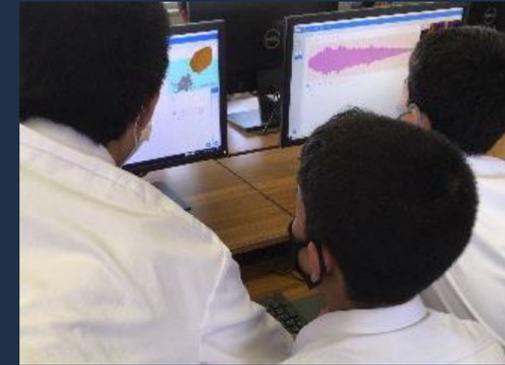




# デジタル絵本を つくろう！



知立市立知立中学校 神谷 耕一

# 制作サイクル



その主人公なら  
ではの話に

アイ  
デア

小さな子ども  
楽しめるように

制作

アイデア実現  
のために  
プログラミング

中間  
発表

見る相手には  
どう伝わって  
いるか

再構  
成

考え直すべき  
ところはどこか



# プログラム「コスチュームの変化」

- 3  考えるアリ  
168 x 116
- 4  真の姿  
224 x 256
- 5  ピカアリ  
208 x 171
- 6  ヒーロー化  
312 x 357
- 7  飛び！  
248 x 398
- 8  ふっ！  
157 x 243
- 9  アリが止め...  
420 x 310



アリが止めたあぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁ ▼ を受け取ったとき

コスチュームを アリが止めたあぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁ ▼ にする

x座標を -25 、 y座標を 0 にする

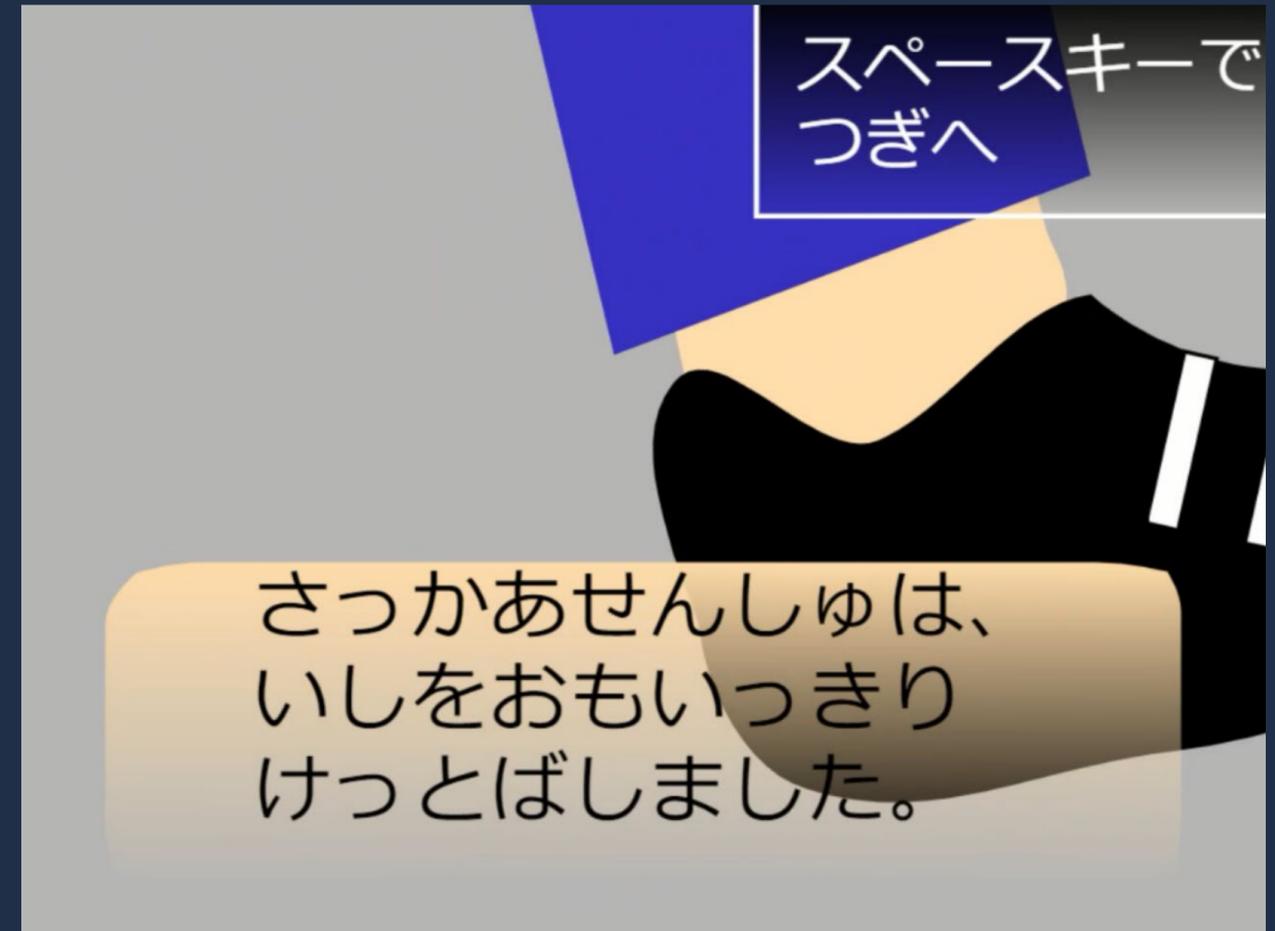
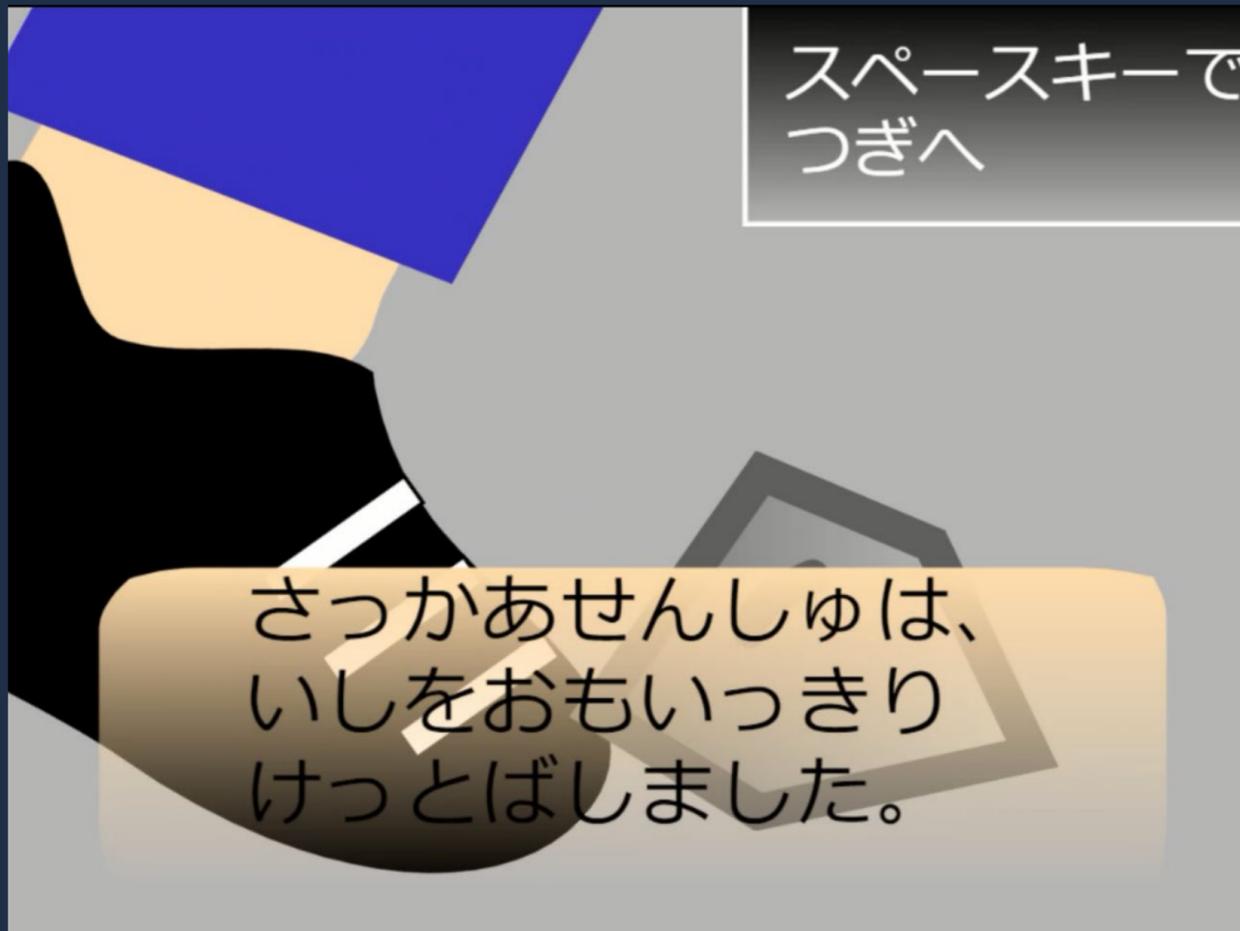
大きさを 136 %にする

# 生徒制作のデジタル絵本2

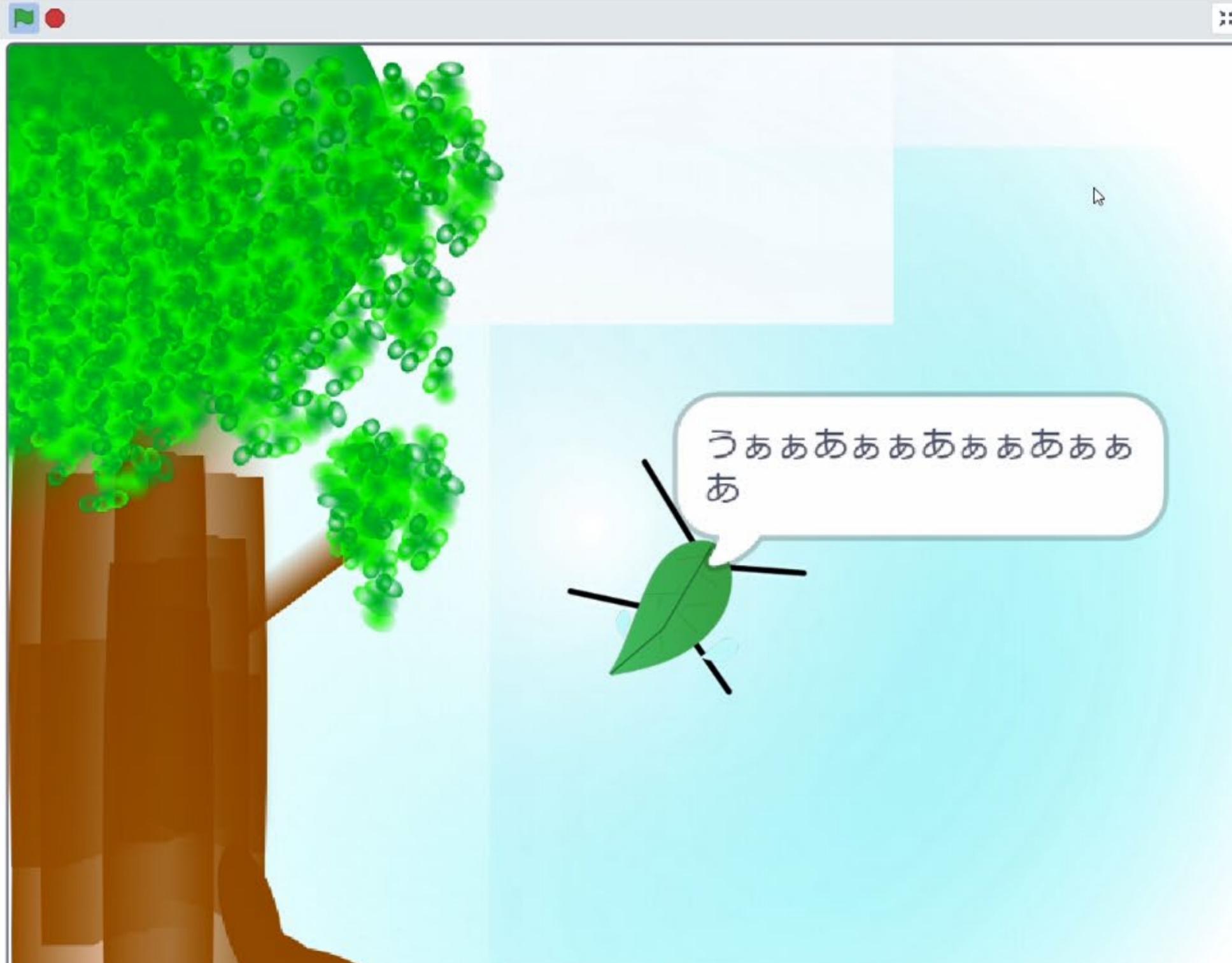
スペースキーで  
つぎへ

さっかあせんしゅは、  
いしをおもいきり  
けつとばしました。

# プログラム「石をけるアニメーション」

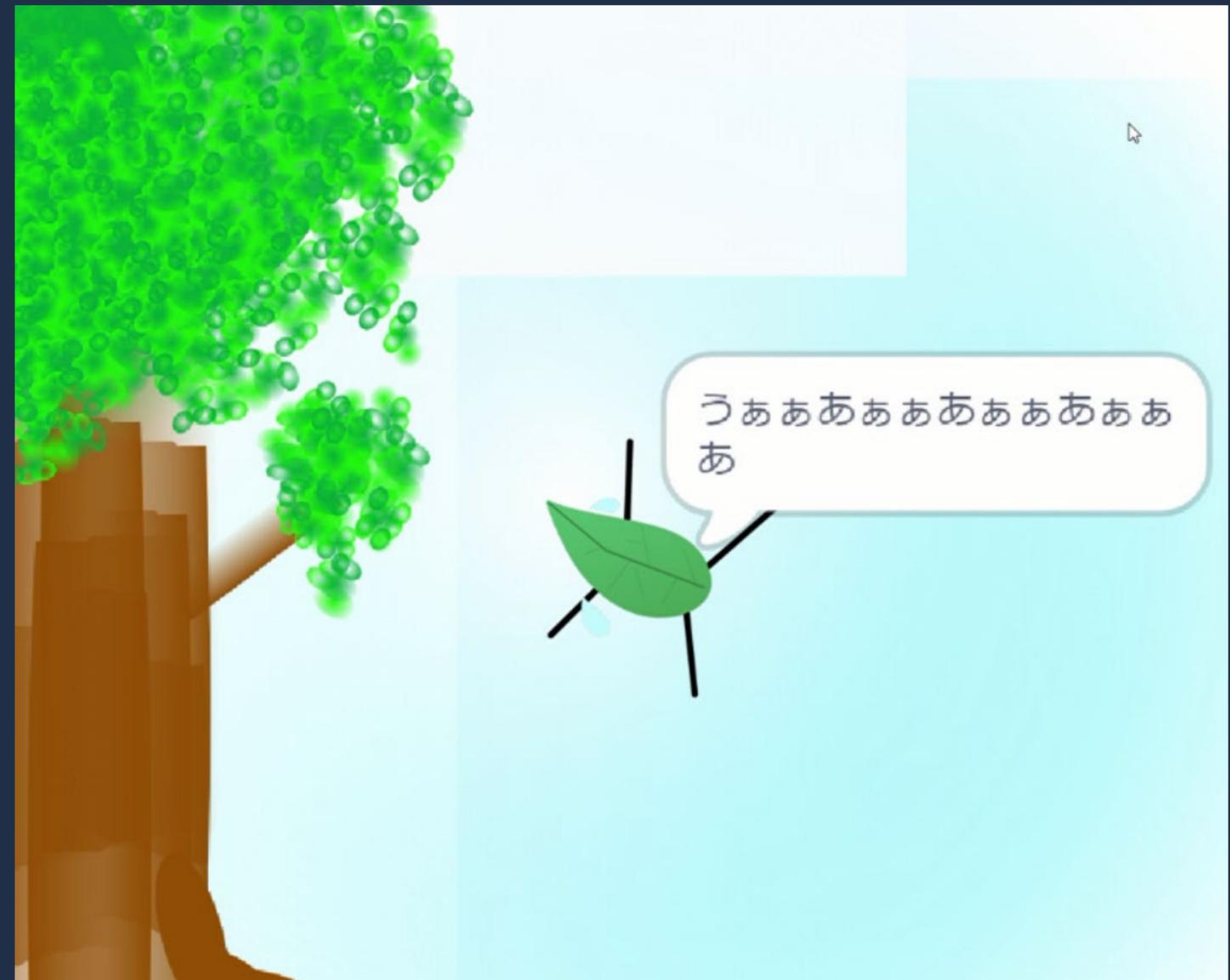


# 生徒制作のデジタル絵本3

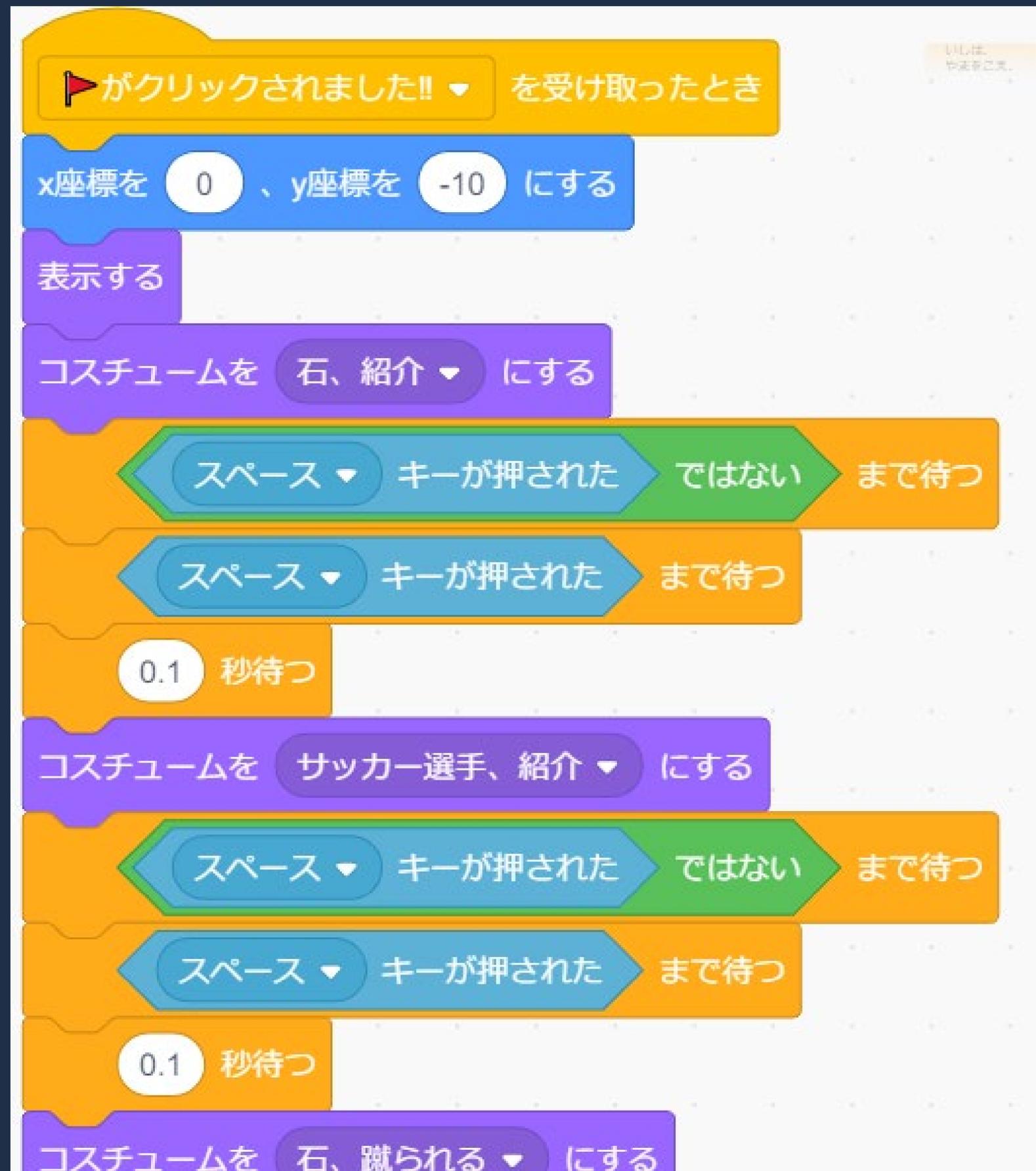


# プログラム「飛ばされるアニメーション」

```
大木揺らす&キバ落ちる を受け取ったとき
  90 度に向ける
  コスチュームを 寝起きびっくり にする
  最前面 へ移動する
  大きさを 30 %にする
  x座標を -117 、y座標を 22 にする
  0.5 秒待つ
  表示する
  キバ同時行動1 を送る
  1 秒でx座標を 20 に、y座標を -27 に変える
  172 回繰り返す
  2 度回す
  1 秒でx座標を 223 に、y座標を -150 に変える
  3 秒待つ
  隠す
  キバ画面外移動完了字幕出す を送る
```



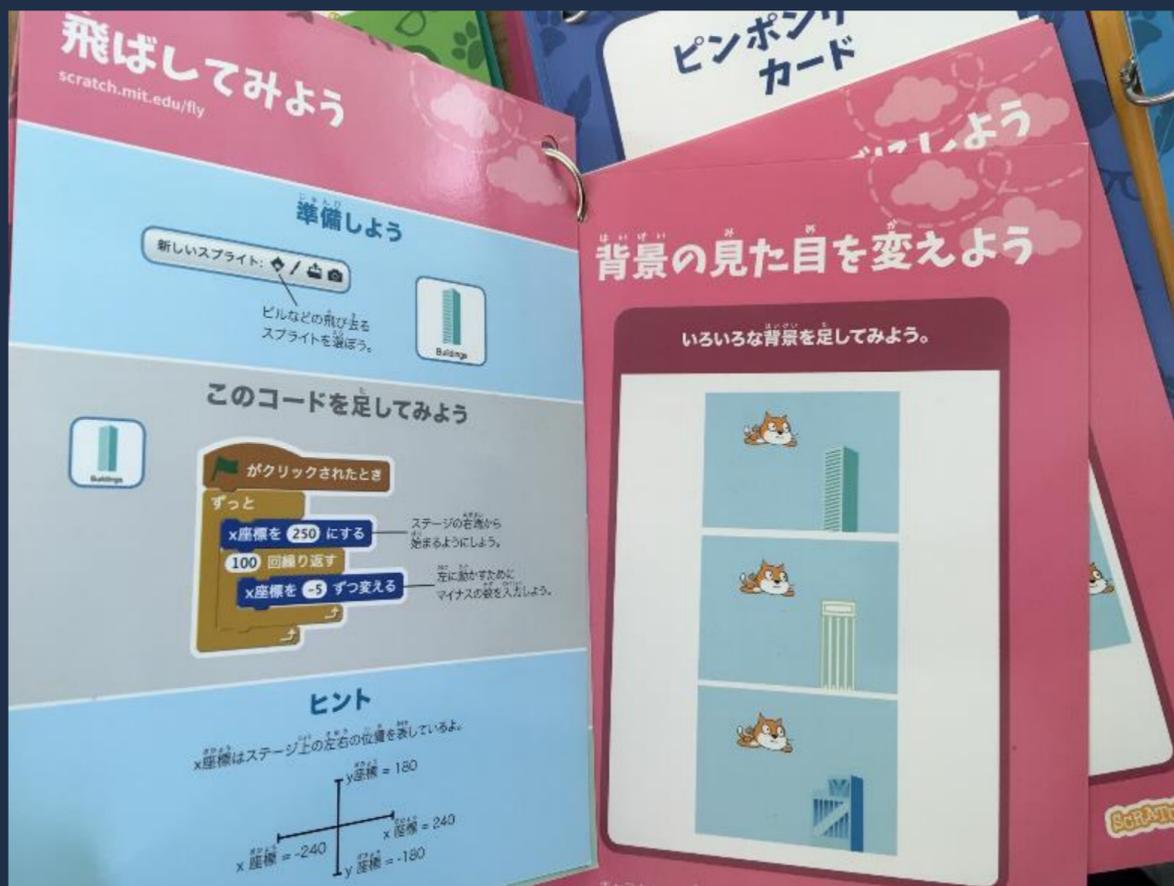
# プログラム「シーンの転換」



The image shows a Scratch script for scene transitions. It starts with a yellow 'when clicked' block, followed by a blue 'set x and y coordinates' block (x: 0, y: -10), a purple 'show' block, a purple 'set costume' block (stone, introduction), and two orange 'wait for key' blocks (space, not). This is followed by a 0.1 second wait block, a purple 'set costume' block (soccer player, introduction), and another set of two orange 'wait for key' blocks and a 0.1 second wait block. Finally, it ends with a purple 'set costume' block (stone, being stepped on).

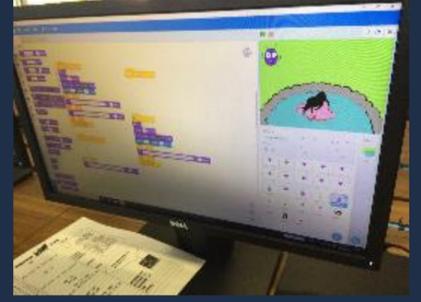
```
when clicked [ ] clicked when green flag is clicked
set x coordinate to 0 and y coordinate to -10
show
set costume to stone, introduction
wait for key [space] not
wait for key [space]
wait 0.1 seconds
set costume to soccer player, introduction
wait for key [space] not
wait for key [space]
wait 0.1 seconds
set costume to stone, being stepped on
```

# 資料は自由に本棚から





# 充実したデジタル絵本 制作活動のために



- 作品を見せる相手を考えて目的意識をもつ
- その主人公にしかない特徴を活かした話を考える
- 簡単な起承転結からはじめて徐々に肉付けをする
- デジタルでしかできない表現を考える
  - 「音」「動き」「操作」など
- 中間発表を行って見る側の視点からの意見を聞く
- 意見をもとに思い切って新しいアイデアを考える



# デジタル絵本をつくらう！



アイデア



再構成

小さな子ども  
楽しめるように

制作

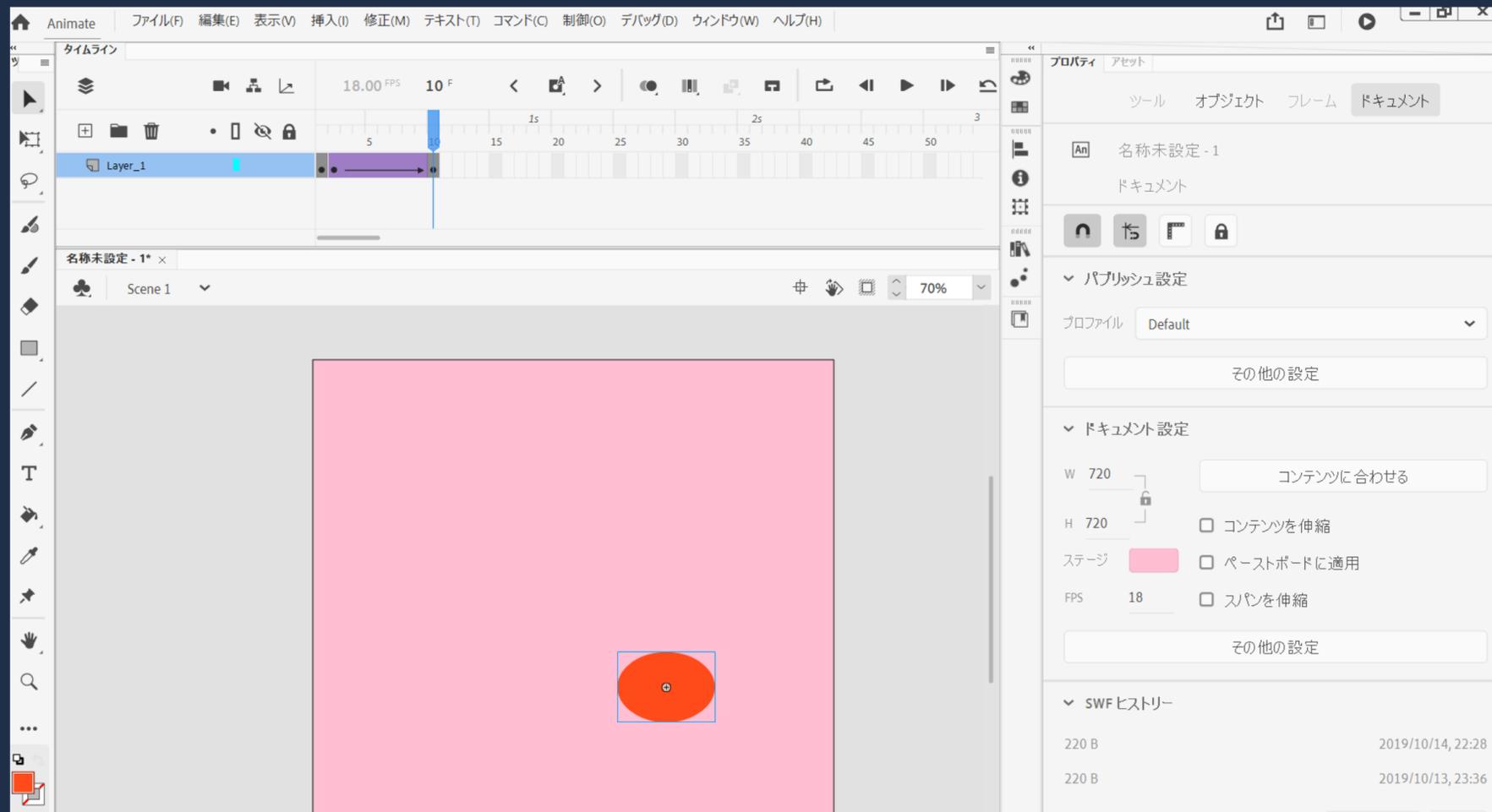
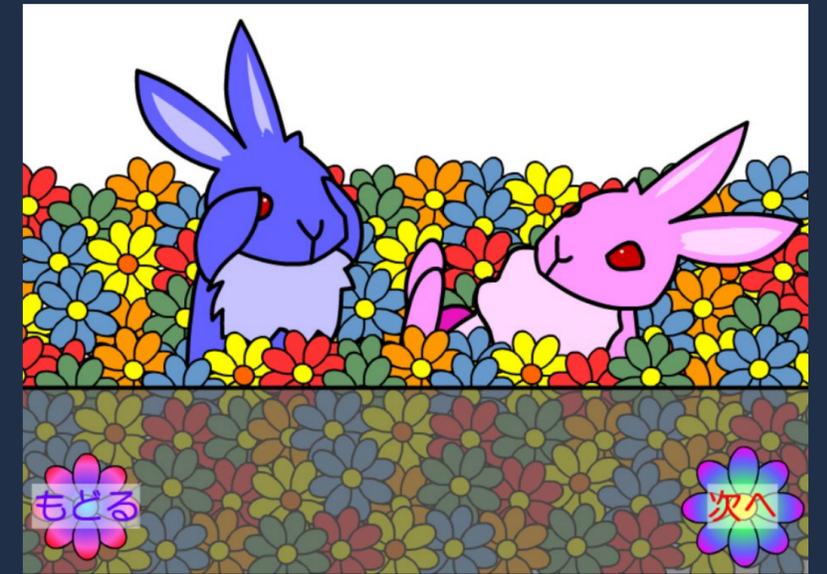
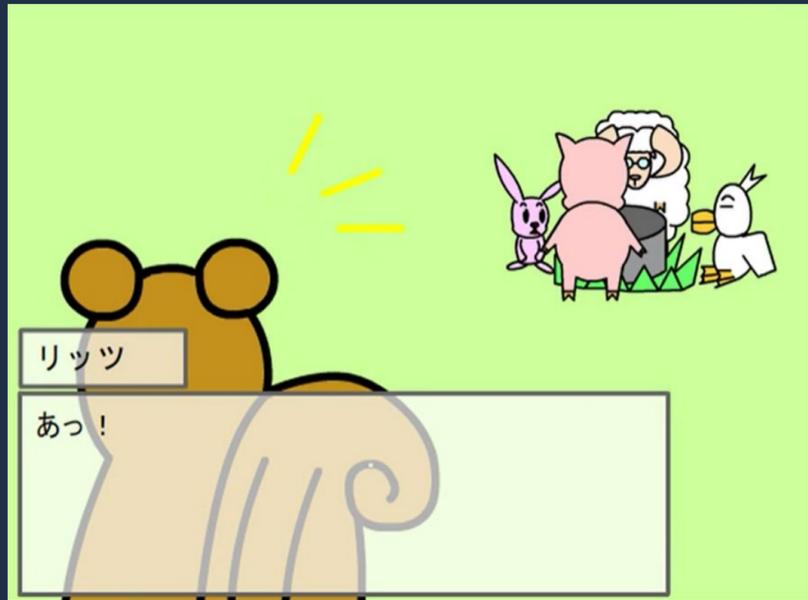


中間発表





# 以前は Flash で制作



# Flashと似たことができる無料アプリ

## “ HippaniAnimator5 ” Win/Mac

