

第5学年 図画工作科学習指導案

日 時：令和5年11月22日（水）公開授業Ⅰ
対象児童：滝沢市立滝沢小学校5年4組 33名
授業者：山口 律子

1 題材名 形が動く 絵が動く ー工作ー （日本文教出版 5・6年上）

2 題材の目標

- (1) コマ撮りアニメーションの仕組みを使って、楽しい動きや変化をつくるときの感覚や行為を通して、動き、奥行き、バランスなどを理解することができる。 [知識] (1)
- (2) タブレットコンピュータを活用するとともに、前学年までの材料や用具についての経験や技能を総合的に生かしたり、表現に適した方法などを組み合わせたりするなどして、表したいことに合わせて表し方を工夫して表すことができる。 [技能] A(2)ア
- (3) 材料などを動かして感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見付け、形や色、材料の特徴、構成の美しさなどの感じなどを考えながら、どのように主題を表すかについて考えることができる。 [思考力、判断力、表現力等] A(1)イ
- (4) 自分たちの作品の造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴、表し方の変化などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深めることができる。 [鑑賞] B(1)ア
- (5) 主体的に表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、つくり出す喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しく豊かな生活を創造しようとする態度を養う。「学びに向かう力、人間性等」

3 題材について

(1) 児童について

児童はこれまでに、自分の思いを絵や工作に表す活動をたくさん行ってきた。本題材で行うコマ撮りアニメーションの仕組みを使って、楽しい動きや変化をつくる活動は初めて行うことになるが、動画や写真を撮影したり編集したりすることが当たり前な社会に生活する児童にとって、アニメーションづくりは意欲的に取り組むことができる活動であると考えられる。

ほとんどの児童は、造形活動を楽しみながら意欲的に取り組んでいる。題材に対して、自分なりに発想して表現できる児童は多いが、中にはイメージが湧かず、友達とすっかり同じような作品をつくってしまう児童や、経験の少なさから表現力が乏しい児童もいる。

ICT 機器の利用については、ロイロノートを使って写真や動画を撮影したり、調べたことをテキストにまとめて提出箱に提出したりするなど、図工に限らず様々な教科で活用している。ICTを活用することで、友達の表現や発想と自分の考えを比較したり、自分の発想をより広げたりするための有効な手段となっていると感じる。

(2) 題材について

本題材は、アニメーションの仕組みを知り、動きや変化を確かめながら表したいことを考え、形や色、配置、動かし方を工夫して表す活動である。題材自体は、身近なものを動かしながら形を変えて表す方法と、絵を付け足したり描き加えたりしながら表していく方法のどちらも紹介されている。しかしながら、児童の実態として、絵に表すことに苦手意識をもっている児童もいることから、身近なものを動かしながら自分の思いを表現したほうがよりねらいに近付くと考え、物を動かしながら表していく活動を行う。

児童は、身近な材料から想像を膨らませて、コマ撮りアニメーションという表現方法で自分の思いを表していく。児童にとって、アニメーションづくりは、初めての表現方法なので、できるだけ簡単な方法で作成できるように、直前に撮った写真の残像を手がかりに次に続く写真を撮り、それらを連続して再生することでアニメーションをつくる事ができるアプリを使用し、試しながら作成したり簡単に修正を加えたりできることで思考力・判断力・表現力等を育てていきたい。

(3) 指導について

本単元の指導にあたっては、まず第1時において、アニメーションの仕組みを知り、活動の見通しをもたせる。身近なアニメーションを視聴させ、どのようにして出来上がっているかについて確認した後、身近なものを使用して、コマ撮りアニメーションに表す。

第2時では、動きのキーワード「ウゴワード」を提示し、それをもとに、材料を動かしながらコマ撮りアニメーションづくりを行う。「ウゴワード」については、「回転・集合・行進・広がる」という4つの動きを紹介し、いろいろな動かし方を試していく。材料については、身近なものや作成に使用できそうなものをあらかじめ教室に配置して自由に使用させたい。たくさんの試行錯誤を通して、どんなアニメーションをつかっていきたいかイメージをもたせ、次時へつなげたい。

第3時（本時）では、第2時までの活動で膨らませたイメージをもとに、自分の思いを表していく。活動中に、互いの作品を見合い、アドバイスをし合うことで、よさを認め合ったり、自分の作品に生かす視点を見付けたりできるようにする。さらに、いろいろな色や形を取り入れながら表現している工夫を具体的に評価し、児童が主体的に造形活動に取り組むことができるようにしたい。

第4時には、前の時間での振り返りを基にアニメーションを仕上げて完成させる。

第5時では、友達の作品の鑑賞を行う。材料や動きの面白さ、自分の作品との違いなどを考えながら、互いの作品のよさや工夫を感じ取れるようにしたい。

ICTの活用については、題材を通して活用するが、一人一人がイメージを膨らませながら活動が出来るように、児童同士で紹介し合うなど、効果的に活用していきたい。

4 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>知①コマ撮りアニメーションの仕組みを使って、楽しい動きや変化をつくる時の感覚や行為を通して、動き、奥行き、バランスなどを理解している。</p> <p>技①タブレットコンピュータを活用するとともに、前学年までの材料や用具についての経験や技能を総合的に生かしたり、表現に適した方法などを組み合わせたりするなどして、表したいことに合わせて表し方を工夫して表現している。</p>	<p>①動き、奥行き、バランスなどを基に、自分のイメージをもちながら材料などを動かして感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見付け、形や色、材料の特徴、構成の美しさなどの感じを考えながら、どのように主題を表すかについて考えている。</p> <p>②動き、奥行き、バランスなどを基に、自分のイメージをもちながら自分たちの作品の造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴、表し方の変化などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深めている。</p>	<p>つくりだす喜びを味わい、主体的にコマ撮りアニメーションの仕組みを使って、楽しい動きや変化をつくる学習活動に取り組もうとしている。</p>

5 題材計画（5時間）

時間	ねらい・学習活動	評価規準（評価方法）		
		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
1	<ul style="list-style-type: none"> アニメーションの仕組みを知り活動の見通しをもつ。 身近なものを使用し、簡単なコマ撮りアニメーションをつくる。 	・知①（行動観察）		・態（行動観察）
2	<ul style="list-style-type: none"> 動きのキーワードをもとに、いろいろな動かし方を試す。 	・知①（行動観察）	○思①（行動観察）	
3 本時	<ul style="list-style-type: none"> 動きや変化を確かめながら、したいことを考え、作品づくりを行う。 		○思①（行動観察）	
4	<ul style="list-style-type: none"> 前時の振り返りを基に、作品を完成させる。 	○技①（行動観察） （作品分析）	○思①（行動観察） （作品分析）	
5	<ul style="list-style-type: none"> 完成した作品を鑑賞する。 		○思②（行動観察） （作品分析）	○態（行動観察）

6 本時の指導（3時間目/全5時間）

(1) 目標

動きや変化を確かめながら表したいことを考え、形や色、配置、動かし方などを工夫して表すことができる。

(2) 評価規準

観点	B おおむね満足できる	Bに到達させるための手立て
思考 判断 表現	形の感じ、色の感じ、それらの組み合わせによる感じなどを基に、自分のイメージをもちながら、仕組みを動かして感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見付け、形や色、材料などを生かしながら、どのように表すかについて考えている。	児童が発想できるように、動き方を例示して見せたり、友達同士の作品を試すことを促したりする。

(3) 展開

段階	学習活動	指導上の留意点 ◇対話に関わる指導 □書くことに関わる指導 ●評価
導入 5分	1 前時想起	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの仕組み、アプリの操作方法を確認する。 ・いろいろな動かし方の工夫について、前時の児童の作品を紹介しながら全体の場で共有する。
	2 課題把握	
展開 35分	<p>【学習課題】 動き方を確かめながら、工夫してアニメーションをつくろう。</p>	
	3 解決の見通し	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習の流れを確認し、学習の見通しをもたせる。
	4 課題を解決する。 (1) 動かし方を工夫しながら、作品作りを行う。 (2) グループの友達と作品を見合い、よさや工夫を感じ取り、発表したり、アドバイスをもらったりする。 ・グループで行う。 (3) アドバイスをもとに、作品の仕上げを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアを積極的に認め、励ましながら、机間指導する。 <p>◇どんな作品を作りたいのか、そのためにどんな工夫をしたのかを伝え合い、よいところやアドバイスを具体的に伝えるように促す。</p> <p>◇対話する中で、友達が困ったり悩んだりしている時は一緒に考えてあげるよう伝える。</p> <p>●表したい作品になるように、動き方を確かめながら、作品をつくっている。</p>
終末 5分	5 振り返り	<p>□単元を通したワークシートに振り返りを書かせる。</p> <p>【例】自分の表したいイメージに近づけるために、○○(材料)を使って、○○のような動かし方を工夫できました。</p> <p>【例】○○さんの作品は、動かし方が工夫されていたので自分の作品にも生かしていきたいです。</p>
	6 次時予告	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の振り返りを基に、もう1時間作品づくりを行い、仕上げていくことを確認する。

(4) 板書計画

形が動く 絵が動く

動き方を確かめながら、工夫してアニメーションをつくろう。

学習1 動き方を確かめながら作品をつくる
(個人)

学習2 グループでアドバイスをし合う。

学習3 アドバイスをもとに作品を仕上げる。

ふりかえり

<ウゴワード>

回転 **集合** **行進** **広がる**

子どもたちが考えたウゴワード

?? **??** **??** **??**

<工夫>

動き方 材料 色 奥行き ストーリー
写真の撮り方 (上 横 ななめ など)