第5学年　図画工作科学習指導案

1 題材名　形が動く 絵が動く（コマ撮りアニメーション）

2 題材の目標

◎互いの意見を取り入れながら，協力し，見る人にとってもおもしろいと思えるものをつくりだそうとする。
〇コマ撮りアニメーションの仕組みを使って，おもしろい動きをつくるときの感覚や行為を楽しみ，リズム，奥行きの変化の工夫を理解する。

3 題材の評価計画

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
【知識】 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為を通して，動き，奥行き，バランスなどを理解している。 【技能】 表現方法に応じてタブレットコンピュータを活用するとともに，表現に適した方法を組み合わせるなどして，表したいことに合わせて表し方を工夫しいている。	【発想や構想】 動き，奥行き，バランスなどを基に，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ている。 【鑑賞】 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。	互いの意見を取り入れながら協力して作品づくりに取り組んでいる。 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。

4 指導と評価の計画

		【評価の方法】			【規準を具体的な姿でいうと】
時間	ねらい・学習活動	知・技	思	態	子どもの具体的な姿のイメージ（B 評価）
1	アニメーションの仕組みを知る。 単元の流れを確認する。 おもしろキーワードを試しながら試作する。		◎ 観察 発言	◎ 観察 発言	知 アニメーションに興味を示している。 おもしろキーワードを活用しながら，試作している。
2	お題カードを基にグループで話し合いをする。 動きや変化を確かめながら，形や配置などを考えて撮影する。（共通課題） 【本時】	◎ 観察 発言	◎ 観察 発言 作品	○ 観察	思 お題カードのお題を基にしながら，意外性やおもしろさを追求しながら作品づくりを行っている。 表したいことに合わせて，材料や用具，動かし方や撮影方法を工夫している。 班の友達と協力しながら，互いの意見を取り入れながら撮影している。

3	新たなお題カードを基にグループで話し合いをする。 動きや変化を確かめながら，形や配置などを考えて撮影する。(共通課題)	◎ 観察 発言	◎ 観察 発言 作品	○ 観察	思お題カードのお題を基にしながら，意外性やおもしろさを追求しながら作品づくりを行っている。 表したいことに合わせて，材料や用具，動かし方や撮影方法を工夫している。 班の友達と協力しながら，互いの意見を取り入れながら撮影している。
4	グループでテーマを決める。 動きや変化を確かめながら，形や配置などを考えて撮影する。(自由課題)	◎ 観察 発言	◎ 観察 発言 作品	○ 観察	思グループで決めたテーマに沿って，意外性やおもしろさを追求しながら作品づくりを行っている。 表したいことに合わせて，材料や用具，動かし方や撮影方法を工夫している。 班の友達と協力しながら，互いの意見を取り入れながら撮影している。
6	作品鑑賞をし，よさや面白さを伝え合う。		◎ 観察 発言 ワーク シート	○ 観察	思自分たちや友達の作品のよさや面白さ，美しさなどを感じ取っている。

※「主体的に学習に取り組む態度」については，振り返りカードに活動の自己評価を記録させ，活動全体を通して把握する。

5 本時の計画（ 2時間目/全6時間）

（1） 本時のねらい

他者との交流で得たものを基にしながら，より楽しいアニメーションにするための工夫をする。

（2） 本時の構想

本題材での活動は，グループを基本として行う。グループとした意図は，2人ではアイデアや表現に困る。4人以上だと他人事になり自分の作品という思いが薄くなると考えたからである。そこで，アイデアを共有することができたり，自分の作品と思えたりするために適切な人数が3人だと考え，グループを構成した。

コマ撮りアニメーションは，アプリの「koma koma」を活用する。このアプリを活用する理由として，ボタン一つでコマ撮りアニメーションが容易に作成できるという点と，一つ前に撮影した写真の残像が残るため，次の写真の構図が決めやすいという点からである。

本時では，「ドーン」「もこもこ」「カクカク」などの擬音が入ったお題カードを基にしながら，グループで相談して表現していく。お題カードを提示する理由は，3人の子どもたちが，一つのアニメーションをつくっていくには，同じゴールにキーワードが必要だと考えたからである。キーワードに対して，様々な子どもたちの思いをぶつけていくことで，子どもたちの感性が刺激され，思考が深まるのではないかと考える。そして，前時で学習した「おもしろキーワード」（「増える」「減る」「消える」「ならべる」「つぶれる」など）を活用することで意外性のあるおもしろいアニメーションづくりをしていきたい。

（3） 本時の展開と評価 「問題解決型」・「技能習得型」・「単元型」

時間	学習活動	教師の働き掛けと予想される児童の反応	■評価の方法・○留意点
5分	0 前時の振り返り	T： 前回は，おもしろアニメーションを試してみましたね。 T:おもしろキーワードを使うとおもしろいアニメーションができますね。試してみて，他におもしろキーワードをみつけた人はいますか？ C:「縮む⇔伸びる」もあります。	
5分	（導入） 1 本時の見通しを知る。	T:今日は，３，４人グループで作品をつくります。お題にあったアニメーションを３人でつくっていきます。	

	〈学習課題〉お題にそったおもしろいアニメーションにするには，どうしたらよいかな？		
		T：今日のお題は，くじで決めます。 C：どんなお題だろう。 T：今日のお題は，「モクモク」です。 C：モクモクって，どんなイメージだろう？ C：雲？ C：わたあめ	
3分	2　ワークシートの確認をする。	T：ワークシートは，メモのように使ってください。絵じゃなくて，言葉だけでもいいです。グループのみんなが分かればいいです。	〇ワークシートは，絵をかかなくてもよいことにする。言葉の方が分かりやすい場合は，言葉でもよい。ワークシートに時間がかかりすぎないようにする。
5分	3　グループで話し合う	T:グループで話し合いを始めてください。 C:どんなアニメーションにする？ C:たくさん増えていくようにしていく。 C:おもしろキーワードをもっと使おうよ。	〇ワークシートは，全て使わなくてもよい。 ■友達との会話の様子を聞きとりながら机間巡視をする。
20分	4　タブレットを使ってアニメーションを撮影する。	T:話し合いをしたことを基にしながらグループで作品づくりを行いましょう。 C:形を作っていこう。 C:もっとこうしていこうよ。	〇タブレットを固定し，定点から撮るようにする。 〇話し合いが終わったところから撮影を始めさせる。 ■アドバイスや思いついたアイデアを基にしながら作品づくりを行っている。
3分	(終末) 5　まとめ	T:どうするとおもしろいアニメーションがつくれるでしょうか？	
	〈まとめ〉・動く⇔止まるを使うと意外性が出ておもしろい。 ・伸びる⇔縮むを使うとリズムが生まれておもしろくなる。 などなど		
		C:次回は，違うおもしろキーワードを使っていこうよ。	〇まとめは，班ごとに違ってよいこととする。それぞれの班でおもしろくなったことをまとめる。
5分	(終末) 6　振り返りをする。	T:振り返りカードを書きましょう。	■この時間で得たことを振り返りカードに書いている。

6　本時の評価

【A 評価】他者の考えを取り入れて，おもしろいアニメーションのつくり方に気付き，つくり出している。

【B 評価】他者の考えを取り入れて，おもしろいアニメーションをつくっている。

7　板書計画

＜学習課題＞

◎お題にそったおもしろいアニメーションにするには，どうしたらよいかな？

＜授業計画＞

1　お試しタイム
2　相談タイム&共通課題①
3　共通課題②
4　自由課題
5　鑑賞タイム

＜おもしろキーワード＞

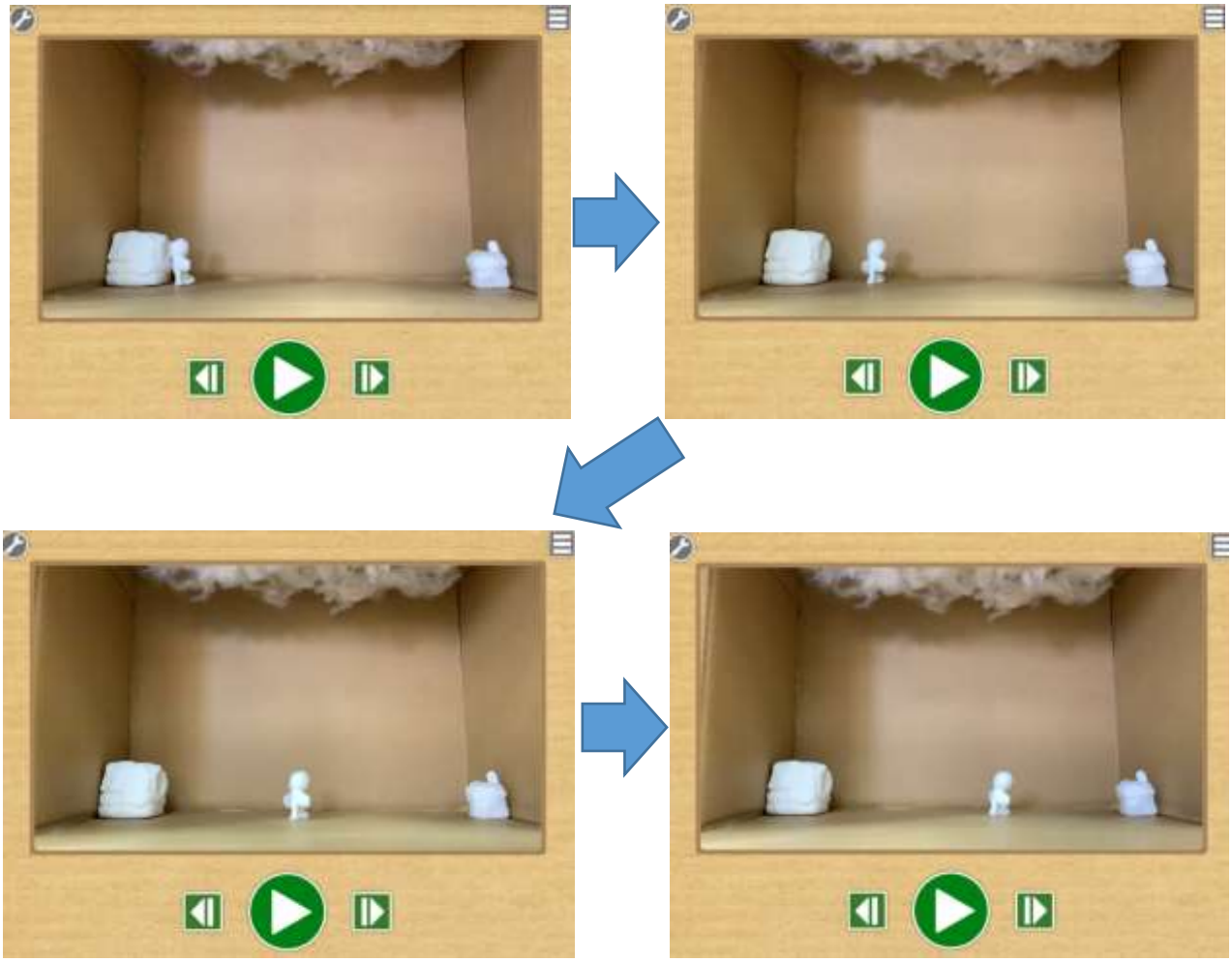
・増える⇔減る
・ならべる⇔散らばる
・上がる⇔下がる
・縮む⇔伸びる
・溶ける⇔固まる
・消える⇔現れる
・つぶれる⇔ふくらむ
・進む⇔もどる
・ぶつかる⇔すり抜ける
・とぶ⇔落ちる
・動く⇔止まる
・登る⇔降りる

〈まとめ〉

・動く⇔止まるを使うと意外性が出ておもしろい。
・伸びる⇔縮むを使うと楽しい感じになっておもしろくなる。

などなど

8　参考文献・資料

図画工作５・６上　日本文教出版

9　児童による作品例