

# 「見せ合う」活動を通して、「見え方」を予想するようになり、 色や形の感覚を育てる

上田 恵

本来個人的な活動である表現や鑑賞を、グループや全体で交流したり、対話をしたり、協働で行なったりすることで、自分の表現に影響し、鑑賞の際の想像が深まることがある。ただ、表現は本来個人的な活動であり、自分がどう表現したいかが重要である。しかし、題材によっては、見せる相手の存在を意識し、「見え方」にこだわりをもって表現したくなるものがある。

本実践は、線描きによるアニメーション制作という題材での表現活動の際、小グループで中間相互鑑賞をすることでより表現を広げるといふ、表現と鑑賞の一体化の形を提案するものである。なお、本実践では、アニメーションの動きの特性に着目させたかったため、色は白と黒のみを使用している。

キーワード：アニメーション、相互鑑賞、iPad mini、コマ撮りアニメーション、パラパラアニメーション

## 1. 研究目的

図画工作科における表現や鑑賞は、本来、個人的な活動である。表したいことをどのように表現するのかは個人が主体的に決めるものである。しかし、個人の感じ方や表現力を高めるためには、友だちと協力したり、意見を交流したりする経験が重要である。

昨年度、鑑賞活動の際、グループで「絵を演じる」という表現活動を取り入れた。描かれた人物の表情や持ち物、しぐさなどを手がかりに、グループで台詞や場面設定などを話し合うと、1人では気づかなかったところに気づいたり、想像が広がったりすることが多かった。

自分の想像や解釈を友だちと交流して、考えが変わったり、納得したりする姿を見て、作品と「かかわる」こと、友だちと「かかわる」ことが、造形的な感覚に深く影響する事を実感した。それで今年も、教科提案を「感じる かかわる 「伝え合っ」つながる 楽しい図画工作」とし、表現、鑑賞ともに、「伝え合うこと」を大切に取り組むこととした。

鑑賞と表現をつなぐことを常に目的にするわけではないが、鑑賞を深めるための表現や、表現を工夫し広げるための鑑賞にも、取り組もうと考えた。

ここでは表現活動の題材の一つであるアニメーションについて述べる。

### 1. 1. パラパラアニメーション

題材は、アニメーションとした。教科書『見つめて広げて 図画工作 5・6上』（日本文教出版）の「コマコマアニメーション」のページには、パラパラアニメーション、割りピンキャラクターアニメ、クレイアニメが紹介されている。パラパラアニメーションは、

それだけでは動くはずのない複数枚の静止画を、めくりながら見ると動いているように見えるという残像効果を利用した、アニメーションのごく初歩的な仕組みによってできている。

アニメーション(animation)は、英語ではいわゆる「アニメ」のほか、「生氣」「活発」などという意味があり、「靈魂」「魂」を意味するラテン語「anima」に由来する。このことから、動かない絵に命を与えて動かすように見えることを表している。

1枚1枚の静止画を連続してめくっていくことで、現実の世界では起こり得ないことを表現することができたり、コマ数やめくるスピードを変えることで予想外の動きをしたりするので、でき上がりを予想しながら絵を描くことができる。

線描だけで充分意外性のある動きを表現できる手軽さがあるので、絵を描くことに苦手意識のある子や、集中力が続きにくい子も、取り組みやすい題材である。

パラパラアニメーションを作成途中、見え方の効果を何度も確かめたくなり、友だちに見てもらったり、感想を聞いたりして、作品を改善したり、めくり方やめくるスピードを変えたり、自己評価を変更したりするなど、友だちと「見せ合う」活動が自分の表現に大きく影響する題材である。

### 1. 2. 手描きアニメーション（アプリで制作）

続いて手描きアニメーションに取り組んだ。

手描きアニメーションは、複数枚の静止画を手描きし、タブレット端末で撮影して、動画化する方法で、初歩的なアニメーションの仕組みを学び、オリジナル手描きアニメーションを制作するというものである。

これは、1枚1枚の静止画として見るときと、動画

として見るときでは見え方が全く違う意外性をもつ題材である。そのため、その意外性に感じた驚きや感動を友だちにも味わわせたいと意欲的に取り組むことが期待される。静止画を描いたときには予想もできない効果が生まれることがある題材である。そのため、画力に自信がない子どもも、友だちと関わりながら、自分の作品のよさに気付いたり、意欲的に改善したり、アイデアを工夫したりして、よりよい作品をつくらうと学びがつながっていくのではないかと考えた。

## 2. 研究方法

自分でめくりながら動かして見るパラパラアニメーションと、アプリで動画化できる手描きアニメーション、それぞれの主張点や方法について述べる。

### 2. 1. 主張点

パラパラアニメーションの主張点は、「パラパラアニメーションを作ること、進んで友だちに見せ、感想や意見を聞き、形や線の特徴を生かし、見え方を意識し、工夫した作品作りをしようとするのではないかな。」である。

手描きアニメーションの主張点は、「手描きのアニメーションを作成することで、アニメーションの特性を生かして、見通しをもって表現を工夫するだろう。その活動が、自分や友だちの作品への見方を広げるだろう。」である。

### 2. 2. パラパラアニメーションの方法

まず、小さな上質紙数十枚を用意し、単純な形がどのように変化していくかを考えて、試作しながらパラパラアニメーションのよさを見つける活動を行う。試作品をグループで見せ合い、工夫やよさを見つけ合う。

そこで表現したい思いが見ている人に伝わるように表現するにはどうすればいいのかを、考え合う。

### 2. 3. 手描きアニメーションの方法

パラパラアニメーションで出された課題を解決したり、見つけたアニメーションのよさや特性を生かした表現をしたりする方法として、アプリで手描きアニメーションを制作する。10×20cmほどの横長の上質紙を数十枚用意し、静止画を描く。タブレット端末の「ストップモーションスタジオ」というコマ撮りアプリを使用し、1枚1枚撮影し、アニメーションとしての動きが思感通りにできているか、途中で確認をしながら進めていく。

その際、使いたいアニメーションの特製が共通のメンバー3～4人で1グループとし、お互いに途中経過を見せ合い、確認し合いながら進める。

## 3. 授業の実際

### 3. 1. パラパラアニメーションで育てたい力

- 見え方を予想して、楽しくパラパラアニメーションを作る
- パラパラアニメーションの特性に気づき、生かした作品を作ろうとする
- 友だちの感想を参考にして、作品のよさに気づき、さらに工夫改善しようとする

### 3. 2. 手描きアニメーションで育てたい力

- アニメーションの動きや形などの変化の特性（次第に形を変えたり、移動したり、周囲の背景が移動する事で動いて見えるなど、動きが連続する）に気づく。
- そして気づいた特性を生かすために、どのような表現や作業が必要なのかを考え、工夫する。
- 形の変化や形がどう動いて見えるかを工夫し、形の感覚を高める。
- 出来上がりを予想しながら描く見通しの力。
- 友だちと見せ合い、意見や感想を交流して、自分の作品を改良したり、自他の作品のよさに気づいたりする協働の力。
- タブレット端末を活用する力。

また、子ども達にとって身近な娯楽であるアニメーションがどのように制作されているのかを知る事で、作り手の視点に気づいてほしいという願いがあった。

### 3. 3. 授業の実際

#### 3. 3. 1. パラパラアニメーション

まず、20枚の小さな上質紙を配布する。試作なので、○△や線など、単純な形で試してみる。

まず個人でアイデアを考え、描いてみて3人グループで見せ合い、自分のアイデアが思感通りに見えるか確認した。

20枚という枚数が少なく、パラパラと滑らかにめくりにくかったため、「少しずつなめにずらしてクリップで留めるとめくりやすい」と、めくり方のコツに気づいた児童もいた。

3人グループで見せ合った後、全体で発表した。

試作段階で、確認された特性は次のとおり。

・小さいものからだんだん大きく描いていくと、だんだん大きくなっているように見える。

- ・ふりこのように、右から左へと動いていくものは、少しずつずらして描くと動いているように見える。
- ・ずっと描いていたものを描かないでないと、消えたように見える。
- ・△が転がりながら移動しているように見えるには、少しずつ角度を傾けていくといい。
- ・ずらし方が大きいと、滑らかに動いているように見えにくい。

次に、これらの特性を生かしてストーリーを考え、パラパラ漫画用のメモ帳に描いた。

枚数が多くなったので、多様な動きを試すことができた。

確認した特性は以下の通り

どんなふうにかくと	どう見える
少しずつずらしてかく	滑らかに動いているよう
だんだん小さくかく	遠ざかっていく
大きくずらしてかく	一気に動いている
少しずつ真ん中が凹んで いって分かれる	二つに分裂していく
つけ足していく	生えてきたみたい
少しずつ形を変える	変身しているよう

さらにここでは、表したい思惑通りに見えない表現の課題がいくつか明らかになった。

#### 課題

- ・めくるスピードが一定に出来ず、滑らかに動いているように見えにくい。
- ・時間の経過を表すために「5日後」というページを作ったが、一瞬でめくられてしまい、「5日後」という文字が読めず、時間の経過が表せない。
- ・勢いよく飛んでいく様子を表すために、飛んでいったページに、効果線を描いたため、このページで一旦めくりを止めて説明する。
- ・中心の形や動かないはずの木や家、地面などの背景を描く位置がずれていて、動かしたくないものが動いて見える。

ただ、制作者の中には、これらが課題だということに気づいていない者もいた。

これらの課題は、静止画1枚1枚を同じスピードでめくることや、画面を固定することで気づくことができ、解決方法を考えることができる。

そこで、次の題材であるアプリで手描きアニメーション制作に進んだ。

### 3. 3. 2. 手描きアニメーション

前題材であるパラパラアニメーションで制作した作品を、iPadmini のコマ撮りアニメ「ストップモーションスタジオ」を使って撮影し、動画化して鑑賞し、アプリの使い方や撮影のコツなどを学習した。はじめ、静止画がフレーム内の一定の場所に固定させずに撮り、また、大きさもまちまちなので、再生すると子ども達から「ズレまくりや」「要らんものが写って分かりにくい」などの声が上がった。そこで、「iPad の位置をできるだけ固定する」「静止画を押さえる手などが写らないようにどかしてから撮影する」「静止画を置く位置を固定する」「静止画がフレームいっぱいになるように撮る」「ピントがちゃんと合ってから撮影する」などを確認した。

画面を固定するために、ミニイーゼルを iPad を置く台と作品を置く台に活用した。



図1

この方法により、作品が固定され、撮影しやすくなった。

手描きアニメーションの活動の中でも、新たにアニメーションの特性が確認された。

どんなふうにかくと	どう見える
だんだんのぼしていく (延長)	のびていって生きているみたい
背景をずらしてかく	中心にかいているものが動いて見える
場面をぱっと変える	カメラが切り替わって、画面が変わったみたいになる
ものの向きをだんだん 変えていく	物は動かないけど、カメラが動いているように見える
何枚かの紙に同じ文字 を書く	文字がちゃんと見えて読める
何枚かの紙に同じ効果 線を描く	効果線が見えて、風や何か が動いた跡のように見える

使いたい特性が共通している3～4人で1グループとし、1台のiPad miniを使って、個々のアニメーションを制作したため、同じ方向性で作品を見て考えることができた。

毎時授業の初めに、思惑どおりに表現できず、友だちのアドバイスや感想を参考にして改善した例などを紹介し、発見したアニメーションの特性を増やしていた。

教師：びいちゃんが何を表したかったのかを予想してみてください。  
 (寝ている女の子の絵の場面から、道を歩いている女の子の画面に切り替わる)  
 かこ：夢？ 夢かな？  
 こうすけ：夢？ 全然分からなかった。何かもやもやみたいなのが出てたけど、一瞬やったから分からなかった。  
 教師：うん。それで話し合って改善しました。  
 びいちゃん、次のを見せて。  
 こうすけ：ああ、もやもやみたいなのが増えてたから夢って分かりやすかった。  
 はると：同じです。  
 けん：ぼくも同じ。  
 りょうが：もやもやがだんだん大きくなってたから分かりやすかった。

このように、グループで話し合って改善したことを、全体のものに広げていった。

#### 4. 授業の考察

本題材を「問い続け、学び続ける子どもたちの姿」により、考察する。

学びを追究する子ども  
 ○手描きアニメーションの特性(次第に形を変えたり、移動したり、周囲の背景が移動する事で動いて見えるなど、動きが連続する)を生かし、表したい事のイメージを様々な方法で試そうとしている

自分が考えたアニメーションの特性を進んで発表し、共有した。また、友だちの作品の特性を自分の作品に生かし、互いにアイデアを広げ合うことができた。

他者との関わりを大切にする子ども  
 ○友だちと見せ合って、友だちの感想を聞き、自分の作品を工夫する

共通の特性でグループを組んだことや、グループに1台のiPad miniの使用などで、友だちの感想や率直な意見をよく聞き、また、友だちの作品をどう改善すれば思惑通りに表現できるのかを親身になって考え合うようになった。

学びを実感する子ども  
 ○手描きアニメーションの特性(次第に形を変えたり、移動したり、周囲の背景が移動する事で動いて見えるなど、動きが連続する)を生かし、表したい事のイメージをもち、工夫して表している  
 ○友だちとの関わり合いを通して、自分の作品や、友だちの作品の良さやおもしろさに気づく

友だちが発表した特性や、自分が思いついたり、調べたりして、気づいたアニメーションの特性を、工夫して自分の作品のストーリーの中に取り込み、複数の特性を活用した作品を作成した。

グループで感想を言い合ったり、全体で困ったことを相談したりして、多くのアニメーションの特性に気づくことができた。

#### 5. 成果と課題

iPad miniの「ストップモーションスタジオ」というコマ撮りアニメアプリを使用することで、客観的に作品を見ることができ、パラパラアニメーションでは気づきにくかったアニメーションの特性に簡単に気づくことができた。

棒人間でも十分に表現できるので、参考にしたい特性に出合ったり、助言もらったりした時に、すぐに描き直して、改善するというフィードバックができた。

アニメーションという題材は、「見せたい」という思いが自然と湧いてくる題材であり、協働の力が育った。研究授業の協議会でも、グループでの感想が率直で、否定的な感想も遠慮なく言う事ができ、言われた側も素直に受け止め、グループでの助言が生きていたという感想をいただいた。

また、アニメーションの特性を作品による発表だけでなく、言語化するように努めた。

課題としては、グループに1台のiPad miniだと、1人が撮影したり、何度も繰り返して見たりしていると、他の人もその子の作品にかかわる良さがあるが、自分の作品にかける時間は少なくなる。1人1台のiPad miniを持ち、意見を求めたいときにグループで見せ合うというのが理想だろう。

また、今回は、動きの特性を整理しながら進めたいという思いで、黒い鉛筆かサインペンで描いたが、題材計画を整理すれば、色の変化も発展的に取り入れることができたのではないかと。

本稿で取り上げた実践は、形の感覚を育てるために取り組んだものである。色へのこだわりや感覚を育てるためには、彫り進み版画等年間を通して取り組んだ。

#### 参考文献

文部科学省(2008)「小学校学習指導要領解説 図画工作編」文部科学省教育出版(2009)「子どもの姿に学ぶ教師「学ぶ意欲」と「教育的瞬間」」鹿毛雅治