

アニメーションの教材開発

動かす感動を味わわせる指導の記録

1 主題設定の理由

アニメーションは、絵や物に命を吹き込んだかのように動かすことができる、驚きと感動を備えた媒体である。この驚きと感動を全ての児童に味わわせるには、どのような教材が相応しいのであろうか。本レポートは、児童の誰もが製作し易く、教師の誰もが指導し易いアニメーションの教材を開発することをねらいとした指導の記録である。

撮影と編集、上映にはPCを使用した。PCの利点は、画面の大きさに制約がないこと、工作技能が問われないこと、編集できること、そして大人数で鑑賞できることにある。つまり、活動を明確にして児童が絵や物を動かすことに集中して取り組むことができるのである。また、動きの元になる絵を用いることによって、児童は発想や構想の質を向上させ、児童の表現と鑑賞に相応しい日常的な動きを課題とした作品を製作することができるのである。

アニメーションの題材は、今後も進化発展していくことであろう。これまでの指導と児童の作品を振り返ることで、これからのアニメーションやアニメーションの題材を考えるきっかけになることを願い、本主題を設定した。

2 研究仮説

- (1) 活動を明確にすることによって、児童は楽しさを味わうことができるであろう。
- (2) 元になる絵を用いることによって、児童は発想や構想の質を向上させることができるだろう。

3 研究内容

- (1) 変身アニメーション
- (2) クラブ活動での実験的な取り組み
- (3) 元の絵を用いた繰り返すアニメーション

4 結論

活動を明確にすることによって、児童は動かすことそのものに集中して取り組むことができた。また、動きの元になる絵を用いることによって、児童は発想や構想の質を向上させることができた。更に、指導の要所を押さえることにより、児童全員が完成させることができるようになった。本レポートの実践は、アニメーションの教材として有効であり、本教材を広めていきたい。

1 研究主題

アニメーションの教材開発 動かす感動を味わわせる指導の記録

2 主題設定の理由

(1) テーマ設定について

アニメーションは、絵や物に命を吹き込んだかのように動かすことができる、驚きと感動を備えた媒体である。この驚きと感動を、全ての児童に味わわせるには、どのような教材が相応しいのであろうか。本レポートは、児童の誰もが製作し易く教師の誰もが指導し易いアニメーションの教材を開発することをねらいとした指導の記録である。

撮影と編集、上映にはPCを使用した。PCの利点は、画面の大きさに制約がないこと、工作技能が問われないこと、編集できること、そして大人数で鑑賞できることにある。つまり、活動を明確にして児童が絵や物を動かすことに集中して取り組むことができるのである。本レポートで紹介する作品は全てPCソフト「クレイタウン」³⁾を用いて撮影と編集を行った。但し、本レポートで紹介する作品は一台のPCしか使用していない。従って、殆どの撮影と編集を指導者が行っており、児童による撮影の工夫という点にはほぼ言及していない。今後PCやソフト、若しくはアプリが更に普及すると、状況は大きく変わっていくであろう。

PCを用いるまでには、様々な教材を検討した。まず、パラパラマンガやフェナキスチスコープ⁴⁾、ゾートロープ⁵⁾などである。これらの教材は、少しずつ違う画像が描かれているのが一目瞭然で、コマずつ送られる仕組みも分かりやすい。故に、題材の初期段階で提示し、アニメーションの原理を理解させたり、アニメーションの歴史を紹介したりすることに用いることとした。

また、動きの元になる絵を用いることによって、作品の質を向上させることをねらいとした。小学生が親しみを込めて描き鑑賞できるのは、日常的な動きである。ところが、アニメーションは劇的な変化を表現することが得意だが、日常的な動きを表現するのは大変に難しい。そこで、日常生活の動きを的確に捉えることのできるアニメーターによる作品を参考にすることとした。

アニメーションは、現行の指導要領が施行されてから教科書にも大きく掲載されるようになり、今後も進化発展していくことであろう。アニメーションの教材開発に取り組んで十年、これまでの指導と作品を振り返ることで、これからのアニメーションやアニメーションの題材を考えるきっかけになることを願い、本主題を設定した。

(2) 児童の実態から（公立小学校3～6年生）

本レポートで紹介する作品を製作したのは、旭市の公立小学校3～6年生の児童である。通常学級の児童の他に、特別支援学級若しくは通級指導教室（知的・情緒・自閉・LD・ADHD・言語）に所属して、図画工作の時間に通級している児童も居る。クラブ活動は4～6年生の児童を対象とし、年間10回程度行われる特別活動である。運動系や文化系の活動から、児童の選択によって集まった少人数の集団である。

アニメーションについて知っていることを尋ねると、大多数の児童がテレビアニメー

ションやアニメーション映画の作品を挙げ、キャラクターやストーリーの説明をしてくれる。一部の児童はアニメーションの仕組みを利用した「工事現場のサイン」などについて説明することができる。

3 研究目標

児童の誰もが製作し易く、教師の誰もが指導し易いアニメーションの教材を開発すること。

4 研究仮説

- (1) 活動を明確にすることによって、児童は楽しさを味わうことができるであろう。
- (2) 元になる絵を用いることによって、児童は発想や構想の質を向上させることができるだろう。

5 研究内容

児童が、動かすことそのものに集中して製作できる教材を整えて、アニメーションを製作させる実践を行う。

6 授業実践

(1) 題材名 「アニメーションをつくろう」

(2) 題材について

本題材は、学習指導要領、第3学年及び第4学年、第5学年及び第6学年、A表現(2)イと、B鑑賞領域(1)ア、イに基づいて構成している。本題材では紙に手描きしたアニメーションが主な課題であるので、このことに絞って記す。

アニメーションにおける「表現の過程における発想や構想の能力」は、児童が「こういう風に動かしたい。」という思いを、数枚の絵に描いてパラパラとめくったり試し撮りをしたりしながら思いに近づけていく活動の中で育つ。例えば、画面の右から左に飛行機が飛んでいく様子を表現したい児童は、数枚の紙に位置をずらしながら飛行機を描くことだろう。どんな風に飛ばしたいかという思いを試行錯誤することで、発想や構想の能力を高めていけるのである。

鑑賞は表現と表裏一体であり、製作過程で自己の作品を振り返ったり友だちの作品から学んだりする活動の中にある。また、題材の始めにアニメーションの原理を説明する為の作品を鑑賞する活動があり、映像文化を伝承する学習といえる。

(3) 指導観

児童らにアニメーションについて尋ねると、前述の通り絵や物を動かすことに注目している答えは少ない。また、アニメーションは見て楽しいけれどどうやってつくったらよいか分からない、という意見も聞かれる。そこで、アニメーションの成り立ちや原理を教える必要がある。走っている馬の連続写真^⑨を撮影した話などを織り交ぜながら、パラパラマンガやフェナキスチスコープ、ゾートローブなどを見せると効果的であろう。

また、作例を提示し、映写したりどのような絵で構成されているかを明らかにしたりすることによって、児童は活動の見通しを持つことができるであろう。

(4) 仮説との関連

若し、アニメーション映画をつくる題材であったら、絵を描く他に、脚本・撮影・録音・編集など様々な課題が付加され、図画工作のねらいからは外れてしまう。絵を動かすことそのものを学習目標として、そこに集中させるのであれば、課題を簡潔にして活動を明確にしなければならない。

児童が親しみを持って表現し鑑賞できるのは、日常的な動きである。しかし見慣れた動きは表現するのが難しく、動きの仕組みを理解していないと描けないし、見る目も厳しくなってしまう。そこで、動きの元になる絵を用いて基本的な動きを保証することで、安心感を持って描かせることができるだろう。

(5) 題材の目標

- ・アニメーションに興味を持ち、積極的に製作しようとする。 (関心・意欲・態度)
- ・思いを表現するキャラクターや動きを考えることができる。 (発想・構想)
- ・思い通りの動きをつくりだすことができる。 (創造的な技能)
- ・友だちの表現に学び、映像文化を味わうことができる。 (鑑賞)

(6) 指導計画 (7時間扱い)

過程	学習活動と内容	支援 (●) と評価 (◎)
導入 一時間	○アニメーションについて知りイメージをつかむ。 ・アニメーションの発明と仕組みを知る。 ・参考作品を鑑賞する。 ○アイデアスケッチをする。 ・キャラクターを作成する。 ・キャラクターの動きを計画する。	●発明当時の時代背景をしつかり理解させておく。 ◎アニメーションに興味を持ち、積極的にアイデアスケッチをすることができたか。(関・意・態)【観察】
表現 五時間	○アイデアスケッチを元に下絵を描く。 ・動きの過程をコマ割りで描く。(コマ割り用紙) ・動きのキャラクターを描く。(A4用紙) ○試し撮りする。 ・動きの仕組みを理解する。 ・動きの仕組みを利用して改良する。 ○仕上げる。 ・思いを表現するのに最も相応しい技能を使う。 ・伝わりやすい表現を心がけ丁寧に描く。 ○撮影する。(指導者による)	●基本的に自由に描かせるが関所を設けて全員の作品をチェックし、最低限の動きを保てるようにする。 ◎思いを動きにすることができたか。(発・構)【下絵】 ◎計画を形にしたり、試し撮りや友だちから学んだりできたか。(技)【観察】
まとめ 一時間	○上映会をする。 ・自他のよいところを見つける。 ・アニメーションについて理解を深める。	●全ての作品によいところがあり、それを見つけられることの価値を共有する。 ◎自他のよいところを見つけられたか。(鑑)【観察, 感想文】

7 指導記録

アニメーションの基本的な規定について記す。アニメーションは実写映画と同様、1秒間に24コマの映像が送られている。24コマ全て違う映像で動かしているものは動きが滑らかである。12枚の絵を2コマずつ撮影したものを2コマ撮り、8枚の絵を3コマずつ撮影したものを3コマ撮りという。テレビアニメーションの殆どが3コマ撮りである。尚、テレビやビデオの映像は1秒間に30コマの画像が送られている。

(1) 2008年、図画工作科、変形アニメーション

4年生4クラス117名と、6年生4クラス136名を対象に授業を行った。2コマ撮りとして、12枠のあるA4上質紙に構想を描き、鉛筆で下描きし、黒の油性ペンや黒のクレヨンで仕上げさせた。題材名を『みんなでリレー』とし、自分の絵を変形させて、友だちの絵につなげていくことを課題とした。1秒間の停止と1秒間の変化を繰り返し、学年全員作品をつなげて1本の作品とした。最後の児童は「おわり」の文字へ変形させることを課題とした。また、作例を映写して動くしくみを確認させた。(図1)

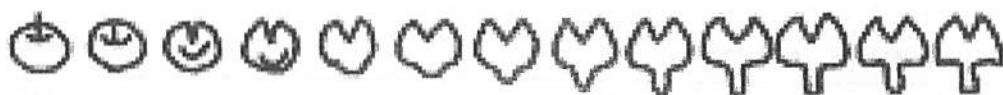


図1

① 『みんなでリレー』4年生117名

4年生は意欲的で作業が早く、全員が規定した6単位時間以内に仕上げることができた。発想や構想の能力、創造的な技能に於いて最も高い評価とした作品の一つを掲載した。双葉を回転させ、二つの輪が重なった面を三つ目の輪とする巧妙な動きであり、1秒間の動きとしても適切である。(図2)

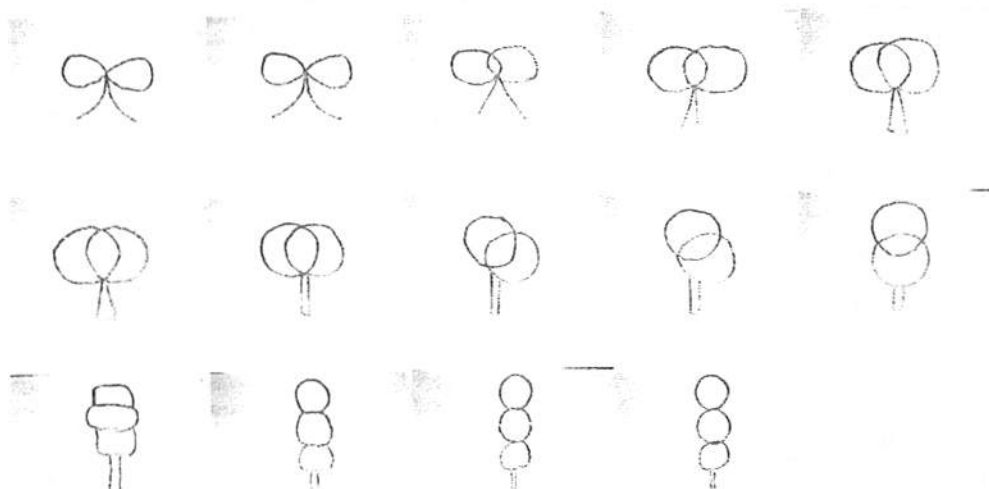


図2

変形させることが難しいと感じる児童のために、簡単にできる方法も紹介した。絵をそのまま移動させて画面から退場させ、同様に次の絵を登場させる方法や、徐々に縮小させ、拡大する時に次の絵に変える方法である。これは作画に困っている児童には有効な支援であった。しかし、難易度が極端に下がってしまうので、発想や構想の力を育て

ることができなくなりました。苦しくとも、じっくり考えて自分なりに工夫させる時間もまた大切である。児童が選んだ方法はそれぞれ、変形 99 名 (85%)、縮小拡大 12 名 (10%)、移動 6 名 (5%) であった。

② 『みんなでリレー』 6 年生 116 名

6 年生は簡単にできる方法を敢えて避け、独自の工夫をしようとする児童が多く見られ「この課題は頭を使う。」という声も聞かれた。創意工夫を盛り込もうとする余り、6 単位時間以上がかかる児童も多かった。内訳は、変形させた児童 116 名 (85%)、移動させた児童 11 名 (8%)、完成させられなかった児童 2 (2%)、その他 7 (5%) で、拡大縮小を用いた作品は見られなかった。変形させた作品の中には、ペンギンが倒れてそこから木が生えてくるような物語を感じさせるものが何点も見られた。移動させた作品も、魚が進むと泡ができて葡萄に変わるなど、創意工夫が盛り込まれていた。また、移動させる際に次の絵が重なるように出てくる作品が 5 点見られたのも 6 年生の特徴である。その他として、画中の鉛筆が次の絵を描いたり、へビを食べることで犬が登場したりと、独自の工夫で変形させた作品が見られた。完成させられなかった作品は、撮影時にズームを用いて徐々に拡大させることで動きを付けた。児童の自分の力で作りたいという意志が固くとも、時間内に完成させられるか否かの見極めは教師が行い、期限に間に合うよう支援しなければならないという反省が残った。

発想や構想の能力、創造的な技能に於いて最も高い評価とした作品の一つで、4 年生の作品と同じ「団子」に変形する作品を掲載した。空間表現が進み、立体的に捉えていることが分かる。また、構成が秀逸で少しずつ変形しているため、実際に映写してみると大変に柔らかく見える。(図 3)

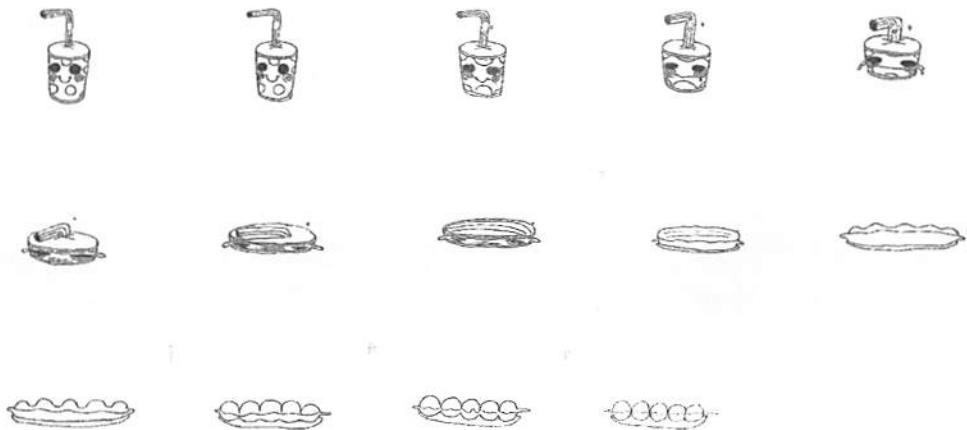


図 3

完成後、学年毎に映写会をした。児童らの満足度は高く、総じて成功したといえるが、課題も多かった。まず、動画 12 枚は枚数が多過ぎたということ。枚数が多い為に全体の見通しが立ってからも時間がかかってしまった。次に、1 秒間に相応しい動きを理解させることが難しかった。内容を盛り込んだ作品は、3 コマ撮りや 4 コマ撮りにして、ゆっくり展開させることもできたと反省した。また、学年全員の作品をつなげたことで、長時間になってしまった。映写時に音楽を流したものの、脈絡のない画面を 4 分間以上

見続けるのは苦痛である。クラス毎に完結させるのが程よいと思われる。

(2) 2009～2012年、クラブ活動での実験的作品

① 『変』5年生4名

変形させるアニメーションは、回を重ねる度に作品の質が向上した。しかし、変形していく過程が克明に描かれた作品を見て「気持ち悪い。」という感想も聞かれるようになった。この言葉をきっかけとして、アニメーションとして面白いだけでなく、小学生が製作したり鑑賞したりすることに相応しい課題を再検討することになった。(図4)



図4

② 『勇者X』5年生4名

アニメーションの授業を始めるに当たって、幾つかの作例を提示した。その中で、最も児童の興味を引いたのは、黒板に貼った磁石が移動していくものであった。それ故、児童に撮影をさせた時、真っ先に取り組んだのがこの課題であった。『勇者X』は、磁石の撮影で仕組みやコツを掴み、情熱が高まった児童が製作した作品である。黒板にはチョークで描いた絵を1コマずつ描き直して撮影している。全47コマの内、主要な5コマを提示した。(図5)

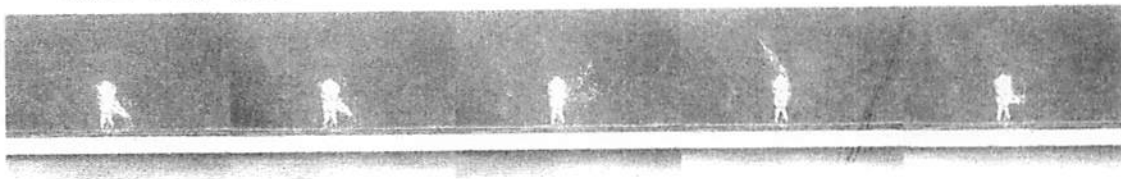


図5

③ 『瞬間移動』5年生4名

実写のコマ撮りをさせると、鉛筆や筆箱などの文房具を動かす作品が多く見られた。見慣れたものが自分で動き出す驚きは興味深いものである。その中で、コマ撮りによるトリックを利用した作品も見られた。『瞬間移動』は、2人で向き合っている児童の内1人が突然居なくなり、再び黒板の当たりに表れるという作品である。アイデアを即実行できる少人数のクラブ活動ならではの作品といえよう。撮影された31コマの内、主要な5コマを提示した。(図6)



図 6

④ 『アオムシの冒険』 4年生 1名

全員で一つの作品を製作していると、作業の早い児童が表れる。そうした児童に「繰り返す動き」を課題として、オリジナルの作品を製作させることにした。繰り返すことによって長い時間鑑賞され、製作の労が報われると考えたからである。『アオムシの冒険』を製作した児童は理解力が高く創意工夫に満ちており、アオムシが伸縮を繰り返しながらリンゴの上を渡っていく作品を完成させた。トレースが正確でないことから、思いがけず背景のリンゴがゆれたことで、楽しさが際立った作品となった。(図 7)

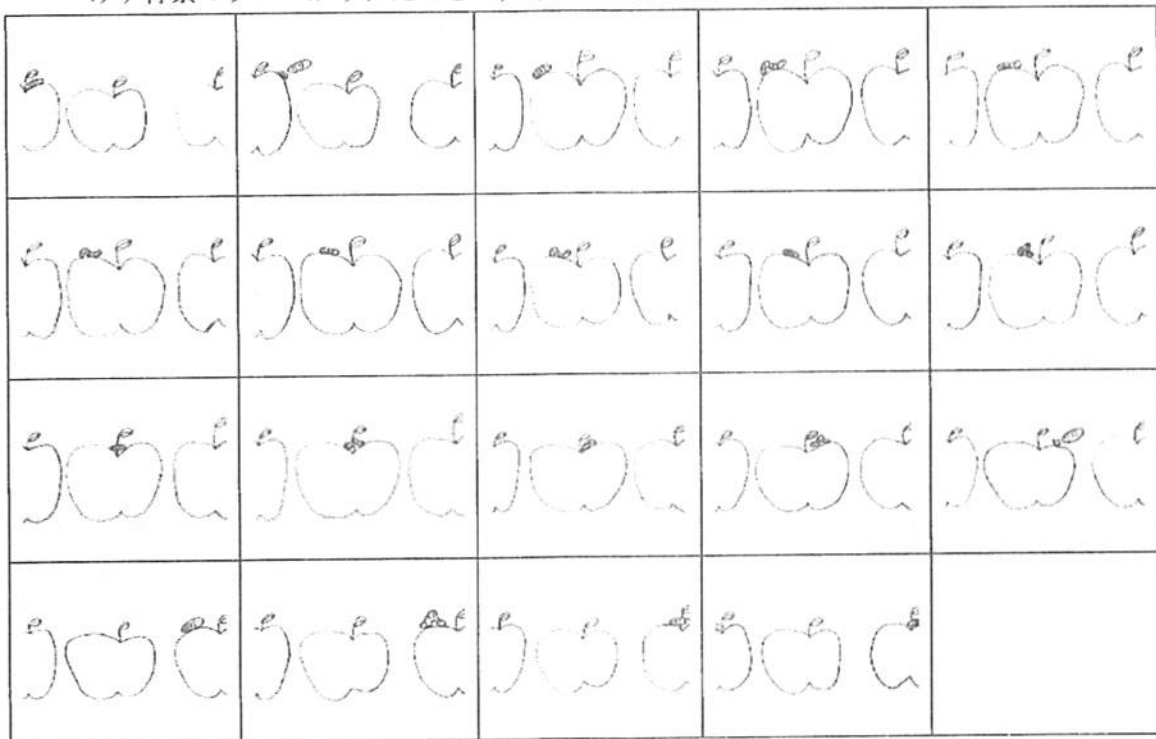


図 7

⑤ 『みんなでさんぽ』 4～6年生 24名

繰り返す動きは効率がよいことから、日常生活の動きを取り入れればよいことに気づいた。そこで、小学生が表現したり鑑賞したりする題材として親しみやすく分かりやすい動きとして「歩く」動きに取り組むこととした。

スタジオジブリ 7)による DVD「ジブリがいっぱいコレクション」を再生すると、冒頭に元気に歩く女の子の映像 8)が映っている。この動きを解析して元の絵 8枚を複製し、この絵を下に敷いて自分なりのキャラクターに置き換えて描かせた。8枚の絵を3コマ撮りすると、1秒間に2歩の所謂マーチの歩きになる。24名の作品をつなげ『みんなでさんぽ』として児童集会で上映した。中でも、ロボットとして丁寧に仕上げた作品を提示した。(図 8)

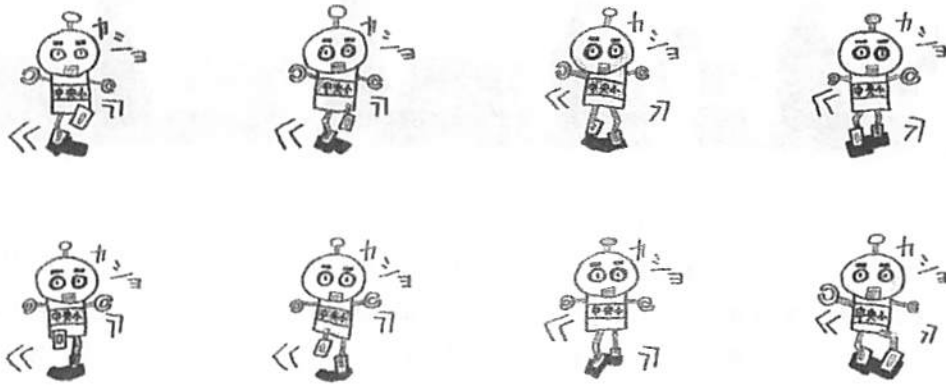


図 8

(3) 2013～2017年，図画工作科，生き物の繰り返す動きのアニメーション

クラブ活動の実験的な活動から，小学生の児童が表現したり鑑賞したりする課題として生き物の繰り返す動きが相応しいことが分かった。そこで，図画工作科の課題として全児童に取り組みさせることとした。また，本活動を誰にでもできる授業として広めていくために，担任に授業して頂いた。

① 『みんなでかけっこ』5年生 67名

5年生 67名 2クラスを対象に「走る」アニメーションを製作する授業を計画した。授業者の教員経験年数は1組が28年目，2組が2年目である。高畑勲監督の映画『じゃりん子チエ』⁹⁾の，マラソン大会の一場面から6枚の元になる絵を起こし，3コマ撮りとした。

67名全員が時間内に完成させることができた。一人一人が個性を発揮させ，何らかの工夫がなされていた。手に何かを持たせたり，髪の毛や尻尾や耳やスカート揺らしたりする表現が最も多く見られた。変形するアニメーションの項で述べた通り，高学年の児童には物語を感じさせる作品があり，遅刻しそうな人や，逃げている泥棒などの作品が見られた。また，サッカーボールやタイヤ引きなど新たな物を描き足している作品もあった。掲載している作品は動物にする点で平凡であるが，尻尾を左右に振る試みをした力作である。(図9)

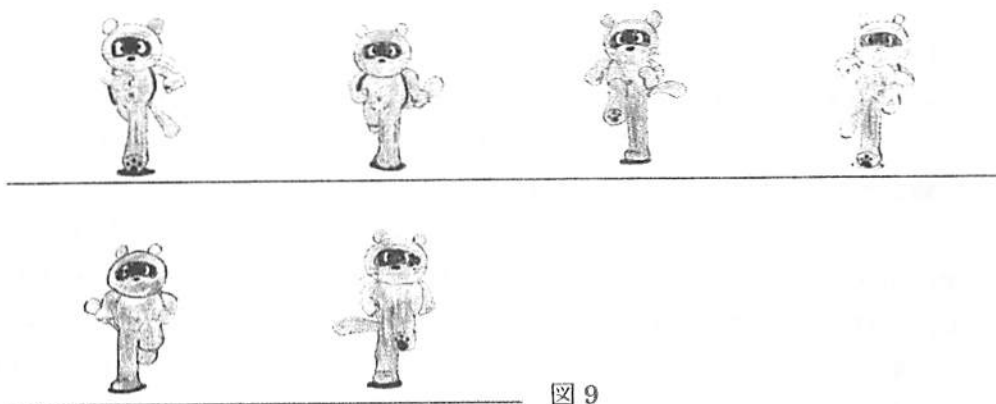


図 9

② 『みんなでなわとび』4年生 57名

4年生 57名 2クラスを対象に「縄跳び」をするアニメーションの製作を計画した。授業者の教員経験年数は、1組 24年目（拙者）、2組 2年目である。高畑勲監督『パンダコパンダ』¹⁰⁾の、なわとびをしている場面から8枚の元になる絵を起こし、3コマ撮りとした。

4年生の児童は素直で大人しく、図画工作を好んでいる。本課題にも興味を持って取り組み、全員が時間内に完成させることができた。中学年故か、友だちとつくる行為そのものを楽しんでおり、個性を発揮して友だちと違うものをつくろうと考える児童は少数であった。なわとびの課題は難度が高く、なわとびに付随する動きも要求されてしまった。例えば、髪の毛がふわっとしていないと固まっているように見えてしまうのである。工夫した動きは特にジャンプの瞬間に集中しており、雷が走る、ウインクする、シルクハットが開いて紙吹雪が飛び出す、ロボットの足がばねになっていて縮む、バナナの皮がむける、ショルダーバッグが弾む、耳当てが弾んで驚くなどであった。唯一見られた、ジャンプした後で帽子が遅れて落ちてくるという作品を提示した。（図 10）

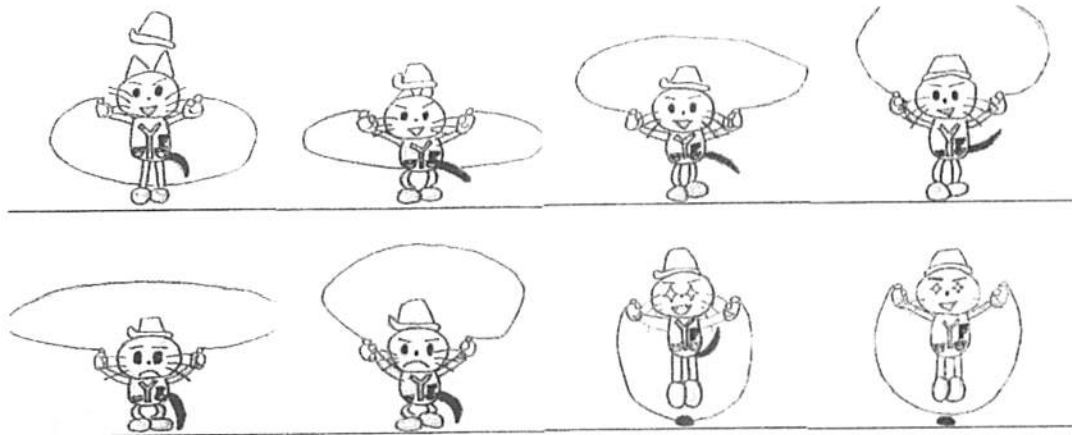


図 10

③ 『鳥になって』3年生 63名

3年生 63名 2クラスを対象に、鳥がはばたくアニメーションの製作を計画した。授業者は教員経験 27年目（拙者）である。もりやすじ著『もりやすじ画集もぐらのスタジオ』¹¹⁾にある「動物の動きの設定」の中から元の絵6枚を設定し、3コマ撮りとした。

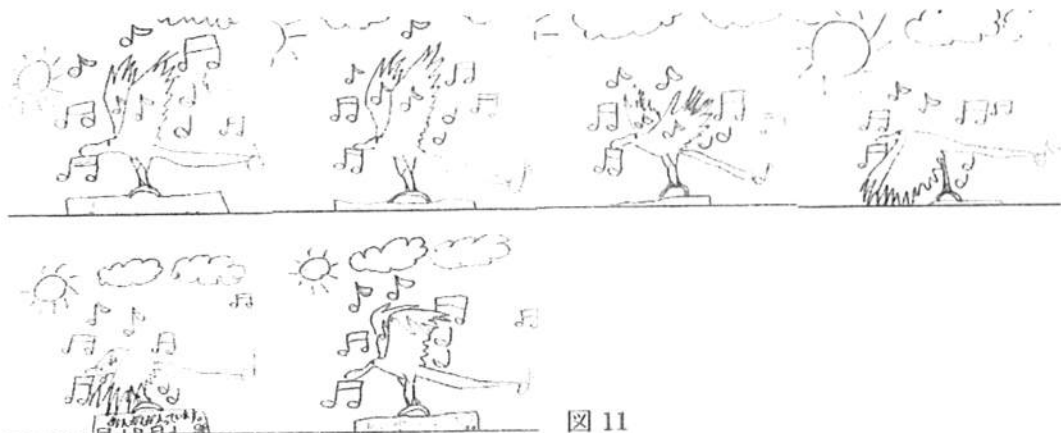


図 11

3年生は意慾に満ちており、手の込んだ作品が多く見られた。足に何かを掴ませている作品、混色で彩色された作品、はばたきの動きだけを残して竜などの鳥でない生き物にした作品、旅行している設定にして飛行機に追い抜かれる作品などである。ここでは、足に音楽の鞆を持たせて音符で溢れた作品を掲載した。(図 11)

8 成果と課題

(1) 成果

- ① 活動を明確にすることにより、児童は楽しさを味わうことができた。
- ② 元になる絵を用いることによって、発想や構想の質を向上させることができた。
- ③ ベテランから若手まで、様々な指導者によって授業を成立させることができた。
- ④ 試し撮りを行った授業(3年生)では、動きを工夫しようとする児童が増加した。

(2) 課題

- ① 活動の見通しが持てない児童に、適切な支援が必要である。
- ② 短時間に集中して取り組ませた方が充実した活動となる。
- ③ PC ソフトやアプリが充実し、より手軽に撮影や編集ができれば、実写などにも課題を広げて行かれる。
- ④ 物語を感じさせる優れた作品が見られた。アイデアスケッチの段階で相互に鑑賞させることで広めて行かれるだろう。
- ⑤ アニメーションの歴史やアニメーターを紹介するなどして、視覚文化を伝承する時間としても充実させたい。

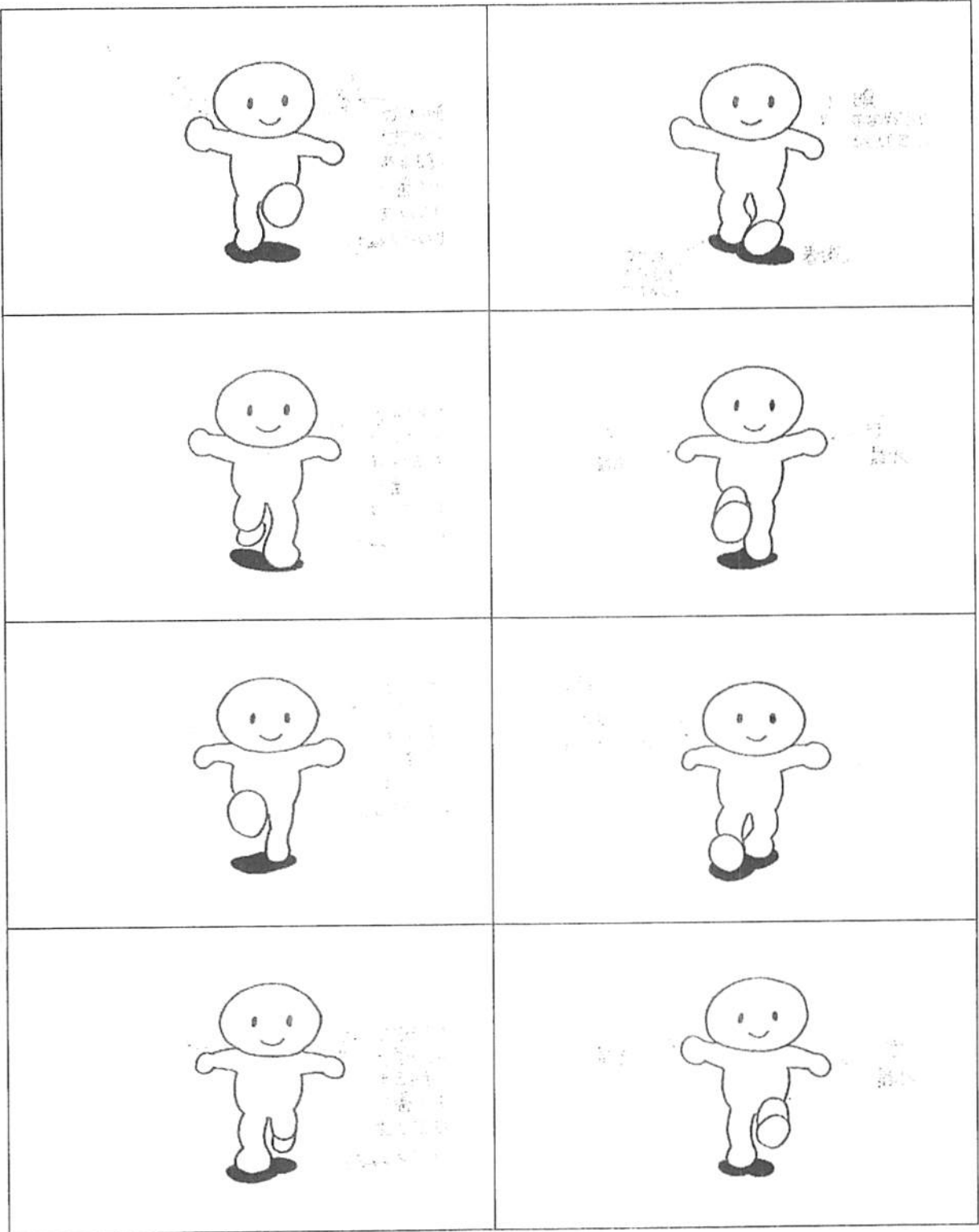
児童らと対話し、試行錯誤しながら徐々に「生き物の動き」「繰り返しの動き」という題材を築いてきた 10 年間であった。従って、主題も仮説も後付けで確定させたレポートとなった。ところが、毎回の授業で新たな挑戦を重ねており、最後に行った「試し撮り」を取り入れた授業に成果が見られるので、また新たな主題や仮説が見出された。10 年間取り組んできて漸くスタートラインに立った思いである。

折しも、国産アニメーションが発表されて今年で百年である。本レポートが、これからのアニメーションやアニメーションの題材を考えるきっかけとして頂ければ幸いである。

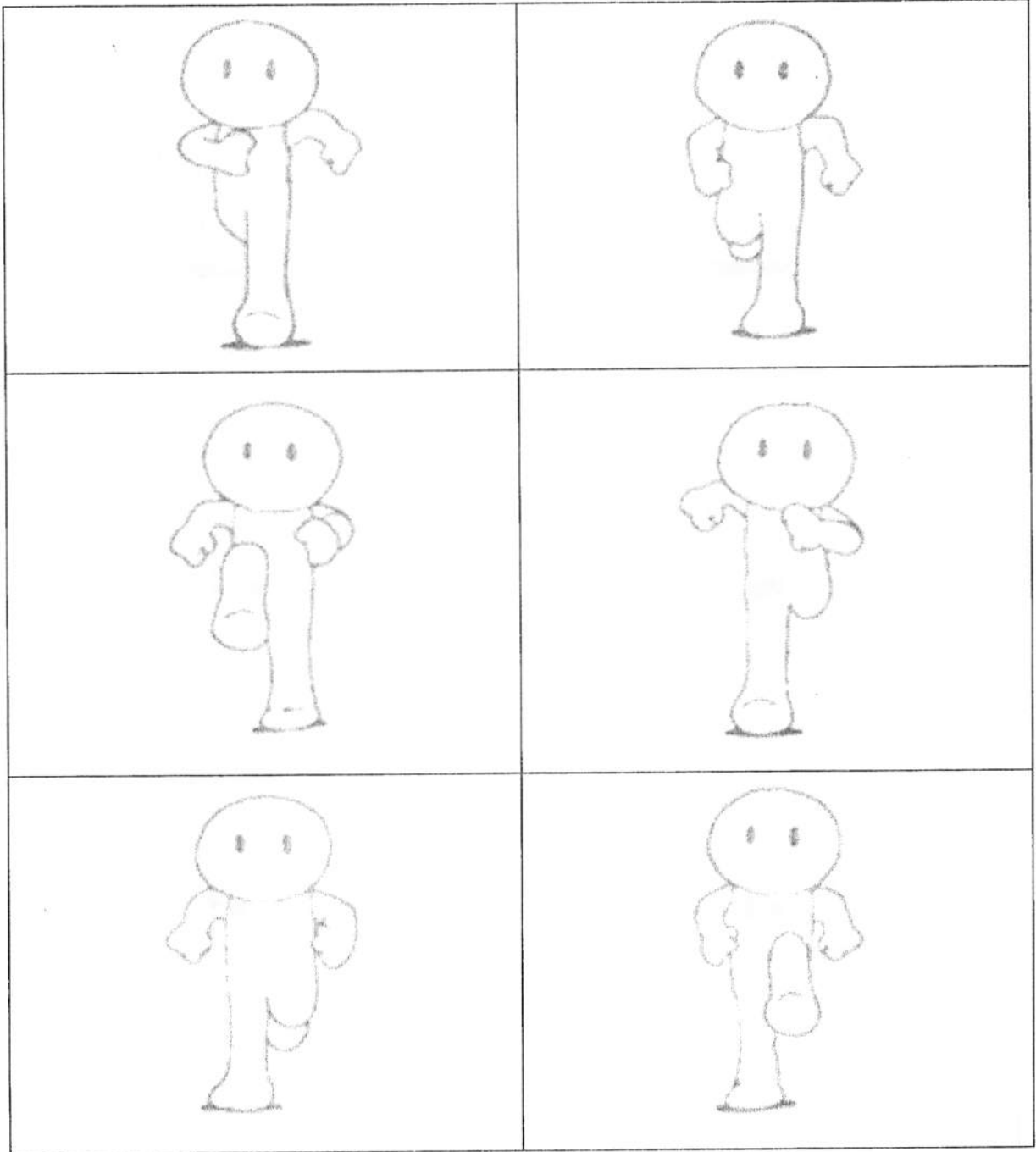
資料編

元になる絵

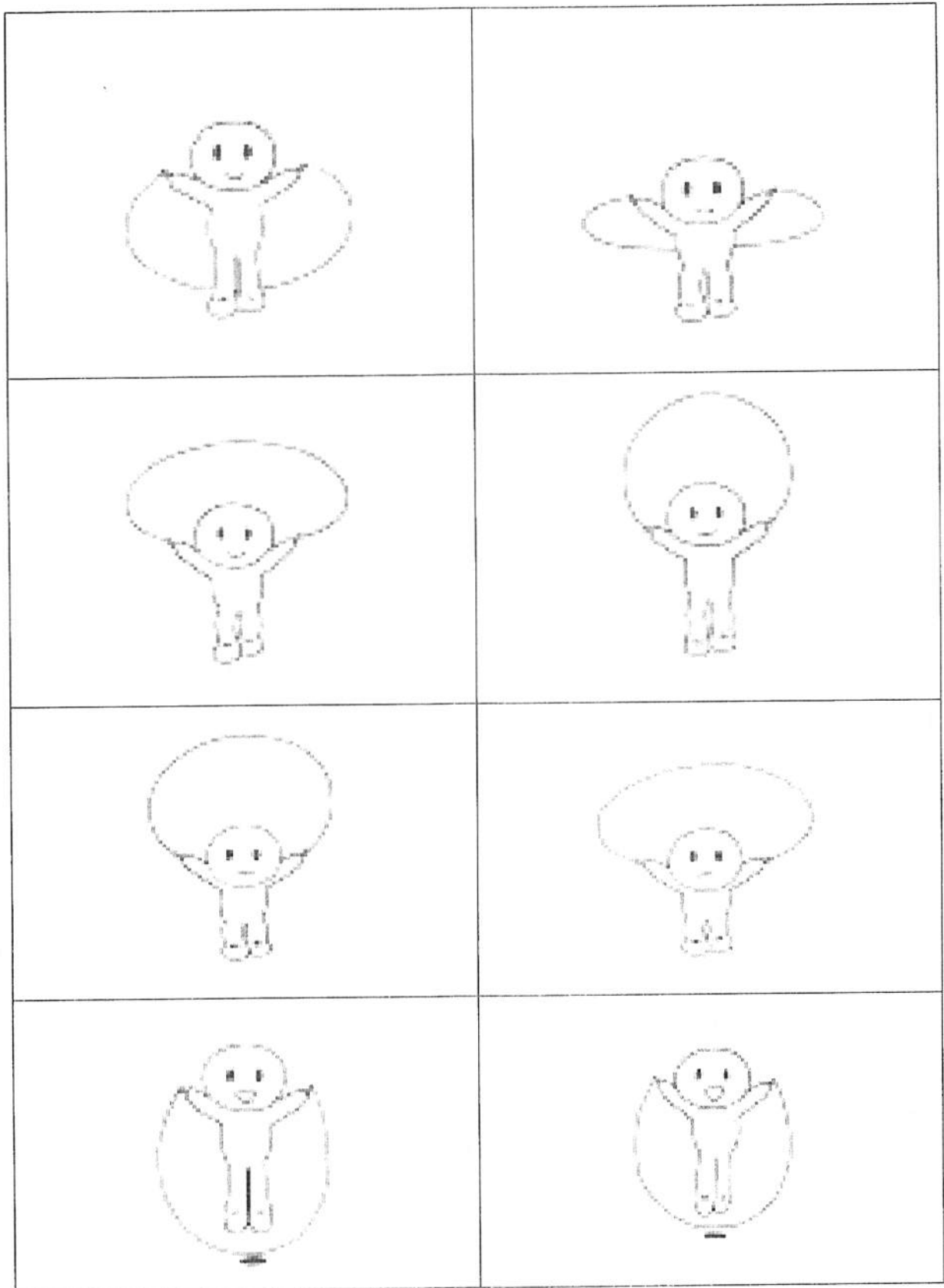
註



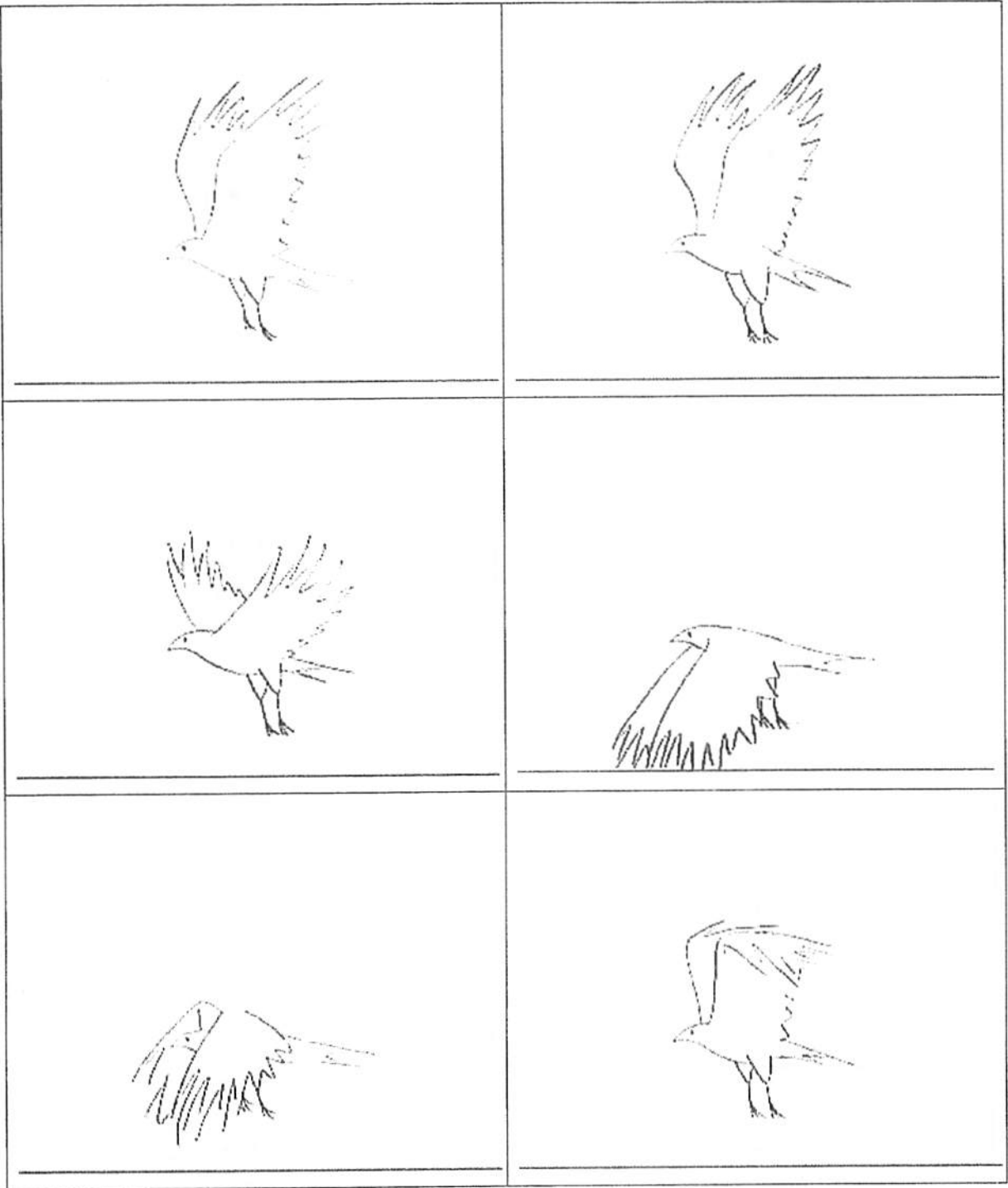
歩く



走る



なわとび



鳥の羽ばたき

註

- 1) アニメーションは、映画の一部門として「漫画映画」と呼ばれた時代があった。しかし、実写映画との境がなくなった現在、アニメーションを定義することは困難である。実写映画を一コマずつ加工する視覚効果（VFX）や、実物の動きを二次元のキャラクターに投影するモーションキャプチャ（motion capture）などの技術が進み、双方から接近し融合しているからである。今後、アニメーションであるか否かは、製作者の自己申告や社会的承認によることになるだろう。また、アニメーションには様々な側面があり、表現、媒体（コンテンツ）、総合芸術、技法など、様々に呼称されている。本レポートでは、アニメーションそのものは「媒体」として、教材としては「技法」として扱っていく。
- 2) アニメーションの語源は「魂」を意味するラテン語のアニマ（anima）である。
- 3) CLAYTOWN, 伊藤有壱, うるまでるび produce, 株式会社セルシス, 2003
- 4) 日本名「おどろき盤」, スリットの入った円盤を回転させ鏡に映った像を覗くと絵が動いて見える初期のアニメーションである。1832年, ベルギーの物理学者ジョゼフ・アントイネ・フェルナンド・プラトー（Joseph Antoine Ferdinand Plateau 1801-1883）によって発明された。
- 5) 日本名「回転のぞき絵」, フェナキスチスコープを円筒に変えたもの。複数の人々が同時に見ることができる。1834年イギリスの数学者ウィリアム・ホーナー（William George Horner 1786-1837）によって発明された。
- 6) 1872年, イギリスの写真家マイブリッジ（Eadweard Muybridge, 1830-1904）は, 疾走する馬を高速で連続撮影し, 24枚の写真に収めた
- 7) 株式会社スタジオジブリ, アニメーション製作会社, 1985 設立
- 8) この素晴らしい原画を描いたのは, スタジオジブリのアニメーション映画監督の近藤喜文であることを, 映像研究家の叶精二は明らかにしている。叶精二『日本のアニメーションを築いた人々』若草書房, p.46, 2004
- 9) 映画『じゃりん子チエ』高畑勲監督, 小田部羊一, 大塚康生作画監督, キティー・ミュージック, 東京ムービー新社製作, 1981, 走っているシーンの原画を描いたアニメーターは不明である。
- 10) 映画『パンダコパンダ』高畑勲監督, 原案・脚本・画面設定宮崎駿, 大塚康生, 小田部羊一作画監督, 東京ムービー, 1972, なわとびの原画を描いたアニメーターについて, 同映画で作画監督を務めた大塚康生は『パンダコパンダ』の1作目でなわ跳びのシーンを担当させたらすごく上手で, この作品ではずいぶん腕をふるってもらった。」と語っているので, 恐らく近藤喜文である。大塚康生語り手, 森遊机聞き手『大塚康生インタビュー』実業之日本社, 2006, p.143
- 11) もりやすじ『もりやすじ画集もぐらのスタジオ』, p.285, アニドウ・フィルム, 2013

図 1) 拙者作成

図 2) 『みんなでリレー』旭市立中央小学校4年生児童による作品, 2008

図 3) 『みんなでリレー』旭市立中央小学校6年生児童による作品, 2008

図 4) 『変』旭市立中央小学校5年生児童による作品, 2009

- 図 5) 『勇者 X』 旭市立中央小学校 5 年生による作品, 2009
- 図 6) 『瞬間移動』 旭市立中央小学校 5 年生による作品, 2009
- 図 7) 『アオムシの冒険』 旭市立中央小学校 4 年生による作品, 2010
- 図 8) 『みんなでさんぼ』 旭市立中央小学校 5 年生による作品, 2011
- 図 9) 『みんなでかけっこ』 旭市立嚶鳴小学校 5 年生児童による作品, 2013
- 図 10) 『みんなでなわとび』 旭市立嚶鳴小学校 4 年生児童による作品, 2014
- 図 11) 『鳥になって』 旭市立嚶鳴小学校 3 年生児童による作品, 2017