

活 用 事 例	上越教育大学附属小学校	水谷徹平教諭
活用事例タイトル	クレイアニメでお話を作ろう	
対象授業科目/活動	総合的な学習の時間	
授業または活動の概要(目的、実施時期、授業の場合教科名や単元名、対象学年、参加人数、ICTの使用局面など)	<p>1. ねらい 学区の保育園や、養護老人ホーム、地域茶の間に通って交流を重ね、自ら考え、協働して動く経験を重ねるとともに、他者とのかかわりから自身の生き方を考える。</p> <p>2. 実施時期 平成 26 年 5 月～12 月</p> <p>3. 単元名 総合的な学習の時間「ここをつなぐ ～your life my life～」</p> <p>4. 対象学年 5 年生</p> <p>5. 活動の概要 プロジェクトチームごとにシナリオを作り、撮影し、その場で台本に合わせてセリフをあて、BGM を流し…など、協働し、粘土を少しずつ動かして写真を撮って、「かめの旅」「ひつじの親子」といった自分たちのオリジナル作品を完成させた。校内で途中までの作品を見せてはフィードバックを受けて改良していく中で、自分たちで考え、動く姿が多くなっていった。保育園児にも喜んでもらえるようにと、かわいらしいカニやカメ、いるかななどのキャラクターを登場させ、友達を探す、仲良くなるというシナリオの作品を完成させた。</p> <p>5 月、選択制のプロジェクト活動で行ったところ、積極的に活動を進め、自己表出が得意な子どもがダンスや合奏チームに入り、クレイアニメには、コミュニケーションが苦手でおとなしい子どもが多く集まった。どんな作品にするのかを話し合うこともままならない状態が 1 ヶ月以上続いた。</p> <p>6 月終わり、交流の日が迫ってきた頃には、何とか作品を完成しようとお互いに声をかけ、休み時間ごとに集まっては作品制作やセリフの練習に没頭する姿が見られるようになった。交流 1 週間前には全校児童を前に、緊張しながらも「学校でも発表会するので昼休みに見に来てください」と全校に呼びかける姿。今まで積極的に前に出て活動してこなかった子どもたちにとって、経験のないデジタル作品の制作活動と発信に一から取り組んだことにより、情報活用の実践力だけでなく、計画を立てて実行していく力や積極性、リーダーシップや自分がしなければという責任感が育まれたと感じる。保育園ではプロジェクトのケーブルを忘れてたり、セリフが早くなって画面と合わなくなったりとアクシデントもあったが、自分たちで保育園の先生にケーブルを借り、アドリブでセリフを増やし…と、何とか問題を解決して発表を成功させようとする姿が見られた。デジタル作品を、肉声というアナログと組み合わせ、顔の見える相手に発表し、交流を重ねることで、子どもが成長していくことを感じた。また、BGM の利用や背景の写真などの利活用の観点から著作権について考えるきっかけとなった。そこでネット上にあった森や川の画像を使っている動画作品の是非について考えた。当初、子どもたちはネット上に上がっている写真については、公開しているものだから利用しても構わないと全員が考えていた。教師が揺さぶりをかけたり、学級での話し合いを重ねたりしていくうちに、「写真も誰かの作品だから、勝手に使うのはだめだと思う」「でも、ネットに上がっているってことは使っているという前提だと思う」「本屋さん売っているページを写真に撮ったらだめだけど、無料のネットの写真はいいんじゃないの?」「絵と写真は違う。絵ならだめでも写真はいいでしょ。誰でも同じ場所に行けば撮れるんだし」と、何となく判断していた状態から、自分なりの根拠を発言するようになっていった。ネット上の写真も絵も、著作者が権利をもつ著作物であり、守られていること、発信時の無断利用はよくないこと、個人で楽しむ分にはかまわないこと等を伝えた。無断利用に伴う経済的効果や動画共有サイトでの無断のアップロードなどについても知らせ、発信者としてだけでなく、見る側としてもどう行動していくといいかを考えた。形式的に教師が無断利用を禁止するのではなく、自分たちで根拠を考えることで、作品を著作物</p>	

	<p>として意識するようになってきている。自分たちもオリジナルキャラクターを作っている経験から、著作権者の権利を保護することの重要性を実感できた。</p> <p>6. ICTの使用局面</p> <p>クレイアニメ制作では、i-pad mini 3台を活用した。自作段ボール製フォトスタジオでタブレットをスタンドで固定し、粘土で作製した人形を少しずつ動かして撮影した。windows 端末では、ムービーメーカーで BGM や SE, タイトルやエンドロールを加えた。3チームが「旅するカメ」, 「甲虫大戦争」, 「ヒツジの友だち」を完成させた。セリフをアテレコせずあえて肉声にすることによって、練習や発表を重ねるごとに子どもが工夫し、ブラッシュアップさせていく余地を残した。</p>
<p>ICT 活用により期待できる効果 ICT 活用のねらい</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・クレイアニメや手影絵作品などタブレット端末と PC を用いたデジタルでの創造物を制作、編集し、発信することで、創造性を培うとともに、伝えたいことと相手の感じること、映像効果や構成、音楽、セリフなど多面的な要素を複合的に考える思考力と情報活用の実践力を高める。 ・自身の成長やお世話になっている方への感謝、将来の夢や理想像、いのちへの感謝など、活動の中で思ったり考えたりした1年間の学びをレポートとしてまとめ、デジタルポートフォリオとして蓄積していくことで、自身の成長をメタ認知し、生き方を考えていく土台を育む。
<p>評価、振り返り（活動の評価や児童・生徒の声など）</p>	<p>自分たちにしか出来ないことを自分たちだけで仕上げ、他の人に賞賛されることが、自信と意欲につながっていると感じる。保育園での交流・発表では、園児や保育士さんから大きな拍手をもらい、「すごい!」、「おもしろかった」、「どうやってつくったの?」と言われ、「もっとお話の続きをつくりたい」、「今度は違うお話をつくってみたい」など前向きな発言が見られた。まだまだ顔を合わせた交流では緊張して動けない姿も見られるが、台本作りや計画、PC やプロジェクタなどの機械操作を重ね、リテラシーを含んだ情報活用の実践力、相手や目的を意識して行動する思考力、計画を立てて実行する力、チームを運営して一つの課題を解決するための協働する姿勢、積極性が身に付いていると感じた。今後、プロジェクションマッピングなどにも取り組んで、さらに自信や意欲を付けられるようにしていきたい。</p>