

■湯島小学校 5年 図工「コマドリ・アニメーション」

授業のねらい

○画用紙で作ったキャラクターをタブレットで撮影し、それを組み合わせてアニメーションを作る。

タブレット端末活用の工夫／教育データ活用の工夫

○全6時間の中の3時間を撮影。1時間を編集の時間に充てた。

○画用紙で作ったキャラクターは割りピンを使うことで関節などのパーツを動くように作成させ、自由に動かせるようにした。アニメーションは個人でも、数人でチームを組んでも良いと伝え、多様な活動が生まれるようにした。



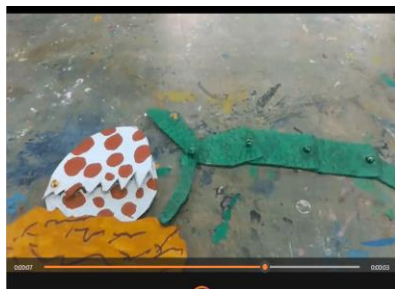
鬼を作った児童作品。長い手足をダイナミックに動かせるようにしている。

撮影はすべて komakoma を使用した。

[KOMA KOMA×日文 | 日本文教出版](https://www21.nichibun-g.co.jp/komakoma/)

<https://www21.nichibun-g.co.jp/komakoma/>

○一枚ずつ撮影し、それらが連続することで動くアニメーションの仕組みを楽しみながら学んでいた。また、労力をかければかけるほどアニメーションの質が上がっていくことも活動から感じていた。



友達と作品を共有し、一つのアニメーションを作る児童の姿もあった。撮影係、動かし係、ストーリー担当など、自然と自分の役割を探して楽しみながら活動していた。アプリケーションの使い方も、活動を通して上達していった。



ギガドラゴン

つづく

持ち帰った作品を、使ってさらにアニメーションを進化させた児童作品。数分に及ぶ大作で、友人からも賞賛されていた。コツコツと撮影し、自分の思いを表現する力が育まれていると感じる。フリー編集サイトを活用し、BGM や効果音も加えるなど編集技術も上達した。

【動画をブラウザで簡単編集】

<https://online-video-cutter.com/ja/video-editor>

児童の様子

○アプリケーションや編集サイトの使い方がどんどん上達していった。児童同士で自然と交流し、合作が生まれたり、使い方を教え合う時間が生まれたりした。

成果

○アニメーション作りという魅力的な題材のため児童の意欲が高く、アプリケーションや編集サイトなど様々なICTを活用することができていた。ハサミや鉛筆と同じように道具としてタブレットを活用する姿が見られた。また、動画自体を作品として提出させることで、多様な作品が生まれ、いくつもの作品を提出する児童や題材終了後もアニメーション作りを続ける児童の姿も見られた。友人の作品も常に鑑賞できるようにしていたため、自然と感想を言い合うなど温かな交流が生まれていた。

課題

○タブレット端末内の編集ソフトが十分でなく、フリー編集サイトを活用したが自由度が少なく、画像も粗かった。また、誤って保存先にある友人の作品を消去したり上書きしたりする児童もあり、バックアップの大切さを指導した。他者のデータにもっと注意を向けるよう授業内で声かけを行っていきたい。