

本時のねらい

○Stop Motion を使い、自分が想像した世界を物語動画にし、ムーブノートやオクリンクを使って作品を学級全体で共有する。

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

- 自分が作ったキャラクターを主人公とした物語を各々が動画にする。
- クラスで撮影の工夫や面白さをミライシードを活用して共有する。

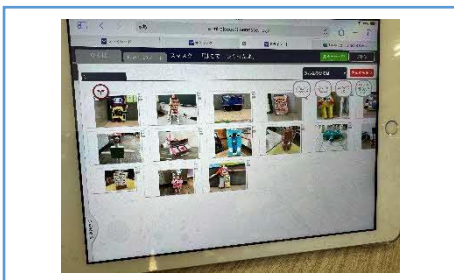
活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

・ミライシード (ムーブノート・オクリンク) ・Stop Motion Studio ・電子黒板

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"> ○前時の学習を振り返る。 ○本時の課題をつかむ。 「はこでつくったキャラクターをつかって じぶんだけのものがたりをつくろう」【写真1】 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時につくった作品の写真を事前にムーブノートの広場に提出しておく。 ○友だちの作品を見て、そのキャラクターにどんな動きをしてほしいかコメントに書き込む。 ○自分の作品に書き込まれたコメントの内容を踏まえて、本時で撮影する動画の見通しを持たせる。
展開 (25分)	<ul style="list-style-type: none"> ○Stop Motion Studio をもちいてコマ撮りアニメを撮影していく。 <p style="text-align: right;">【写真2】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○コマ撮りアニメの基本的な作り方（静止している物体の写真を、少しずつ角度や位置を変えて何枚も撮影）については前時で説明し、今回は自分が撮影しようとしている内容になっているかを確認する。
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○作った動画作品を書き出し、オクリンクの提出ボックスに提出する。 ○自分の作品のポイントを説明し、作品の発表を行う。 <p style="text-align: right;">【写真3】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○オクリンクでは動画も提出することができ、他の児童の作品を見ることができる。 ○友だちと鑑賞することで作品に対する見方や感じ方を深めたりすることができる

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



【写真1】ムーブノートに書かれたコメントを確認する



【写真2】コマ撮りアニメを撮影している様子



【写真3】自分の作品のポイントを説明し、作品を発表する

児童生徒の反応や変容

- 自分でつくったキャラクターの写真をクラスで共有し「こんな物語がみてみたい」という意見交流をしました。そこから、キャラクターが生きているかのように見せるには、どのように撮ればよいか、また、世界観を考え撮影に取り組んでいました。友達と協力しながら撮影したり、物をつかって撮影したりするなど、各々の工夫がみられました。初めの意見交流を基に撮影した児童もいれば、自ら物語を考えた児童もいました。
- 作った動画をクラスで共有し、工夫した点や意見を取り入れた点など発表をし、作品を自分の作品と比べることで、「すごい」「こんな撮り方があるんだ」などと気づく点が各々あり、作品に対する見方や感じ方を深めることができました。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- 机やいすを教室の外に出して、広いスペースで撮影をしました。中庭や廊下、階段でも撮影していた。
- 静止している物体の写真を、少しずつ角度や位置を変えて何枚も撮影するとキャラクターが生きているかのようなアニメーションが作れる。
- 今回は位置がずれたり、動かす距離が長すぎたりしたが、コマ撮りを楽しんで体感することができた。1年生の活動なので、クオリティより自主性を尊重して、それで完成として楽しんだ。