第６学年図工科学習指導案

平成〇年〇月〇日（〇）
品川区立京陽小学校
〇年〇組　児童数〇名
指導者〇〇〇〇〇

1.　研究主題

デジタルテクノロジーの書き手を育てる ～豊かな言語能力の育成を目指して～

2.　研究主題に迫る手だて

（１）　目指す児童像について

目指す児童像 プログラミング学習を通して、論理的思考力、創造力を高め、進んで伝え合う児童

⇩

高学年の具体的な目指す児童の姿 互いに交流しながらプログラミング学習を行い、表現方法を試行錯誤し、効果的に伝え合うことのできる児童

（２）　児童の実態

図工が好きな子が多く、特に新しいことに興味をもつ傾向がある。昨年度からラズベリーパイやスクラッチを使用してきたので、簡単な操作は定着している。男女の仲もよく、チームでの編集作業にも主体的に意見を出し合い工夫して取り組めるだろうと考える。

アニメーションは児童にとっても身近なものであり、アニメーションをつくる活動への関心は高いものと思われる。また、４年時の単元「ここには、きっといるよ」で想像力豊かなキャラクターをつくったので、今回の作品で粘土の人形をつくる時にその経験が生きてくると考える。

（３）　目指す児童像に迫るための具体的な手だて

①　表現方法を試行錯誤し、効果的に伝え合うための手だて

少人数のグループで一つの作品をつくることで、より活発な話し合いができると考えた。人形や舞台の制作、撮影する活動の中、プログラミング学習でも

児童たちは互いの意見を出し合って活動がしやすくなる。パソコンでスクラッチを使用する場面では、交代でパソコンを操作し、全員の意見を反映させてグループの考えをまとめていくようにする。

また、発表・鑑賞では鑑賞シートを用い、人前で自分の意見を出すのが苦手な児童も自分の考えを伝えやすいようにする。

② 単元について

グループで話し合って最初に絵コンテを描いて物語を構想させ、それを基に作品をつくり、撮影を行っていく。自分たちの作品のイメージを目指し、その完成に向け筋道を立てて考えた上で表現方法を試行錯誤することが大切だと考える。

今回は９時間目に子ども達自身に作品の意図を紹介させることで、動きの滑らかさだけでなく、ユーモアや驚きのある動きの展開などについても目を向けさせ、より鑑賞の能力を高めていきたい。

友達と協働で作品をつくることを通して、創造力・表現力を養うことが言語能力の育成につながっていくと考える。

3. 単元名　「クレイアニメーションをつくろう」

4. 単元の目標

〇動きが連続して見えるアニメーションの仕組みを生かして、動きやストーリーを工夫した楽しい作品をつくる。

5. 単元の評価規準

関心・意欲・態度（ア）	発想や構想の能力（イ）	創造的な技能（ウ）	鑑賞（エ）
コマ撮りアニメーションの仕組みに興味をもち、アニメーションをつくることに取り組もうとしている。	コマ撮りアニメーションの仕組みを使って表したいことを思いついたり、形や色、動き、音などを考えたりしている。	コマ撮りアニメーションの仕組みを使いキャラクターを動かし、表したいことに合わせて形の変化や音の効果を工夫している。	友人と作品を見合い、表現した思いや意図、表し方の特徴や工夫についてよさや面白さを感じ取っている。

6. 指導計画（９時間扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	☆支援　◆評価
1	児童が身近に感じるクレイアニメーションを**鑑賞**する。	少しずつ動いている写真が次々と入れ替わることによりアニメーションが動いて見えるということを理解する。	
2	３，４人の班に分かれて、大まかなストーリーをメンバーで話し合い、**絵コンテ**で表し、１人１つの**キャラクターデザイン**を分担する。	ストーリーがメインになってしまうと紙芝居のような作品になってしまうので、動きを大切にするように気を付けさせる。	◆（ア）（イ）表したいことを思いつき、グループで協力して意見を出し、アニメーションをつくることに取り組もうとしている。（発言・ワークシート）
3 4	キャラクターや背景を分担し**制作**する。	材料や表し方を工夫し、形や色、奥行きなどの造形的な部分を自分らしく表す。	◆（イ）（ウ）自分の表したいことに合わせて材料や表し方を工夫している。（行動観察・作品）
5 6	カメラとキャラクターを動かす係などを分担し、**撮影**する。	ストーリーを追うより動きの変化を大切にさせるため、少しずつ人形を動かして撮影させる。 面白いと感じる動きについても撮影した写真を見ながら全員で話し合うようにさせる。	☆カメラの位置がずれないように三脚を使用させる。◆（イ）（ウ）表したいことに合わせて形の変化や撮影の方法を工夫している。（行動観察・作品）
7 8	ノートパソコンで、スクラッチを使って**編集**する。	交代でパソコンを操作し、全員の意見を反映させてグループの考えをまとめていくようにする。	◆(ウ)作品のイメージに合った音楽や編集の方法を工夫している。（行動観察・作品）
9 （本時）	デジタル黒板を用いてアニメーションを鑑賞し、作品の意図を班ごとに発表する。作品を観て感じ取ったことを	操作、発表の役割分担を決めて発表させる。 発表する側、鑑賞する側にキャラクターや背景、展開の面白さ、動きの変化、プ	◆（エ）表現した思いや意図、表し方についてよさや面白さを感じ取っている。（発表・ワークシート）

	鑑賞シートに記入し、発表する。	ログラミングの工夫に注目するように伝える。	

7. 材料・用具など

（材料）紙粘土、クレイアニメ用カラー粘土、絵の具、画用紙、はさみ、のり

（ワークシート）絵コンテ、キャラクターデザインシート、鑑賞シート

（機材）デジタル黒板、デジタルカメラ７台（各学年に借りる）、ノートパソコン、スクラッチ、グループに１台

※クレイアニメーションは、コマ撮り撮影を行うため、写真の枚数が多くなりデータが重くなりスクラッチがフリーズしやすくなるため、今回はノートパソコンを使用する。また、撮影した写真を圧縮する。

8. 本時の学習（9/9）

（１）ねらい

〇友人の作品を見合い、表現した思いや意図、表し方の特徴について工夫や面白さを感じ取る。

（２）展開

	主な学習活動	指導上の留意点	☆支援　◆評価規準
導入	１、前時までの学習を振り返り、本時のめあてを確認する。	〇児童が振り返りしやすいように他のチームの制作風景などの写真を提示する。	
	作品を鑑賞し合い、アニメーション作品の動きや展開の面白さを感じ取ろう。		
展開	２、グループごとに発表する。（７グループ） ・発表後、質疑応答を受ける。 ・鑑賞する児童はワークシートにメモを取る。	〇操作、発表の役割分担を決めて発表させる。 〇プログラミングの組み方を説明する際、そのプログラミングがどのような効果になるか説明させる。 〇キャラクターや背景、展開の面白さ、動きの変化、プログラミングの工夫に注目するように伝える。	◆グループで協力し、自分たちの作品のテーマを分かりやすく伝えている。（発表、作品）

	３、各グループの作品についての感想を伝えあう。	○互いにどのような工夫や表し方をしたのかに着目させる。	☆人前で発表するのが苦手な児童は鑑賞ワークシートを見ながら発表させる。 ◆（エ）表現した思いや意図、表し方についてよさや面白さを感じ取っている。（発表、ワークシートなどから）
まとめ	４、振り返りをする。 ５、学習の感想を発表する。	○めあてについて振り返りをし、自分の感想を書かせる。 ○グループによって様々な動かし方や、工夫があることを知らせる。	