

図画工作科学習指導案

指導者 植木 絵美

- 1 日時・場所 令和3年9月24日(金) 6校時 図工室
- 2 学年・組 5年1組 24名
- 3 「学習の主題」から題材へ

「学習の主題」

- 生活を楽しくしたり伝え合ったりするものの美しさや用途などを考えながら、工夫して表す。
- 活動したことや表現したもののよさや美しさなどを感じ取ったり考えたりし、見方や感じ方を深める。

A 表現 (1) イ (2) イ [共通事項]

【児童の姿】

- ・自分の思いを表現することに意欲的な児童の姿が多くみられる。
- ・前単元では、「あんなところがこんなところに見えてきた」という学習をグループで行った。場所の特徴を捉えて活動することができた。
- ・グループ活動では、アイデアを発言できる児童と、自分の思いを伝えられない児童が見られ、友達に頼ってしまう様子が見られた。
- ・表現したいものはあるが、イメージ通りに作れずに悩んでいる児童がいる。アイデアスケッチを描いたり、対話したりする中で作り方が分かると、取り組むことができる。

【教師の願い】

- ・アニメーションの仕組みを知るとともに、面白い動き、変化の効果を確かめながら、形や色、配置、動かし方の工夫を考えてほしい。
- ・GIGA 開き後、iPad を活用する初めての単元のため、ICT や材料を組み合わせる表現方法を楽しんでほしい。
- ・学習計画を立てたり、振り返りをしたりすることで、主体的に取り組む力が育まれてほしい。
- ・試行錯誤しながら作品を通して自分自身と対話をしたり、ICT を活用して意見を交換したりすることで、考えを深めてほしい。
- ・異学年や友達が鑑賞することを考えることで、相手意識をもってほしい。

題材名

「動くピクトグラム」で伊勢山小あるある！
～身近な材料を使って、学校の生活場面をアニメーションにしよう～

題材目標

- 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、表現方法に応じてタブレットコンピューター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すことができるようにする。
- 動き、奥行き、バランスを基に、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ようにするとともに、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ことができるようにする。
- 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む、つくり出す喜びを味わうようにするとともに、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態度を養うようにする。

題材について

本題材は、アニメーションの仕組みを知り、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、動かし方を工夫して表す活動である。東京オリオンピックの開会式で「ピクトグラム」の演出があり話題になった。そこで、伊勢山小学校の生活場面から、「動くピクトグラム」を作ることにした。教科書の題材名は、「形が動く 絵が動く」だが、楽しい動きや変化を焦点化することで、主体的に取り組めるようにしたい。新型コロナウイルス感染症拡大に伴い、共同制作ができないが、ICTを活用して友達や他学年が鑑賞する。つくるときに伝える目的を考えたり、作品の工夫や楽しさを見つけたりすることで、作りだす喜びを味わってほしい。

「あんなところがこんなところに見えてきた」では、作りたいイメージをグループで共有し、表現する姿が見られた。一方で、考えを伝え合ったり、どのように表現したりしたらよいか分からず、手が止まっている児童や友達を頼ってしまう様子が見られた。造形表現に苦手意識のある児童にとって、写真に記録したものを使ってアニメーションを作る活動は、積極的に取り組める題材である。

○「学習の方向性」を基に育成を目指す資質・能力と本題材との関連

アニメーション作りを通して生活を楽しんだり、学校生活の場面を他者に伝えたりするものを効果的に表すことができる。直前に撮った写真の残像を手がかりに次に続く写真を撮り、それらを連続して再生することでアニメーションを作る事ができるソフトを使用し、試しながら作成したり簡単に修正を加えたりできることから思考力・判断力・表現力を育てることができると考え。また、デジタルアートや映像メディアへも繋がる表現技法であり、アニメーションの表し方を工夫したり効果的な動きや変化を取り入れたりすることで、知識・技能を養うことができると考え。

さらに、ICTを活用して児童同士で意見交換しながら作品を仕上げる活動を行い、互いを認め合い、考えをより深められるようにする。

○本題材における〔共通事項〕についてのとらえ

ア 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こと。

イ 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こと。

アニメーションをつくる活動を通して、動き・奥行き・バランスなどの造形的な特徴を捉え、自分のイメージをもつ。

4 テーマに迫るために

横浜市小学校図画工作科研究会 研究主題

豊かな感性と生きる力をはぐくむ図画工作学習の創造
～感じる つくる 考える 子どもの姿を求めて～

部会テーマ

効果的につくることを楽しむ子供の姿を目指して

○出あいの工夫

前題材「あんなところがこんなところに見えてきた（造形遊び）」の要素を入れた学習である。いつも見慣れている学校を違う視点で見る。動きや奥行き、バランスなどを考えながら発想や構想を繰り返し、技能を働かせて、アニメーションをつくる工作の学習につなげたい。

導入では、東京オリンピックの開会式の演出「ピクトグラム」を紹介する。さらに、教師の作ったアニメーションを見て、動かないものにも楽しい動きや変化をつけることができることに気が付けるようにする。学校の生活場面を、身近な材料を使って表現し、相手意識をもってつくる設定にすることで、主体的に取り組める活動にする。

○場の設定の工夫

昨年度から、学校として午前5時間制を取り入れているため、1コマ40分授業になったため、2時間連続で学習を行うと、例年の10分少ない。年間指導計画の時数の中で、児童には、達成感や満足感を味わえる時間にしたいと考えている。そのために、スケッチブックを活用し、児童自身が学習計画を立てたり、アイデアスケッチを描いたりしている。「次、何するの?」ではなく、見通しをもてるようにしている。また、ワークシートを使用し、学習したことを振り返り、自分の学びの変容を自覚できるようにする。今回は、個人の振り返りだけでなく複数で振り返りをする場を取り入れる。1人1作品だが、チームでよりよい作品となるようにする。ICTを活用し、アドバイスなどをして対話的な活動になるようにする。鑑賞することを考え、他者の視点をもって取り組めるようにする。本校の重点研で高学年が目指す児童の資質・能力「主体的に計画を立てる力」「相手や友達の立場を考える力」「自分自身を振り返る力」につなげたい。

アプリ「K o m a K o m a」をインストールしたiPadを、1人1台使用する。ロイロノート・スクールを活用し、作った作品を保存しデジタルポートフォリオにすることで、いつでも見られるようにする。

「ピクトグラム」は紙でつくすることで、移動だけでなく関節の動きや躍動的な表現ができるので効果的と考えた。学校生活の場面は、身近な材料を組み合わせることで、表し方を工夫することができるようにする。

伝える目的をもたせるために、どんな生活場面を設定するのか短い言葉で考えさせる。ストーリー性をもたせることで、相手に伝わりやすく面白いと感じられることに気が付いてほしい。

授業の中では、作る時間や試す時間を設け、試しながら取り組むよう声掛けをする。また、教師が準備したものなどを置き、自由に使えるようにする。

○共感的支援の工夫

自分自身と対話しながら、作りたいものを目指している姿や、形や色、配置、動かし方を工夫している様子を見取り、思いに共感したり、励ましたりする。

また、ICTを活用して、友達にアドバイスや感想を伝えたりする場面を設定する。そのために、友達同士が認め合える雰囲気大切にしていきたい。鑑賞の時間は、動きの面白さや、奥行き、ストーリーの工夫しているところに視点をもてるよう指導する。

また、友達や4年生が鑑賞することを伝えることで、相手意識をもって取り組めると考えられる。

○小中一貫の視点として

本題材でのアニメーションづくりは、美術科での映像メディアの活用において生かすことができる。

今年度より「高学年教科分担制」を取り入れているので、担任以外が授業を担当することに慣れ、多様な教員で、児童の様子を見守っていく。

5 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
<ul style="list-style-type: none"> 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、理解している。 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、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。 	<ul style="list-style-type: none"> 動き、奥行き、バランスを基に、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。 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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み、つくり出す喜びを味わおうとしている

6 指導と評価の計画（7時間）

ア アニメーションの仕組みを知り、活動の見通しをもつ。（2時間）

イ 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。（4時間）

ウ 作品を鑑賞し、作品のよさや面白さを感じ取り、振り返りをする。（1時間）

時	児童の学習活動	評価規準	教師の指導	知・技	思・判・表	知・技	
1	ア. アニメーションの仕組みを知り、生活場面から「動くピクトグラム」を考えよう。			○オリンピックの開会式の「動くピクトグラム」の紹介。また、どのような動きに見えるのか教師が作成したアニメーション（「KOMA KOMA」で作成）を紹介し、自分の作りたいもののイメージを広げられるようにする。 ○個人 iPad（「KOMA KOMA」のアプリを使用することを伝える。 ○「ピクトグラムが動けるようになって」伊勢山小学校で学校生活を送るとしたら…と設定を伝える。 ○生活場面を「給食をたくさん食べて背が伸びた。」など、言葉にする。ストーリー性を意識す	知・技	思・判・表	知・技
	○アニメーションの仕組みを知る。 ・ものを少しずつ動かしたり、形を変えたりして記録した写真を連続してみると、アニメーションになる。 ・コマどりアニメーションと言うんだね。 ○ワークシートやスケッチブックに、動かしたいものやテーマなどの構想を描く。 ・手を洗う場面をピクトグラムにしよう。 ・挨拶をしている場面にしよう。 ・給食を食べている場面にしよう。 ・鉄棒をしている場面にしよう。 ・縄跳びをしている場面にしよう。	思考・判断・表現 【ワークシート・スケッチブック・観察】					

2	<p>○学習計画を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・必要な材料を考える。 ・何時間目に何をするのか計画を立てる。 <p>○学習のふりかえり。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・その場面にした(動きの面白さ、奥行き、ストーリーの工夫)理由をまとめる。 		<p>ることで、効果的につくれるよう支援する。</p> <p>○登場人物のピクトグラムは、動きに工夫が出せるよう紙でつくことで効果的な表現となるようにする。</p> <p>○身近な材料を使って表せるように、例を掲示する。</p> <p>○児童が表したいことを考えられるように、ワークシートやスケッチブックを使用する。</p> <p>○なぜ、その「動くピクトグラム」にしたのか、理由が言えるように声掛けをする。</p>	
<p>イ. 生活場面が伝わるように、形や色、配置、動かし方を工夫してアニメーションをつくろう。</p>				
3 4 本 時 5 6	<p>○ワークシートやスケッチブックにかいた、アイデアをもとにつくる。</p> <p>○登場人物は、紙で作る。</p> <p>○材料や表現方法を組み合わせることで、自分の表したいことを見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アップとルーズの方法を入れよう。 ・変身する方法を入れよう。 ・モールで鉄棒を表現しよう。 ・机は、箱で作ろう。 ・なわとびは針金で作ろう ・背景は、同じ色にしよう。 <p>○早く終わった児童は、「iMovie」を使って、編集する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音をつけると、効果的。 <p>○学習のふりかえり。</p>	<p>主体的に学習に取り組む態度</p> <p>知識・技能 思考・判断・表現</p> <p>【観察・対話・つくりつつあるもの・振り返り】</p>	<p>○アニメーションの効果的な表現方法の例を児童がいつでも見られるように掲示しておく。</p> <p>○画面の中で対象物がどこまで動くのか、手前側・奥側はどこまで使用するのかを意識するように指導し、奥行きをとらえられるようにする。</p> <p>○撮影した写真を連続して表示し、確かめながらつくるように声掛けをする。</p> <p>○共感的な声掛けや、工夫した点などをたくさん見付けて励ます。</p> <p>○4年生に鑑賞してもらうことを伝え、相手に分かりやすいアニメーションになるよう声掛けをする。</p> <p>○振り返りは、めあてを確認して、具体的に書くように、指導する。</p>	

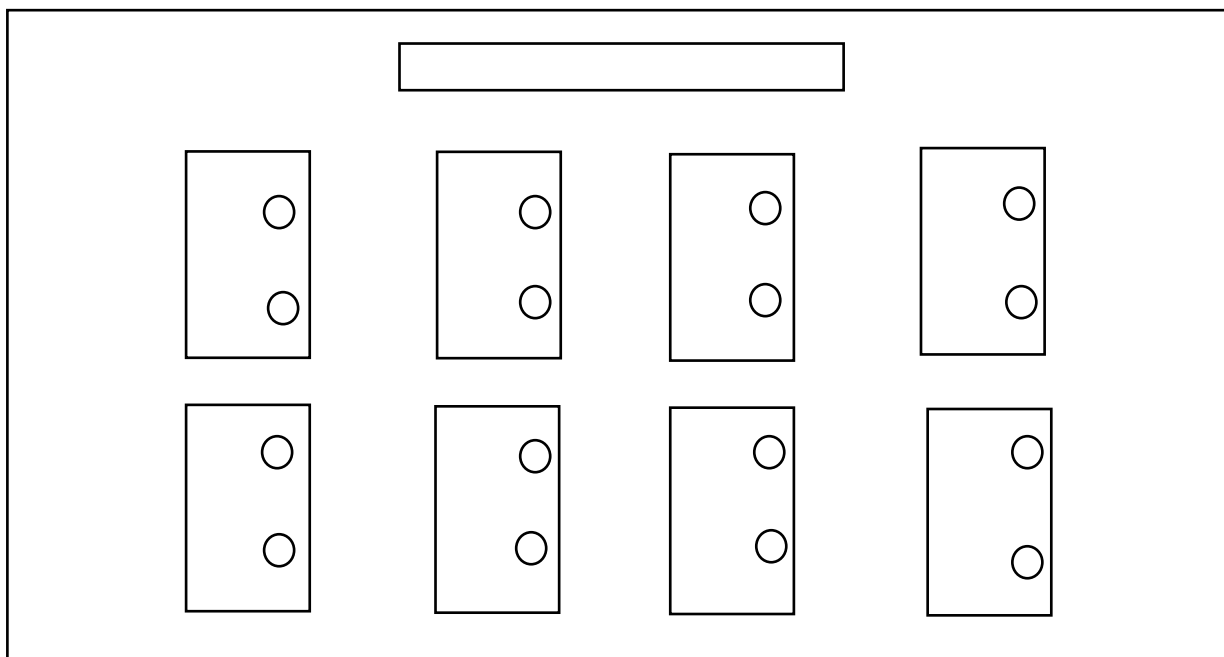
7	<p>ウ. 作品を鑑賞し、作品のよさや面白さを見つけよう。</p> <p>○完成した作品を鑑賞し、互いのよさや工夫を伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・使用する写真の枚数を多くすると、スムーズな動きになる。 ・少しずつ動く面白さや、物を変化させることができる。 ・日常的な場面でも、アニメーションにすることで、見え方が変わる。 ・ストーリーがあると、分かりやすい。 	<p>思考・判断・表現 【対話・発言・振り返り】</p>	<p>○動きの面白さや、奥行き、ストーリーの工夫しているところに視点をもたせて、鑑賞するよう声掛けをする。</p> <p>○作品のよさや、面白さ、工夫したことを感じたり、理由を伝えたりしている姿を価値づける。</p> <p>○自分自身がこの学習を通して学んだことを振り返り、次の学習への意欲となるよう励ます。</p>	

7 準備

児童：アイディアスケッチをもとに必要なもの、スケッチブック、自分のiPad(充電しておく)

教師：ワークシート、オリンピックの開会式(動くピクトグラム)の映像、「KOMAKOMA」で作成した例、つくる時のポイント[・効果的な撮影(色・形、アップとルーズ、奥行き、動かすものと動かさないもの、変化)・見る人に伝わるように。]、ワークシート、ひつつき虫、画用紙、4年生の鑑賞時間の調整、データの管理、Jamboardの設定、ICT支援員と日程調整、iPad2台

8 場の設定(図工室)



9 本時の計画（4／7）

本時目標

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、動かし方を工夫して表せるようにする。

展開

子どもの学習活動	具体的評価規準と評価方法	教師の指導
<p>イ. 生活場面が伝わるように、形や色、配置、動かし方を工夫してアニメーションをつくろう。</p>		
<p>○学習のめあての確認</p> <p>○学習計画の確認</p> <p>○アニメーションの続きを作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りをもとに、材料や動きを工夫する。 ・つくりながら映像イメージを確認し、修正を加える。 <p>○ロイロノートの提出箱にアニメーションを提出する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの提出箱に入れる。 ・チームの人の作品を自分のノートに取り組む。 <p>○個人で振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・奥行きを意識してできた。 ・動きがスムーズになるように、細かい動きにした。 ・ストーリーを意識してできた。 <p>○作品をグループで共有する。</p> <p>○チームで振り返ったことをもとに、スケッチブックに次回の計画を立てたり、分かったことをまとめたりする。</p>	<p>知識・技能</p> <p>動きや変化をつくりながら、動き、奥行き、バランスなどを理解している。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。</p> <p>【観察・対話・つくったもの・振り返り】</p>	<p>○黒板掲示から、形や色、配置、アップ・ルーズ、動くもの・動かないもの、移動のさせ方、奥行き、変化ストーリーの工夫を意識させる。</p> <p>○随時アニメーションを確認させることで、修正を加えることができるよう声をかける。</p> <p>○見てほしいところ（効果的な方法）が伝わるように、自分の作品の振り返りを「ジャムボード」の付箋に書くよう声をかける。</p> <p>○チームの友達の作品を見て、鑑賞する視点（形や色、配置、動きの工夫や、ストーリーの工夫）から振り返りをするよう指導する。</p>

10 研究内容について成果と課題（写真・作品などを紹介）

【効果的につくることを楽しむ】

◆手だて

①スケッチブック

初めは、40分×2の学習時間の中で、図工のつくる時間を短くしてしまうのではという危惧があったが、使い慣れてくると便利で、学習のノートのように使用することができる。全国的には2022年から高学年教科担任制の導入が予定されているので、児童一人ひとりの理解や評価にも役立つと感じられた。

スケッチブックにアイディアスケッチをかくことで、意欲的に取り組むきっかけとなった。スケッチをもとに、材料を準備したり、絵をかいたりしている児童の姿が見られた。しかし、アイディアをかくことでイメージは、膨らむが知識・技能がまだない児童がいる。作りながら、よりよくするために変わったところを価値づけている。

②ワークシート

・見通し

児童が自分で学習計画を立てることで、見通すことになり、学習を調整し計画的に取り組む力が少しずつ育ってきた。この単元だけでなく、4月から取り組んできたので、今後も継続して行っていくことで成果を確認していきたい。

・ふりかえり

今までは、毎時間個人でふりかえりを行ってきた。今回は、チームでふりかえることで、効果的な方法を生かして作品作りができると仮説を立てて行った。「チーム」という言葉は効果的だと感じた。3～4人の人数は、互いの作品を見てアドバイスや工夫を伝えるのによかった。また、図工の机のスペース的にもよかった。

分散登校中のため、登校している児童とオンラインの児童と混ぜたチームにしようか悩んだ。重点研指導案検討で検討したときに、「授業に参加しているからこそ、ふりかえりを行う意味がある。」とご意見いただき、分散登校の同じグループのメンバーでチームを作った。（オンライン児童は、重点研のときは材料などの関係で、他教科の学習を行った。）登校している友達同士で作っている過程を見ることができ、そのようにしてよかった。多くの児童は、「色・形、アップとルーズ、奥行き、動かすものと動かさないもの、変化」という視点で友達の作品を見ることができていた。課題として、重点研の本時は、友達との距離をとるために「Jamboard」を使用した。機能の操作や文字を打つことなどに慣れていなかったため、時間がかかった。同時に書き込みをできる場所は魅力的だが、ICTの活用方法については、今後も研究する必要があると感じた。その後は紙の付箋を使用して、振り返りを行った。効果的な方法に気がついてチームの友達に伝えている様子が見られた。チームの友達からアドバイスもらったことを、個人でふりかえり、次の学習に生かそうとする姿が見られた。分散登校中でなければ、チームで一作品ができたなら、より対話的な場の設定ができたと感じた。

・児童の発想の出し方

言葉から考えることを導入で行ったことで、自然とストーリー性のあるものとなった。ワークシートには、自由に書けるスペースにすることで、言葉で書いたり絵をかいたりしていた。また、スケッチブックにもかくことができたので、自由に発想していた。

「動くピクトグラム」で伊勢山小あるある！という題材名にしたことで、二つのことを考えることができた。学校の中にある「あるある」を探している児童と、自分の体験から発想している児童がいた。自分の経験から作っている児童は、他者にとっては「あるある」でないことがあった。みんなにとっての「あるある」にするか悩んだが、指導要領「A表現」の内容の、「絵や立体、工作に表す」では、自分の夢や願

い、経験や見たこと、伝えたいこと、動くものやかざるものなど児童が表したいと思うことを基に表現していくと書いてあったので、他者へのメッセージになるものであればよいと考えた。

なかなかアイデアが出ない児童には、自分の経験から伝えたいことでもよいと伝え、生活場面の話をすることで考えることができた。

・鑑賞

ロイロノート・スクールの提出箱をチームごとにするすることで、友達と距離を保って鑑賞することができた。「回答共有」することで、児童もチームの人の作品を鑑賞しやすかった。分散登校明けは、自分の iPad を見せ合い鑑賞した。質問など自然な会話の中で行っていた。最後の時間は、提出箱を一つにして、回答共有した。他のチームの作品を見ることで、互いに刺激になっていた。紙の付箋に、効果が表れていたところや自分だったら行ったことなどのアドバイスを書いて渡した。

③アプリ

・ロイロノート・スクール

オンライン学習の児童にも KOMAKOMA のアプリの使い方を伝えるのによかった。児童の作品をすぐに提出して、確認することができる。提出箱を分けることで、自分のチームの人の作品を鑑賞しやすい。

・KOMAKOMA

作った動画をすぐに再生して確認することができる。また前撮った写真が透けて見えるので、位置の確認をしやすい。けれど、編集したものを途中から変えることや、写真の追加などをすることができない。そのため、チームでふりかえりをしたことを生かしくさがあった。

・Jamboard

児童が同時に書くことができる、距離をとって意見交換することができるよさがある。しかし、児童が使用に慣れていなかったり、GIGA 開きした直後のため文字を打つのに慣れていなかったりしたので、時間がかかった。緊急事態宣言中でなければ、予定していたように付箋をしようするほうが、意見を交換しやすい。

◆掲示物・準備物

見本は動画だったため、動画を静止画にして掲示しておくことで、いつでも児童が効果的に作る方法を確認することができていた。

「ひつつき虫」を使用することで、紙の接着や、ピクトグラムを少しずつ動かすことに使いやすかった。夏の研修で紹介のあった白い丸シールは、目の表情を表すのに使っている児童がいたのでよかった。

分散登校期間で図工の授業の間が空いてしまうため、ピクトグラムは紙で行ったが、表情を変えることや、少しずつ動かすにはよかった。薄い画用紙が使いやすかったが、何かをもたせると倒れてしまったり、横向きで撮影すると線になったりしてしまうので、粘土も選べるとよかった。

◆異学年交流

4年生に鑑賞してもらおうということで意欲的に作っている児童や、「伝わりやすく」するには、どのようにしたらよいか考えている姿が見られた。体験の紹介でなく、メッセージ性のある作品が多かった。

◆場の設定

カメラで撮ったときにどう映るか、主人公と背景の色や形などを考えながら画用紙を選ぶことができていたので、いろいろな色を準備してよかった。ひつつき虫は、紙を立てることや少しずつ動かすのに使いやすかった。分散登校期間で、図工室での活動だったため、図工室の椅子を倒して使用している児童が多く、撮影しやすい様子だった。