

生徒が意欲的に取り組むためのコンピュータの活用 ～アニメーションソフトを利用したコンピュータ学習を通して～

上柴中学校（実践・報告者） 青木寿夫

1 題材名 アニメーション作成ソフトウェアを利用した学習

2 題材設定の理由

情報のデジタル化の原理でもある、「動画は静止画をパラパラ漫画のように表示する」ことで表現されているということを理解し、アニメーションが作成できることを学びオリジナルのある作品づくりをする。

3 単元（題材）の指導

(1) 目標

- ・アニメーションに関する基本的な考え方を理解させ、簡単なアニメーション作成ソフトを用いて作品を作ることができようにする。（関心，意欲，態度）
- ・身の回りのテーマを取り上げ、個性的な作品を完成できるようにする。（技能，創意工夫）
- ・生活のアニメーションの役割を理解させる。（知識・理解）

(2) 指導計画（8時間扱い）

- ・アニメーションの原理-----0.5
- ・アニメーションソフトの操作-----2.5
- ・テーマによるアニメーションソフトによる作品作り-----4（3/4）
- ・作品の Web ページ化とアニメーションの利用-----1

(3) 本時の指導

本時のねらい

個性的な動きのあるアニメーション作品を作ることができるようになる

指導観

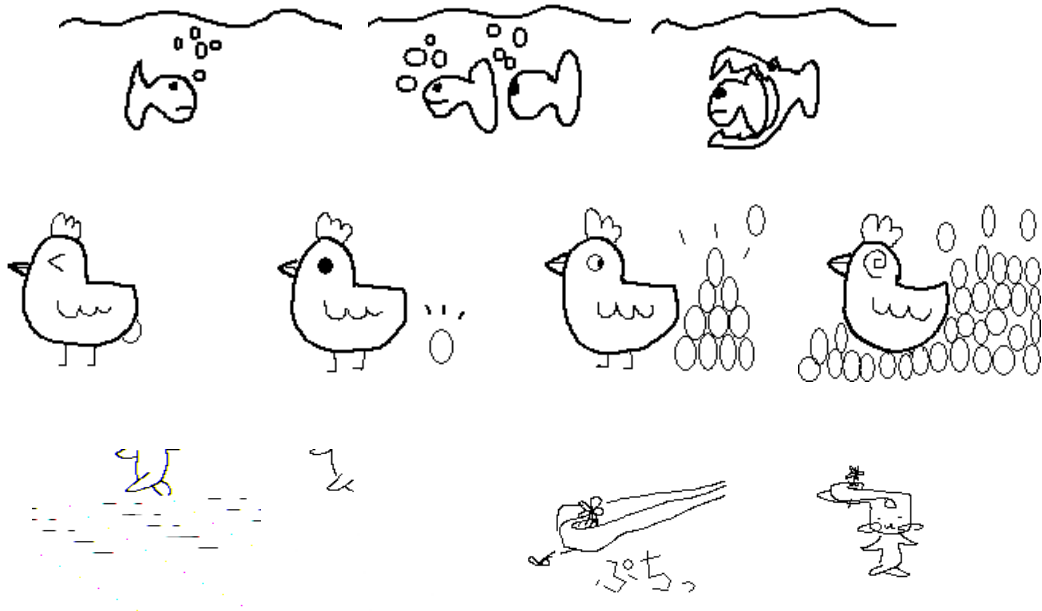
ここでは、身近なテーマに沿った作品づくりをする。生徒がアニメーションを作成しネットワーク上で作品を他人に伝えることで、コンピュータが持つ情報の共有・発信機能にふれ、情報を適切に発信する能力の育成にもあたりたい。

展開の概要

学習過程	学習内容・活動	指導上の留意点	主な評価の視点【評価】
導入	本時の学習課題 本時の実習についての説明を聞く。各自の課題に取り組もう	・前回の授業で学習したことを踏まえてアニメーションを作成するよう指示する。 ・生徒には見本（例）を示す。<動画 PC プロジェクト>	・各自の学習課題を十分に把握できたか（関心・意欲）
展開	実習 <動画 PC へ移動>	・各自アニメーション作成ソフトを利用し、アニメー	・アニメーションを作成させながら、適切な枚数についても考

開	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション作成実習の開始 ・ファイルを開く ・ファイルの保存 	<p>ションを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマは「動物」 ・自分の表現したいアニメーションをクラスみんなに分かってもらえるような作品になるよう指示する。 ・アニメーション作成ソフトの次の機能を独力で操作できるようにさせる ・コピー・貼り付け ・インターバル <p>編集画面にならないなどつまづきのある生徒に支援する。</p>	<p>えさせる。</p> <p>使用ソフト 「EasyToon」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・進度の差があり、早くできる生徒とそうでないで生徒ができると思われるが、早くできた生徒には、フレームの枚数で調整する。 ・操作できる機能は、生徒の進度により減少させる。 ・自分のアニメーション作成に自信を持たせることが重要であり、評価は、良い点をあげることから行い、改善点を指摘するようにする。
ま と め	<p><生徒用へ移動></p> <p>作品発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時に作成した作品を閲覧する 	<p><教師用プロジェクト></p> <ul style="list-style-type: none"> ・全体的に見てのアニメーションの評価をする。(良かった点を中心にする) 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の成果を認め合い、次時の意欲付けを促す。(知識・理解・関心・意欲・態度)

4.生徒作品(アニメーションの一部を静止画として表したもの)



5.成果

今回題材として設定したアニメーションは、衛星画像の雲の動きなどに用いられている身近な表現方法であるが、生徒は、コンピュータで絵を描いた経験は多くあるが、アニメーションについては操作が複雑に思えるためか、経験がほとんどないようであった。しかし、一枚一枚の簡単な絵を作ることができれば、比較的簡単な操作で「動く」ソフトウェアを利用することにより、生徒は、さらに興味を持って「動き」を改良・工夫していく生徒も多かった。

