実践者●鹿児島市立天保山中学校・脇田武志

30秒CMで思いを伝えよう！

コンピュータを使って自己表現

本時の学習内容

指導目標と評価

コンピュータのマルチメディア的活用の1つとして自分の思いを伝える30秒間のアニメーションCMを作成させる。

ペイント機能で描いた絵・アニメーション・音を組み合わせ幅広い表現による作品を作成させる。

評価：自分が伝えたい内容を的確に表すための表現手段としてコンピュータを活用する。

単元・項目

●技術・家庭3年●マルチメディアを利用した表現

対応する学習指導要領の内容

技術・家庭　技術分野／2　内容
B　情報とコンピュータ
(5) コンピュータを利用したマルチメディアの活用について，次の事項を指導する。
ア　マルチメディアの特徴と利用方法を知ること。
イ　ソフトウェアを選択して，表現や発信ができること。

ソフトウェア
使用形態：ツール
ソフトウェア名：ハイパーキューブNet2
使用OS：Windows2000

ハードウェア
使用機種：MY26U/B-D…36台
周辺機器：なし

教室環境
使用教室：コンピュータ教室
ネットワーク：校内LAN，インターネット

学習指導略案

単元指導計画（全体時間8時間）

(1) 昨年までの生徒の作品鑑賞……0.2時間
(2) 製作条件提示……0.2時間
・30秒前後にまとめる　・アニメーションを入れる　・オリジナルである
・自分の思いを伝える作品である　・作品タイトル　・製作者名も入れる
(3) 製作のための基礎練習……0.6時間
(4) 絵コンテ描き……0.5時間
(5) CM作成……6時間（本時）
(6) 班別鑑賞会……0.5時間
(7)（優秀作品は作品展出品および文化祭でも上映）

本時の目標と展開（本時（5）の5・6時間目） 平成16年6月，生徒数34名

コンピュータのマルチメディア的な活用として自分の思いを伝える30秒CMを作成する。
(1) ペイント機能で描いた絵・アニメーション・音を組み合わせ幅広い表現による作品を作成する。
(2) 自分が伝えたい内容を的確に表すための表現手段としてコンピュータを活用する。

学習活動	機器，教材・教具	指導上の留意点
①CMの全体構成の再確認	絵コンテ用紙	・絵コンテをもとに再確認させる。 ・手直しがあれば随時行わせる。
②CMの背景画・アニメーション部品作成	コンピュータ	・画面の切り替え効果や時間で画面を切り替える方法を再確認する。 ・アニメーションで使う絵は部品保存させる。
③アニメーション・テロップの挿入		・アニメーション機能を使った文字テロップを入れる方法についても説明する。
④さらに工夫した効果的な表現方法を考える	サンプル音データ マイク 校内LAN	・余裕のある生徒にはサンプル音を使った音響効果やナレーションの挿入をさせる。 ・効果的な表現をしている生徒作品を随時紹介する。
⑤作品を見直し，仕上げる		・おたがいの作品も参考にさせる。

資料▶▶CD-ROM　ワークシート　生徒の作品

▲生徒の作品

実践の工夫

1-めざしたこと
コンピュータのアニメーション機能を使って自らがCM作成する実習において，自分の思いを上手に伝えられるようにアニメーション機能や音などを効果的に使いながら，コンピュータのマルチメディア機能のおもしろさも体験させたいと考えた。

2-アイディア
アニメーション，効果音などを入れた作品作りをめざした。
作品構想を練るために，絵コンテを描かせてから取り組ませた。
過去の生徒の作品を視聴させてから制作に取り組ませた。
共通課題で基本操作実習を行ってからCM制作を行わせた。

3-その効果
自分の考えを表現し，伝える手法が身についた（表現力）。CM企画・構想・制作・発表という作業は，生きる力の1つになっていく取り組みになった（企画力など）。
著作権，肖像権などにもふれ，作品を著作物として扱う意識などももった（情報モラル）。

実践のポイント

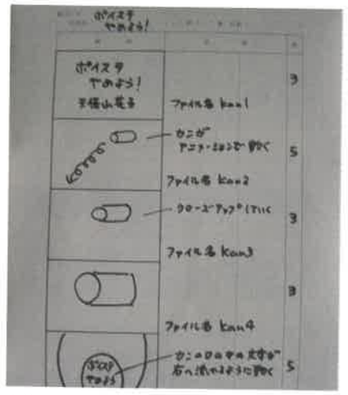
1- テレビCMおよび昨年度までの生徒が作ったCM視聴

ここでは，テレビ映像の中でCMがどのように流されているか，ビデオ録画したものを文字や音の使い方などポイントを押さえて数本視聴させた。

その後，昨年までの生徒が作ったCM数本を参考作品として視聴させ制作の意欲づけを行った。

2- 作成法説明・基礎実習

ここでは，簡単にCM作成のしかたを説明し，使用ソフトのプロジェクター機能）の基本操作実習を行った。



▲絵コンテの例（ボイステやめようCM）

◎基礎実習で確認した主な操作
・描いた絵の入れ方
・画面の表示効果の変え方
・アニメーションの作り方
・効果音の入れ方　など

3- CM絵コンテ作成

ここでは，絵コンテの必要性や描き方を記入用紙に実際描きながら簡単に説明した。その後，以下の制作条件を提示し，各自，絵コンテを描かせた。（絵コンテの実例としてアニメーション映画制作で実際利用された絵コンテもサンプルとして説明に利用した。）

◎生徒に提示した制作条件
・自分の思いを伝えるCMであること。
・人に不快感を与える作品は作らないこと。（情報モラル）
・30秒前後の作品であること。
・アニメーションを入れること。
・文字（コピー）を入れること。
・オリジナル作品であること。（著作権に気をつけること。）

▲制作中のCMの画面

・音声を入れること。
・作品の初めに作品タイトルや制作者名を入れること。
・時間に制限があるのであまり細部の絵に時間をかけないこと。（CM全体の流れを大切にする。）など

4- CM作成

ここでは，描いた絵コンテをもとにCM制作をさせた。コンピュータの操作についての疑問点や作品作りがうまくいかないときは随時質問させ，個別指導を行った。

また，アニメーションでおもしろい表現をしている生徒など他の生徒に参考になる作品は全生徒に紹介し，自分たちの制作のヒントになるようにすすめた。

5- 相互鑑賞

制作後，班ごと（4～5名）に発表会を行い，班の優秀作品を決めさせた。（時間があれば，全生徒の作品を全生徒参加の発表会ができれば理想的である。）

6- 文化祭での上映や作品展へ出品

優秀作品は校内の文化祭で全校生徒の前で大スクリーンに上映したり，さまざまな作品展に出品している。

おもな環境
使用教室：コンピュータ教室
ネットワーク：校内LAN，インターネット
周辺機器：なし

生徒たちの反応

1- 考えを伝える手法を身につける

ほとんどの生徒が意欲的に取り組み，ユニークな作品が多く見られた。この実践を通して，CMが社会で果たしている役割とその影響について考える生徒が増えた。また，短い時間で的確に考えを伝える手法も身についてきた。

▲CM制作をする生徒

CMの製作にあたって，企画を練り，構想（絵コンテ）を考え，実際CMを作り，プレゼンテーションするという一連の作業を体験させることができた。制作したCMは，毎年，校内文化祭で上映し保護者や先生方にも評価していただいている。

今後は選択教科などで生徒会活動紹介や学校紹介CMなどで，実写・ビデオ映像，自作の効果音などを取り入れたCM制作にも発展させていきたい。