

複合的教育効果をもたらすデジタル紙芝居の制作

立命館守山中学校 教諭 木村 慶太

kimura-k@mrc.ritsumei.ac.jp

葛城市立磐城小学校 教諭 山田 幸生

ma64wx78ml@kcn.jp

キーワード：デジタル紙芝居、小中連携、国際理解、情報モラル（著作権・許諾）、アサーション

1. はじめに

筆者らはこれまでコンテンツと学習方法を工夫することで、ICT教育を通して情報スキルの習得だけではなく、他の教育目標をも複合的に達成できる学習プログラムについて研究と実践を重ねてきた。

その中でも、デジタル紙芝居は、幼・保・小・中全ての園・所・学校・校種において、優れた教材となる可能性を持つことがわかつてき。本実践研究は、これまでの研究を踏まえ新たに開発したデジタル紙芝居教材と、そこから広がる学びの可能性について追求するものである。

2. デジタル紙芝居教材の開発と視点

(1) 題材の設定

題材は日韓の昔話とした。隣国である韓国には、日本と酷似した昔話がいくつかあり、本実践の中に国際理解の視点を取り入れることができると考えたためである。その中から「さるかに合戦（日本）」と「あづきがゆばあさんとトラ」を選んだ。「さるかに合戦」は5大昔話のひとつであり、「あづきがゆばあさんとトラ」も韓国においては、非常に著名な作品である。

(2) 学びの広がりに関する考察

本実践研究から広がる学びについて考察を行った結果、以下の4点の教育的効果を期待できると考えた。

i. 情報スキルの向上

小学生はgif画像、中学生はアニメーションgifの制作を通して「画像処理」「動画制作」の技術を身につけることができる。

ii. 情報モラル

制作するデジタル紙芝居の参考図書の出版社に使用許可をいただくことにより、「著作権」に関する学習となる。

iii. 国際理解教育

「さるかに合戦」と「あづきがゆばあさんとトラ」のストーリーを比較することにより、国際理解教育の視点である自文化と異文化の共通性と差異性に関する学びを広げることができる。

iv. アサティブな表現

昔話は、幼児を対象としたストーリーであるため、表現が非常に柔らかい。児童・生徒に紙芝居のナレーションを考えさせることにより、アサティブな表現に関する学習の教材となる。

日韓昔話のデジタル紙芝居制作を通して広がる学びのウェーピングについて図1に示す。

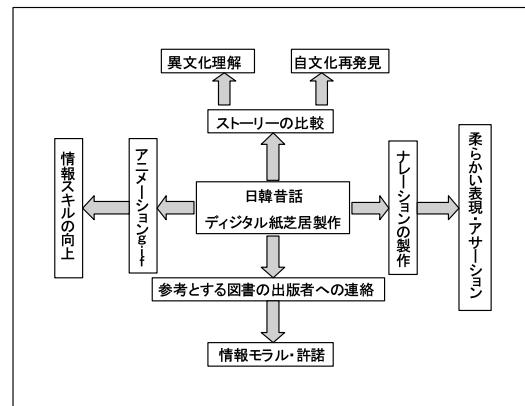


図1 デジタル紙芝居制作から広がる学習効果

3. 実践の概要

(1) 素材の準備

実践の前に、児童・生徒がデジタル紙芝居を制作するための素材を用意した。トラ・おばあさんなど単独の絵を黒線で外形のみを描いたものとした。（ぬられていねいぬり絵状態。図2）

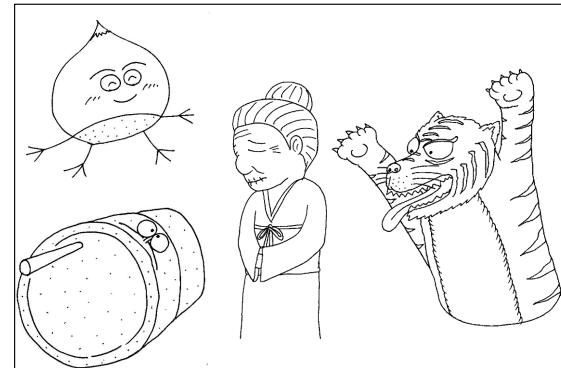


図2 デジタル紙芝居用素材

(2) 小学校における実践

小学校では、6年生を対象に『道徳』の時間に実施した。韓国昔話に関する事前学習（1時間）の後、実習授業（3時間）を行った。

ソフトウェアはWindowsの『ペイント』を使用し、児童には着色のみを行わせた。

小学校では着色した素材を組み合わせ、静止画のデジタル紙芝居をナレーションとともに完成させた。また、着色した素材とともに、中学生にアニメーション化を依頼する電子メールを送付した。

その後、アニメーション化され手元に戻ったデジタル紙芝居を近隣の幼稚園・保育所に持参し上演を行った。中学生へのメール依頼は「失礼がなく誠意が伝わ

るよう」、幼・保での上演は「わかりやすく楽しんでもらえるように」と児童により意味での緊張感を与え、引き締まった気持ちで取組むことができた。

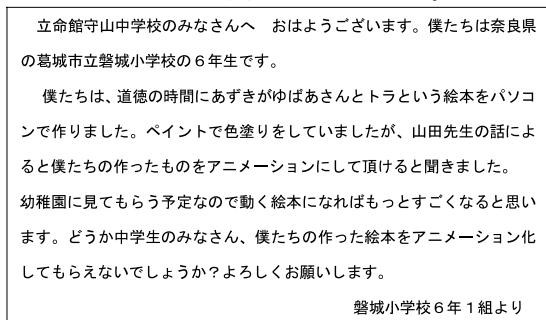


図3 小学生から中学生への依頼メール



写真1 「ペイント」で紙芝居を制作

(3) 中学校における実践

実践は1年生技術科の「情報とコンピュータ」領域におけるアニメーション制作の授業において全7時間で実施した。まず、事前学習として生徒各自がインターネットを用いて日韓の昔話に関する事前調査を行った。今回、取り上げたもの以外にも「ふるやのもり」(日本)と「とらとほしがき」や竜宮城に犬と猫が行く話など、類似した昔話について調査した。(1時間)

続いて「さるかに合戦」を素材にアニメーション制作の練習を行った。参考図書とした「さるかにばなし」の出版社に電話連絡し、絵本内にある挿絵をイメージスキャナ等でデジタル画像とした後、加工しアニメーションとして制作したいとお話しした。

担当の方は非常に丁寧に対応してくださり、この絵本一冊でも挿絵や文章はそれぞれ作者が著作権を持っており、出版社としてその加工は許可できないこと、またその作者への連絡先も教えることができることなどを話してくださった。出版社として当然の回答であるが、生徒たちは改めて著作権の重要性について学びを深めることができた。出版社のアドバイスと参考図書をもとに自分たちで絵を描き、画像処理とアニメーション制作の基本事項を学習した(2時間)。(図4)

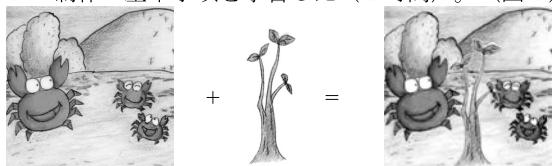


図4 さるかに画像処理練習

C E C成果発表会

その後、小学生から依頼メールを受け取り「あづきがゆばあさんとトラ」のアニメーション制作に取組んだ(4時間)。(図5)

小学校での実践と同様に、小学生から「幼稚園で上演する」という前提での依頼を受けてのアニメーション制作は「へたなモノは作れない」という意識を中学生に与え、精一杯の作品をつくろうという意欲の向上につながった。

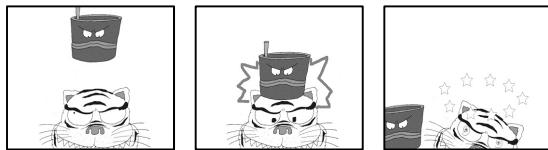


図5 『あづきがゆばあさんとトラ』アニメーション

4. アンケートの実施

実践の前後に、「情報スキル」「国際理解」「情報モラル」「アサーション」の4項目について、小・中ともに7件法で児童・生徒の意識について、アンケート調査を実施した。アンケート結果に対してT検定(片側検定)を行い意識の変容について分析した。

5. 成果と今後の課題

アンケートの結果から、「日韓昔話デジタル紙芝居」の制作学習を通して、「情報スキル」「情報モラル」「国際理解」「アサーション」の4項目について一定の成果が期待できることがわかった。

国際理解教育の観点においては、学習の題材として、ある国の民話や昔話を取り上げることは、その国への関心を自然と高めることが明らかとなった。また、自文化との共通性を認識することで、より親近感を抱くこともわかった。さらに小学生においては自文化学習への意欲を培う可能性を見いだすことができた。

中学校での教科学習内における国際理解教育は、英語科・社会科が中心となることが多いが、本実践により技術科だけではなく全教科における異文化理解教育の可能性について提案することができたと考えている。

また中学校の生徒たちは、出版社への使用許可を通して、著作権について今まで以上に厳しく考えることができるようになった。その後の授業や文化祭等のための資料調査においても、常に「出典」を意識するようになったことは大きな成果であった。

さらにアニメーション制作を通してある程度の情報スキルを身につけ、それが子どもたち自身の情報技術への自信につながっていることもわかった。

アサーションについても、生徒に一定の意識変容は見られた。しかし、まだまだ取組の内容には改善すべき点があると考えられる。

その他、小学生に対する情報モラルのわかりやすい指導法や、学習した特定の国だけではなく普遍的な「異文化理解」へと繋がる学習指導法などを、さらに検討し発展させていきたいと考えている。