

# おうちの図工室・美術室

## ○（マル）物語 the animation

対象学年 高校1年生～高校3年生

想定時間 最低2時間～

### 題材の内容（子どもたちへ語りかける言葉の例）

ここに、1枚の紙があります。紙には○（マル）が1つかいてあります。  
今回は、○で始まり、○で終わるストーリーを1人1人が考えて、パラパラ漫画の要領でアニメーションを作成します。そうすればみんなのアニメが○によって一つのストーリーにつながります。全員の作品をつなげ合わせて一の「○（マル）物語」をつくりましょう。  
では、この○が○の形に行き着くまでには、いろんなことがあったのでしょうか。艱難（かんなん）辛苦か、順風満帆か、それはあなたの想像次第。  
みなさん1人1人の○をめぐるお話を見せてください。

- 事前に用意した「○」だけが書かれたプリントを1枚持ち帰ってください。
- ○で始まり、○で終われば、あとはあなたの自由にパラパラ漫画を制作してください。枚数制限もありません。
- 紙の大きさも変えていいです。紙から飛び出したっていいです。もう、なんだっていいですよ。ただ、必ず○で終わってください。
- 鉛筆やペン以外にも、イメージに合うようにいろいろな描画材料を検討してみてください。
- 出来上がったパラパラ漫画を無料のアニメ制作アプリ「STOPMOTION」を使って、動画にしてみましょう。
- 物語の解説を別紙につけてもよいですし、映像だけで楽しませたい人はなくてもよいです。
- ストーリーを創るにあたって、試したこと、うまくいかなかったこと、面白かったこと、気が付いたことなど、苦労の後を作文して教えてください。

### ANCS としてのねらい

自己を深める

共感性

深く見つめる

社会への広まり

自己を深める

○から連想されるこれまでの経験を導き出すだけで、本来○の形や意味とはとは全く異なるイメージに自身の経験をつなげて記憶していることに気がつきます。

社会への広まり

他者や社会とのつながりが「○」という記号やアイコンのみで可能であることを踏まえ、集団や仲間作りの可能性の契機は多様であることを理解します。

### 三観点

知識・技能

絵の連続を短時間で見ることで、脳内で動画として認識する知識を用いて、「動き」や「変化」を表現しようとしている。

思考・判断・表現

○からの連想される要素を経験から導き出し、組み合わせて自分だけのオリジナルストーリーを生み出そうとしている。

主体的に学習に取り組む態度

絵の変化の連続によって、「動き」としてとらえることができる面白さを味わおうとしている。

# おうちの図工室・美術室

活動の足あと・子どものことば

動きを自然に見せるために  
自分で動きを再現してみた

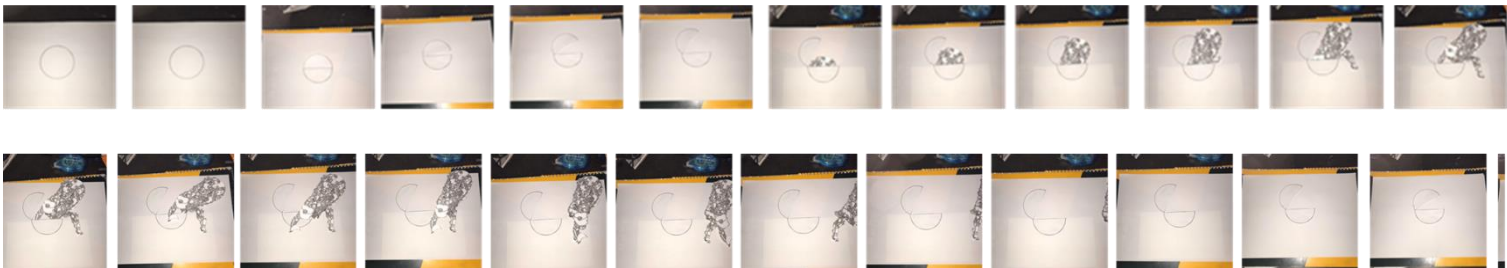
どういう風にしようかな  
と考える時間が楽しい！

早くほかの人の作品と  
つなげてみてみたい！

この女の子は身体能力がめっちゃ高くて、穴におちても、着地を完璧に決めます。  
そして、なぜか無限に穴に落ち続ける無限ループです。  
落ちるときの動きが難しくて、自分で同じポーズをしてみたり、体の仕組みを調べながら表現しました。もう少しコマを増やした方が自然に動くように思いました。



巨大メカがボール状の基地から出てくるシーンです。  
動きが自然になるように何度も撮りなおしながら、パーツを動かしていきました。  
手際よくもって表現できるようになれば、いろんなことができるかもしれないと思いました。



自分なりのストーリーを考えて、それを絵にして表現するのが楽しかったです。  
普通の宿題や自宅学習の課題とは違う考え方で取り組むので、気分転換にもなりました。  
はやくほかの人の作品も見てみたいです。