

## 本時のねらい

- ・自分で制作した作品を用いて動画編集をし、アニメーションを制作する。

## 本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・生徒自身が制作したフェナキストスコープを1コマずつ撮影して画像編集でトリミングし、画像を連続・ループするように繋げて動画編集をする。  
フェナキストスコープ：回転できる円盤に連続した絵を描いて作るアニメーション装置
- ・作品をタブレットに取り込む方法から、動画編集の技術までを身につける。
- ・Google Classroom に作業手順を記載することで、自律的な活動を促す。操作が苦手な生徒には個別で教えていく。

## 活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・Google Classroom
- ・フォト（トリミング）
- ・動画編集ソフト（ビデオエディター）
- ・テレビモニター

## 本時で育む主な情報活用能力

K-STEP4, S-STEP2

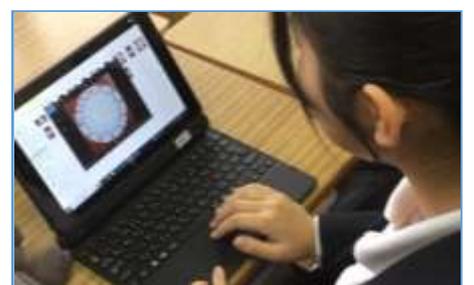
該当番号の詳細内容は「大阪府情報活用能力ステップシート」から確認できます。



## 本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT活用のポイント・工夫
導入 (10分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Google Classroom を開き、前時の課題（写真撮影・画像編集）と流れを振り返る。</li> <li>・本時のめあてを確認する。 「動画編集をおこない、アニメーションを制作しよう」</li> <li>・本時の動画編集について、Google Classroom に事前に載せてある資料を確認する。【写真1】</li> <li>・肖像権や著作権についても再確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テレビモニターを使用して、Google Classroom や資料を映し出す。</li> <li>・動画編集の完成形を説明する。 (全12コマのフェナキストスコープを使用しているため、全体が写っている画像12枚を3回とコマ全体を拡大した画像12枚を5回並べる。画像の表示時間を全て0.1秒に設定し、合計秒数が9.6秒になっているか確認する。)</li> </ul>
展開 (35分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・互いに教えたり、互いの作品を見ながら制作（他者参照）したりできるよう、班の形にして編集を進める。【写真2】</li> <li>・Google Classroom の手順を確認し、制作を進める。【写真3】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・編集ソフトの操作方法や流れについては、前時までのGoogle Classroom に記載し、いつでも閲覧可能な状態にしている。</li> <li>・ショートカットキーなども授業の中で教えている。</li> </ul>
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーションが完成し、動画ファイルの保存が完了したらGoogle Classroom に作品を提出する。</li> <li>・提出完了後、振り返りシートを記入する。</li> <li>・制作途中の場合は、次回の授業までに、画像編集までを終わらせておく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファイル形式等に誤りがないかを確認し、Google Classroom に作品を提出する。</li> </ul>

## 1人1台端末を活用した活動の様子



【写真1】Google Classroom に流れ等を記載 【写真2】教え合いをする生徒たち

【写真3】作品を制作する生徒

## 児童生徒の反応や変容

- ・画像・動画編集に興味がある生徒が多く、描いたイラストがアニメーションになって実際に動くので、驚いたり、喜んだりしていた。
- ・作業に慣れてくると、ショートカットキーの他、複数の機能を使いこなせるようになり、編集技術の向上や、作業速度の向上が見られた。
- ・完成した動画を見て、1コマあたりの秒数を変更して、より見栄えが良くなるように工夫する生徒も見られた。

## 授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・スマートフォン等の普及により、短編動画等が身近になった生徒たちは動画編集の技術に対して興味を持っていることが少なくない。タブレット端末で作品を作る経験は、生徒の将来にも繋がる。今回のような動画作品をコピー用紙等で制作しようとする、100枚以上のイラストが必要だが、フェナキストスコープであれば、より少ない材料で連続する完成度の高いアニメーションを制作することができる。