

# 第六学年菊組 図画工作科学学習指導案

題材 伝えたい！2020オリンピック

【本学級の児童の実態】	【本題材における内容】
<p>○これまでに、見たものや想像したものなどから自分の表したいことを思いつき、表し方を工夫し表すことができるようになってきている。</p> <p>○そこで、プログラミングによる映像づくりで画像を組み合わせた順序を変えたりして、工夫して表すことができるようになることを考える。</p> <p>○本題材では、伝えたい相手や思いをもとによりよい伝え方をとらえ、表現していく姿を目指し、自分にとっての意味や価値を見出すことができる子供を育てる上からも意義深い。</p>	<p>○本題材は、「だれに・何を・どのように」伝えるかを考え、伝えたいことの内容、材料や用具の特徴を基に伝え方に合った表し方を工夫し、表すことができるようにする。特に本時では、イメージがより明確化され、意図的に自分の表したいものを表すことができるようにする。</p> <p>○このことは、本学級の子供たちにとって目的意識や相手意識を持ちながら意欲的に表したい形や色、その表し方を考えたり選んだりし、思いを具現化する力を培う上で適した題材である。</p>

【本題材における教材について】
<p>○本題材においては、オリンピックにおける競技スポーツをもとにイメージを広げ、粘土と中心にした材料でコマ撮りアニメーションを製作すること（映像メディア）を教材として取り扱う。</p> <p>○「伝えたい！2020オリンピック」は、全校児童にオリンピックの競技について映像で伝えるために、どのような形や色、表し方を選んだら伝わるかイメージを広げ、表すことを楽しむものである。</p> <p>○この教材は、自分の思いと造形的表現をつなげる子供の姿を目指す上で、つくった映像により伝えたいことが伝わる姿を想起し、自分にとっての意味や価値を見出すことができるというよさがある。</p>

## 目標

<ol style="list-style-type: none"> <li>伝える内容や方法に合った形や色の組合せやアプリケーションの特徴を生かして、映像メディアによって自分の意図や目的に合うように、よりよい表し方を工夫し表現することができるようにする。</li> <li>伝える内容や伝え方に合った様々な表し方を試したり、豊かに発想したりして形や色から想像を広げ、材料や表現方法を考えたり判断したりして、画像の表し方を話し合うことができるようにする。</li> <li>材料や用具を使って被写体を表したり、伝えたい内容に合うように映像メディアで表現したりするよさに関心をもち、自分の表したいことや工夫を意欲的に伝え合い、楽しもうとする態度を育てる。</li> </ol>
---

## 計画（8時間）

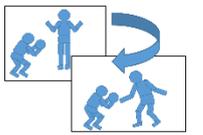
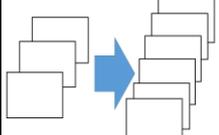
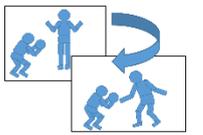
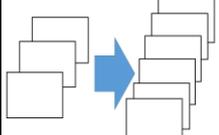
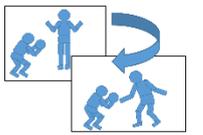
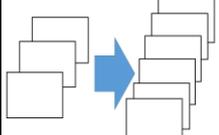
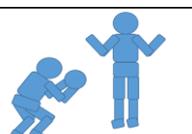
<ol style="list-style-type: none"> <li>オリンピック PR 映像や参考動画から、競技を紹介するために表したいことを発想させる。—— 1</li> <li>発想したことをもとにグループで表したい映像を構想し、アイデアスケッチをかく。—— 1</li> <li>被写体や背景をつかってデジタルカメラで撮影し、写真をつなげて映像にさせる。—— 5 （1）被写体の製作、配置、撮影について…④ （2）被写体の形や配置の改善について…①本時</li> <li>作品をつなげて1つの映像に完成させ、鑑賞してよさを話し合い、満足感を味わわせる。—— 1</li> </ol>
---

## 本題材で育成する「情報活用能力」

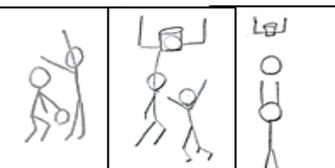
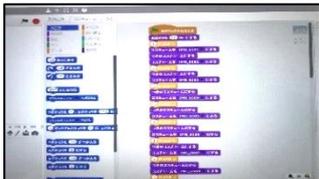
<p>【図画工作科との関連】教材との関連【資質・能力の関係】教科→情報</p> <p>【情報活用能力の重点】</p> <p>A 表したいものに合うように、写真や絵柄を動かす最適なプログラムを作成、評価、改善する。</p> <p>B 分かりやすく伝えるという目的や意図に応じて写真や絵柄を組み合わせ、効果的に表現する。</p>
--

<p>【主眼1】</p> <p>競技の様子がもっと伝わる映像になるように、被写体の配置、撮った写真の順序やつなぐ時間の構成について選択し、入れ替えたり、付け加えたりして、工夫して表現することができるようにする。</p>	<p>【主眼2】</p> <p>映像を再構成し、被写体の動きを繰り返し試し確かめる活動を通して、相手に伝えたいことと表現の整合性を考え、グループで話し合ったり、構想図をかき直したりすることができるようにする。</p>
---	--

本時学習過程

階	学習活動と予想される子供の反応	教師の具体的な支援												
導入	<p>1 前時に撮影・構成した映像やアイデアスケッチを基に、伝えたいことが伝わる映像をつくるために必要な工夫について考え、めあてについて話し合う。</p> <div data-bbox="225 371 491 566"> <p>【前時の作品】</p>  </div> <div data-bbox="523 371 970 566"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・選手の動きの速さがもっと伝わるようにしたいな。</li> <li>・映像をなめらかに動かすにはどうすればいいかな。</li> </ul> </div> <div data-bbox="225 566 970 678"> <p>被写体の動きが、もっと伝えたいことのイメージと合うように工夫してつくろう。</p> </div>	<p>○グループの表したい映像のイメージに合っているかどうか考えさせるために、前時に撮影した映像の内容とアイデアスケッチの表し方に着目して話し合うよう、視点を提示する。</p>												
展開	<p>2 いろいろな写し方や写真の並べ方を試し、自分たちの表したい感じに合うようにつくる。</p> <p>(1) 被写体の形や写真の順序に工夫を加え、さらに伝えたいことに合うように映像をつくる。</p> <div data-bbox="225 846 970 958"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・もっと被写体がスムーズに動くといいな。</li> <li>・もっと選手や試合の迫力が分かる映像にしたいな。</li> </ul> </div> <p>(2) 友達と意見交流し、表し方を自分なりに捉えて、表したいイメージを広げて表す。</p> <div data-bbox="225 1055 970 1518"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="225 1055 472 1167">もっと選手の動きを見せたい。</td> <td data-bbox="472 1055 719 1167">動きの迫力を出したいな。</td> <td data-bbox="719 1055 970 1167">画像をなめらかに動かしたい。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1167 472 1234">配置・形の変化</td> <td data-bbox="472 1167 719 1234">写真の付け加え</td> <td data-bbox="719 1167 970 1234">速さの調整</td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1234 472 1413"></td> <td data-bbox="472 1234 719 1413"></td> <td data-bbox="719 1234 970 1413"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1413 472 1518">守っている様子が表せたね。</td> <td data-bbox="472 1413 719 1518">大きく写った写真を入れたら迫力が出たよ。</td> <td data-bbox="719 1413 970 1518">一枚一枚の秒数を短くしたよ。</td> </tr> </table> </div> <div data-bbox="225 1525 970 1630"> <p>グループや全体での話し合いでとらえた動きの表し方の発想や工夫を作品に生かし、さらに表現する。</p> </div> <div data-bbox="225 1637 970 1749"> <p>被写体の配置を変えたり、写真を付け加えたり時間を調整したりしたら、イメージに合う映像になった。</p> </div>	もっと選手の動きを見せたい。	動きの迫力を出したいな。	画像をなめらかに動かしたい。	配置・形の変化	写真の付け加え	速さの調整				守っている様子が表せたね。	大きく写った写真を入れたら迫力が出たよ。	一枚一枚の秒数を短くしたよ。	<p>○自分たちのイメージに合う表し方を探させるために、つくった映像を映し出して、モニターを見ながら、意見を交流しながら確認する場をつくる。</p> <p>○多様な表し方があることに気付け、自分の製作に活かして表させるために、友達の前作のどこに目を付けてよさを見出したのか、着眼点を明確にした話し方を提示する。</p>
もっと選手の動きを見せたい。	動きの迫力を出したいな。	画像をなめらかに動かしたい。												
配置・形の変化	写真の付け加え	速さの調整												
														
守っている様子が表せたね。	大きく写った写真を入れたら迫力が出たよ。	一枚一枚の秒数を短くしたよ。												
終末	<p>3 つくった映像を鑑賞し、伝えたいことと表現が合っているか話し合い、気付いたよさや美しさを味わう。</p> <div data-bbox="225 1854 448 2074"> <p>【前時の作品】</p>  </div> <div data-bbox="464 1854 735 2074"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・競技のイメージに合う映像をつくることができたよ。</li> <li>・動きにも変化があって迫力が出た。</li> </ul> </div> <div data-bbox="751 1854 970 2074"> <p>【本時の作品】</p>  </div>	<p>○互いの作品のよさや美しさについて説明させるために、作品の中で見つけた形や色の表し方など着眼点を明確にして話し合う活動を仕組む。</p>												

本題材の構成

配時	学習活動と予想される子供の反応	教師の具体的な支援
45	<p>1 全校児童によりよく伝えるための映像を表すために、どのような要素があればいいか想像し、表したいことをもち、グループで表していくためのめあてについて話し合う。</p> <div data-bbox="231 369 574 548" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>設定</b> 「全校児童に東京オリンピックの競技をアニメーションで伝えよう。」</p> </div> <div data-bbox="231 548 574 728" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>素材</b> 東京オリンピックのPR映像 クリエイティブの映像</p> </div> <div data-bbox="614 369 965 728" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• どんなスポーツを紹介しようかな。</li> <li>• どんなふうに表示したら、選手の動きや試合の様子がよりよく見る人に伝わるかな。</li> <li>• 低学年の子も分かるようにしたい。</li> </ul> </div> <div data-bbox="231 739 965 851" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>附小のみんなにオリンピック競技の様子がよりよく伝わるように、工夫して映像で表そう。</p> </div> <div data-bbox="231 884 965 974" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>映像から思いついたことを基に、これからどの競技のどんな様子をどのように表すかイメージを広げる。</p> </div> <div data-bbox="231 985 494 1187" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【参考作品】</b> </p> </div> <div data-bbox="534 985 965 1187" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• バasketボールの試合の様子を伝えたいな。</li> <li>• どんなふうにつくったり写したりしたらいいかな。</li> <li>• 並べ方も大事なな。</li> </ul> </div>	<p>○イメージを想起させるために、動画やクリエイティブの映像など参考作品を提示する。</p> <div data-bbox="997 369 1428 716" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【オリンピック PR 動画】</b>  引用：東京2020イメージ映像「TOKYO 2020 PEOPLE」 東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会</p> </div> <div data-bbox="997 728 1428 1064" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【クリエイティブの映像】</b>  引用：NHK連続テレビ小説「スカーレット」オープニング映像</p> </div>
45	<p>2 発想したことを基に、映像全体の構成を考える。</p> <div data-bbox="231 1254 598 1500" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【アイデアスケッチ】</b> </p> </div> <div data-bbox="606 1254 965 1500" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【プログラミングの画面】</b> </p> </div> <div data-bbox="231 1512 598 1624" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>シュートを決める様子を入れたいな。</p> </div> <div data-bbox="606 1512 965 1624" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>ブロックの組合せで、映像をつくるんだね。</p> </div> <div data-bbox="231 1646 965 1825" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 友達と自分の表し方を比べたら、もっと面白い動きの工夫ができそうなところに気付いた。</li> <li>• ひとつひとつの素材を生かして組み合わせを工夫すると、いろいろな映像ができそうで面白い。</li> </ul> </div> <div data-bbox="231 1836 965 1960" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>もっと相手に伝わる映像にするには、どんな工夫したらいいかな。</p> </div> <p>3 被写体をつくって操作し、自分のイメージに合うように工夫して写真を撮影する。</p>	<p>○映像製作のイメージを膨らませるために、参考作品の映像やプログラムを見たり、アイデアをグループで出し合ったりして、話し合う場を設定する。</p>

180

(1) 伝えたいことが伝わるように、被写体や背景をつかって撮影し、写真をつなげて映像をつくる。



- ・伝えたいことに合うように、動きを表して写したい。
- ・なめらかに動くには、どこを変えたらいいかな。

伝えたい競技のイメージに合うように、写真に写す内容や写し方、映像の構成を工夫してつくろう。

45  
本

(2) 前時までの映像を見直し、自分たちの表したい感じに合うように被写体の動きに工夫を加え、映像をつくる。

- ・被写体がもっとスムーズに動くといいな。
- ・もっと選手や試合の迫力が分かる映像にしたいな。

友達と意見交流し、表し方を自分なりに捉えて、さらに表したいイメージを広げて表す。

もっと選手の動きを見せたい。

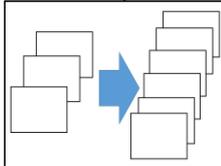
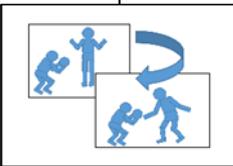
動きの迫力を出したいな。

画像をなめらかに動かしたい。

配置・形の変化

写真の付け加え

速さの調整



守っている様子が表せたね。

大きく写った写真を入れたら迫力が出たよ。

一枚一枚の秒数を短くしたよ。

作品を見合い、話合いでとらえた動きの表し方の発想や工夫を作品に生かし、さらに表現する。

被写体の配置を変えたり、写真を入れ替えたりしたら、イメージに合う映像を表すことができた。

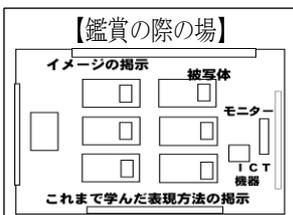
【できあがった作品】



競技のイメージに合う映像をつくることができたよ。動きにも変化があって迫力が出たよ。

45

4 つくった映像をつなげて1つの作品に完成させ、他学年を招いて鑑賞会を開いて作品のよさや美しさを味わう。



何度もつくりかえ、見直して工夫したから、競技の伝えたいことをよく表せた。1年生も関心をもってくれたよ。

○何度もやり直しができるよさに気づき、自分の製作に生かして表させるために、scratch のプログラムでつくった前時の作品と見比べ自分の表現について話したり、友達の表現について聞いたりする交流場面を設定する。

○多様な表し方があることに気付かせ、自分の製作に生かして表させるために、友達の作品のどこに目を付けてよさを見出したのか、着眼点を明確にした話し方を提示する。

○作り手の意図が伝わるか、よさについて根拠を明確にさせるために、「どの場面を見て、どんなことが伝わったか」に着眼し、自分や友達が使った表し方を比較し共通点や差異点を話し合う交流活動を仕組む。