

## 第5学年 図画工作科学習指導案

令和4年12月8日（木）第3校時  
場所 図工室

### 1 題材名 「はい、ポーズ！～Myキャラが動き出す～」

【第5学年】A表現（1）イ、（2）イ、B鑑賞（1）ア、〔共通事項〕ア、イ 鑑賞の活動

### 2 題材について

#### （1）児童の実態

本学級の児童は絵や立体、工作に表すときには楽しそうに活動できているが、「上手さ」「正確さ」を求めるあまり表現が小さくなったり自信がなくなったりする様子が見られる。積極的に教師にアドバイスを求めに来る児童もいるが、途中であきらめてしまったり、「これでいいや」と区切りをつけてしまったりして粘り強く最後まで取り組むことが難しい児童も見られる。

このような現状について、児童の意欲面に関する、以下のようなアンケートを行った。

#### ①図工の時間は他の教科と比べて、自分で考えることが多いと思いますか。

- ・いつも自分で考えている
- ・どちらかという自分で考えている
- ・どちらかという友達アイデアや先生のアドバイスを参考にしている
- ・いつも友達アイデアや先生の意見を参考にしている

#### ②図工の時間のヒントはどのように見つけていますか。

- ・友達アイデアを見て参考にする
- ・先生の意見を聞いて参考にする
- ・自分だけで考える
- ・タブレットやパソコンで検索して参考にする

#### ③あなたは図工の時間にやりたいことができていますか。

- ・いつも思い通りに作れている
- ・時々失敗するがほぼ思い通りに作れている
- ・あまり思い通りに作れていないことが多い
- ・いつも思い通りのものが作れていない

#### ④あなたが図工で意識することは何ですか。

- ・上手に作ること
- ・自分の気持ちや考えが分かるように描いたり作ったりすること
- ・楽しく作ること
- ・できるだけ先生の思い通りに作ること

アンケート結果についての  
数値は公表しない。

アンケート結果から、本学級の7割以上の児童は、他の教科と比較して同程度以上に自分で考えたり試行錯誤したりしながら授業に取り組んでいることが分かった。つまり、題材に対しての表したいことのイメージを自分なりに膨らませている児童が多いということになる。しかしながら、イメージを膨らませたり表現したりするために、友達のアイディアを参考にすると答えた児童が最も多いことから、自分で考えながらも友達の作品から少なからずヒントをもらっていると感じているようである。実際の活動でも、最初は自分で考えながらスタートするが、友達の作品を見ながら色を変えたり表現方法を取り入れたりしている様子も見られた。

また、「図工の時間は自分のやりたいことがおおむねできている」と感じている児童が多く、出来上がった作品に満足している様子が見られた。しかし、2割程度の児童があまり思い通りにいかないと感じている。詳細を見てみると、これらの児童は楽しくつくることを意識してはいるが上手くいかない場合や、先生の思い通りにつくろうと思って失敗したと感じていること、そもそも作品づくりに苦手意識があることなどが挙げられた。

#### (2) 本題材を指導するにあたって

既習である「みんなでのしく、はい、ポーズ」では、人体の動きについて粘土を用いて表す活動を行った。動きをとらえるために実際にポーズをとってみたいり、友達とポーズを見せ合ったりしながらどのようにつくっていくか考えた。そこで本題材ではこの活動をさらに発展させ、「人体の動き」に着目させながら動かし方を考え、ストーリーを展開させていく。

本活動では「動き」に着目させるため、あえて色は排除し、背景も無地の画用紙を使用するなどの制限を設ける。また、グループ活動を取り入れ、友達同士でそれぞれの考えを共有し、アイデアをもちよることでよりイメージを膨らませ、よりよいものをつくっていくとする態度を養う。さらにICTを活用し、それぞれが「撮影」「動き」などの役割をもってアニメーションを作り上げることで、全員が互いに必要とされる存在となり、「誰かにやらされて作る」のではなく、「自分がやらなければ」と思えるよう授業を展開していきたい。

グループごとに表したいテーマ（「すもう」「サッカー」等）を話し合いで決めていくこととし、粘土の動かし方だけでテーマにあったストーリーを伝えることに専念できるようにしていく。また、グループの中で互いのストーリーに対するイメージを共有したり、動かし方の工夫や撮影の仕方などを話し合ったりすることで、対話によるイメージの共有を図りながらつくりだす喜びを味わわせたいと考える。

### 3 研究主題との関わり

研究主題	基礎的・基本的な内容を確実に定着させ、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業の工夫改善
------	---

#### 〈工夫1〉 主体的な学びの実現に向けて

本題材では、3～4人の少人数グループでの活動とし、それぞれが自分の役割を担

い、撮影が進められるようにする。個々に自分の役割に対して責任が生まれ、自分にしか出せない意見を出せるようになる。自分の意見を聞いてもらったり認めてもらったりする経験を通し、徐々に自信をもって深く作品に関われるようにしていきたい。また、自分達が作った人型の粘土が画面の中で実際に動き出すことで命が吹き込まれる喜びや、動きだけでテーマを表現する難しさと楽しさを味わわせたい。

#### 〈工夫2〉 対話的な学びから学びを深めるための工夫について

本題材は少人数のグループの活動になるため、常に友達との対話が必要となる。グループ内でイメージを共有する活動を通して、さらに作品とも対話していく。自分たちがどんな作品に仕上げたいのか、どんなイメージをもって動きを付けていけばいいのか、どのように撮影することでさらに自分たちの思いやイメージにあった表現となるのか等を常に自己、他者、作品と対話することでよりよい作品となるよう積極的に活動し、深い学びにつなげていきたい。

本題材は個々の学びにつながるような対話的活動を重視する。自分の「見方」を相手に伝え、意見交換することにより、さらに違った「見方」へと思考を広げさせていきたい。主題をどのように表していくか仲間とともに探求していく過程の中で、主題の価値を高めたり変えていったりすることでより深い学びとなり、さらなる児童の主体性を引き出していきたい。

#### 4 目標及び評価規準（※〔共通事項〕（1）ア、イは、ア\_\_\_\_\_、イ\_\_\_\_\_で示す。）

##### （1）題材の目標

- ・ 自分のこれまでの経験を思い出したり、自分でポーズを作ったりすることを通して、人間の動きを造形的にとらえ、その特徴を理解する。
- ・ コマ撮りアニメーションづくりを通して、前学年までの粘土についての経験や技能を総合的に生かすとともに、針金・アルミなどの材料や用具などを組み合わせるなど、工夫して表す。 〈知識及び技能〉
- ・ 人の動きに対する造形的な自分のイメージをもち、表したいことや感じたことを伝え合い、経験や技能を総合的に生かし、どのように主題を表すかについて考える。
- ・ 友達の表現の意図や特徴、表し方などについて、感じたことや考えたことを伝え合い、対話を通して自分の見方や感じ方を深める。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- ・ 主体的にアニメーションづくりに取り組み、作り出す喜びを味わうとともに粘土を使って生み出す造形の面白さやそれを使って表す日常の動きを見つめ直し、楽しく豊かな生活を想像しようとする態度を養う。 〈学びに向かう力、人間性等〉

(2) 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><b>知</b> 自分のこれまでの経験を思い出したり、自分でポーズを作ったりすることを通して、人間の動きを造形的にとらえ、その特徴を理解している。</p> <p><b>技</b> コマ撮りアニメーションづくりを通して、前学年までの粘土についての経験や技能を総合的に生かすとともに、用具などを組み合わせるなど、工夫して表している。</p>	<p><b>発</b> 人の動きに対する造形的な自分のイメージを持ち、表したいことや感じたことを伝え合い、経験や技能を総合的に生かすどのように主題を表すかについて考えている。</p> <p><b>鑑</b> 友達の作品の表現の意図や特徴、表し方などについて、感じたことや考えたことを伝え合い、対話を通して自分の見方や感じ方を深めている。</p>	<p><b>態</b> 主体的にアニメーションづくりに取り組み、作り出す喜びを味わうとともに粘土を使って生み出す造形の面白さやそれを使って表す日常の動きを見つめ直し、楽しく豊かな生活を想像しようとしている。</p>

5 指導と評価の計画 (全5時間扱い)

○：指導に生かす評価、◎：全員の学習状況を記録に残す評価

時間	学習のねらい・学習活動	評価の観点、評価方法等					備考
		知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む態度	
		知	技	発	鑑	態	
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2コマアニメーションを作り、アニメーションの仕組みを知る。</li> <li>・「はい、ポーズ」の作品を思い出しながら粘土で人型の人形を作り、テーマに沿った動きの構想をポーズを試しながら話し合う。</li> </ul>	◎				<p>「知識」の視点で児童の学習状況を把握し、記録に残す。</p>	
2					↓		

3	<ul style="list-style-type: none"> <li>キャラクターの動かし方や撮影の仕方を工夫して撮影する。</li> <li>それぞれの役割から考え、友達と協力して撮影する。</li> </ul>		◎ 観察 発言	○		↓ ◎ 観察 発言 対話	「技能」の視点で児童の学習状況を把握し、記録に残す。 「思考・判断・表現（発想や構想）」の視点で児童の学習状況を把握し、指導に生かす。
4			◎ 観察 発言 対話				「思考・判断・表現（発想や構想）」の視点で児童の学習状況を把握し、記録に残す。
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>互いの作品について鑑賞し、表し方のよさや楽しさを味わう。</li> </ul>				◎ 発言		「主体的に学習に取り組む態度（鑑賞）」は、活動全体を通して把握し、最後に記録に残す。

## 6 本時の学習指導 本時（3・4／5時）

- (1) 目標
- コマ撮りアニメーションづくりを通して、前学年までの粘土についての経験や技能を総合的に生かすとともに、針金・アルミなどの材料や用具などを組み合わせるなど、工夫して表す。 〈知識及び技能〉
  - 人の動きに対する造形的な自分のイメージをもち、表したいことや感じたことを伝え合い、経験や技能を総合的に生かし、どのように主題を表すかについて考える。 〈思考力、判断力、表現力等〉

### (2) 準備

- 教師：衝立 黒い画用紙 ひも（テグス） 針金 アルミホイル
- 児童：タブレット（各グループに1台） 人型の粘土（キャラクター）

(3) 展開

過程時間	学習活動 予想される児童の具体的な姿（「」）	指導の工夫 （〔共通事項〕に係る内容 <u>ア</u> 、イ）	評価と手立て 【観点】評価規準（評価方法） ◎：十分満足できる状態 ◆：B評価に達しない児童への手立て
導入 3分	<p>提案1 動かし方を考えて動かし、マイキャラに命を吹き込もう。</p>		
	<p>1 自分たちのテーマを確認し、どんな動かし方にするか大まかに確認する。</p> <p>2 コマ撮りの撮影の仕方を再確認する。 「たくさん動かすと動作がつかないね。」 「カメラの位置を動かさないようにしないとイケないね。」</p>	<p>○前時で考えてあったテーマや動きを確認させる。</p> <p>○実際に撮影したり動かしたりしているところを例示することで撮影の仕方を再度確かめる。</p> <p>○最初のカメラ位置を決めて撮影を始めることを説明する。また、撮り方には下から撮る、上から撮る、正面から撮るなど、色々な方法があり、どの撮り方が自分たちの表したいことにあっているかを問いかける。</p>	
展開 77分	<p>提案2 撮影の仕方を工夫して効果的に伝わるアニメーションに仕上げよう。</p>		
	<p>3 画面を確認し、撮影を始める。 「大きく映すと迫力ある映像になりそうだね。」 「下から映したらどうだろう。」 「ほんの少しずつ細かく動かすとゆっくり動いているように見えるよ。」</p>	<p>○<u>撮影の仕方を工夫すると迫力のある画面になったり動かし方によってはスピード感が出たりする</u>ことを伝える。</p> <p>○前に戻って一コマだけ取り直すことができないため、20枚撮ったら確認するよう指示し、さらに、役割を交代してもよいことを伝える。</p>	<p>【技】コマ撮りアニメーションづくりを通して、前学年までの粘土についての経験や技能を総合的に生かすとともに、用具などを組み合わせたりするなど表し方を工夫している。（観察・発言）</p> <p>◎グループで話しあったイメージに合わせて ICT 端末や粘土を動かしている。</p>

	<p>「ひもを使ってジャンプしているように撮ろう。」</p> <p>「すもうのはつけよいは体を斜めにしないといけないね。倒れないように針金で固定しよう。」</p> <p>「画面にはうれしくて万歳しているように映っているよ。」</p> <p>「逃げるようにしたいから手を前に出してみようか。」</p>	<p>○<u>テーマによっては、ひもや針金などを使って跳んだり揺れたりする動きを表現できることも伝える。</u></p> <p>○<u>机間指導を行い、撮影の仕方や動かし方について、粘土の動きをみんなで作ってみるなどして考えるよう伝える。</u></p> <p>○<u>動きを付ける役、撮影する役など、自分の役割を明確にすることで自分の意見が積極的に出せるようにする。</u></p> <p>○<u>他のグループの撮影の仕方や表現の仕方を参考にしてもよいことを伝える。</u></p>	<p>◆粘土だけでなく自分も動いてみるよう促す。</p> <p>【発】<u>人の動きに対する造形的な自分のイメージを持ち、表したいことや感じたことを伝え合い、経験や技能を総合的に生かしどのように主題を表すかについて考えている。</u> (観察・発言・対話)</p> <p>◎自分たちで作ったアニメーションを楽しみ、主題に合った題名を話し合うことができる。</p> <p>◆友達のアイデアを聞きながら自分の考えと似ていたか、あるいは自分とどこが違っていたのかを考えさせる。</p>
<p>整理 10 分</p>	<p>4 グループごとにできた作品を振り返り、主題にあった題名を考える。</p> <p>「この場面は〇〇さんの意見があってよかったね。」</p> <p>「この場面はもっと足が上がっている方がいいかな。」</p> <p>「サッカーの最後はシュートをして終わってるから、題名は『ゴール!』でどうだろう。」</p>	<p>○本時の自分たちの活動を振り返ることで、より人間らしい動きとなったか、また、自分たちの表したかったことが十分に表せているか話し合わせる。</p>	

7 補足

(1) 在籍児童数 名

(2) 場の設定

