

小学校第5学年図画工作科学学習指導案

日時 平成24年11月26日(金)

指導者 5年担任 教諭 玉田 弘明

1 題材名 アニメーションをつくろう「パラパラアニメーション」

2 題材について

(1) ねらいについて

本題材「パラパラアニメーション」は、アニメーションの基本的な原理を最も素朴な形で実現するもので、ものの形の変化や動きといった簡単なストーリー性をもっており、パラパラマンガとも呼ばれるものである。アニメーションの基本的な原理は「動きや変化を表す多数の少しずつ違う絵が短い時間の間に連続して入れ替わる」ことであり、パラパラアニメーションでは、1枚1枚に少しずつ違う絵をかいた紙を綴じたものを、指で瞬間的にめくり、ものの形や色の変化や、人やものが動くイメージなどを表す表現方法である。

本題材では、パラパラアニメーションの仕組みを使って思いついたことを表したり、動きが楽しくなるような形や色などの効果を考えたりする発想や構想の能力を育てることをねらいとしている。子どもたちのこれまで体験してきた絵画や粘土などの静的な造形表現と造形遊びといった動的な造形表現を結びつける総合された造形表現の基礎であり、テレビや映画などの映像にもつながる表現技法である。見たことがある面白い動きや変化をもとに、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活動を行うことで、創造的な技能も養うことができると考える。

(2) 児童の実態について

※ 省略

(3) 指導にあたって

- 教科書の参考作品だけではなく、教師自らつくったものを児童に見せ、最初・途中・終わりの絵のイメージを実感的に伝えるようにしたい。
- 楽しい変化や動きを考えることができるよう、デジタル教科書の映像を見せ意外性のある変化や大きな動きを感じ取らせたい。
- 1辺が8cm程度の紙に表すので、1枚1枚の絵はできるだけ簡潔な絵で、表現したいことをはっきりと描くように伝える。
- 新聞などに掲載されている4コマ漫画の簡潔な表し方を参考にする。
- コマごとに描く絵の変え方(小さくするとゆっくり見える、大きくすると動きが速く見える)が工夫できるよう、教師の見本を見て、気づくことができるようにする。

- ある程度のコマ数ができたら途中確認をさせ、思い通りの表現ができて
いるか確かめる活動を入れ、適宜、修正を加えていくことができるように
する。
- つくったアニメーションは、お互いに交換して見合い、楽しさやよさに
ついて話し合う時間を確保したい。

<p>ICT活用のポイント</p> <p>①教師の活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ デジタル教科書の映像を利用することで、これからつくる作品を実感的に理解することができるようにする。 ・ 実物投影機で、教師の見本を見せることで、動きや色の変化の工夫を全体で考えることができるようにする。 <p>②児童の活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作成途中の作品を書画カメラでグループに提示することで、たくさんの人の意見を聞いて、作品の修正に取り組むことができるようにする。 ・ 完成した作品を提示することで、全体で作品の良さ・工夫点などを話し合う場をつくる。

3 題材の目標

少しずつ形を変えてかいた絵が、動いて見えるパラパラアニメーションの仕組みを使って、楽しい作品をつくる。

4 単元の評価規準

関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
パラパラアニメーションの仕組みに関心を持ち、動きが連続して見える楽しさを味わおうとしている。	パラパラ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、ストーリーなどを考えたりしている。	見たことのある面白い動きを表現に取り入れたり、表したいことに合わせて形の変化を工夫したりして表している。	友人と作品を見合い、表現した思いや意図、表し方の特徴について話し合い、そのよさを感じ取っている。

5 指導計画及び評価基準（4時間取扱い）

時	学習活動	指導上の留意事項	関	想	技	鑑	評価基準・評価方法
1	アニメーションの仕組みを知り、動かし方を確かめる。	教師の参考作品を見せ、イメージをもつことができるようにする。	○				アニメーションで表すことに関心を持ち、進んで、作品をつくらうとしている。 【観察・発言】

2・3 (本時)	ストーリーを考えながら、アニメーションをつくる。	1枚1枚の絵に表したいことをはっきりと簡潔に表すことを伝える。 制作途中で随時、確認させることで、修正を加えることができるようにする。	○	○	○	自分の思い通りの作品になるようにコマごとに描く絵の変え方やコマ数を工夫し、作品を完成させることができる。 【観察・作品】
4	友達の作品のおもしろさを話し合う。	実物投影機を使い、全体で意見交流ができるようにする。 ワークシートに書くことで、自分なりの意見を持つことができるようにする。				○ 自分や友達の作品について意見を持ち、書いたり話したりしながら表現の意図や特徴などを捉え、作品を楽しむことができている。 【観察・シート】

6 本時の展開

(1) 目標 自分の思い通りの作品になるようにコマごとに描く絵の変え方やコマ数を工夫し、作品を完成させることができる。

(2) 展開

過程	学習活動、主な発問 (T) 予想される児童の反応 (C)	指導上の留意点・評価	備考 ICT活用
導入 10分	1 学習のめあてを確認する。 (T) どのような作品をつくりたいですか。 (C) 面白い動きを考えてみたい。驚くような変化をさせてみたい。	○デジタル教科書の映像を見せたり、実物投影機で教師の見本を見せたりすることで、前時の学習を振り返ることができるようにする。	電子黒板 デジタル教科書
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> めあて 動きや変化が面白いアニメーションをつくろう。 </div>		

<p>展開 70分</p>	<p>2 作品をつくる。 (1)ストーリーを考える。 (C)小さなものを成長させよう。 (C)ものが増えたり、集まって大きな形になるようにしましょう。 (2)絵を描く。 (C)色や形をこうすればおもしろそうだ。 (3)制作途中の友達の作品を見て、意見交流をする。 (C)ここの動きはスムーズではないからコマを追加した方がいいよ。 (C)このコマはわかりにくいから省いた方がいいかな。</p> <p>【言語活動】（設定の意図） 友達の作品についてアドバイスを出し合うことで、発想の広がりや意欲向上につなげる。</p> <p>(4)動きを確かめながら修正する。</p>	<p>能動型学習（ポイント） ○ストーリーを考える時間を十分確保する。 ○最初と最後の絵を決めさせることで、間の動きのめやすを持つことができるようにする。 ○表したい形を考えにくい児童には、図鑑やイラスト集を参考にさせる。</p> <p>徹底指導（ポイント） 実物投影機で確認することで共通理解を図れるようにする。 ○面白い発想や適切なアドバイスをおくっている児童のよさを認め、賞賛する。 ○友達のアドバイスを受け、追加・修正ができるように、材料の画用紙を多めに準備しておく。</p> <p>◆発想・構想（観察・作品） B基準自分の思い通りの作品になるように修正したり、工夫したりして完成させることができる。 A基準より良い作品になるように積極的にアドバイスを求めたり、助言したりして、作品を完成させることができる。 <B基準に達していない児童への手立て> ○発想が浮かばず困っている児童の作品を実物投影機で映し、アドバイスを出し合う。</p>	<p>実物投影機</p>
<p>終末 10分</p>	<p>3 作品に表現したときの工夫点やストーリーにこめた思いなどを書く。</p>	<p>○数名の児童の作品を鑑賞し、ストーリーの説明、動きの工夫点などを紹介させることで、表現の喜びを感じさせ、次時への意欲付けを図る。</p>	<p>ワークシート</p>