立鎌水小学校5年生170名で行った。

製作に使用したPC環境

- ・ PC (WindowsXP) 40台

製作に使用したPC周辺機器

- ・ スキャナー Fujitsu スキャンSnap s1500
- ・ USB メモリ 250MB 1個
- ・ プロジェクターEPSON

製作に使用したソフトウェア

- ・ はっぴょう名人 (じゃすとすまいる3、ジャストシステム株式会社)

製作に使用した材料、用具

- ・ 描画材 (鉛筆、サインペン、色鉛筆)
 - ・ 上質紙 (B5 白)
- ① 参考作品を鑑賞し、2枚で作るパラパラアニメの製作方法を知る。(15分)
 - ② 白上質紙 (B5) に絵を描く。(75分)
 - ・ 鉛筆で下絵を描く。
 - ・ 黒のマーカーでアウトラインをなぞる。
 - ・ 色鉛筆などで着彩する。
 - ③ スキャナーでPCにjpg.画像で取り込む。(1分)
 - ・ jpg.取り込みにスキャナーを設定しておく。
 - ④ PCで編集する。(90~180分)
 - ・ 効果音、BGM、アフレコいずれかを自分の作品にあわせて選択する。
 - ⑤ 鑑賞する。(45分)
 - ・ 全員の作品を互いに鑑賞し合う。
 - ・

3.2 成果と課題

どこの学校のパソコン室にもあるプレゼンター

ションソフトを使うことで、どこの学校でも実践可能である。編集をしなないので、短時間での実践が可能である。2枚という最小限の枚数で制作したことで、子どもたちは、アニメーションの原理を理解しやすかったように感じた。2枚で動きを表現できるよう工夫していた。効果音、BGM、アフレコを使って、より伝わりやすい作品になるよう工夫できた子どももいた。

環境面での課題としては、プレゼンテーションソフトを使ったため、作品を持ち帰ったり、家庭のTVで再生、鑑賞したりすることが難しい点がある。

また、指導上の課題としては、色鉛筆で彩色させたため、不鮮明な印象の作品が多く見られた。彩色にはマーカーを使用させたほうが良かったかもしれない。場面の違う2枚を描いた紙芝居のような作品が中には見られたことは、アニメーションの原理の理解不足によるものである。導入時の製作方法の提示の工夫や、アイデアスケッチの段階での個別指導の徹底が必要と感じた。

4. おわりに

4.1 今後の研究方針

八王子市内70校のうち16校[※]の図工専科が、本研究に参加することで、全25学級の大規模校から、各学年単学級の小規模校まで、また実践する図画工作専科も、新規採用の若手から、まもなく退職のベテランまで幅広い年齢層とメディア活用能力の教員が揃っており、まさに多様な教育環境の様々な学校で授業実践研究を行うことができるのが私たちの利点である。

この利点を生かして、低中高学年別に、発達段階に応じた一般化しやすい様々な映像表現の題材を開発する。

また、八王子市小学校教育研究会図画工作部の一斉研修会などを活用して、広く八王子市全体に継続的に研究成果の発信が可能である他、今回のような全国発表の機会も設け普及に努める。

4.2 今後の研究計画

本研究は、第38回パナソニック教育財団実践研究助成『一般』を受け、デジカメムービーだけでなく、発達段階に応じた一般化しやすい様々な映像表現の題材を開発する実践研究を行い、最終的には、映像表現のカリキュラム作成を目指すものである。

平成24年度は、まず、デジカメムービーの授業実践を、高学年向きに進化させ検証する。(公開授業予定・平成24年11月7日八王子市立下柚木小学校5年生)

また、中学年、低学年では、発達段階に応じた

映像表現につながる題材を考え、本研究参加各校で授業実践する。

その授業実践結果をもとに、映像カリキュラム第一案を作成する。授業実践の1～2本は、八王子小学校教育研究会一斉研修会の際、公開する。研究結果は、授業実践記録、および児童作品などをDVDにし、報告書とともに市内小学校を始め、東京都教育委員会、都内区市町村教育委員会へ配布する予定である。

平成25年度は、その映像カリキュラム第一案をもとに、各校で授業実践を行い検証し、映像カリキュラム第二案を作成する計画である。

4.3 なぜ、今、小学生に映像なのか

映像は、圧倒的な伝える力を持っている。「表現」としての映像は人の心をうごかし、人の心を感じさせる力を持っている。映像を、子どもたちの表現手段として使わせてみたい。

「鑑賞」として考えてみたときに、ほとんどの家庭にテレビがあり、子どもたちは毎日、映像を見て育っている現代社会において、映像を鑑賞する力を身につけることは、とても大切なことである。「鑑賞する力を高める」ためにも、映像の作り手となることは、重要である。

我々の研究が実を結び、次の学習指導要領には、小学校・図画工作科にも映像表現が入ってくることを願っている。

- #1 三澤一実=現行学習指導要領解説図画工作編作成協力者
- #2 平成20年告示学習指導要領より、図画工作科では、中学校技術科への繋がりを視野に入れ、作品せいさくは、制作ではなく、製作を使うようになった。
- #3 尾池、菅以外の本研究参加者(所属校)
松野一也(中野北)、梅田勝裕(松が谷)、福地里美(片倉台)、森山暁生(高嶺)、山崎由佳(宮上)、吉崎達也(由木中央)、関口智恵(鹿島)、栗原薫(中山)、和田優子(秋葉台)、傍島薫(別所)、原田友美(川口)、大木紅葉(館)、高橋晶絵(清水)、穴澤智子(浅川)

謝辞1 本研究は平成24年度第38回パナソニック教育財団実践研究助成『一般』を受けている。

謝辞2 都図研大会検証授業および大会当日授業については、武蔵野美術大学に、デジタルカメラを16～34台貸与された。

謝辞3 本研究に使用したスキャナー“スキヤンスナップ”は、株式会社スキヤネット様より貸与されている。

参考文献

- (1) 埼玉県所沢市教育委員会平成23年度研究員研究
小学校図画工作科「自分をつくる」(2010)

<http://www.tokorozawa-stm.ed.jp/center/kenkyuu/jisyuken.html>

- (2) 東京都図画工作研究大会第50回南多摩大会
研究紀要(2011)
- (3) 東京都図画工作研究大会第50回南多摩大会
研究報告書(2011)