

第5学年3組 図画工作科学学習指導案

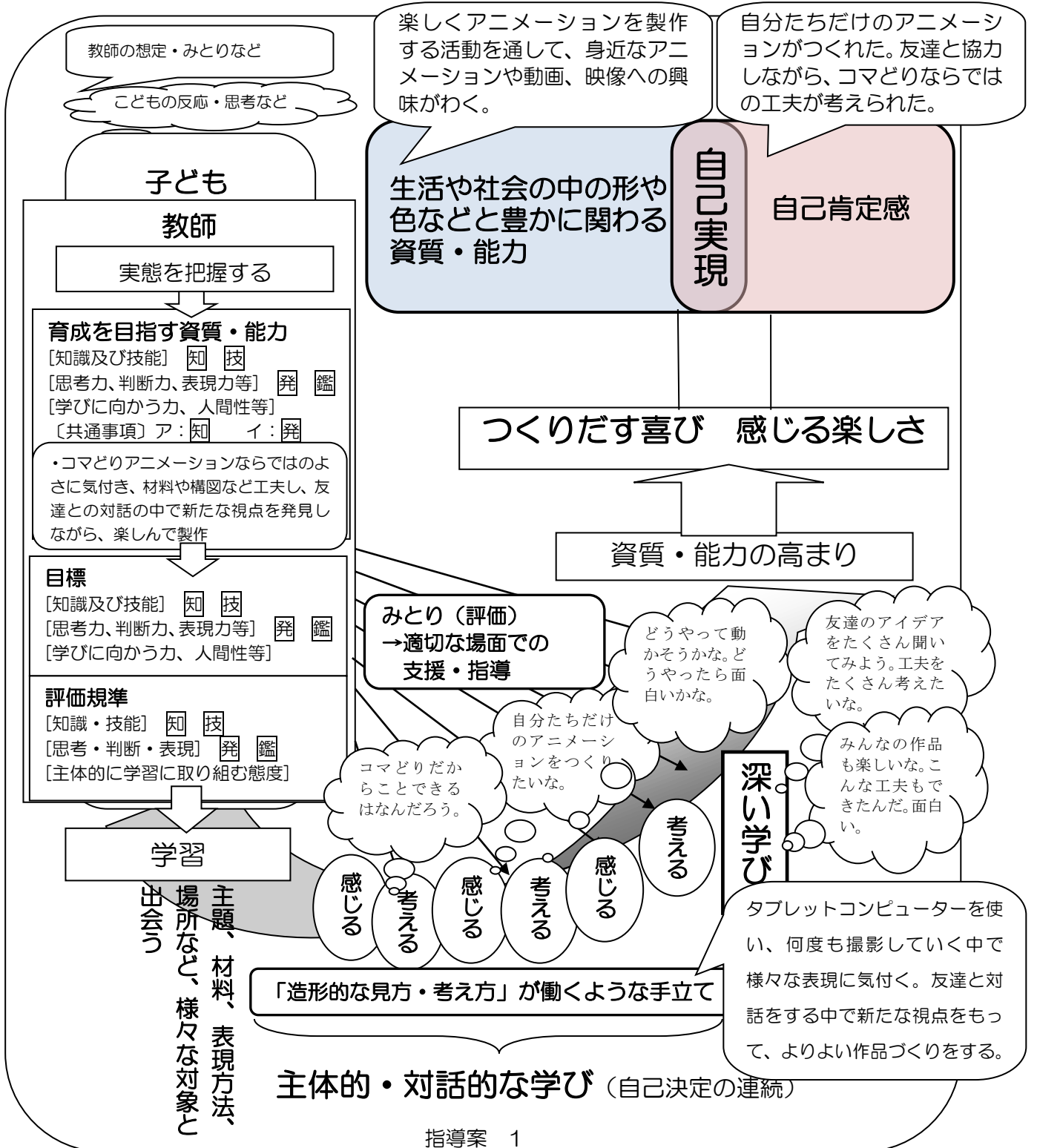
指導者 川崎市立新城小学校

早野 香苗

1. 題材名 「5-3 STUDIO~わたし・ぼくはアニメーター~」

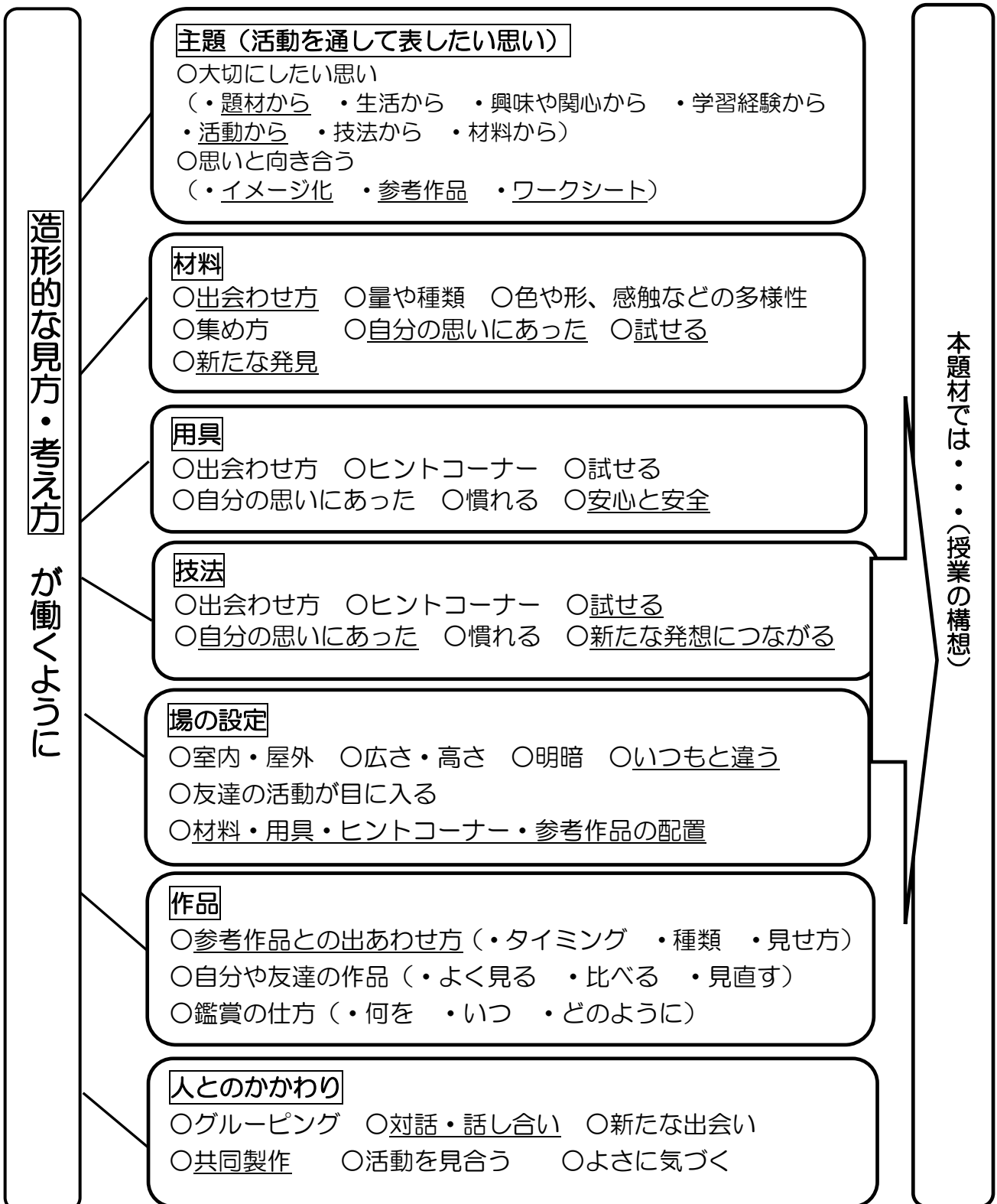
A表現 イ（工作に表す活動） 6時間扱い

2. 「つくりだす喜び 感じる楽しさ」につながる授業の構想



3. 「造形的な見方・考え方」が働くような手立て

- ・「造形的な見方・考え方」を働かせながら、主題・材料・技法と関わることができるようにするために・・・
- ・「造形的な見方・考え方」を働かせながら、作品をつくったりみたりできるようにするために・・・
- ・「造形的な見方・考え方」を身につけ、生活に活かせるようにするために・・・



4. 活動場所 教室

5. 題材観

I. 子どもたちの実態

図工の時間を楽しみにしている児童が多い。授業では「楽しそう!」と話し、積極的に活動している。分散登校期間に取り組んだ「心のもよう」では、自分なりの表現を工夫しようと試行錯誤しながら作品づくりに取り組んだ。「ミラクルミラーステージ」では、鏡の特徴や面白さに気付き、作品に表した。鏡の良さをどのように作品に生かすか、友達と対話をする中で新たな視点に気付き、工夫の幅を広げる姿があった。本題材でも自分の表現の仕方や工夫にも自信をもって、楽しく活動させたいと考える。

II. 題材と育成を目指す資質・能力

本題材は、コマどりアニメーションを製作する中で、コマどりならではの特性を生かし、多様な表現方法から自分の表したいことにあつたものを選択し、友達との対話の中で発想を広げ、表現する力を育てるものである。児童にとって身近なアニメーションの製作に目を向けると、絵コンテやコマどりをし、同様な過程を辿って製作されていることに気付く。アニメーションや動画に関心の高い児童にとって意欲的に取り組めるものと考えられる。また、今回はコマどりアニメーションを製作するため、普段からよく見ている動画とは見え方が異なる、コマどりアニメーションならではの良さに目を向けたい。「造形的な見方・考え方」を働かせ、アニメーション製作に取り組む中で、身近なものが動き出す面白さ、多様な表現方法の中から自分たちの表したいことを表現できる方法を模索させたい。また、友達と対話しながら面白いアイデアに出会い、自分たちだけのアニメができる楽しさを感じてほしい。

III. 造形的な見方・考え方が働くような手立て

～「作り出す喜び 感じる楽しさ」につなげるために～

- ・コマどりならではの良さに気付くことができるようにする
動画ではなく、コマどりだからこそできる工夫に気付き、実際には浮かぶことのできないものが浮いたり、大きなものと小さなものを反転させた世界を表現できたりすることなど、多くの表現の工夫に気付かせるようにし、アイデアを広げる。

- ・アプリの活用

比較的児童に馴染みのあるタブレットコンピューターを使用することで意欲につなげられるようにする。今回は「デイジーピックス」というアプリを使用する。アニメーション用の写真の追加が簡単であること、つくった作品をすぐに確認できること、順序の組み換えや手直し等が容易であることが特徴である。

- ・自分たちだけの主人公、世界を考える（身近材を動かす）

身近なものからイメージを膨らませ、アニメーションを製作することで、身近な意外なものがアニメの中で動き出す面白さに触れさせたい。主に身近材を活用し、使い方の工夫で意外性や展開の面白さをもてるようにしていく。

- ・アニメーションチームで製作する

共同して作り出す活動に取り組む。共同して作り出す活動を通して、児童一人一人の発想や構想、技能などが友達との交流によって深まっていくようにする。たくさんの対話の中で友達の発想や構想、アイデア、表し方を知り、新しい視点をもつ。そして作品の再構成や工夫に繋げる。また、お互いに協力し、材料を動かしたり撮影したりすることができる。

- ・アニメーションとの関わりに気付せられるようにする

自分たちが普段よく目にしていくアニメも絵コンテなど、同様の手順を踏んで製作していることに気付き、生活の中で生かしていく。

IV. 学年の目標

＜第5学年及び第6学年＞

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
(1) 対象や事象を捉える造形的な視点について自分の感覚や行為を通して理解するとともに、材料や用具を活用し、表し方などを工夫して、創造的につくったり表したりすることができるようにする。	(2) 造形的なよさや美しさ、表したいこと、表し方などについて考え、創造的に発想や構想をしたり、親しみのある作品などから自分の見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。	(3) 主体的に表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、つくりだ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。

V. 学年の内容及び共通事項

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
A 表現	(2) 表現の活動を通して、技能に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。 イ 絵や立体、工作に表す活動を通して、表現方法に応じて材料や用具を活用するとともに、前学年までの材料や用具などについての経験や技法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。(技能)	(1) 表現の活動を通して、発想や構想に関する次の事項を身に付けることができるように指導する。 イ 絵や立体、工作に表す活動を通して、感じたこと、想像したこと、見たこと、伝え合いたいことから、表したいことを見付けることや、形や色、材料の特徴、構成の美しさなどの感じ、用途などを考えながら、どのように主題を表すかについて考えること。(発想・構想)	内容の中には、「学びに向かう力、人間性等」にあたる内容はないので、各学年の目標を参考にする。 主体的に表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、つくりだ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。
B 鑑賞		(1) 鑑賞の活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。 ア 親しみのある作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品、我が国や諸外国の親しみある美術作品、生活の中の造形など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。(鑑賞)	
共通事項	〔共通事項〕ア 自分の感覚や行為を通して、形や色などの造形的な特徴を理解すること。(知識)	〔共通事項〕イ 形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもつこと。	

VI. 題材の目標

(1) 知識及び技能に関する題材の目標

○（コマど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動を通して、動き、奥行き、バランスなどを理解する。（知識）

○表現方法に応じてタブレットコンピューター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。（技能）

(2) 思考力、判断力、表現力等に関する題材の目標

○材料などを動かして感じたことや想像したこと、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、どのような主題に表すかについて考える。（発想や構想に関する資質・能力）

○自分たちの作品の字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。（鑑賞に関する資質・能力）

(3) 学びに向かう力、人間性等に関する題材の目標

○主体的にコマど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み、つくりだ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。

6. 題材の評価規準 ～ 3つの観点から育てたい力を考える ～

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 コマど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動を通して、動き、奥行き、バランスなどを理解している。</p> <p>技 タブレットコンピューター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コマどりならではの表現に生かしたり、アニメーションでの動きに適した表現や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いる。</p>	<p>発 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、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、どのような主題に表すかについて考えている。</p> <p>鑑 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>主 つくりだす喜びを味わい、主体的にコマど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>

7. 準備

[教師] 身近材、テグス、クリアボード、折り紙、画用紙、タブレットコンピューター、大型テレビ

[子ども] 身近材

8. 指導と評価計画（6時間扱い）

	◇子どもの活動 ・予想される子どもの反応	○教師のかかわり・手立て ◎造形的な見方・考え方が働くような手立て	評価規準□と 評価方法（ ）
1 次 9 0 分	◇コマどりアニメーションの仕組みを知る。 ・どんどん動いて面白い。 ・カメラで連写してみたい。	○教師が撮影したコマどりアニメーションを見せ、これからの活動のイメージをもつ。 ○一人ひとりがアニメーターになって、製作していくことを伝える。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>5-3 STUDIO アニメーター研修編 ～コマどりアニメーションの仕組みを知ろう～</p> </div>			
	◇タブレットコンピューターの使い方を確認する。 ◇アプリを使って撮影を試みる。 ・少しずつ動かすことがポイントだね。 ・こんな変化はどうか。 ◇どんな動きや変化がつかれそうか考える。 ・自分が動いてみてもおもしろそう。 ・最後の結末に工夫したいな。	○コマどりの撮影で使用するタブレットコンピューターの扱い方を伝える。 ◎今回は、アニメーションチームで撮影していくことを伝え、操作方法をチームで教え合いながら進めていくよう伝える。 ○実際にタブレットコンピューターで撮影し、簡単なアニメーションをつくってみるように伝える。 ◎同じ主人公・同じ動画のワンシーンから次の展開を考え、全体で共有する。 ○コマどりアニメーションの仕組みを使って、どんな動きや変化がつかれそうか考えを広げられるようにする。 ◎動きや変化、構図の工夫を全体で共有する。 ○テレビに映し、アイデアを共有する。 ◎同じものから始めても動きや変化が違くと面白いアニメーションになることを伝える。	主 つくりだす喜びを味わい主体的にコマど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。（発言・つぶやき）
2 次 1 3 5 分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>5-3 STUDIO 企画編 ～コマどりアニメーションの構成を考えよう～</p> </div>		
	◇アニメーションの主人公を決める。 ・こんな風に動くと面白いな。 ・こうするとどう？	◎アイデアを出し合えるように、アニメーションチーム（3～4人）で活動することを確認する。 ○アニメーションチームで動かしてみたい主人公を決めるよう伝える。 ◎動きや変化に着目して、主人公を選ぶよう伝える。	

<p>◇主人公の動きや変化、表現を一人一人考える。</p> <p>◇主人公の動きや表現を共有して構成を決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・起承転結の構成でつくと楽しいね。 ・動かし方を工夫しよう。 	<p>○研修編と同様、自分で主人公の動きや変化、表現を考えるよう伝える。</p> <p>○タブレットで試しに撮影してみてもよいことを適宜伝える。</p> <p>○一人一人撮影したものをもとに、アニメーションの構成を考え、コンテをワークシートにかくように伝える。</p> <p>◎全員のアイデアを取り入れたアニメーションにするよう伝える。</p> <p>◎表したいものに合わせて材料を選べるよう、多様な身近材を用意しておく。</p> <p>◎個人のアイデアを持ち寄り、チームでよりよいアイデアを深めていけるようにする。</p>	<p>発</p> <p>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、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、どのような主題に表すかについて考えている。</p>
<p>5-3 STUDIO 製作編</p> <p>～コマどりアニメーション撮影しよう～</p>		
<p>◇試しながら、動きや変化を確かめ、材料の使い方や動かし方などを工夫して撮影する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・少しずつ動かそう。 ・もっと写真を撮った方がいいかな。 ・ジャンプしているように見せるために、テグスを使おう。 ・回転しているように見せたいけど、どうしたらいいかな。 	<p>○適宜、撮影方法の支援をする。</p> <p>◎前時に撮影した写真を取り入れることもできるようにする。</p> <p>◎テグスやクリアボードなど、撮影での工夫に役立てられそうなものを用意し、適宜伝える。</p> <p>◎画用紙や折り紙、身近材などを撮影に生かせるよう伝える。</p>	<p>知</p> <p>コマど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動を通して、動き、奥行き、バランスなどを理解している。(行動観察、写真、アニメーション)</p> <p>技</p> <p>タブレットコンピューター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コマどりならではの表現に生かしたり、アニメーションでの動きに適した表現や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いる。(行動観察、写真、アニメーション)</p>

3 次 4 5 分	5-3 STUDIO 上映会 ~みんなのアニメーションを鑑賞しよう~	
	<p>◇作品を鑑賞する。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 動かし方のアイデアが面白い。 • 結末がいいね。 <p>◇作品のよさや面白さについて伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 写真の撮り方によって、動き方が違うね。 • 実際に動いてみるものおもしろいね。 <p>◇学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 楽しいアニメーションを撮影してみたいな。 • 動画もつくれそうだな。 	<p>○作品を鑑賞し、よさや面白さについて伝え合う場を設ける。</p> <p>◎コマどりならではの工夫や形、色の変化に目を向けるように伝える。</p> <p>○自分たちの作品と比較し、工夫されている点やおもしろいアイデアを見つけるように伝える。</p> <p>◎身近なアニメーションや動画も、この学習で行ってきたような手順をたどり、つくられていることを知る。</p>