

身の回りのモノになりきってみよう

の気持ち！

対象学年

小学校4～6年

時間数

8時間



有馬佳子
石川県金沢市立犀川小学校

使用ソフト&ハード

Adobe Photoshop Elements
コンピュータ35台
(1人1台)
デジタルカメラ10台
(各班1台程度)
作品交流のための
Webページ

身についたこと

デジタル表現の利点を知り、その機能を生かして造形表現の幅を広げることができた
他人の作品を鑑賞・評価をして、自分の作品に生かすことができるようになった
「モノが何かをしゃべっているとしたら」と想像力を働かせ、その気持ちを考えることができた

実践概要

「ぼくを大切に使ってよ！」ランドセルが語りかける…。日ごろなにげなく使っていたものや、見ているものが語りかけてくる気がしたことはないだろうか。そんな想像をすると、世界中がわいわいがやがや楽しい世界に思えてくる。今回の「の気持ち」は、そんなモノの気持ちになってパラパラアニメを作った。楽しい作品を作って友だちと鑑賞し合おう。

活動の流れ

1 導入（学習内容の取り組みの確認）

何気ない日常の身の回りにあるモノを見つめて、そのモノの気持ちを考えてみる。教室にあるもの、校舎内、運動場、町や家にあるものなどを思い浮かべ、「それがもし、しゃべったり、動いたりするとどうなるだろうか？」ということ想像させる。

！ 「の気持ちになってみよう」と呼びかけます。動物類よりも、普段は絶対にしゃべらず感情を出さないモノ（机やランドセル、空き缶など）の方が想像力を働かせる必要があります。

2 デジタルカメラで身の回りのモノを撮影

思い浮かべたモノをデジカメで撮影。子どもたちの思いを重視し、できるだけ自由な発想でどんどん撮影させたい。その後、撮影した写真の中から「ベストショット」を選ぶ。

！ 撮影に行く前に完成作品サンプルを指導者側で提示し、完成イメージをきちんともたせておきます。また、写真上に描画していくので、撮影する対象物の大きさやアングル、明るさなどをきちんと考えて撮影させます。

3 画像処理ソフトで写真を加工する

撮影したモノの気持ちになりきって、目・鼻・口や手足などを書き加えていく。単なる写真上へのお絵かきではなく、モノの気持ちを考えて、動作をつける。例えば、愉快に手を振っている様子や悲しい様子など。数コマのアニメで表す。

！ 画像処理ソフトのレイヤー機能を用いて写真上に描画を行うことで、失敗しても元の写真データに影響させずに何度もやり直すことができます。少々ソフトウェアの操作が複雑ですが、子どもたち自身で解決していけるように「操作マニュアル」を渡しておきましょう（次頁DPPのURL「子どもの部屋」の最下部にあります）

4 班別・クラス発表会を行う

中間発表会として位置づけ、完全な作品でなくてもかまわないので、時間を決めて班やクラス内で発表会を行う。ここではお互いの作品を評価し合っ、今後の改善点を見出す。

！ 発表方法は、各自がコメントを加えながら発表していく形式や、Web上に作品を仮公開して1つひとつ全員が評価シートなどに書き込んでいく方法など、学級規模や所要時間に応じて柔軟に考えておくといでしょう。

5 作品の改善点を見出して修正作業をする

他者からの評価を受け入れて自分の作品を改善していく。テクニックやアイデアを流用してもいい。試行錯誤を繰り返し、何度も容易にやり直せるのがデジタルの利点だ。

！ 余裕があれば、元写真が同じでパターンの違うものを作ってもいいでしょう。例えば、道端に捨てられた空き缶が、「もっと僕の仲間を集めてね！」という前向きなコメントを出す場合と捨て主に対して怒りをぶつけるものなど。

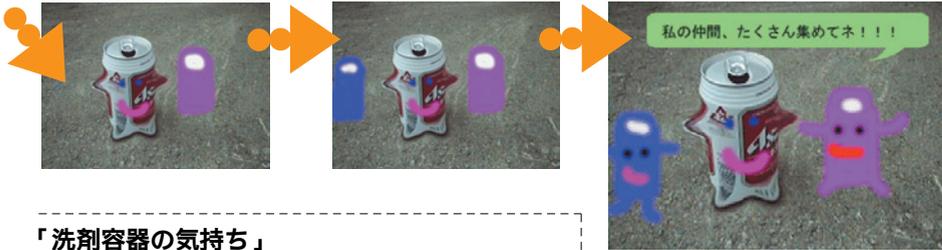
6 Web上への公開

単に作品を掲載するだけでなく、制作するきっかけや工夫した点など、そのモノの気持ちを記載した文章を必ずつけ、作品に対する思いを書き込もう。

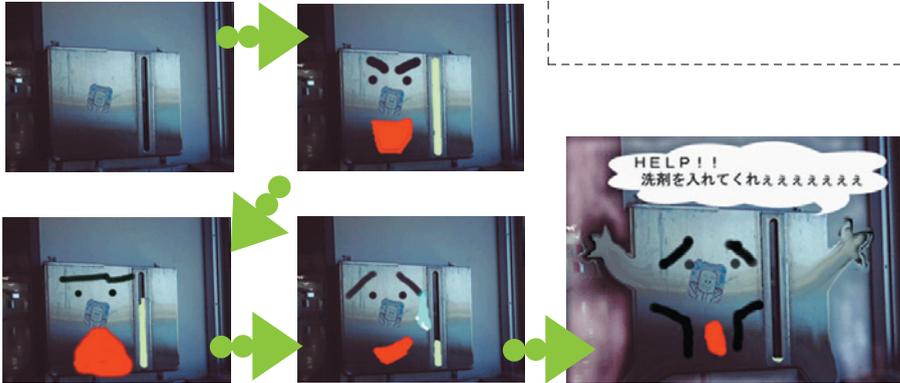
！ 完成作品はGIFアニメーション形式で保存できるので、特別な操作を行わなくてもWeb公開できます。個人別ページを作るのがベストですが、少なくとも教師が一覧表示画面を作り、作品を公開できるようにしましょう。

GIFアニメ作品例

「空き缶の気持ち」



「洗剤容器の気持ち」



* 本実践は、DPP(デジタルポートフォリオプロジェクト)の一環として行われたものです。指導内容、評価の観点、子どもたちの作品、基本操作マニュアル等をぜひ、一度ご覧ください。
 2002年度版URL <http://www.d-project.jp/project/portfolio/main.html>
 2003年度版URL <http://2003.d-project.jp/dpp>

「アイデア」を具現化するツールとしてのコンピュータ

生活科や図工で、落ち葉やペットボトル・空き缶を使って、生き物の形や顔などを作る実践をされた方は多いでしょう。本実践はそれと同じく身の回りのモノに「息を吹き込む」実践です。モノの気持ちになりきり、手足や表情をつけ、どんな言葉を発するかを考えていきます。

画像処理ソフトを使って写真上に手足や表情などを描画していく際には、「描画の上手さ」よりも、そのモノになりきって想像力を働かせ、どんなメッセージを発することができるかが大切です。実践タイトルが「の気持ち」となっているように、擬人化したモノの気持ちをしっかり表すアイデアやオリジナリティが重視されます。これを押さえないと、単なる「デ

ジカメ写真へのらくがき」で終わってしまいます。その点、本実践の完成作品はモラルを啓発するメッセージ性の強い作品が多く、指導者はポイントを得た指導をしているといえます。

さらに、本プロジェクトの作品は、試行的に携帯電話(iモード)での鑑賞をできるようにして、大変好評を得ました。教室内での「閉じた造形活動」が、数千万人の携帯電話所有者にまで広がる可能性を与えてくれた実践でした。

本実践は加工する写真のコマ数を減らしたり(例えば最後の1枚だけでも可能) レイヤーを使わず直接写真に描写するなど、手順の簡略化を図れば低学年でも十分可能です。小学校全学年に渡って幅広く取り組んでもらえることを願っています。



D-project 統括補佐
豊田 充崇
和歌山大学教育学部附属
教育実践総合センター

Information

- みんなで創る
- 「デジタル表現コンテスト」
- 作品掲載!!

準備編 『コンテストにチャレンジ!! 子どもの学びを意識して』と、第1回 『デジカメ写真コンテスト』 から見た 「視点を変えて撮ろう!!」の作品が、コンテストのページ <http://2003.d-project.jp/contest/> に 続々掲載されます。
 すべての作品に、他者評価としてのコメントがつけられているのが、ポイント。ともしれば「応

募したらおしまい」になりがちなコンテストですが、コメントをつけることで作品の振り返りや、ブラッシュアップなどができ、さらに学びを深めることができます。
 現在、第2回 デジタルクイズ「これ何だ?」の参加募集中。ぜひ、のぞきにきて、そして参加してみませんか?