

# 卒業への想いを込めた「パラパラデジタルストーリーテリング」制作

鈴鹿市立白子小学校 教諭 福島耕平

キーワード：デジタルストーリーテリング (DST)，学習成果，改善活動

## 1. はじめに

学習したことや活動したことを学習成果として表現する活動は、それ自体、多くの学びを内包している。また、一度作り上げた学習成果をより伝わりやすく改善する活動にも多くの学びがある。

小学校では、児童の学習成果等は、学習新聞やレポートなど紙ベースでまとめられることが多い。また、低学年では劇や紙芝居など動作化やお話としてまとめられることもある。

しかし、紙ベースの学習成果の場合、一度作り上げたものをよりよく改善しようとする、一からやり直しが必要な場合が多い。劇や紙芝居の場合は、成果の作り手である児童自身が演じていることから、児童が客観的に成果をみるできない。

これらのことから、小学校では、一旦まとめた学習成果を改善する活動はおこなわれていないことが多い。

## 2. 実践の目的と ICT 活用

### 2.1 実践の目的

本実践は、小学6年生1クラス26人の児童が、卒業を間近に控えた3学期に、自分たちの1年間の活動を先輩に伝えるため、また卒業にあたり自分たちの身近な人に感謝の気持ちを伝えるため、その想いを26人の共同作業でつくる「デジタルストーリーテリング」にまとめた実践である。

「デジタルストーリーテリング」(以下、DST)とは、制作者がコンピュータなどのデジタル機器を利用し、画像(デジカメ画像、スキャナで取り込んだ写真や絵、マウスで書いた画像など)を、制作者自身が録音した語り(ナレーション)でつなげて制作する「お話」である。

本実践では、パラパラ漫画と同じように、児童が描いた絵(以下、コマ絵)を高速のコマ送りにしてアニメーションにした。単に写真や1枚の絵を普通につなげてDSTにするのではなく、パラパラ漫画のように児童が手書きした大量の絵を使ってコマ送りのアニメーション作品にしたのは、卒業前の最後の学級づくりとして、学級全員で協力しながら共同作業をする機会を設けなかったからである。

そのため本実践で制作した作品には、児童の語りは入っておらず、コマ絵のアニメーションとそれに添えた手書きの文字、音楽の組み合わせとなっている(図1)。本実践ではこれを「パラパラデジタルストーリーテリング」(以下、パラパラDST)と呼ぶことにした。

### 2.2 ICT活用のねらい

ICTを活用して表現した動きのある学習成果は、つくったものをすぐに視聴することが可能であり、児童が学習成果から即時にフィードバックを受け取ることができる。また、紙ベースのものと異なり、ICTを活用してつくった学習成果は、フィードバックからの気づきをもとに改善することが容易であるという特徴がある。

本実践でのICT活用のねらいは、DST制作のための活用はもちろんだが、即時フィードバックによる気づきとそれに伴う改善活動につなげるねらいがあった。



図1 作品のタイトル画面

## 3. 実践の方法

本実践は、2016年2月の1カ月間、総合的な学習の時間を10時間と業間休みや放課後の時間を利用して進めた。

詳しい制作手順は以下の通りである。

- (1) 自分たちの1年間の活動の中で、パラパラDSTとして表現したいテーマを話し合って決める
- (2) 決めたテーマごとにストーリーをつくる
- (3) テーマのストーリーにあった絵をA4のコピー用紙に描き、色をつける
- (4) スキャナで取り込みjpeg画像に変換する
- (5) Windowsムービーメーカーで編集する
- (6) テーマごとに制作したコマ絵のアニメーションを組み合わせて、一つのパラパラDSTに仕上げ、音楽をつける

ストーリー制作、コマ絵の下書き、色塗り、パソコンでの編集、構成などは、児童全員で役割分担を決め作業を進めた。教員はスキャナでコマ絵を取り込み、ファイル変換する作業のみ手助けをした。

出来上がった作品は、児童が3月に全校に呼び掛けて、休み時間に体育館で自主上映会をおこなった。また、卒業式の当日、保護者控室にて上映した。

## 4. 結果

最終的に出来上がった作品は、4分44秒のパラパラDSTになった。児童が描いたコマ絵は600枚を超え、完成作品ではそのうちの502枚を使用した。

ストーリー制作、コマ絵の下書き、色塗り、パソコンでの編集、構成など、児童が、それぞれ得意分野を生かしながら分業し、26人全員参画で取り組むことができた。

動きのあるシーンを本物と同じ動きに見えるよう制作するのに、児童はインターネット上の動画を活用していた。例えば、学級で取り組んだフルマラソンのバトンパスのシーンでは、バトンパスの際の手の動きの動画をインターネット上で検索し、バトンパスの動画を繰り返し視聴し、その動画を分析しながらコマ絵を制作していった。また、コマ絵の編集段階で、取り込んだ画像ファイルの並べ替えやコマ送りの時間設定など、納得するまで試行錯誤して改善活動をおこなっていた(図2)。

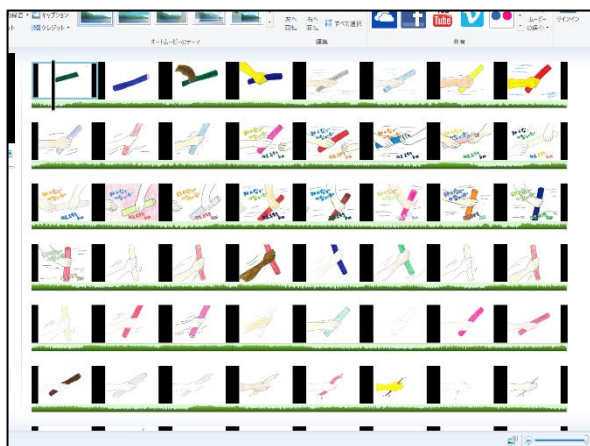


図2 バトンパスシーンのコマ絵編集画面

アニメーションに挿入するBGMについても、担当の児童がいくつかの候補曲を選び、全ての候補曲をアニメーションに合わせた。学級全員で作品視聴を繰り返し、話し合いを重ねて最終作品へ仕上げていった。

3月に全校児童に呼び掛けておこなった自主上映会では、児童の予想(100人程度)をはるかに上回る観客(全校児童490人中330人程度)が集まった。上映会終了後は、在校生から盛大な拍手や「感動した。」「来年、6年生になるのが楽しみ。」「すごかった。」などの声が多く聞かれた。

上映会後のある児童の感想は、表1の通りである。

表1 上映会後の児童の感想(一部抜粋)

本心

2016年03月08日(火曜日)12:20-〇〇〇〇の投稿  
みんなが来てくれるまでは、もしかしたら一人も来てくれないのではないかと不安でした。その緊張の中、初めのお客さんが来てくれて、その不安はとんでいきました。そして、予想をはるかにこえる人数のお客さんが来てくれてとても嬉しかったです。

私たちの努力や成長を人に見てもらうなんて、少し照れくさくて、でもほこらしい、とても素敵なことなのだと思いました。私たちは卒業するけど、最後に私たちがこの白子小でたどってきた足跡を残せて、ほこらしいです。私たちの思い、伝わったでしょうか。

自分たち全員の力がなければ、あの作品は生まれていません。他の誰もいない私たちが作ったのです。達成感がありとても気持ちいいです。次の六年生のお手本になれているといいなと思います。また、自分たちの本心がつまった映画、今度は家族に見てもらいます。自分たちの六年間の感謝、伝わるいいなと思います。

ほとんどの児童の感想に、上記のような「一つの作業を全員でやりきった達成感」や「より良いものが自分たちの力で協力してつくれたという誇らしさ」が述べられていた。

5. 考察

制作当初、児童が描くコマ絵は500枚程度と想定していたが、最終的には600枚を超えた。また実際に最終作品に使われたのは502枚であった。

これは活発な改善活動により、児童がコマ絵の書き増しや取捨選択をおこなったためである。このことから、本実践の活動は、児童にとって主体的、意欲的に取り組める学習活動であったと考える。

バトンパスなどの動きのあるシーンの制作は、インターネット上の実際のバトンパスの動画と自分たちがつくったコマ絵の動画を比較し、動きの細部までこだわり何度もコマ絵の描き直しや編集し直しをしていた。

児童が試行錯誤を繰り返し、改善活動を進められたのは、コマ絵の制作が普段よく使うA4の紙に手書きし、色をつけるという比較的慣れていて取り組みやすい手作業であったことがある。また、制作作業の結果が即時にフィードバックされることによる気づきと、それに伴う編集などの改善活動の容易さなど、ICT活用の利点も大きかった。

BGMの選曲でも、候補曲の全てについて作品をつくり、全員で視聴しながら最終作品に仕上げていった。このように、挿入するBGMだけ変更して、簡単に作品編集が可能であることも、ICT活用の利点である。

児童の感想から、「協力しながら学級全員で一つの作品をつくり上げることができた」ことや、「試行錯誤を繰り返し、よりよい作品をつくり上げることができた」など、児童が大きな達成感を感じられたことがわかる。

卒業制作という課題設定や制作手法にアナログとデジタルをうまく組み合わせることにより、児童は活発な改善活動を繰り返し、意欲的に取り組めたと考える。

また、ICTの活用があったからこそ、1年間の振り返りを26人全員参画の共同作業で進めることができ、改善活動も活発となった。その結果、質の高い作品がつけられ、上映後にももらった多くの賛辞のコメントが児童に大きな達成感をもたらした。

学習成果は、単に学習をまとめるためにつくるだけでなく、つくったものをよりよく改善し、誰かに伝える活動を採り入れることが大切であると改めて考えさせられた。

6. 今後に向けて

近年では、DST制作に活用できるタブレット端末用の使いやすい市販のアプリもある。また、本実践で活用したWindowsムービーメーカー(無料)を活用すれば、活動に関する費用負担はほとんどない。

本実践は、卒業制作ということもあり、制作時間も1カ月と多くの時間を要した。しかし、DSTは、本実践のように総合的な学習の時間だけでなく、教科学習のまとめの活動で活用することも可能である。学習成果をDSTに表現する活動は、1枚の写真や絵でも可能であり、児童がとても手軽におこなえる活動である。

学んだことを1枚のレポートにまとめ、それに児童の解説を組み合わせ、「ショートDST」などを制作させることで、学習の定着にも効果が期待できる。また、一人1枚の役割分担を決め、グループで学習単元のまとめをDSTに表現する協働学習の実施も考えられる。

今後、教科学習において、DSTを活用した児童による学習成果の発信を重視した学習の展開を考え、実践をおこなっていきたい。

7. 参考文献

- (1) デジタルストーリーテリングって何?  
<http://ravel.edu.mie-u.ac.jp/~dst/page1.htm> (参照日2016.9.18)