

題材カード 及び 今年度研究のまとめ

1. 学年 第5学年

2. 「学習の方向性」から題材へ

造形的な見方・考え方を働かせ、資質・能力を育む「学習の方向性」

- 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、主題を効果的に表す。
 - 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】【B鑑賞（1）ア】〔共通事項〕

題材名

ひみつの遊び場

～身の回りの物を主人公にして、学校を舞台にアニメーションをつくろう～

「絵や立体、工作」、「鑑賞」

題材目標

- コマどりアニメーションの仕組みを使い、楽しい動きや変化をつくることを通して、動き、奥行き、バランスなどを理解するとともに、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ーを活用し、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。
- 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み、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ている。 ・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している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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"> ・コマどりアニメーションの仕組みを使って、主体的に楽しい動きや変化をつくる学習活動に取り組み、つくりだす喜びを味わおうとしている。

3. テーマに迫るために

研究主題	感性豊かに生きる力をはぐくむ図画工作科学習の創造 ～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どもの姿を目指して

○出あいの工夫

本題材は、「あんなところがこんなところに見えてきた（造形遊び）」の要素を入れた題材である。いつも見慣れている学校を、違う視点で見る。場所や空間の特徴に進んで働きかけ、よさや美しさを感じ取りながら発想や構想を繰り返し、技能を働かせてつくるという造形遊びの視点を取り入れ、アニメーションをつくる工作の学習につなげたい。

導入の際、6年生の題材「クローズアップで見える新世界」で6年生がつくった作品をクイズ形式でみることで、いつも見ている学校を違う視点でみることの楽しさを味わえるようにする。

今回は、学校で使っている文房具などの身近なものが、自分たちが知らない間に学校を使って遊んでいるという設定にすることで、子どもたちがわくわくしながらイメージを広げられるようにしたい。

児童が普段使っている文房具などをアニメーションの主人公にするために、身近なものに目玉シール（白い丸いシールにペンで黒目を描いたもの）を貼ることで、簡単にどんなものでも生き物のように変身できるようにする。いろいろなものに目玉シールを貼りながら、何が動いたら楽しいか考えられるようにしていく。また、実際に文房具サイズで学校のいろいろな場所をみると、どんな風に見えるか声かけをする。いつも見ている場所で、文房具たちのひみつの遊びが繰り広げられている世界を想像できるような出あいの工夫をしたい。

○場の設定の工夫

「Koma Koma」というアプリをインストールした iPad を、グループに1台用意する。また、TVの画面に教師用の iPad をつなぎ、教師がつくった動画をみてイメージをもったり、アプリの使い方を全体で確認したりできるようにしたい。

また、アニメーションの設定を考えられるようなワークシートを用意することで、子どもたちの思考が働くようにし、その思考の過程が見えるようにしたい。活動の前や活動中に、自由にワークシートを活用し、新しいアイデアを取り入れながら、作品をよりよくしていけるようにする。

○共感的支援の工夫

動くはずがないものが動くことの面白さを、子どもと一緒に味わいたい。iPad の基本的な操作は全体で確認するが、その後の活動では子どもたちのほうが扱いに慣れていたり、教師側が知らないような操作方法がでてきたりすることが考えられる。そういった姿を認めたり、クラス全体で共有したりしていきたい。

「Koma Koma」では、撮影後、どのように動くかすぐに確かめられるので、できたところまでを確認しながら、動きの面白さや意外さを共感したり、共有したりしていく。

ワークシートの裏に振り返りカードを用意し、毎時間の活動の様子を振り返る子どもたちの言葉に対し、次につながる言葉を伝えていく。

○小中一貫の視点

本題材でのアニメーションづくりの体験を、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。

4. 指導と評価の計画 6時間

ア アニメーションの仕組みを理解する。（10分）

イ 場所の特ちょうを生かしてアニメーションの設定を考える。（35分）

ウ グループで協力し、動きや変化を確かめながら、形や色、配置などを考えて撮影する。（180分）

エ みんなの作品を鑑賞して、よさや面白さを話し合う。（45分）

	子どもの学習活動	評価規準 【評価方法】	教師の指導	知・技	思・判・表	主体的
1	○学習の流れを確認し、活動の見通しをもつ。 ○KomaKoma のアプリの使い方を知る。	ア Koma Koma の使い方を知ろう。	○教師がつくった動画を見せ、アニメーションのイメージをもてるようにする。 ○KomaKoma の使い方を説明する。			
2	○何が、どこで、何をしているか、設定を考える。 ・何が 何が動くとおもしろいか考える。 ・どこで 6年生が取り組んだ、「クローズアップ」で見える新世界でつくった作品をもとに、いつも見ている学校を、見方を変えてみると違う場所に見えてくるかもしれない。 ・何をしているか ワークシートでストーリーを考える。 ↓ グループで設定を話し合ったり、主人公や場所を探したりする。	主体的 主体的にアニメーションをつくる学習活動に取り組もうとしている。【活動の様子（題材全体の流れの中で見とる）】 思・判・表 身の回りの物や場所の特徴をもとに、どのようにすれば楽しくなりそうか考えている。【ワークシート、対話】	○物が動く面白さについて理解できるように、身の回りのものに目玉シールを貼って見せる。 ○6年生の作品を紹介する。 ○動きやストーリーについて、班で話し合いができるようにワークシートを使用する。			
3	○場所や物の特徴を生かし、アニメーションを撮る。	ウ Koma Koma で撮影しよう。	○手前側や奥側をどこまで使うのかを意識するようにする。			
4		思・判・表 感じたことを形や色、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。【つくりつつあるもの、対話】	○どのような動きになったのか、撮影したものを確かめながらつくるようにする。			
5	○何度も見直す。	知・技 動き、奥行き、バランス、色の鮮やかさに気づいている。【つくりつつあるもの、対話】				
6	○お互いに見合う。	エ みんなで上映会をしよう。	○つくった作品を鑑賞し、よさや面白さを伝え合う雰囲気をつくる。			
		思・判・表 自分や友人の活動のよさや表現の意図を感じ取り、思ったことを発表している【発表、ワークシート】				

5. 準備 児童：教科書 筆記用具 教師：TV ipad テグス

6. 場の設定

図工室に TV を用意する

令和2年度の研究で学んだこと【高学年部】

< 図画工作科で働かせている資質・能力とは（9月学習会の内容から） >

変化が激しく予測困難な現代社会では、一人一人が未来の担い手となるために自分自身に問いかけ、試行錯誤しながら課題の解決方法を探し、他者と協働して新しい意味や価値を創造することが求められる。

図画工作科では、「同様なことを形や色などを基に、自分なりのイメージをもち、体全身の感覚を働かせ対象に触れ、感じ取ったことをもとに表したいことを見付け、連続した活動の中で、自分にとって意味や価値あるものをつくりだす。」これらを繰り返しながら、子どもたちは資質・能力を働かせている。子どもたちがもつ創造力をより豊かなものにするために、資質・能を育むカリキュラム・マネジメントが今後一層求められる。

< これからの授業づくりのポイント（9月学習会の内容から） >

新学習指導要領が令和2年度より全面実施となり、これまでの4観点から育成を目指す資質・能力の三つの柱に沿って再整理された。

9月の学習会で繰り返し出ていたキーワードは、「活動の過程を大切にする」。子どもたちの活動の過程を大切にすることで、子どもたちの思いに近づくことができる。教師が指導する上で大切にしてほしい3つのことを示された。

① 想像力を育む

「感じること」「ためすこと」「つくりだすこと」を積み重ねながら資質・能力を育む。

② その子の考え方が見える

「何を感じ、何を試し、どんな意味を込めたのか」を見とる。

③ その子の考えに気付ける

自分の決めたゴールへ向かう「その子」の考えた過程を大切にする。

この3つは、本研究テーマの副題である「感じる・つくる・考える」と重なるところでもあり、自らが創造することの楽しさを十分に味わっている学びの姿であるといえる。そして、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善の視点としても重要である。



＜実技研修会、実践提案での成果と課題（10月実技研修会、11月実践提案の内容から）＞

○10月 実技研修会 「消してかく～コンテでぬりつぶした画面を消しゴムで消しながら、地底人からのメッセージを表そう～」

- ・高学年という発達段階において、絵に表すことへの苦手意識をもつ児童にとっても、取り組みやすい題材である。
- ・コンテの色が茶色か黒かによっても主題のもたせ方が変わる。題材の可能性は今後もっと広がっていくことができる。
- ・6年生の水墨画の題材など、色を制限するというのは高学年らしい題材だといえる。



○11月 実践提案 「言葉から思いを広げて～椋鳩十作品の世界からすぐれた表現を読み取りイメージを広げて表そう～」

- ・横断的な学習の体系が学校としてのカリキュラム・マネジメントの中で出来上がっていた。
- ・刷るとき板と紙のずれや向きによって起きる偶然性や意外性のおもしろさを味わえるとよい。
- ・条件をしばって主題を設定したからこそ、主体的・計画的に進められたのではないだろうか。
- ・主体的に学習に取り組む態度の評価については、知識・技能や思考力・判断力・表現力と連動しながら単元を通して見ていけるとよい。



○12月 第二次教育研究大会に向けた話し合い

- ・「5年生から6年生へ向けたメッセージ」のように、メッセージを目的とするのではなく、場所の美しさや発想の転換を表現することを目的とすることで、図画工作科における資質・能力の育成を目指すことができる。
- ・造形遊び「あんなところがこんなところに見えてきた」の要素を取り入れることによって、校内の様々な場所の特徴を取り入れることができるのではないだろうか。

本題材のデザイン（カリマネ）に生かしたところ

○造形あそび「あんなところがこんなところに見えてきた」の要素を取り入れ、見方を変えることで見慣れた場所やもののよさを見付けられるようにしたいと考えた。場所の特徴に目を向けたり、見方を変えたりということイメージさせるために、6年生が取り組んだ「クローズアップで見える新世界」でつくった作品を導入で使うこととした。この作品は、いつもみている学校の見方を変え、小人目線で写真を撮り、ミニチュアの自分の写真をそこに貼り付けることで、別世界に迷い込んだようにみえる作品である。身近な6年生の作品ということもあり、興味をひきつけられると考える。

○「主題を効果的に表す」ために、表したいことがみつかるとような題材作りに取り組んだ。自分たちが知らない間に身の回りのものが学校で遊んでいるという設定にすることで、「造形的な見方・考え方」を働かせて身の回りの物や学校をあらためて見つめることにつながると考えた。表したいことをみつけ、グループで話し合いながらアニメーションづくりをすることで、友達との対話によって自分の考えを広げたり深めたりし、資質・能力を育成していくことができるのではないかと考える。



本題材については、来年度授業実践を行い、研究を深めていくこととする。