

本時のねらい

- ・互いの意見を取り入れながら協力し、「誰が見てもわかりやすく面白い」と思えるものを作り出そうとする。
- ・コマどりアニメーションの仕組みを使って、表現の方法を工夫する中で、普通なら動かないものが動く面白さを発見したり、「動き」を分析したりして、アニメーションをつくることができる。
- ・進んで表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、つくりだす喜びを味わう。

本時における 1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・コマどりアニメーションの仕組みを使って、楽しい動きや変化をつくる学習活動に取り組み、つくりだす喜びを味わい制作する。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・Chromebook
- ・「KOMAKOMA×日文」アプリ
- ・「KOMAKOMA×日文」ウェブサイト
- ・電子黒板

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT 活用のポイント・工夫
導入 (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ○今日の学習を知る。 「粘土をうごかして、コマどりアニメーションを作ろう。」 ・コマどりアニメーションの動画を見せることでコマどりアニメーションをイメージさせる。 ・アニメーションの仕組みを知り、活動の見通しをもつ。 ・文房具をテーマに、コマどりアニメーションを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・コマどり動画 (KOMAKOMA ギャラリー) の作品を見ることで、アニメーションのイメージをつかむことができる。 ・KOMAKOMA アプリを使うことで、コマどりアニメーションを簡単に作ることができる。 ・KOMAKOMA アプリを使い、文房具や粘土で作ったものを少しずつ動かし撮影する。
展開 (40分)	<ul style="list-style-type: none"> ○グループでアニメーションの仕組みを使って、どんな動きや変化があって、何が動く楽しいかを考える。 ・グループで話し合い、動くものや動かし方、ストーリーについてアイデアを出し合う。 ・粘土で動かしたいものを作り、動かし方を試しながら、表現したいことを考える。 ○工夫して動きや変化を確かめながら、形や配置などを考えて撮影しよう。 ・試しながら、動きや変化を確かめ、材料の使い方や動かし方などを工夫して撮影する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・何度も納得するまで撮り直しができるので、試行錯誤しながらつくることできる。 ・「KOMAKOMA×日文」アプリを使い、撮影した写真をコマ送り動画にする。
まとめ (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ○みんなの作品を鑑賞して、よさや面白さを伝え合おう。 ・作品を鑑賞し、ムーブノートで作品のよさや面白さについて伝え合い、感想や考えを発表し共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板に作品を映すことで、大画面で作品を鑑賞することができる。

1人1台端末を活用した活動の様子



写真1：グループで話し合い撮影している場面



写真2：動きを工夫しながら撮影している場面



写真3：電子黒板で作品を映し鑑賞している場面

児童生徒の反応や変容

- ・KOMAKOMA のアプリカメラを使い、身近なものを撮影し動画になる活動の面白さや楽しさから意欲的な姿につながった。
- ・グループでアイデアを出し合いながら、形や動かし方に工夫をして考えたストーリーに仕上げていく様子が見られた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・KOMAKOMA のアプリを使うことで、簡単に写真から動画再生し、作品作りができる。今回は白色の粘土だけを使ったが、いろいろな色を使って行うとさらに工夫ができた。一人一台端末を使って成果物を保存することができるので、全体と共有し話し合うことで、新しい作品作りへの関心や意欲の向上に生かすことができる。