

第5学年 図画工作科 学習構想案

I 単元構想

題材名	形が動く 線が動く		
題材の目標	<p>(1)・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する。[知識・技能] (1) ア</p> <p>・表現方法に応じてデジタルカメラや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。 [知識及び技能] (2) ア</p> <p>(2)・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。[思考力・判断力・表現力等] (1) ア</p> <p>・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。</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つ。 (思考力・判断力・表現力 (1) イ)</p> <p>(3)・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組、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。[学びに向かう力、表現等]</p>		
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>①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>②表現方法に応じてデジタルカメラや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、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。</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>①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>
題材終了時の児童の姿 (題材のゴールの姿・期待される姿)			
互いの意見を取り入れながら協力して、見る人にとっても面白いと思えるものをつくりだそうとする児童			
題材を通した学習課題 (単元の中心的な学習課題)		本題材で働かせる見方・考え方	
材料をどんなふうに動かしたり変化させたりすると表現したいことが伝わるのだろう。		発想したことを言葉で書いたり絵で表したりして考えを整理し、材料や用具をICTを用いて自分の意図した表現になるようそれぞれの動きを組み合わせしていくこと。	
指導計画と評価計画 (8間取扱い、本時6/8)			
過程	時間	学習活動 (「問い」を設定しても可)	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場で「具体的評価規準」
I	I	<p>○教科書デジタルコンテンツを使って、油粘土を素材とした参考作品を実際に見る。</p> <p>○題材と出会い、ストーリーの概要を考える。(個人)</p>	<p>★【思①】(ワークシート・観察) 自分のイメージをもちながら、材料の特徴を</p>

			生かした作品になるようにストーリーの概要を考えている。
	2	○グループで話し合い、動くものや動かし方、ストーリーについてアイデアを出し合う。 ○ストーリーを4つの場面に分け、場面ごとに4コマ漫画にする。(始めと終わりを考えた後、中の場面2と3を考える。)	【思①】(ワークシート・観察) ★【思①】(ワークシート・観察) 場面に分けて考えたり、考えを絵にしたりしてストーリーの構成を考えている。
2	3	○画像編集の方法を知る。(ICT授業サポーター) ○粘土で作品をつくる。 ※必要な小道具や背景も合わせてつくる。	【知①】(観察) ★【知②】(作品・観察) 素材や材料をこれまでの経験を生かして表している。
	4	○コマどりアニメーションづくりをする。 ・「動き」と「変化」をキーワードに「表し方のポイント」を確認する。	【知②】(観察) 表したいことに合わせて、材料や用具、動かし方を工夫している。
	5	・動かし方を試しながら表したいことを考える。	
	6 本時	・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を工夫して撮影する。(本時)	
	7	・他のグループの作品を見て、「表し方のポイント」を基に意見交流を行う。(本時)	★【思①】(観察・ワークシート) 動きや変化に着目しながら、自分たちの意図した動きを表している。
3	8	○作品を鑑賞し、作品のよさや面白さについて話し合い、意見を述べ合う。(鑑賞会)	★【思②】(ワークシート・発言) 自分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、活動全体を通して評価する。

2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容、指導事項等)

小学校学習指導要領第5学年及び第6学年

[知識及び技能] [共通事項] (1)ア、技能に関する事項(2)ア

[思考力・判断力・表現力] 発想や構想に関する事項(1)ア、鑑賞に関する事項(1)ア

[共通事項] (1)イ

教材・題材等の価値

本題材は、アニメーションの仕組みを使って楽しい作品をつくることを通して、形や色を生かした面白い動きや変化について発想や構想をする力や、材料を生かして表したいことを実現する力を育むことに適している。

本題材における系統

4年「コロコロガーレ」
段ボール紙や色画用紙などを使い、ビー玉が転がるような道(しかけ)をつくって遊ぶものをつくる。

5年「形が動く線が動く」
アニメーションの仕組みを使って自分の意図した楽しい作品をつくる

5年「わくわくプレイランド」
ベニヤ板を並べて迷路を作り、ビー玉を転がして遊ぶものをつくる

6年「ここから見ると」
場所の奥行きを使って、楽しく見えるものをつくる。

児童の実態(題材元の目標につながる学びの実態)

3 指導に当たっての留意点

(本校研究の取組の視点より)

- ①学びを活かし、つなげる児童の姿を明らかにした授業づくり
 - 最初に個人でストーリーを考えて4コマ漫画をかかせた後で、同じグループの友達と自分の考えの共通点や相違点を明らかにしてどんな作品にするか話し合わせる。
 - 学習活動は、必ず学習シートに考えや振り返りを記入させ、次の時間にやりたいことや修正するためのアイデアを書き、学びの後を残させていく。
 - 3~4人のグループで活動するが、活動ごとに個人のめあてを明らかにさせ評価に役立てる。
 - 題材全体の流れや題材のゴールを教室内に掲示することで、児童に活動の見通しを持たせる。
 - ②言語能力・情報活用能力を育むための授業づくり
 - 粘土や必要な物の作成を行いながら撮影していくが、その際ストーリーの確認をすることで画像と話に整合性をもたせるようにさせていく。
 - ストーリーの構成は、「起」「承」「転」「結」の4つの場面で考えさせる。その際、「起」「結」を最初に考えさせ、何が「承」と「転」で起こったのかを表現させる。
- ~教科横断的な題材の配列~
- 総合的な学習の時間で有佐のいいところ(CMづくり)を紹介する際に、コマどりアニメーションづくりを役立てるようにする。
 - 国語：古典芸能の世界で学習した「落ち」をキーワードで繰り返し使うことで、話の意外な展開や現実ではあり得ないこともアニメーションに登場させ、面白い楽しい作品づくりにさせていく。

※人権が尊重される授業づくりの視点から

互いに教え合うことを大切にする集団づくりに努め、うまく活動できない児童も安心して学習活動ができるように手立てをとるようにする。

3 本時の学習

(1) 目標 コマどりアニメーションの仕組みを使って、自分のイメージしたことに近付くように動きや変化を確かめながら表現することができる。

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図・内容・方法等)
あ	7分	<p>1 本時の見通しをもつ</p> <p>①自分たちのイメージに合った作品にするために、前時の学習を想起する。 ◇少しずつ動かしたりしたが、修正が必要だ。 ◇見る人に伝わるかということも大事</p> <p>②個人、全体のめあてを確認する。</p>	<p>○前時までの学習を振り返り、よかった点や修正点を確認させる。このとき、「表し方のポイント」を基に考えさせる。</p> <p>☆表し方のポイント ～動きと変化～ 動き(順番の入れ替え、移動、繰り返し) 変化(形、大きさ、表情)</p> <p>○個人のめあても合わせて立てさせることで、どの表現に意識して取り組むのか自分の活動を明らかにさせる。</p>
		<p>【めあて】 見ている人に伝わり、自分たちのイメージしたアニメーションにするにはどうしたらよいだろう。</p>	
り	3分	<p>2 作品をの撮影を行う。(グループ)</p> <p>①グループでの役割や「動き」や「変化」をどのように表現するか話し合う。 ◇登場人物の表情を驚いたように変えよう。 ◇順番を入れ替えると見ている人に伝えるのでは。 ◇飛ぶようにするにはどんな動きを入れるとよいか。</p>	<p>○「撮影」、「形作り」「編集」の役割は、どの児童も必ず体験させるように分担表を書かせる。(学習シートに記入させる)</p> <p>○「動き」と「変化」について話し合ったことは記録させておき、今後の活動に役立たせるようにする。(記録の取り方の指示)</p> <p>○タブレットの操作については、事前に確認しておく。また、タブレットPCを操作する際には、手を拭いてから行うようふくものを各グループに準備しておく。</p>
さ	25分	<p>②撮影を行う。 ～改善を行いながら撮影をする～</p> <p>【期待される学びの姿】 連続した動きになるように粘土を形成しながら、動きや変化を楽しみながら表し方を工夫している。</p> <p>3 他のグループの作品を見て意見交流を行う。(全体) ◇自分たちがやっていないやり方だ。次に取り入れたい。</p>	<p>○活動の途中でも形成や作品の付け加えを行ってもいいように伝えておく。</p> <p>○ICT授業サポーターに協力してもらい、それぞれのグループの活動がスムーズに行われるようにする。</p> <p>【具体的評価規準】観点:思① ○動きや変化に着目しながら、自分たちの意図した動きを表している。 (方法:観察・ワークシート)</p> <p>【到達していない児童への手立て】 今までの学習の掲示物や参考作品を見せて、「動き」と「変化」について想起させる。</p> <p>○いくつかのグループの作品を全体で見ることで、意見交流ができるようにする。 ○表し方のポイントを基に意見を交流させる。(よかった点、面白かった点)</p>
こ	10分	<p>4 本時の学習を振り返る。 ・学習のまとめをする。</p> <p>【まとめ】 見ている人に伝わり、自分のイメージした動きにするには、「動き」と「変化」を確かめながら表現していくことで、実現できた。 ・自分の活動の振り返りをする。 ◇自分の考えている動きにするには、どのように動きを工夫するとよいか分かった。</p>	<p>○「表し方のポイント」を基にまとめをする。</p> <p>○自分のめあてに対しての振り返りだけでなく、できたことや、次回やりたいこと、友達や自分のよさについても振り返りをさせる。</p>

【板書計画】

形が動く 線が動く
めあて

見ている人に伝わり、自分たちのイメージしたアニメーションにするにはどうしたらよいただろう。

★表し方のポイント★
動き（順番の入れ替え、移動、くり返し
変化（形、大きさ、表情）

◎生かしてさつえい
→ イメージに近づけて
「落ち」大事

グループでの
作業の流れ
※時間の約束



タブレット
PCの注意
事項の表

まとめ

見ている人に伝わり、自分たちのイメージした動きにするには動きと変化を確かめながらさつえいしていくと表現できた。

【グループの活動場所等】

