

## メディアリテラシー育成を目指した小学校国語科授業実践事例の報告

－「ごんぎつね」を映像とアニメーションで表現し比較する－

A report of Japanese Class for rising Media-Literacy at elementary school

－ Comparison of difference Movie and Animation expression in story of [GONGITSUNE] －

豊田充崇

Michitaka TOYODA

(附属教育実践総合センター)

西村充司

Mitsuji NISHIMURA

(附属小学校)

現行の小学校4年生国語科の全教科書に掲載されている物語＝ごんぎつねについて、2種類の手法（アニメーションと実写映像）で表現するという試みをおこなった。文章を映像化するためには、文章内容や登場人物の心情に対して、深い読み取りと場面を具体化するための想像力や描画力を要した。また、これらの映像を作成するために、TV局やアニメーション制作会社と同等の手法を取り入れ、各種の情報メディアを効果的に活用した。こうして、様々な表現手法やメディアの特性を理解することができ、表現力の向上やメディアリテラシーの育成に一定の成果が認められた。国語科を中心として図画工作科との合同科目として試行的におこなった本実践事例について報告する。

キーワード：メディアリテラシー 国語科 アニメーション表現 映像編集

### 1. はじめに

国語科では、ロールプレイという手法で、物語中の登場人物になりきることで、その気持ちを理解したり、文章からその場の動作や感情を込めた台詞を推測して実際に演技をして、動作や言葉で表現するといった活動が多く取り入れられてきている。

一方、4年生国語の教科書（光村図書）では、「ごんぎつね」を学習した後に続く単元として、「動く絵の不思議」がある。これは、どのようにしてアニメーションが作られているのかを解説した文章である。「ごんぎつね」の単元とは、全く異なるものであるが、この2つの単元を組み合わせるとおこなうことができるのではないかと考えていた。

子ども達は、どうやってアニメや映画が制作されてきているかを考えることも無く、視聴者（情報の受け手）としてメディアから流れてくる情報を一方的に無条件に受け入れている。子どもたちはメディアからもたらせる情報は全て正しいものとして把握するのが一般的であり、子どもたちの流行もメディアが作り出すといっても言い過ぎではない。子どもはメディアから流される映像の影響を受けやすく、その悪影響が懸念されていることは確かである。

こういった状況の中で、情報の受け手ではなくて、発信者側となることで、メディアの特性や各種の表現

手法を理解することができ、どういった意図で情報が発信されているのかを自らの経験に照らし合わせて把握することができるようになるのではないかと考えた。これらは、いわゆるメディアリテラシーの育成を意図したことである。

以上のことから、アニメーションと実写映像の2種類の表現で「ごんぎつね」の同じ場面を制作し、お互いの手法や各メディアの特性を理解させようとした。どちらかの手法でおこなうことで十分ではないかとも考えたが、日常的に最も身近なメディアであるテレビから流される映像には、実写やアニメーションがあり、子ども達は両者をよく見ている。しかし、それらがどのようにして作り出されているかを意識して見ている子どもはほとんどいない。

ごまかしがきかない実写映像と、架空の世界を簡単に作り出すことのできるアニメーションの世界。この両者の制作手法、制作過程、表現手法の違いを学ぶことによって、メディアで発信する子どもたちの力を向上させることができると考えたのである。

今回は、小学校4年生を対象としているために、それほど「メディアリテラシーの育成」を前面に出した実践ではないが、まずは、各メディアの特性や表現手法を理解することからはじめることにした。映像表現とアニメ表現の制作過程における相違点や長所・短所を把握することで、今後、発信したい内容によって適

切に手段（メディア）を使い分けることができるようになることも念頭に置いて取り組むことにした。

## 2. 本実践のねらい

### ○国語科としてのねらい

- ・映像やアニメーションで表現（具体化）していくために物語文中の言葉を手がかりに、心情や情景など場面の様子を読み取ることができる。
- ・一読者としての第3者の視点から脱却し、その場の心情を理解できる。
- ・文章表現と映像やアニメーションで伝えることの違いや伝え方の工夫を知る。
- ・文章を読みとり、具体化していくための豊かな想像力の育成
- ・創作意欲や編集力の向上

### ○活動全体のねらい

- ・グループ活動における強調、協力。役割分担によって個々に責任感を持たせる。
- ・情報機器の活用能力の向上

## 3. 映像制作に向けての事前指導

### 3.1 場面設定や感情の読み取り

「ごんぎつね」の単元を開始した時点では、アニメーションや実写映像への取り組みへ発展させることを子どもたちには知らせず、文章内容の深い読みとりによる物語の具体的な場面の想像と、登場人物の感情の変化に焦点を絞って考えさせた。

この段階での目標は「人物の心情や行動、風景についての描写を手がかりに、場面の移り変わりを読み取る」ことであった。

「ごん」と「兵十」との心の交流の移り変わりを捉えるために、心情の変化を－5～＋5までの数値の高低で表現させた。＋は、楽しさ・嬉しさ・喜び、－は、怒り・悲しみ・さびしさを表し、相対的にその段階を5段階で数値化した。また、その＋－をつけた判断基準や決め手となった文章はどこか、またはその数値の段階を決めた根拠はどこか等具体的な記述をさせた。

#### 記入の例示：

「ちょっとびっくりさせられたけれど、久しぶりにいたづらができて、ちょっとうれしいしすかっとしたから＋2」  
 「自分のせいで兵十がいわし屋にぶんなぐられたとわかったときは－4。そのあとにつぐないに何回も（山の幸を）持って行ってやってるから－3。」

こうした心情の変化を中心にして、時代背景の理解からはじまり、登場人物の位置関係、物語で設定された場面の空間的把握など、これまで以上に、文章内容から読み取ることのできる「場面設定」を具体化する

ことに努めた。このときには、言葉で表現するだけでなく、場合によっては図示したりイラスト化するなどの学習場面を設けて、今後の活動への布石とした。これらの事前の学習活動をしっかりとすることで、この後のアニメーション化・実写映像化に向けての人物描写に影響をあたることになることは間違いないと言えるだろう。

### 3.2 短編物語の創作

本実践とは関わり無く、短編の物語を創作して4コマスライドで表現する授業を6時間の投げ込み授業として実施した。

これは、起承転結のあるオリジナルの物語をそれぞれの児童が考案し、それを4つのシーンでイラスト化してコンピュータ上でスライド形式に仕上げるものである。

ここでは、デジタル化の利点を取り入れたいくつかの手法を用いておこなうこととした。例えば、背景画と登場人物や動物などは別々に描いておき、次の場面では背景画を固定しておき、前方の人物だけ変更するといった実際のアニメーション制作と同様の手法である。

また、コンピュータによる豊富な描画・着色機能を習得したり、複製機能なども試すこととした（木を1本描いて、それを複製したり拡大縮小することで深い森に見せるなど）。

この活動によって、今後必要となるコンピュータスキルの事前習得も兼ねておいた。また、1つの場面を加工して次の場面に流用できるというデジタル化の特性を理解する目的もあった。これらは、今後のアニメーション作成における概念理解のためにも必要な経験であると考えられる。

こうして、創作した物語を4コマスライドに仕上げたあと、台詞の噴出しや画面切り替え効果などを追加して完成させた。

作品の発表は、それぞれがコンピュータ上でマウスクリックして1画面ずつ表示させることでおこなった。

評価において強調したのは、絵の上手さではなくて、4コマでオリジナルの物語をつくる発想力、ストーリーの面白さや意外性であった。

こうして、コンピュータを用いて物語を作成することで、学校外への情報発信が容易にできること、改善点を見出してやり直しが何度でもできること、共同制作ができることなどを把握することができた。この短時間の取り組みによって、今後の活動における土台を築くことができたといえるだろう。

## 4. 授業の展開

### 4.1 アニメ班の進行過程

アニメーションの基本は、少しずつ異なる絵をすばやく表示することで、動いているように見せること

である。これは、実写映像も同様であり、映像編集ソフトで、タイムライン上に並んだ映像サムネイルを見た子ども達は、映像作品も1枚1枚少しずつ違った静止画像があり、それがすばやく表示されているために、動いているように見えることを理解していた。

ただ、映像の場合は、1秒間の撮影で15フレーム（15枚の静止画像）が一瞬にしてできあがるが、アニメーションの場合は、1秒間の動作だけで15枚の絵を描かなくてはならない。

平常の授業の中で、1つの物語をすべてアニメーションで表現することは到底無理なことであり、例え物語の一部を選んだとしても、その作業量はとて授業中におこなえるものではない。

このために、特にアニメーションの必要ではないシーンでは、静止したイラストを使い、動作表現が必要なシーンのみアニメーション制作することにした。

最初にアニメーションに着手したのは、「ごんぎつね」が坂を駆け上がるシーンと、いwashを家の軒下に投げ入れるシーン、いwash売りがリアカーを引いて来るシーンである。

さらに、アニメーションの場合は、背景・近景・登場人物を別々に描く必要があり、ここでは、コンピュータの画像処理ソフトウェアでの「レイヤー」という概念を理解しなくてはならない。

例えば、OHPシートを用いて、1枚目に空や山・森などの遠景の固定物を描き、2枚目には家屋や道・木や草などを描く。3枚目に登場人物を描くこととする。こうして、リアカーを引いてくるシーンでは、3枚目の人物の描かれたシートだけを右から左へ少しずつずらしていくと、右から左へリアカーを引いて登場しているように見える。ただし、人間は地上をすべるようには歩かないので、左右の足を変えたり上下したりといった「動作」をつける必要がある。これらを透明のOHPシートを利用して説明することで理解を促した。

このようにして、アニメーション作成の原理を理解した子ども達は作業の分担をきっちりとしていかに無駄なく効率よく描画していくかということを考えて作業を開始した。

本格的に作業に入ると、遠景・近景・人物などを別々に分担して描いてコンピュータ上で重ね合わせる作業をおこなった。まず、下絵を普通紙に描き、それをOHPシートへマジックで描き写した。この時点では着色はしていない。遠景の山々・近景の家屋・最前面の人物が別々のOHPシートに描かれているために、それを順番どおりに重ね合わせて、位置関係などを確認していく。これは、一般のアニメーション作成と同様の行程である。

次にイメージスキャナーを使って下絵の描かれたOHPシートの画像をコンピュータへ入力した。こうして、コンピュータ内に取り込まれた画像に着色作業がおこ

なわれるが、遠景・近景・人物と各専門の担当者を決めて、全体の絵柄の雰囲気や色合いを統一させることにした。これらの画像は、一部を拡大したり、トリミングしたりして、流用できる画像は使いまわしていくことも作業の中に組み込んで作業の省力化を図った。

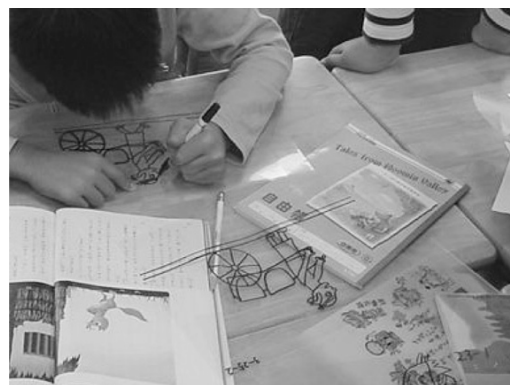
元画像が揃ったところで、画像処理ソフトウェアのレイヤー機能を使って、それぞれの画像（例えば遠景の山々、近景の家屋、最前面の人物）を読み込んで最終的な1枚の絵を完成させ、ストーリーの順番どおりに保存していった。

あとは、映像編集ソフトウェアに1枚1枚の完成画像を並べていくだけで一応「試写」段階に達する。しかし、ここからナレーションを追加したり、場合によっては、効果音やBGMの選曲などの作業もおこなうこととなる。

この作業行程の順序を、小学校4年生の段階で完全に理解させることは非常に困難であった。子どもたちのソフトウェアの操作技能の習得からはじまって、指導者側が子どもたちの作業分担をきっちり割り当て、その全体の進行状況を確実に把握しておき、的確に支援をおこなう必要があった。また、大量の下絵やOHPシート、コンピュータへ取り込んだ画像の管理等煩雑な作業も並行することとなり、円滑に実践を進めるためには、子どもたちの役割分担や責任の自覚を常に促す必要があったと言えるだろう。

こうして、なんとか完成に至った「ごんぎつね」のアニメ作品の試写を見た子どもたちは、「日頃何気なく見ているテレビアニメがこのようにして作られているなんて思ってもみなかった」と誰もが口を揃えて発言した。テレビアニメというものは、自分達は必ず「見る側」になるもので、自分達でそのようなものを作ることができるとは思ってもみなかったようである。それも、日頃から使っているコンピュータを使ってできたことに驚いていた。

これまで一方的な映像の受け手側であった子どもたちが、それを制作して発信できる側になることができたという点で非常に大きな驚きがあるとともに、メディアに対する理解が一層深まった瞬間であると言えよう。



セル画を描いている様子





アニメーション映像に  
アフレコをしている様子

コンピュータ上で着色・  
加工している様子

#### 4.2 実写映像班の進行過程

映像班の方は、撮影や編集を担当する子ども以外は、これまでの演劇をおこなう要領で活動を進行することができるために、アニメ制作よりは活動の方針が立てやすかったのではないかとと思われる。

まずは、教科書を台本に見立てて、撮影する場面設定・台詞などを書き出し、必要な物品をピックアップしていった。結局、舞台セット（大道具）や衣装、小物等、一般の演劇をおこなうのと同様の準備が必要となり、登場人物においても舞台セット上での位置や動作、台詞の練習等の活動を演劇同様におこなうこととなった。

ここで問題となるのが、架空の物語を実写化するということがイメージを完全に現実世界の映像として固定化してしまうこととなるために、原作の持つ雰囲気を出すような舞台セットや衣装を準備することが非常に難しいということである。

教科書の挿絵を見ている子ども達は、そのイメージが強く、それを実写としてあらわしたときに違和感を覚えざるを得ない。この点では、まだアニメ制作のほうがその世界観を描画することが容易いと言える。

また、実写映像のビデオ作品は一場面ごとに撮影するために、台詞を完全に暗記する必要がなく失敗も許されるために、演劇よりはプレッシャーは少なくて済む。

しかし、実写映像の作品では登場人物のアップが入るために細かい動作や表情が重要視されてくる。また、カメラアングルや撮影方向などを考えておかなければならない。演劇と大幅に異なるのは、カメラアングル（視点）が1つではないということである。つまり、物語の進行に合わせて画面の中での登場人物をとらえる大きさなどを考えて撮影していかななくてはならないのである。

これらを事前に考えておき、台本に記しておかないと、カメラアングルがどうしても平面的になってしまい、演劇を見ているように一方向からの固定アングルになってしまう。

こうした問題点を解消するために、テレビ番組の研究を事前におこなって、カット割りやカメラアングル、ナレーションのタイミングなどの研究をしておくこと

にした。視聴者としてテレビ番組を見るのではなく、制作者の側に立って見てみると、自分たちの撮影した映像との違いを顕著に見出すことができるのである。

例えば、映画では、遠景からはじまって、人物のアップまでその場面に応じて使い分けられていることなどは、すぐに見出すことができる。一度撮影した映像は、すぐに編集に入らないで、テレビ番組との比較によって何が違うのかを検討させることで、より完成度の高い映像を撮影することができるようになるはずである。

こうして撮影が終了すれば、映像編集に入るが、ここではコンピュータによる「ノンリニア編集」をおこなった。デジタル化された映像編集は、何度も編集をやり直すことができること、細かい改善を逐次おこなうことができること、またテロップやBGM、効果音、ナレーションなどの追加における利便性が高く、アナログ編集とは比較にならない。

この映像編集の大半の作業は、「必要な場面を切り出す活動」である。不要な場面や失敗した場面ではなくて、成功した場面だけをコンピュータに取り込み、それをつなげていく活動となる。この必要な場面を切り出す活動の操作はそれほど難しくはないために、子どもたちに任せてみたが、カット割りにおける意見の相違が随所に見られ、同じ映像を収録した子どもたちではあるが、使いたい映像やカットする場面やその長さにおいても各自それぞれの思いがあることが伺えた。



大道具作りの様子

屋外での撮影の様子



教室での映像編集の様子

### 4.3 相互の作品評価

作品の作成途中で、両コースに分かれた子どもたちを集めて、お互いの作品を視聴しあった。「アニメ」と「実写映像」、それぞれの共通点や特徴の違い、表現方法や効果などについて話し合うことを目的とした。また、その制作過程がどのようなものであり、その中で苦労や工夫などを発表しあった。以下は、お互いの作品を視聴後に出された意見を集約したものである。

#### 実写映像について

- ・何回でも撮り直しができる
- ・人が体を使って実際にやるので、動きがリアルにできる
- ・実際の人物のほうが本当の表情や動作ができる
- ・劇の方が、気持ちが伝わるし、わかりやすい
- ・撮る場所とか選べるし、本物を使ってできる
- ・大きな声とか出したり、セリフで気持ちを表しやすい
- ・何もしなくても立体的。
- ・一度塗り間違えたら直すのが大変(大道具や小道具など)
- ・実際に大道具や小道具を作るのは、おもしろそうだけど大変そう。
- ・劇をするとき動きやセリフを言うのがちょっと恥ずかしい。
- ・本を見たままできないうし、緊張するしプレッシャーを感じる。

#### アニメについて

- ・大きな道具などを作らなくてもできる。
- ・いろんなことがマウスをクリックするだけで簡単にできる。
- ・パソコンだと絵の大きさとか自由に変えられる。
- ・色を変えたりとかでも簡単にできるし、鮮やか。
- ・変なところは簡単に消せる。
- ・普通なら動作でできないことでもできるように作れる。
- ・コンピュータだと一度描いたものをコピーして使っていける。
- ・恥ずかしがらないでマイペースでできる。
- ・声(アフレコ)だけなら、よけいなプレッシャーがあまりかからない。練習も少なくともすむ。
- ・立体的にするのは難しそう。
- ・人の表情とか動作をうまく表すのが難しそう。
- ・ずれたりしないで描くのが大変そう。
- ・吹き込んで、大きな声はきれいに出不い。

以上のような意見が双方の作品の中間発表において活発に交わされた。自ら選択したコースの作品の「良さ」を理解することと、選択しなかった方の「欠点」を見抜くことは容易であったが、自ら選択したコースの「欠点」を見出すことは難しかったように考えられる。それだけ、自ら選択したコースの作品へのこだわりが感じられるのであるが、双方の表現手法の客観的な比較によって、その相違点を見出すことに本学習場面での目標があるために、この点は十分配慮しておく必要がある。

お互いの作品の批評をして指摘しあうことで、作品の改善に役立たせようとしたのであるが、他方の作品を批判的に見ているかのような印象を子どもたちが受けとったために、感情的になって自分たちの作品の良さを強調し、一方の作品を「攻撃」しているかのような発言が見られた。

そのために、この場面では、意見の言いっぱなしで済ませてしまわないで、双方の意見を取りまとめる指導者の役割が重要である。

それぞれの表現手法やメディアの特性を理解させるために、例えば、まず、双方の制作工程を振り返り、その制作段階における違いから十分理解を促し、完成作品の見た目の比較だけに陥らないようにするなど指導上の配慮が必要である。

## 5. 活動の評価

本実践の活動の評価においては、特に細かい観点を定めたわけではなく、常に個別の活動の様子を把握し、文章表現による的確な評価をおこなうことに努めた。

子どもたちには毎時間、「自己評価シート」を記入させることにして、本日の活動履歴・反省点・次回の活動の展望を書かせることにした。活動履歴には、誰とどのような作業をしたのか、他人の活動を見て、自分の活動はどうであったのかなど、自己評価と相互評価を加味した内容を書くように指導してきた。また、双方のコースともに小学校4年生としては高度なメディア活用をおこなっているために、これらの活用上困っていることは無いか、どの程度理解し活用できているのかという点も評価シートに書かせることにした。

これらの評価シートと授業中の活動の様子を元にして最終的な評価をおこなうことにしたが、活動の特性上、数値的な記述をおこなうことができず、文章記述でおこなってきた。

これらの評価活動の改善点として考えられることは、本活動において想定される活動内容を予測しておく、事前に文章表現力や朗読や演技力の程度、コンピュータ活用のスキルや図画工作のスキルなどを把握しておく必要があった。これらは、数値的には計測しがたい観点ではあるが、本実践に、それらの能力がどのように生かされたのか、またはどの程度の能力が育成されたのかを見極める基準として事前にまとめておく必要があったと考えられる。

## 6. 今後の課題と展望

### 6.1 本実践を終えて

本単元の学習は10月下旬に始まり、子どもたちの意欲と工夫に支えられ3学期にまで及んだ。劇における道具づくりやアニメの各フレームの下書きなどは、

図工の時間として扱っていたが、それでも国語科の1つの単元として扱うには要した時間が長すぎることは否めない。

しかし、「映像として表現するために何回も何回も文を読んだ」と記した子どもらが何人もいたり、具体的な目標を持たなかったことによって、「読まされる」のではなく、「自ら読み、内容に関して意見を交わす」という学習場面が自然に見られたことは大きな成果であった。これは、「表現するために考える時間」を十分確保して取り組めたことの影響が大きい。

こうして、活動が進むにつれて、「文章から読み取ったことを具体的にイメージすること」まではできるようになってきた。

しかし、そのまま思い通りに表現・実現できず、まだ演技力や描写力が備わっていないために、もどかしさを感じていた子どもが大勢いた。文章を読み解くことができたとしても、そのイメージ通りに道具を作るには材料も大工道具もそれらを扱うスキルも必要である。また、登場人物の感情を読み取ることができたとしても、それを表す演技力が備わっていなければ、表現したことになる。さらに、抱いたイメージをイラストに描こうとして、そのイメージをうまく表せなくて、納得するまで何度も書き直す子どもたちもいた。

そのために、完成した数分の作品の中では感じるができないが、その作品の完成に至る過程を重要視し、思考力や想像力をどのようにして働かせたのか、そのための努力や工夫にはどういったものがあつたのかをもっと制作過程の細部に渡って評価していく必要があつた。これらの評価を的確におこなうためには、本単元に入る以前にどれだけの能力があるのかを計測しておく必要があることは既に述べた。実践を終えた段階でもこの点に関しては、改めて実感するところであり、図画工作や特別活動などの評価を事前書き表しておき、本単元の取り組みにどのように影響しているのか、またはどれだけ力が伸びているのかななどを客観的な観点を定めて判断・評価することが重要である。

## 6.2 単元構成の再構築・再検討について

「ごんぎつね」は、全教科書に採用されている物語である。よって、各学校が本実践のような取り組みをすることによって表現の仕方が各学校で異なることは容易に想像できる。各学級や学校間で異なる発想をしている場合にはどうしてそういった場面設定をしたのかなど、お互いの作品の相違点を探るなどの取り組みが考えられる。同じ文章を読んでも、表現の仕方が多様にあることや解釈の違いがあることなどをより深く感じることができるはずである。

今回の実践では、アニメーションと実写映像との制作工程や表現手法の比較をおこなってきたが、同じ手法で作成された作品同士を比較することで、手段が同

じであっても様々な表現方法や解釈の仕方があることが理解できるはずである。

よって、今回のような単元目標を設定した場合に、全編をアニメーション化または実写映像化するよりも、1つの場面を抜き出して、各班で取り組める体制を整え、完成作品を通しての「話し合い」に主眼を置いた実践に再構築することも考えられる。長編作品を完成させることに多くの時間・労力を割くよりも、1つの場面を決めて徹底的に表現手法を研究し、外部評価やプロの映像を参考にして、より良い作品に改善していくということが想定されるのである。今回は、試行的な取り組みであり、子どもたちの強い願いもあつたために、全編を映像作品化したのが、時間数や目的を絞ったカリキュラムに再構築することも考えていきたい。

今回は、物語を2種類の表現で映像化するという大掛かりなものであつたが、こういった活動を通して、自分の考えを自分の言葉で積極的に表現する態度や能力の育成に注視し、「国語を適切に表現する能力」、そして表裏一体をなす「国語を正確に理解する能力」の育成に努めていきたいと考えている。

この場合に、表現手段の1つとしてやはり情報メディアを活用すること、そして表現手段に映像を用いたり、伝達手段に通信ネットワーク等を活用する場合には、メディアリテラシーの育成も念頭においた実践を構築する必要があると考えられる。

本実践においては、当初の単元目標以外に、多様なメディアを使い、それぞれのメディアの特性を生かした創作活動ができたことによって、「作り手の側に立って情報を発信することのできる力の育成」や「映像表現とアニメーション表現の制作過程を理解し、双方の違いを把握できた」のではないだろうか。これらが、まさにメディアリテラシーの育成につながっていると考えられる。

一方、本実践は、国語科および図画工作科の合同科目的な扱いでおこなってきたために、教科の目標にどうしても縛られてしまう面があつた。子どもたちの自由な発想を取り入れた授業展開や、作品を通しての学校間交流など多岐に渡る展開が可能であつたにもかかわらず、その方向に進むことができないでいた。

今後は、総合的な学習の時間での内容を取り扱いも念頭に入れて、再度カリキュラムの再構築を検討したい。

## 参考資料

- 1) 和歌山大学教育学部附属小学校 紀要 第28集 p49-52
- 2) 小学校国語科学習指導要領 (文部科学省)
- 3) 小学校4年生国語科教科書 (光村図書)
- 4) 情報教育の実践と学校の情報化～新「情報教育に関する手引」～ (文部科学省)