



自己肯定感を高める授業をめざして

指導員訪問① 5年 図画工作科「動いてクレイアニメーション」 横田 舞 教諭



絵や立体に表す活動では細部までこだわって制作する横田学級。しかし、早く完成させたい、一度自分が決めたことに固執してしまう子も。そこで何度もやり直せる教材で、仲間と協力することで、造形的な見方や考え方を深めることを願い、本単元を設定しました。

本時では、イメージの伝わる動画に向けて試行錯誤し、新たなイメージを見つけて制作する姿があったかどうかです。



まず、「面白い」などの表現したいイメージに近づけるために、「体の動き」「背景」等を工夫する観点を確認。「迫力」の場合、主人公の目線や大きさなど意見を出させ、教師の動画作品を視聴。カメラの角度、回転、ズームなど取り入れるよさや意味を共有しました。

3～4名のチームで撮影を開始。体育館内の舞台やギャラリー、外の木々の中まで。途中でズームを使った

チームを取り上げ全体で動画を視聴。T1●で立ち止まりました。協議会では、イメージと観点を確実に結びつける、角度・ズームのよさを再確認や作成者からの説明の必要性など意見が出されました。



指導員から、最後まで制作意欲が続くひとつにICTの効果的な活用を、マイキャラの動作が可能や配色などの工夫、多様な観点から選択する学びの大切さ、話し合いを焦点化するために例えば「ズーム」を必ず条件に入れるなどの代案まで教えていただきました。C8、C9とズレが生じることは、導入のイメージの違いから明白でした。私なら「ズーム」必要？と揺さぶりをかけて、自分たちのイメージと観点を再確認。新たな制作に勢いを、といかがでしょうか。

実は右のチーム、試行錯誤中に動画視聴へ。その後、ひもを使いキャラが木登りするように何度も。そこで「馬(キャラ)の命、かかっているから！」と。確実に深まりが。



＜授業記録より一部抜粋、編集＞

- T1●：見てて、ズーム使ってるなって面白いチームがあったので、見てもらおうかなと思います。たぶん撮ったばかりだから、つながりはうまくいってないかもしれないけど。＜動画視聴＞気づいた？
- C2：手に持ってる！
- T3：何をズームしてた？
- C4：何か、ハンカチみたいな。
- T5：C6のチームの最初の動画見たよね。最初のと比べてどんな感じがする？今。
- C6：ちょっと難しい。
- C5：わかりやすい。
- C6：最初一瞬、亀の視線になってる。
- C7：ズームのやり方分かった？
- C8：やってない。
- C9：やり始めた。
- C10：やり始めようとした。
- T11：C6さん、どうやって撮ったか教えてくれる？ズーム。例えばこれだったら。ズームして、撮っての繰り返し。撮ると、ズームした感じが伝わるよね。
- C12：あ～、分かる、確かに、採用(多数)