

特別支援において放送番組を活用して映像制作をする授業実践

東京都武蔵野市立境南小学校いとすぎ学級 主任教諭 川口 尚人

院内学級小3～6年 総合的な学習 キミなら何つくる？

番組の特徴

図工のテーマを1つとりあげ、自分の思いを表すための「発想・構想」の過程を大切に伝えている。そのほか技術的なポイントを提示。また、小学生が実際に制作した作品を『スクール図工』というアプリで動画配信。「自分はこう作りたい!」と思わせる番組。

研究の概要

本学級では、短期間の在籍で、個別学習や多学年での活動が主となる。そういった実態でもこの番組を活用することで、同年代の児童の反応や技術的なヒント、作品紹介を見ることで自分一人ではない安心感を持ち、制作をイメージしながら活動することができた。また、映像制作という総合的な学習の時間において、各学年の発達段階に即したねらいをそれぞれが進めることができた。視聴の様子やアンケート、ワークシートからも本単元では番組視聴が活動する上で大変効果的であった。

授業デザイン(2単位授業時間)

活動名:カクカク!わりピンアニメーションを作ろう
(割ピンで人形を作って、それを動かし、デジカメで撮影してアニメーションを作る活動)
目標:アニメーションの作り方が分かり、思い描いた動きをアニメーションにして表現する

導入

番組名とタイトルを板書

番組視聴

「カクカク!わりピンアニメーション」

アプリ視聴

『スクール図工』の「みんなの写真」で動画を見る

自力解決

割ピンでの人形作り→ストーリー構想→デジカメ撮影→映像確認

お互いに友達の作品を見合い、感想を言い合う。個別学習の場合は、以前に制作した友達の映像作品を見て感想を言う。

まとめ

自分の活動や友達の作品の感想をワークシートとアンケートでまとめ、書いたものを発表し合う。



自分の活動も振り返り、○○を参考に振り返ります。	わびピンアニメーションの制作が楽しかった。	わびピンアニメーションが楽しかった。	わびピンアニメーションが楽しかった。
自分の活動も振り返り、○○を参考に振り返ります。	わびピンアニメーションが楽しかった。	わびピンアニメーションが楽しかった。	わびピンアニメーションが楽しかった。
自分の活動も振り返り、○○を参考に振り返ります。	わびピンアニメーションが楽しかった。	わびピンアニメーションが楽しかった。	わびピンアニメーションが楽しかった。

番組や関連動画クリップの活用意図

分かりやすい説明と注意点や成功例の提示

実際の制作工程を見せることで、制作の見通しがあった。番組で失敗例や成功例を示されていたので、作品のイメージがもちやすかった。動きを決めるまでの思考過程も出演者が独白していて、動きを決めるためのヒントになった。

大量の作品に出会える場の設定

番組HP内の「アルバム みんなの写真」では、同年代の児童の大量の作品例を動画で見ることができる。個別学習の児童でも、クラスでみんなと活動しているような気分になって、活動への意欲が高まった。

思考の可視化にかかわる教師の工夫

思考を整理しながらその過程を記録

教員や友達と気楽に会話ができるように画面を囲んで一つの映像を取り上げて意見を交換した。自分が作ろうとする主人公のイメージを自由に紙に書いて考えを整理することができるように、一人一人の作業スペースを確保した。

絵コンテを描いて主人公の動きをチェック

絵コンテで動きを確認しながらストーリーを考えた。動きをイメージできるように、背景画の上で割ピン人形を実際に動かしてストーリーを決めた。

友達との話し合いの中で自分の思考過程を確認

友達や教師に主人公を決めた理由やストーリーを作っていく思考過程を発表した。番組や「みんなの写真」、友達の作品や意見などから参考になったところを発表し合うことで、思考を整理していく過程が確認できた。

生き生きと学ぶ子どもの姿

子どもの自己評価から(口頭での聞き取り・ワークシート)

- また番組を見て授業したい。
- 作るのがおもしろかった。
- 最初に考えたアニメーションとほとんど同じものができてとてもうれしかった。
- 先生と一緒に撮影できたのも楽しかった。

評価シートから(個別学習用に項目を変更)

1回の授業だけで、継続的に評価ができないため、実践後にとったアンケートから見られた項目は以下の通りであった。

- 「学習への取り組みに関して(a)」と「放送番組を使った学習として(d)」の項目がよい評価だった。

実践を終えて

入院中の児童が活動を制限されている中で、少人数で短い時間の中でのアニメーション制作であったが大変効果的であった。活動内容を具体的に示されていて、制作しようとする動きをイメージしやすかった。視聴後すぐに児童が生き生きと活動しはじめ、児童の手で映像作品を作成・発表しようという総合的な学習としての活用がスムーズにできた。今後、ほかの回でも特別な支援が必要な子が生き生きと学べる活動を設定していきたいと考える。