

No 4 2 キノコ王国0 2

義高 互

鮭川村は有数のキノコ生産地で、生徒の家庭もキノコ栽培に従事していました。そこでキノコ栽培をしている家族に協力してもらいキノコの村を紹介したりその絵を描けたりアプリと一緒に作りました。できた「キノコ王国鮭川村」アプリとして受賞作品となり、これが鮭川での制作活動の始まりとなりました。

在籍生徒の実態把握から描画能力よりも、空間認識力がすくれているという結果がでました。

それでアニメはストップモーションという絵やモデルを動かしてアニメを制作する方式を考えました。しかしそれでも絵を描く必要があります。

そこで保護者や地域の方々と「鮭川の民話を作る会」を結成して一緒に絵を描く事にしました。そして鮭川村の特徴のひとつである「民話」をアニメなどで再現しました。

私はこの時特支学級の担任だけでなく、学校の社会科を担当する教員でもありました。そして特支学級で調べ検討してきた鮭川村の民話について全校生徒へも還元して連携すべきと考えました。

文化祭の実行委員の生徒たちと検討を重ね、鮭川村の民話「やつめ刀」の民話をアレンジして演劇にし、学年の生徒全員を舞台に立たせて、文化祭で演劇をすることにしました。

かつて演劇のキャスト経験がありましたが、さすがに全員参加の演劇の脚本演出は簡単にいきません。私が脚本を書き上げるまで、1ヶ月以上かかりました。しかし生徒たちが良く意欲を持って参加してくれ、私の無理な演出にも耐え、自分たちの地域民話の劇を成立させました。

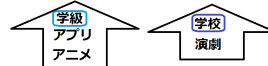
地域の人達が喜ぶ演劇となりました。そして特支学級の子供たちも生き生きと演劇に参加して喜びを共にすることが出来ました。

特支学級のアニメ制作はここから佳境となります。

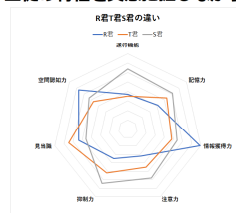
制作活動のテーマを模索する

村の誇れるものを
学習題材として残す

「きのこ」「民話」



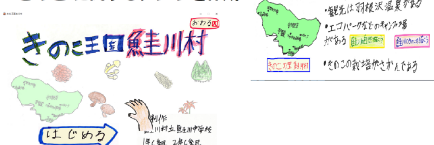
生徒の特性を実態把握しながら制作活動



生徒の特性を生かしストップモーション
という長所を生かした技法で制作する



鮭川村は きのこ栽培がさかん
きのこに関するアプリを作成



賞を受賞する

地域や保護者と制作組織を作り
苦手な部分の支援を受けながら制作作業をすすめる



村紹介アプリと民話の動画、手作り



自分たちが描いた「かけおわん」の絵を眺める伊藤丈裕君（左）と阿部慎之助君

「**努力が実ったよ**」

二 鮭川村・鮭川中

を広く発信することだ。た
からだ。義高さんは「来年
度も何らかの形で世界に挑

鮭川 学ぶ生徒2人と教諭が、村を紹介するアプリケーションと、村に伝わる民話「かけおわん」の動画を手作りした。自分たちで

調べ学習をして、村の特産品や観光スポットを分かりやすく紹介。いずれの作品も国内の複数のコンテストに出品し、四つの入賞を果たした。3人は「努力が実った」と喜んでいる。

全国四つの賞受賞

鮭川中特別支援学級生と先生

門の長さを集めた。伊藤君の腰をさすひき出しのところに座蒲団を置いたと語つてゐた。幾時にも、又年かた。度何らかの形の世界に挑

戦し、村を葬りていった
いと語った。
動画は義高さんが運営す
るサイトで公開している。
URLは yoshiwata.co
m

m

Ellyoswald.com

生徒と改定を重ね続けた台本

[illegible]

みんなで演じた地域の民話

「やつめ刀」



END