図　画　工　作　科　学　習　指　導　案

日　時　令和３年１１月１７日（水）
　　第５校時　13：40～14：25
対　象　第５学年１組　３１名
授業者

１、題材名　　「　コマコマアニメーション　」

２、題材の目標
　撮影した物が動くことを楽しみながら、コマ撮りアニメーションの動かし方や構図を工夫して表す。

３、単元の評価規準

（ア）知識及び技能	（イ）思考・判断・表現	（ウ）主体的に学習に取り組む態度
①コマ撮りアニメーションの特徴を生かして、自分の思いに合わせながら、動かし方や構図等、表し方を工夫して表している。	①コマ撮りアニメーションでできる動きや構図などの特徴から、自分のイメージをもち、感じたことや想像したことから表したいことを見付けて、どのように表すか考えている。 ②自分や友達の作品と、その製作過程の良さや面白さを感じ取り、自分の見方や感じ方を深めている。	①コマ撮りアニメーションの特徴を生かした動きを積極的に試しながら、思い付いた動きを表すことを楽しみ、作り出す喜びを味わっている。

４、研究主題に関わる児童の実態と、ＩＣＴ活用の具体的な手立て
　（ア）児童の実態
　本学級の児童は、スマートフォンやタブレットに日常的に触れている児童が多く、端末を利用したカメラ機能を抵抗なく使用している。５年生の２学期最初の題材「立ち上がれ！ワイヤーアート」では、自分の作品をタブレットで撮影して鑑賞し合い、コメントを送り合う活動を行った。一方で、思ったことや考えたことをキーボードで入力する能力には個人差があり、スムーズに入力することに苦手意識がある児童もいる。日頃の授業から、つくりながらより良いものにつくり変える、失敗した時に次の手立てを考えてやってみるなど、自分自身や作品と対話的な学びができるよう、「つくり、つくり変える」ことを意識できるよう声かけをしている。
　（イ）　タブレットを活用した作品づくり
　タブレット内のアプリ「カメラ」と「フォト」を活用して、コマ撮りアニメーションをつくる。グループに１台のデジタルカメラで作成しようとすると分担作業となり、思い付いたことをすぐに試せなかったり、自分自身で思考する時間が減ってしまったりするが、一人１台のタブレットを使用すれば、児童は自分自身で考え、思い付いたものをすぐに試しながら表現することができる。児童がアプリの機能をスムーズに使いこなせるように、事前に担任と協力して、タブレットタイムにコマ撮りアニメーションづくりの練習を行った。児童は、カメラ機能は使い慣れてきたが、撮影時にぶれないように、画面タッチではなくスペースキーで撮影するように指導した。
　（ウ）タブレットを活用した作品鑑賞
　児童は、タブレットでつくった自分の作品を表示しておき、児童同士でお互いの作品を鑑賞し合う場を設定する。また、作品づくりに使用した実物をタブレットと共に机上に置いて、お互いに関心を持てるようにする。タブレットアプリ「フォト」のリピート再生を活用すれば、繰り返し作品を鑑賞でき、それぞれの作品のいいところを見つけやすくなる。さらに、完成した作品をプロジェクターで投影して、全体鑑賞を行う。鑑賞した作品の

いいところを、「ここがすてきカード」に記入する。

５、本時の展開

（１）本時のねらい　動きに注目して、お互いの作品のいいところを見つける。

（２）本時の展開

時間	学習内容（学習活動）　Ｔ：教師の発問 Ｃ：予想される児童の反応	指導の工夫　★ＩＣＴの活用・工夫 〇指導上の留意点 ◎評価基準（観点）
導入 おもしろそう	１、教師が選んだ班代表３名分の作品を鑑賞する。 Ｔ：みんなの作品を見てみましょう。 Ｃ：これおもしろい！すごい！ どうやってつくったの？ もう一回見たいな めあておもしろい動きを見つけよう！	★プロジェクターで全体に見せる。 ★事前に、一人一人の作品の最初の画像に出席番号と名前をつけておき、誰の作品か分かるようにしておく。 〇見えにくい席の児童は、見える位置に移動するよう声をかける。
展開１ もっと見たい	２、ペアで作品を鑑賞し合って、いいところを見つけ、「ここがすてきカード」に記入して伝え合う。 Ｃ：この動きおもしろい！すごい！ どうやってつくったのかな？ なんでこうしたのかな？ こんな方法があったんだ 自分の作品はどんな風に見てもらえるかな いいと思ったけど、どう書けばいいんだろう ３、他の班の作品を鑑賞して、いいところを見つけ、「ここがすてきカード」に記入する。 【図工キーワード一覧】 ゆっくり　なめらか　すばやい　いきおいのある はげしい　あらあらしい　すばらしい　あざやかな おちついた　どうどうとした　ふしぎな　今までに 見たことがない　ほっとする　など	イー②自分や友達の作品と、その製作過程の良さや面白さを感じ取り、いいと思ったところとその理由を書くことができる。 ★タブレットで作品を繰り返し再生させる。 〇カードは、評価するポイントを３段階で評価し、記入する時間を少なくする。 〇カード記入時に、幅広い表現ができるよう、「図工キーワード一覧」を各班へ配布する。 〇いいところを見つけた上で、「疑問に思うことや自分だったらどうするかを考えることは、考えを深めることにつながる」と声かけし、価値付けする。 〇カードをもらえない児童が出ないように、まずペアの児童の作品を鑑賞して記入させる。 〇鑑賞時間を短めに区切って、集中して鑑賞させる。
展開２ もっと伝えたい	４、挙手をして友達の作品のいいところと理由を発表・共有する。 まとめこの動きがおもしろかった　わかった！	★プロジェクターで全体に見せる。 〇選ばれた作品を鑑賞し、いいと思ったところを発表し合う。また、その作品がなぜ選ばれたのかを考えて、伝え合う。 〇発表した人と作品を選ばれた人に全体で拍手をして、認め合う場をつくる。
終末	5、教師の話を聞き、今後の作品づくりや鑑賞に活かしていく。	〇コマ撮りにすることで、可能になることの面白さと、お互いの考えを伝え合って新たな価値を生み出す面白さを、改めて価値付ける。