

第6学年 図画工作科 学習指導案

1 題材名 「形が動く 絵が動く」

2 題材指導計画

時	主な学習内容
1	アニメーションの仕組みやアプリケーションの利用方法を知り、活動の見通しをもつ。
2～4	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。
5	作品を鑑賞し、作品のよさや面白さを感じ取る。

3 本時について (4/5時)

(1) ねらい

タブレット型コンピュータを使ってコマ撮りアニメーションを製作する活動を通して、動きや変化などの造形的な視点をもとに、表したいことに合わせて材料の置き方や動かし方を工夫して表すことができる。

(2) 評価規準

動きや変化などの造形的な視点をもとに、表したいことに合わせて材料の置き方や動かし方を工夫して考えている。

(3) 学習展開

過程	学習活動	教師の指導・援助 (留意点)
つかむ	<p>1 本時の学習内容に問題意識をもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前の時間につくってみたアニメーションをもっとよくしたい。 ・前は動きの変化が少なかったから、写真の枚数を増やして変化を出したい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・端末の起動を終えた児童から、前時に作成した作品を見直して、本時の課題に意識をつなげられるようにする。
	<p>2 学習課題を設定する。</p> <p>自分の表したい作品に合わせて、配置と動かし方を工夫して、楽しいアニメーションをつくろう。</p>	<p>【ICT活用の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・材料の動かし方の違いによる、アニメーションの見え方の違いを大型モニターで提示し、視覚的に確かめることができるようにする。
ふかめる	<p>3 課題解決の見通しを立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・視点1…動かす距離 ・視点2…動きの面白さ <p>4 個人で追究する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「普通なら動かない道具が、生き物のように動き回っているように見せたいから、テグスを使って跳ねるように持ち上げてみよう。」 ・「画面の奥から手前に向かって少しずつ動かして撮ることで、迫ってくるような様子が表現できるのではないかな。」 	<p>【ICT活用の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレット型コンピュータ搭載のカメラ機能とコマ撮りアプリケーションの活用によって、平易にアニメーションづくりに取り組めることができるようにする。
	<p>5 グループで交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「〇〇さんの作品は、画面の端から端まで使っているから、動きが大きく見えるな。」 ・「テグスを使って動かすと、まるで生きているような不思議な動きも表現できるのだな。」 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループでの少人数交流とすることで、アドバイスをしやすい環境を生み出し、自分の作品の修正に生かすことができるようにする。
まとめる	<p>6 作品を仕上げる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「仲間の作品やアドバイスを参考にして、置き方を変えてみよう。」 <p>7 学習をまとめる。</p> <p>自分の思い描いた動きや変化に近づけるために、手前や奥に物を置いたり、動かす幅を変えたりすることで、アニメーションに動きの変化が生まれて、楽しいアニメーションに仕上げることができた。</p>	<p>【ICT活用の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童の製作したアニメーションを、大型モニターに投影して全体交流することで、作品のよさを視覚的に感じるができるようにする。