



ピッケのつくるえほん 授業アイデア集

「ピッケのつくるえほん」の考え方：

すべての操作は左クリックとドラッグのみ、各種コマンドは階層化せず見渡せる場所に配し、直感的にわかるインターフェースにしています。ポーズの変更をインタラクティブに行える、喜怒哀楽の感情バリエーションをもたせるなど、発想を促し物語を深める工夫をしています。

子どもの創作活動に寄り添い支援するために、コンピューターと本ソフトはあります。



すべての操作はクリックとドラッグ
ポーズの変更や表情の選択を簡単に行えます。



感情表現があることで物語が深まります。
りすさんはいいました。
「ごめんなさい
どうしてもほしかったんだ」
(9歳女児作品)

ピッケのつくるえほん CE (Classroom Edition) 価格

販売対象	種類	価格(税別)
教育機関	パッケージ版	4,800円
	追加ライセンス	4,000円
	1校ライセンス	300,000円

販売総代理店：ダイワボウ情報システム株式会社

▶ 開発者略歴 朝倉民枝 (クリエイター/株式会社グッド・グリーン代表)

大阪教育大学美術学科卒業。ファミリア子ども服デザイナーを経て、3Dコンピューターグラフィックス制作を始める。NHK子ども番組オープニング制作、富士通 TEO プロジェクト参加 (CG ディレクター) などの後活動の場をインターネットにシフト。2005年 IPA 未踏ソフトウェア創造事業 スーパークリエイター認定。「ピッケのおうち」で、キッズデザイン賞および子ども向けウェブサイトとして初めてのグッドデザイン賞を受賞。

「ピッケのつくるえほん」お問い合わせ

help@pekay.jp

株式会社 グッド・グリーン

〒658-0032 神戸市東灘区向洋町中 6-9
神戸ファッションマート 8S-05

TEL: 078-858-7071

<http://www.pekay.jp/>

つくる と 伝える

想像力+創造力+表現力 プレゼンテーション力
+コミュニケーション力

おはなしづくりソフト「ピッケのつくるえほん」

パソコン画面上の簡単な操作で、コブタのピッケや仲間たちを主人公におはなしづくり。プリンターで出力すれば絵本をつくることができます。電子黒板やプロジェクターを利用してプレゼンテーションができます。物語をつくり・語り・分かちあう、言葉と物語を通した 創造・表現活動は自己肯定感を高め、21世紀を生きる子どもたちの「つくる力」と「伝える力」を育てます。

おはなしをつくろう

■ 対象：小学校1年～6年 ■ 教科：国語・情報 ■ 時間数：2時間



絵本作家になる。「いつもは買ったり借りている絵本。今日は皆がつくれます」絵を描くゼロから始めるのではなく、おはなしづくりから始めます。パソコン画面上に自由にアイテムを配して物語をつくります。キャラクターはポーズをつけ、顔の表情を選びます。文字はソフトウェアキーボード／ハードウェアキーボードから入力、もしくは製本後手書きで入れてもよいでしょう。出力し、切って、折って、綴じて、背表紙をつけて、小さな絵本に製本します。絵本を手にとりページをめくって読みます。画面プレビューをプロジェクターで投影して発表。互いの作品を鑑賞します。

！ 最初に新しい見開きの追加をさせると、1場面だけでなく複数場面で成ることを理解しやすくなります。

▶ 身につくこと

- クリック・ドラッグなどパソコンの基本操作や「保存」などの基本概念
- 物語をつくる想像力+創造力、物語を言葉と絵で表現する表現力
- 自分の作品を語り伝える、友だちの作品を鑑賞し味わう



パソコン画面上でおはなしづくり



発表会



絵本は、図書室に展示
他の学年の子どもたち
にも読んでもらいます

立命館小学校では、ピッケの紙製人形のコマ撮アニメ、ピッケ「リズムのもり」の電子工作と合わせ1年生ロボティクス科の授業として13時間で実施されました。

1年生のための教科書をつくろう

■ 対象：小学校高学年～中学校 ■ 教科：国語・算数・英語・情報 ■ 時間数：3時間



下級生のための教科書をつくる。わかりやすく、楽しい教科書をつくります。「教科書」に課せられた目的や役割、物語絵本との違いを考えます。それらを踏まえ、易→難と段階を設けるなど、構成やレイアウト、言葉づかいを考えます。ピッケたちキャラクターやたくさんのアイテムを使い、難しいことをやさしく、やさしいことを楽しく、読みたくなる教科書をつくります。使う相手の視点に立てば、客観的な推敲が自然にできます。できあがった「教科書」絵本を手渡すことで、下級生の喜びを共感できます。

！ 苦手な教科の教科書づくりに挑戦することもよいでしょう。

▶ 身につくこと

- 目的に沿ってわかりやすくまとめる力、楽しく読みたくなる表現
- 使う相手の視点に立って客観的に見ることが出来る力
- 人の意見や感想を聴き取り、改善に活かせる力



2年生算数「時計を読む」の教科書を5年生がつくる



小学校の英語の教科書を中学生がつくる

「かけざんえほん」をつくろう

千葉県柏市立旭小学校 金岡幸江先生

■ 対象：小学校2年 ■ 教科：算数 ■ 時間数：2時間



数式を文章化+視覚化する。数式を入り口にかけ算を学ぶと、 $3 \times 5 = 5 \times 3$ となり、かけられる数とかける数の理解にとまどいがちです。自分でつくった文章題を絵本にしようとする、あいまいな理解のままでは、表現することができません。そのため、つまづいている箇所が、本人にも教師にも浮き彫りになります。かけ算の文章題をつくり、まず、簡単にノートに書いてから、パソコン上で絵本にします。出力して製本します。

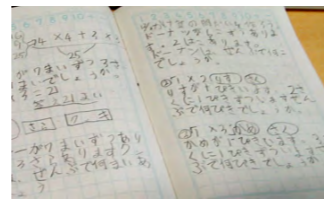
1年生のたし算・ひき算でも。



！ 友だちの「かけざんえほん」と交換して、友だちの文章題を解いてみましょう。

▶ 身につくこと

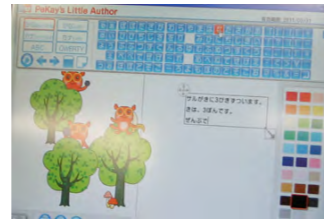
- 「かける」と「かけられる」の関係が明確になる
- 図や絵を思い浮かべて視覚的に考えられるようになる
- コピー・ペーストなどパソコンの基本操作や「保存」などの基本概念



ノートに文章題を書く



文章題を絵本にする



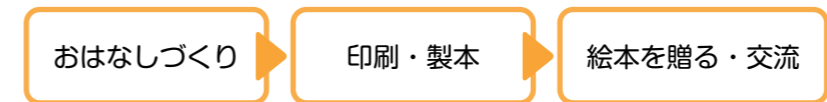
ソフトウェアキーボードから文字を入力



絵本を贈ろう (異世代・異文化との交流)

千葉県柏市立高柳小学校 村田直江先生

■ 対象：小学校～中学校 ■ 教科：国語・総合 ■ 時間数：3時間



絵本で異世代の人と交流する。地域のシルバー層に贈る絵本をつくります。贈る相手に思いを馳せると、自然に、テーマや言葉を大切に選ぶようになります。「絵+言葉」の複合表現物である「絵本」は、絵も「読み」ます。各アイテムは、大きさや配置を工夫するだけで表現になりえます。言葉に頼りすぎず、絵で表せるところは絵で表し、絵の力を借りて、自分自身の生きた言葉で伝えます。高学年であれば、奥付の意味から、著作権についても考えます。絵本を通して異世代から受け取る言葉に、驚きと発見を得ます。他県や外国の友だちとの絵本を通じた交流も、楽しい学びです。

！ できあがったお話は、声に出して読んでみましょう。言葉のリズムや調べも味わいましょう。

▶ 身につくこと

- 届ける相手を意識した表現と伝える力
- 著作権についての基礎知識
- 「絵+言葉」のバランスや相乗効果を考えて表現する力
- 異世代・異文化との交流を通して、互いを知り尊重する



さまざまなテーマのお話



32冊の絵本ができました(4年生)



「コンピュータおばあちゃんの会」の皆さんに贈ったところ、会のホームページに掲載していただきました