

「知立まつりにかける人々の思い」を伝えるために

— 目的のために必要な ICT 活用を自ら考え、再構成しながらとらにつくりあげる活動 —

知立市立知立中学校 教諭 神谷 耕一

キーワード：中学校、部活動、総合的な学習、主体的、対話的、プログラミング、アニメーション、3DCG、ビデオ

実践の概要

本実践では、生徒が地元の祭りにかける人々取材し、思いを聴き取った。これを「何とか伝えたい」と感じた生徒が、マルチメディア作品にして伝えるために、どんな場面でどんな ICT 活用をすべきかを自分達自身で考え、何度も再構成を繰り返しながら、協働して制作を行った。

1. 目的・目標

(1) ICT 活用の意義

- ①ビデオ、アニメーション、3DCG など様々な要素をプログラミングで効果的につなぎ合わせることで、表現の幅を大きく広げることができる。
- ②再編集が容易であるというデジタルならではの特性を利用し、再検討を繰り返してより目的に合致したものに改善していくことができる。

(2) 実践の方向性

- ①何を取材すべきなのか、どのような ICT 活用を行うべきかなど、内容や制作方法を生徒自身が考えられるようにするために、制作の目的を常に意識させる。
- ②様々な要素を担当するパート同士が、互いの結びつきを考えながら作品を再構成できるようにするために、随時対話の場をもうける。

2. 実践内容

(1) 取材を受けての全体構想の再検討

最初に全体構想を立てた上で祭りの取材を行ったが、取材によって伝えるべきことがより明確になったため、どのような ICT 活用を行えばさらに効果的に伝えることができるかを再検討した。この再検討で全体構想が大きく修正され、いくつかの担当パートに分かれて制作を進めることになった。右に示した①～④は、ここで生徒が提案した ICT 活用の工夫と実際に制作した内容である。

- ①「お祭りにあまり興味がない人も楽しく見られるように、お祭りのキャラクターをつかってしゃべらせよう」
→ グラフィックパートがペンタブレットを使用して文楽人形などを参考にオリジナルキャラクターを描き、IC レコーダーで声を録音し、キャラクターが表情を変えて話しながら作品の進行役をするように制作した。
- ②「からくり人形をどうやって動かしているかがわかるように、画面で本物みたいに動かせるようにしよう」
→ アニメーションパートが、画面上で操る糸をクリックすると実際のからくりのように画面上の人形がアニメーションで動く場面を制作した（写真1）。

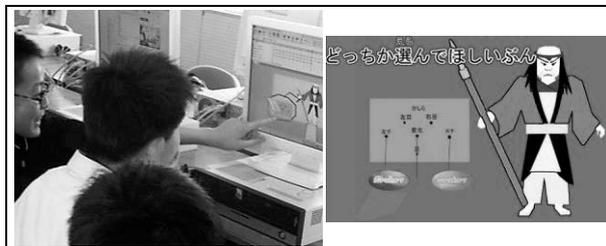


写真1 操作可能なからくりのアニメーション制作

- ③「知立まつりにかける思いをちゃんと聞いてもらえるように、ビデオを会話みたいにして、見終わった後に選択式のクイズをつけよう」
→ ビデオパートが撮影したビデオをキャラクターとの会話形式でわかりやすく編集した（写真2）。また、プログラミングパートと連携してクイズ場面を制作した。
- ④「山車がすごく大きかったから、動かす大変さがよくわかるように3DCGで他のものと比較させたい」
→ 3DCGパートで、山車を3D化し（写真3）、キリンや象などと高さや重さを比べる場面を制作した。



写真2 ビデオの場面

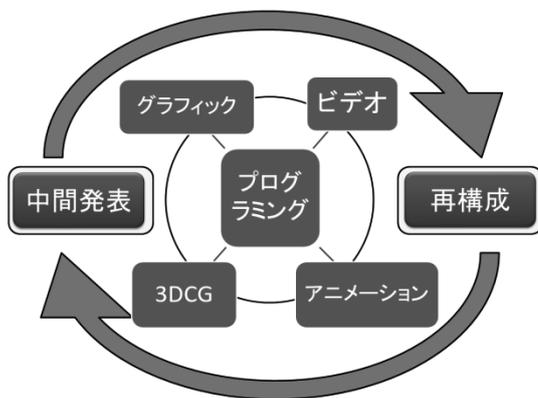
【実践の流れ】（部活動の中での実践）

- (1) 全体構想の立案
- (2) 取材の方法・計画の立案
- (3) 取材（山車文楽・からくり人形・お囃子などの練習や祭り当日）
→ 祭りにかける強い思いに触れる
- (4) 取材を受けての全体構想の再検討 → 全体構想の大幅な見直し
- (5) 作品の制作（※右図「制作サイクル」参照）
 - ・パートごとに分かれ、コミュニケーションを取り合いながら制作
 - ・全体での中間発表とそこでの意見をもとにした再構成の繰り返し
- (6) 文化祭での発表・Web 上での発信

【実践を通しての留意事項】

- ・常に「目的のために何をすべきか」を生徒自身に問い直させる。
- ・随時対話の場をもうけられるようにする。

【制作サイクル】



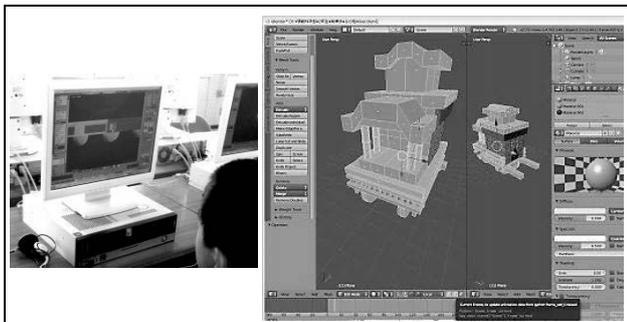


写真3 3DCGソフトを利用したの山車の3Dモデル制作

(2) 再構成の繰り返しと学びあいがらの制作活動

制作は、各パートの場面をプログラミングパートがつなぎ合わせながら行った(写真4)。中間発表を随時行い、お互いの意図が違ったり、整合性がなかったりした場合などには、その都度、関係パートが自主的に集まって再検討をしながら制作をすすめることができた。

アニメーションパートでどうしても思い通りに動かせない際には、全パートで話し合っってアイデアを出し合い、ビデオパートが全く別の方法で同じ表現を試みるなど、目的のために試行錯誤を重ねながら取り組んでいた。

制作の過程では、自分が習得した技術を広めたいと思ったある生徒が、画面のキャプチャに説明を加えたものを共有フォルダに入れ、それ以降この方法が広がった。また、ビデオ編集の技術を理解した生徒が、自主的にプロジェクターを利用して他の生徒に講習を行うなど、得た技術をお互いに学びあおうとする姿が随所に見られた。

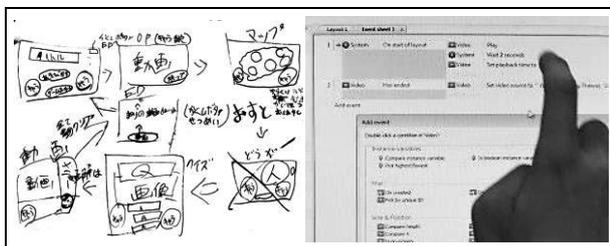


写真4 パート同士をつなげるためのプログラミング

(3) 文化祭での発表と Web への公開

完成した作品は、文化祭で全校生徒の前で発表を行った。発表の仕方も、観客に興味をもってもらえるよう生徒同士で提案し合い、作品に出てくるキャラクターに生徒が扮してインタビューをしたり、作品のクイズの場面で全校生徒に答えを当ててもらおうなどの演出をしたり、観客を巻き込んだ参加型の発表ができた(写真5)。

その後、Web 上でも作品を公開した。このために生徒たちは、小学生でもわかるように、振り仮名を振ったり、わかりやすく図をつけたりなどの工夫をしていた。



写真5 文化祭での発表の様子

3. 成果

- ①祭りに取り組む方に生徒自らが取材を行ったため、地域の方の思いを直接感じ、「知立まつりにかける人の思いを伝えたい」という強い目的意識をもつことにつながった。この強い目的意識が学習活動全体を貫く原動力となり、協働作業の拠りどころとなった。
- ②取材をもとに全員で再検討を行ったことにより、これまでの様々な作品制作の経験を活かし、「からくりは動きがわかるようにアニメーション」「山車は大きさの比較ができるように3DCG」など、どの内容に対してどのようなICT活用をすれば相手により効果的に伝えられるかを生徒同士で考え、工夫することができた。また、プログラミングを活用することにより、これらを有機的につなぎ合わせることができた。
- ③制作を進める中で、各パート内で技術的な情報をWeb上で調べて生徒同士で試行錯誤を繰り返したり、得た知識をデータで共有したり、技術を伝えるために生徒が自主的に講座を開くなどしたりして、教師の力量を大きく超えたICTの技術を身につけることができた。
- ④活動が進むにつれて、生徒たちが他のパートとの意思疎通の大切さを理解し、制作の方向性や道筋を、自ら集まって話し合うようになった(写真6)。コミュニケーションが活発になり、生徒が自ら対話をし、学びあいがら作品の再構成をする姿を見ることができた。



写真6 自主的に集まって話し合う生徒たち

4. 今後に向けて

目的を達成するために、生徒たちが様々な方法を積極的に試し、学びあう様子を見て、本来の学びはこうあるべきではないかと、自らの授業を省みる機会になった。

また、今回の一連の制作活動の中には、国語・数学・社会・英語・美術・音楽・技術など、様々な教科に関連する内容が自然に含まれていた。教科は便宜的に分けたものであって、目的を達成するために活動する中ではつながっているということを生徒も私も体感できた。

「生徒が強く目的意識をもったテーマでのマルチメディア作品の協働制作」という形でのICT活用は、創造性や協働性を育むことができる非常に有意義な学習であると考えている。その制作過程で、プログラミングを「各要素のつなげ役」として利用することにより、物事や人が有機的なつながりをもつ学びを実現できるように、今後も工夫を続けていきたい。

※実践成果 URL <http://chicyu.webcrow.jp/maturini/>