

学習課題：「 創り出すなかで学ぶ著作権 」～アニメーション制作の過程で～

ねらい：

- ・著作権を体験的に学習させる
- ・アニメーションについてユーザの視点から創造する側にシフトする。

テーマ：「動物の動きを表現する」 時間：30 秒程度の作品（24 f p s を標準とする）

回数	内容	留意点
(1)	見本作品や先輩の作品をみる 【TV番組「クワックワオ!アヒルのこ」をみる】	●最初から制作に対して、生徒が萎縮しないように、見せるレベルの作品を見定める
(2)	グループ決めとストーリーの検討 【製作する物語のテーマや内容を考える】	●ブレインストーミングでたくさんのアイデアを出し、グループでじっくり考える
(3)	絵コンテと台本作り	●ストーリーが決まったら、絵コンテを作り、流れなどを視覚的に表現する ●台詞や効果音についても考えておく
(4)	キャラクターや背景をつくる	●絵コンテを元に作る ●折り紙でイメージに合うようなキャラクター作りに取り組む
(5)	撮影 安価なアニメーション制作ソフト (CLAY TOWN) を活用	●少しずつキャラクターを移動させたり形を変えて撮影する。この1コマの動きが小さいほどスムーズに動いてみえる
(6)		●前の単元で学んだ「カメラアングルやフレームサイズ」についてもしっかり活かした撮影を行う
(7)		● <u>著作権などもついて、この時期から考えさせはじめる</u>
(8)	画像を加工する 【必要なテロップを入れる】	● unnecessary コマを削除して、台詞や効果音などの大きさを考えながら、各シーンのコマ数の大きさを調整する
(9)	映像の編集とアフレコ 【オーサリング】	●必要に応じて音声や BGM・効果音などを入れる
(10)	発表と評価	●相互評価と自己評価を組み合わせで行う ●イントラネットで他クラスの作品もみることができるようにする

まとめ

- ・わずか 30 秒の作品を創るだけなのに、800 枚にも及ぶコマ撮りをしなければならない。創作した主人公を少し動かしては撮影し、また少し動かしては撮影する。この作業を乗り越えた生徒たちは、立派は著作権者である。
- ・考え出して創り出すという作業のスケールの大きさを体感する。
- ・この経験を現実的に他者に転移させて考えることができるようにならなければならない。 自ずと姿勢が変化する。生徒にとって貴重な財産となる。

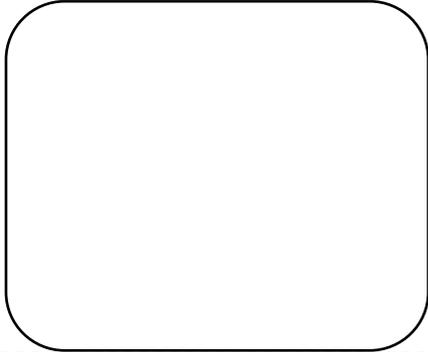
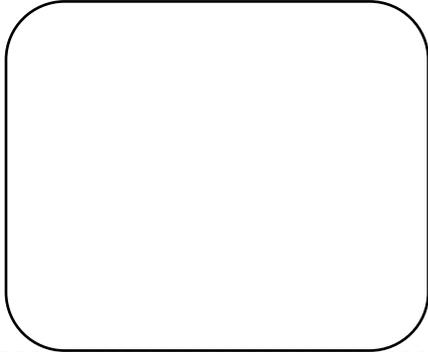
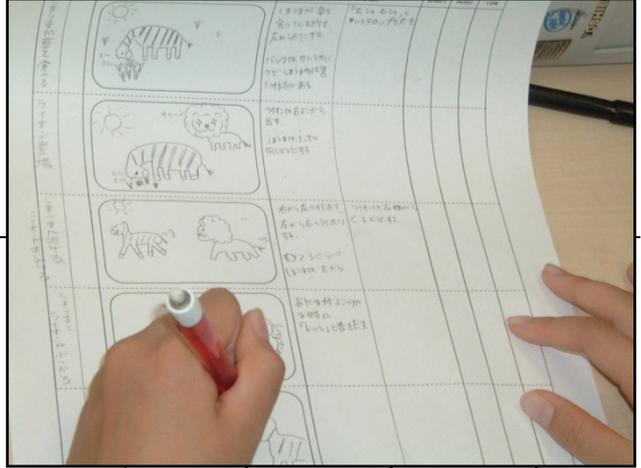
■生徒の様子や取り組み

・ストーリーの検討

ワークシートは、次のようなものを使い、指定した時間軸のなかで流れを整理させた。
(縮小版)

時間	内容
0:00 ↓ 0:30	

・絵コンテ作り
(縮小版)

SCENE	CUT	PICTURE	VISUAL IMAGE	EFFECT	MUSIC	TIME
						
						

・著作権について（ポイントになる3つの指導）

心やモラルの観点を持って、想像してみる

アイデアの段階では、著作権は発生しないことは、前段階での授業で学んでいる。
法的な視点と道徳的な視点で、次のようなことを想像してみる。

●アイデアを盗む（まねすることはよいこと？悪いこと？）

よい面・・・・・・・・

悪い面・・・・・・・・

●模倣と独創の境界線（認められるマネと認められないマネ）

あなた達の考え

→

●社会的な動向がどうなっているのかを知る。

日々ニュースになっている著作権問題の多さを実感する。

最近の著作権違反に関する事例を探してみよう。

インターネットや新聞などを使って調べてください。

●身の周りのことについて考えてみる。

自分たちの周りでも、知らないうちに侵害していた行為を考え直す。あなたたちの身近な行為が、知らないうちに著作権を侵害していた行為を例に挙げ、著作権の基本的な考え方や原則と照らし合わせて、侵害している箇所やこれからの思いについて述べなさい。

評価：

観 点	内 容	A	B	C
知識・理解	知財や動画作成の手順を理解している	十分に理解している。	理解している	Bの基準に達していない
思考力・表現力・判断力	ユーザを意識した表現や構成を考える	十分に見やすい構成であり、動きが丁寧に表現されていた。	動きを表現するのに工夫が見られた。	Bの基準に達していない
学びに向かう力	身近なところにある知的財産への問題意識を持つ	製作者の著作権を実感し、主体的に現代社会への問題意識を考えることができる。	製作者が持つ著作権を実感することができる	Bの基準に達していない
	発表 ・視線 ・声量 ・スピードなど	堂々と聴衆を見ながら、声量も十分に適切なスピードで発表できている	視線や声量、話すスピーチともに一定レベルに達している	視線や声量、話すスピーチを改善する必要がある