

1 題材名 Myキャラが動き出す

2 本題材の目標

- (1) ・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。
 ・表現方法に応じて紙粘土やコンピュータなど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。 [知識及び技能]
- (2) ・テーマを基に想像し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を考えながら、どのように主題を表すかについて考える。
 ・自分たちの作品の表現の意図や特徴、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。 [思考力、判断力、表現力等]
- ・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。
- (3) ・進んでアニメーションに表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。
 [学びに向かう力、人間性等]

3 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>知①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している。</p> <p>技①表現方法に応じて紙粘土やコンピュータなど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>思①形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもちながら、想像し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>思②形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもちながら、自分たちの作品の表現の意図や特徴、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>態①つくりだす喜びを味わい主体的に表したり鑑賞したりする学習活動に取り組もうとしている。</p>

4 題材について

(1) 題材観

本題材は、第5学年及び第6学年の内容A表現(1)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考えること。」を受けて設定している。次年度には、物語をつくり、紙芝居形式で作品をつくる題材を計画している。その題材では、画用紙以外にもICT機器を活用し、「ビジュアルプログラミング言

語（Scratch）」や「プレゼンテーションアプリ」などによるオート紙芝居やコマ撮りアニメーションなどの方法で表現することも計画している。次年度につながるのある学びとなるよう、ICT機器を活用した表現方法を体験し、児童の表現の幅を段階的に広げていきたいと考える。

本題材では、オリジナルキャラクターを紙粘土でつくった後、ICT機器を使ってコマ撮り撮影をしてアニメーションをつくる活動を行う。「海」、「草原」、「空」などからテーマを一つ選んでオリジナルキャラクターをつくり、同じテーマを選んだ児童同士でグループを組みアニメーションづくりに取り組む。ICT機器を活用して学年で発表会を行ったり他学年に見せたりと、たくさんの児童と交流することも可能である。グループで相談してストーリーを考え、背景や小物をつくったり、キャラクターの動きや話の構成を見直したりする協働的な学びができる題材である。

(2) 児童観

本学級の児童は、図画工作科の学習への関心は高い。絵や立体、工作に表す活動に意欲的に取り組むことができるが、作品のアイデアがなかなか浮かばずにインターネットで参考作品を探したり、教科書や教材見本の模倣をしたりして作品づくりをする児童もいる。現在 iPad が一人1台配付され、児童はiPadの扱いに慣れてきている。本校では、「ロイロノート」というアプリを活用し、児童同士で考えを共有したりアドバイスをし合ったりして、考えを深めることができる児童が増えてきた。

(3) 指導観

一人だとなかなか考えが広がらない、発想できない児童もいるので、グループ活動を通して友達と交流し発想できるようにする。最初にシンキングツールを活用し、個人で発想を膨らませる時間を取る。その後、同じテーマを選んだ児童同士で交流をして発想を広げられるようにする。コマ撮り撮影の際には、ICT機器の利点である何度でもやり直すことができる点を伝える。様々な視点から撮影したり複数の作品を比較したりして、意欲的に作品づくりに取り組めるようにする。また、どんな手順で撮影したらよいか、構成はどのようにしたらよいかなどを活動の途中で話し合い、見直す時間を取り、児童が協働的に活動することでよりよい作品が作れるようにする。

次	時	学習内容・活動	知	技	思	態	評価方法・留意点等
1	1 本時	<p>目標：形や色などの造形的な特徴を基に自分のイメージをもちながら、想像して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を考えながら、どのように主題を表すかについて考える。</p> <p>1 本時の活動の確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>課 オリジナルキャラクターでコマ撮りアニメーションをつくるためには、どのようにしたらよいだろう。</p> </div> <p>2 コマ撮りアニメーションの仕組みを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コマ撮りアニメーションの動画を見て仕組みを理解する。 ・動画を撮影するのではなく写真を撮って、アニメーションにすることを理解する。 ・Viscuitで、過去にアニメーションをつくった経験を復習する。 ・フローチャートを使って、活動の流れの見通しをもつ。 <p>3 テーマを決め、関連するものを想像して整理する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマを選び、ウェビングマップで考えを広げる。 ・テーマに関連するキーワードの中からキャラクターの基になるものを選ぶ。 ・熊手チャートを使って、動きと場所について詳しく整理する。 <p>4 クラスで本時の活動を振り返り、次時の活動を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ま コマ撮りアニメーションをつくるために、「テーマ」や「動き」、「場所」などのイメージを整理するとよい。</p> </div>					<p>・コマ撮りアニメーションの参考作品をモニターに再生し、どのように撮影しているのか考えられるようにする。</p> <p>思①：テーマや動きについて、自分のイメージをもちながら想像して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かを見取り、できていない児童には、教師が「Viscuit」の操作や動画を示しながら確認したり、簡単なコマ撮りアニメーションを撮影したりして、イメージを膨らませられるようにする。【ワークシート】</p>

1	2	<p>課 「テーマ」に合ったオリジナルキャラクターは、どのように考えたらよいだろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コマ撮りアニメーションの仕組みを復習する ・テーマと関連するものを書いたウェビングマップを見ながら、オリジナルキャラクターを考える。 ・ウェビングマップや熊手チャートで整理したテーマや動きなどの情報を基にキャラクターをデザインする。 ・グループ毎にキャラクターデザインを発表し合って、どんな動きをさせたいか構想メモを書く。 ・キャラクターにさせたい動きからキャラクターデザインを見直す。 <p>ま 「テーマ」や「動き」などの特徴を生かし、オリジナルキャラクターを考えるとよい。</p>	○		<p>○ 態①：つくりだす喜びを味わい主体的に表現する学習活動に取り組もうとしているかを見取り、できていない児童には動きや場所テーマに関連するものをデザインに入れられるよう助言する。 【ワークシート・観察】</p> <p>知①：造形的な特徴を理解しているかを見取り、できていない児童には、キャラクターや場所に何が必要なか前時のウェビングマップを基に考えるよう助言する。 【ワークシート・作品】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインを見合って、アドバイスや加除修正をする時間を十分に取る。
	3 4	<p>課 オリジナルキャラクターと「テーマ」に合うセットや小物をつくるう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・紙粘土でオリジナルキャラクターを1体つくる。 ・背景に必要なものを相談してつくる。 ・必要なセットや小物をつくる。 ・撮影場所を決める。 ・キャラクターに小物を持たせたり表情を変えたりしたいときは、デザインシートに付け足しておく。 <p>ま オリジナルキャラクターや「テーマ」を意識して小物やセットをつくると、作品に一体感が生まれる。</p>	○		<p>技①：前時で考えた動きを基に、動かしたい部分を考えながら作成しているかを見取り、できていない児童には稼働できる部分・交換できる部位などがあると、動かし方に広がりがあることを伝える。 【作品】</p>

	5	<p>課 オリジナルキャラクターや小物を基に話を考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・順序立てて話を考える。 ・オリジナルキャラクターの基になったテーマや動きなどの熊手チャートから想像をふくらませ、フローチャートで話の流れや友達のアイデアを整理する。 ・グループで話の流れを確認し、フローチャートを組み替える。 ・背景や小物の取り入れ方、撮影の仕方についてもアイデアを書き込んでおく。 <p>ま オリジナルキャラクターの「テーマ」や「動き」などの特徴を生かすと話を考えることができる。</p>			○	<p>思①：どのように主題を表すかについて考えているかを見取り、できていない児童には、1人1つ話を考えてもよいことや起承転結で担当を決めて考えてもよいことを伝える。【ワークシート・観察】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作業の手順を確認しながら、フローチャートを使って話をつくることができるようにする。
2	6 7	<p>課 アイデアを生かして、コマ撮り撮影をしてみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話の流れを再確認し、撮影する手順を確認する。 ・前時で作成したフローチャートを見直し、加除修正を行う。 ・話の流れに沿って、iPadのカメラ機能でコマ撮り撮影を行う。 ・活動の途中で振り返りの時間を取り改善したり付け加えたりする。 <p>ま アイデアを生かして、コマ撮り撮影をすると、キャラクターに合った動きを再現することができる。</p>	◎	◎	◎	<p>知①【ワークシート、観察】</p> <p>思①【ワークシート、観察、作品】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話の流れを基に、撮影する手順や小物などの準備物なども書き加えられるようにする。 <p>技①【観察、作品、ワークシート】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動きごとに撮影し、その都度、写真を並べてロイロノートで再生し、動きの確認をするよう助言する。
3	8	<p>課 オリジナルキャラクターたちのアニメーションを鑑賞しよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなの作品を鑑賞する。 ・感想を伝え合う。 ・Yチャート（キャラクター、動き、話の撮影の工夫の3観点）を使って各グループのアニメーションのよいところを見付ける。 ・活動を振り返る。 <p>ま オリジナルキャラクターたちのアニメーションを鑑賞する時は、Yチャートを活用すると、比べる視点が分かりやすい。</p>			◎	<p>思②【ワークシート】</p> <p>態①【ワークシート、活動の様子】</p>