

絵本作家・漫画家

02



頭の中の妄想を本にしよう！

「なりきりラボ 絵本作家・漫画家」とは？

「自分の頭の中の世界」を 物語として表現するプログラム

挑戦する
問い

「もしも○○だったら、世界は
どうなる？」

「読み手が楽しめるストーリーに
するには？」



身につく
チカラ

空想を膨らませて「自分なりの
世界観」を展開し、読み手に伝わる
表現・構成に落とし込むチカラ

「読み手」から「作者」へと立場を変え、
自分の空想・妄想の世界を
1冊の本に仕上げることで、
表現することへの意欲が増す！

プログラムの流れ

描く技術より「世界観」「ストーリー」重視。
思考をじっくり深めよう！

STEP1 空想の 世界へ

大好きな絵本や漫画の世界観を読み解きます。その後自分の頭の中でも自由に空想・妄想を広げます。

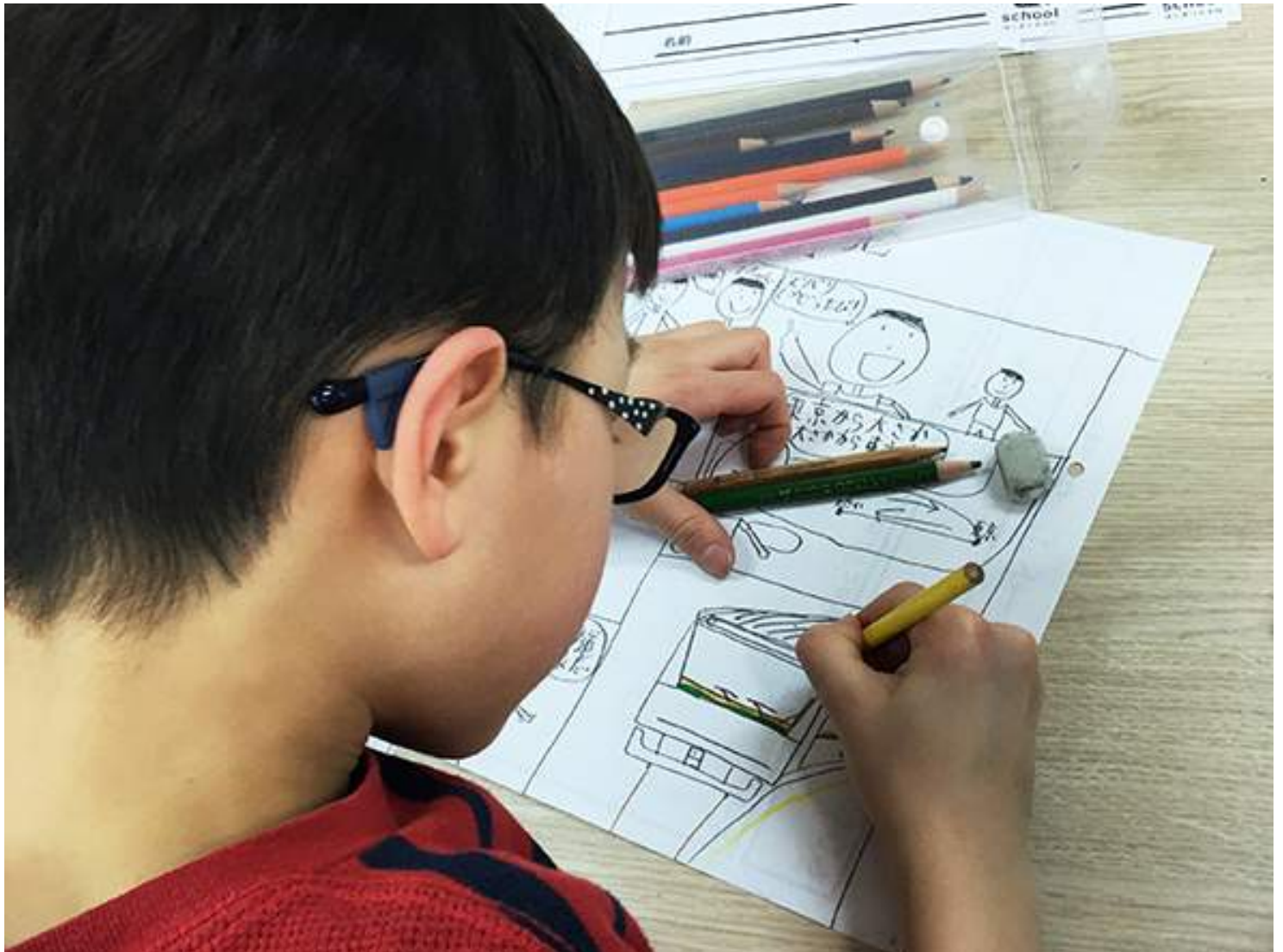
STEP2 ストーリー づくり

空想の世界をもとに、ストーリーを制作します。読み手に伝わるように構成・表現の工夫を重ねます。

STEP3 マーケット で販売

絵本・漫画として作品を仕上げたあかつきには、マーケットを開催して販売に挑戦！

学びの様子



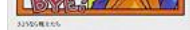
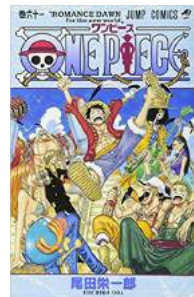
絵本・漫画を必死に制作する子どもたち（上・右下）と
制作・販売した作品（左下・中央下）



プログラム内容 (授業スライド)

まずは、様々な作品に触れて、その世界にどっぷりと浸かります！

たくさん読んで「お気に入り」を見つけよう



どんな絵本・漫画が
好きか、それはなぜか
分析したり・・・

『お気に入りの絵本・マンガ』シート

本の名前

作家の名前

どんなお話？

誰が登場する？

好きなところはどこ？

好きになったキッカケは？

名前

a.
school
はじまりの学校

Copyright (C) a.school. All Rights Reserved.

30

絵本と漫画の
共通点や違いについても
考えたりします。

「絵本」と「マンガ」の 特徴って何だろう？

みんなで共有しよう

「同じ」ところは？
「違う」ところは？

a.
school
はじまりの学校

Copyright (C) a.school. All Rights Reserved.

40

作品にする空想テーマ
が決まったら、
ストーリーに入れたい
要素を書き出します。

例えば「きりんの先生」で考える場合

ある日学校に
行ったら先生
の首がちょっ
と長くなって
いた

しばらく病気
で休んでいた
僕は驚く

麒麟先生の
ために教室を
大改造！体は
下の階。顔だ
け教室に出す

給食の時間
には窓の外
の木
の葉っぱを
食べる

猿の副担任も
連れてきた

a.

展開を変えてもOK！
何度も何度も試行錯誤
するのがポイント。

書き出した要素を
並べながら
ストーリーを磨きます！

例えば「きりんの先生」で考える場合

ある日学校に
行ったら先生
の首がちょっ
と長くなって
いた

先生の顔色が
だんだん黄色
になって鼻も
伸びる

給食の時間
には窓の外
の木
の葉っぱを
食べる

麒麟先生の
ために教室を
大改造！体は
下の階。顔だ
け教室に出す

驚いて
テレビに
投稿

しばらく病気
で休んでいた
僕は驚く

みんなは当
たり前
のように
接している

猿の副担任も
連れてきた

a.
school
はじまりの学校

最終的には、
ストーリーの大枠を
4コマでまとめます。

例えば「きりんの先生」で考える場合

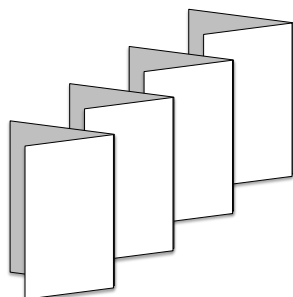


Copyright (c) a.school. All Rights Reserved.

a.
school
はじまりの学校

いざ執筆タイム!
ページ構成を決めて
じっくり制作を
進めます。

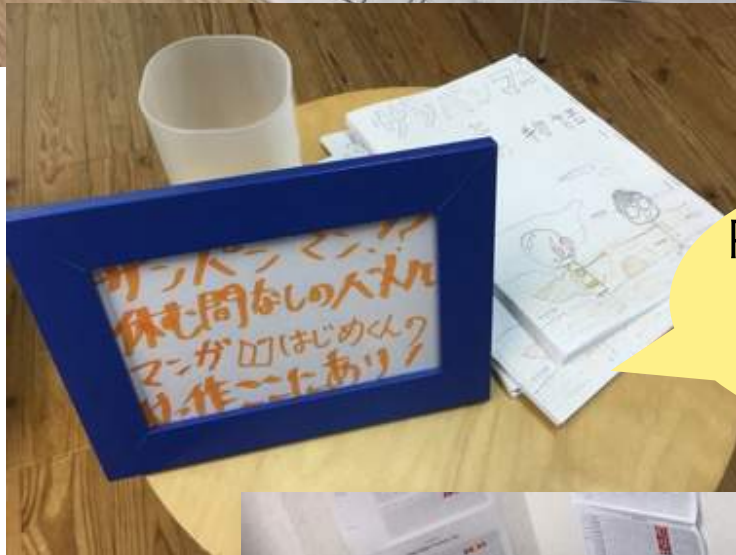
<制作タイム>
ページ構成・コマ割り
を完成させよう



Copyright (c) a.school. All Rights Reserved.

a.
school
はじまりの学校

制作途中の作品の様子。
執筆中は驚くほど
静かになります。



POPも自分で制作！
作品の「売り」を
言葉にします。



完成したら
マーケット開催！
営業力を発揮する子も。

オススメ探究BOOK

特にオススメの絵本作家！

五味太郎さん



ヨシタケシンスケさん

安野光雅さん

