# 私はわたし～LiveMotion で自分プレゼン～

**富山県立大門高等学校 江守恒明** emori@daimon-h.tym.ed.jp

高校 1 年性 199 人が、30 秒の自分プレゼンアニメーション作品を作りました。心理テストで自分の知らない自分を知り、自分とメディアとの関わりを自分史として書かせ（小さい頃の様子は両親に聞きながら完成させる）、小さいころから現在までを振り返りました。とにかく、自分を見つめる資料をたくさん集め、自分自身を真剣に見つめ直させました。自分の表現したことが決まったあと、LiveMotion に触れ作品制作に入りました。現在の自分の表情をデジカメで撮ったり、小さいころの写真をスキャナーで取り込んだりして、イラストや文字を配置し、動きをつけながらアニメーションを完成させていきました。最後に、グループごとに自分たちで評価基準を作り、それに基づいてグループ発表、そして、グループ作品から優秀作１つを選び、クラス発表会をしました。

## 1. 授業計画と生徒の活動の様子

| 時間 | 学習項目 | 課題内容 | 授業のねらいと生徒が学習すること |
|---|---|---|---|
| 1 | 課題の確認<br>私は誰だろうか？ | 目標と評価の確認<br>自分を見つめる | 課題内容を理解するとともにこの課題全体を通して、16歳の自分を真剣に振り返る。嫌みでなく、自分をアピールすること、ストレートな自分を表現することの大切さを知る。まずは、心理テストで自分をみつめることからはじめる。テスト結果を【自分を見つめる】に記入する。 |
| 2 | こころのなりたち | 自我を知る | 心理テストで、「現在の自己」「理想の自己」「他人から見た自己」を理解する。 |
| 3<br>4 | 自分史、小さい頃の私<br>人間の表情 | 自分と家族、メディア史、<br>人間の6つの表情 | ・0歳から16歳までの自分を振り返る。自分の出来事、興味のあったメディア（おもちゃ、絵本、テレビ、映画、音楽、本など）とその時代背景を【自分史ワークシート】に記入する。<br>・自分史の中での一番の作品(My Best)を 【My Bestワークシート】に記入する。<br>・本校入学前に課題として書いた作文「入学今の私を作った3つの要因」を返却し、入学時の自分を振り返る。<br>・人間の6つの表情（驚き(surprise)、恐怖（fear）、嫌悪（hatred）、怒り（anger）、幸福（happiness）、悲しみ（sorrow））を知り、自分でその表情を作るデジカメで撮影する。作品には、現在の自分を表現するものとしてこの写真を使わせる。 |
| 5 | 企画 | 企画を考える | 30秒の自分プレゼンをどのようにするか考え、【企画書】に記入する。 |
| 6 | 絵コンテ、詳細案 | 詳細企画を考える | 1秒ごとのフレームを【絵コンテ】で表現する。アニメーションをどのようにつけたいかも文字で記入する。まだ、Live Motionソフトウェアをまったく使っていないが、自分のイメージとしてアニメーション効果を考える。 |
| 7 | 中間発表会 | 相互評価と自分の振り返り | 1人45秒で、みんなの前で絵コンテをOHCで見せながら、クラス全員が授業中にプレゼンテーションする。この中間発表会の目的は、頭で考える作品イメージの完成と人前でのプレゼンテーション練習とともに、友だちの面白いアイデアを盗み、自分の作品制作に生かす意味もある。教員は、企画書、絵コンテのワークシートの評価とともにプレゼンテーションに対する評価を行う。また、点数化されたその結果はすぐに公表する。 |
| 8<br>9<br>10<br>11<br>12<br>13<br>14 | 作品制作 (1)-(7) | 小さい頃の写真の取り込み<br>写真の加工<br>デジカメラなどで撮影<br>イラスト、文字の挿入<br>アニメーションの設定<br>BGMの取り込み<br>Web（Flash形式）で保存 | ・初めてLiveMotionソフトウェアにさわる。<br>・プロが作ったweb上の作品を見て、このソフトの凄さを実感する。子どもたちは、自分たちが表現したことをすべて表現できることを知り、創作意欲がさらにわき、自分たちの考えた絵コンテのイメージをさらに広げることができる。<br>・基本的な操作を習得し、自己表現したいことを黙々とコンピュータに向かって具現化していく。このとき大切なのは、強い自分の”WILL“と実現できる”SKILL”である。<br>・LiveMotionソフトウェアに慣れ、自分の頭の中とデジタル表現が一致しやすくなったころに、1秒ごとのアニメーション設定を記入した【進行表】を家で作成し、作品制作の時間を短縮する。<br>・発表できる形式(Flash形式)で決められた提出場所にファイルを保存し、発表準備をする。 |
| 15 | 評価基準の作成 | グループで評価基準を決める | 1グループが5人となるようにグループ分けする。グループで作品とグループ内のプレゼンテーションの評価基準を決める。評価表をExcelで作成し、ExcelのBook共有で保存し、発表会の点数入力に利用する。 |
| 16 | 発表会と評価会 | 発表会と評価会 | グループ内発表会は、1人45秒のプレゼンテーションと作品鑑賞を行い、すぐに評価する。グループが推薦する1作品を持ち寄り、クラス発表会を行う。このとき、グループ全員が前に出てプレゼンテーション（優秀作品に選ばれた者は、自分の作品紹介プレゼンテーションを、残り4人は優秀作品の内容を推薦するコメントを述べる）を行い、作品の鑑賞をクラス全員で行う。グループ発表とクラス発表を1時間の授業の中で行う。 |

## 2. 使用した情報機器やソフトウェア

- Microsoft Word　いくつかのワークシート作成
- Microsoft Excel　評価基準作成
- Adobe Photoshop Elements 2.0　写真の編集と加工
- Adobe LiveMotion 2.0　アニメーション作成

## 3. 生徒の変容や向上した力

３学期の授業の最後に「情報の授業を振り返って」というプリントを書かせました。この裏に、その１例を原文のまま記載します。これ以外にも、コンピュータ操作そのものも習得でなく、コンピュータがコミュニケーションの道具であること、自分を表現する道具であることを理解してくれた感想が多く見られました。1 学期のポスター制作・2 学期のビデオ制作とグループ活動を経験した生徒の 3 学期は自己プレゼンでした。グループで協力して作品を作り上げる楽しさと苦労、ひとりで作品を作り上げる楽しさと苦労、どちらも大切なことを学んだと思います。しかし、最後は自分で仕上げる成就感と学びの喜びを感じ取ったと思います。