

## 本時のねらい

- 身の回りのものをつかって、コマ撮りアニメーションをつくることを通して、自分のイメージを表現しようとする意欲をもつ。
- コマ撮りアニメーションを児童どうしが相互に評価し合うことを通して、その時の自分の気持ちを感じたり相手の気持ちを想像したりすることができる。

## 本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

- Web アプリの画像を重ねて撮影できる機能や、コマ撮りアニメーションを繰り返し再生できる機能を活用することで、自分のイメージを作品に表現しやすい。
- できあがった作品を SKYMENU Cloud 発表ノートを活用して共有することで、児童どうして相互評価をすることができる。

## 活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・ウェブアプリ (KOMAKOMA)
- ・SKYMENU Cloud 発表ノート
- ・大型モニタ

## 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 (5分)	○学習のめあてを確認する。 「コマ撮りアニメーションをつくろう。」	○前時に KOMAKOMA を使って、コマ撮りアニメーションの大部分を作成させておく。
展開 (25分)	○未完成の部分の作成をする。 【写真 1】 ○完成したコマ撮りアニメーションを 1 人 1 台端末に保存する。 ○SKYMENU Cloud 発表ノートをつかって、作品を共有する。	○KOMAKOMA の使い方を適宜支援していく。 ○事前に配付しておいた SKYMENU Cloud 発表ノートに、動画をアップロードし、グループワーク機能を活用して共有する。
まとめ (15分)	○作品を鑑賞し合い、相互に評価し合う。 【写真 2】 ○学習の振り返りをする。 ○作品ができた時やコメント等もらった時の自分の気持ちも振り返る。 【写真 3】	○コメントによる評価が難しい児童はリアクション（ハートマークなど）や絵文字で評価する。 ○大型モニタにコメント等もらった児童の発表ノートを提示しながら、学習を振り返る。

## 1 人 1 台端末を活用した活動の様子



【写真 1】コマ撮りアニメーションを作成している様子。



【写真 2】作品を鑑賞し合い、相互に評価（コメント等）し合っている様子。



【写真 3】大型モニタに写った発表ノートを見ながら、振り返っている様子。

## 児童生徒の反応や変容

- 本実践がきっかけで、500 枚以上の画像をつかった長編コマ撮りアニメーションを家庭で作成した児童もいた。
- 複数学年で取り組む際、1 人 1 台端末を活用することで、高学年児童と低学年児童が互いの作品の良さを認め合うことがやすくなった。
- 作成した作品やもらったコメント等を大型モニタに映しながら、学習の振り返りをする中で、その時の自分の気持ちを嬉しそうに伝える児童が多かった。

## 授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- 特別支援学校学習指導要領自立活動編に基づき、心理的な安定・人間関係の形成に重点を置いて本実践事例を考案した。
- 1 人 1 台端末を活用したコマ撮りアニメーションを作成する中で、児童 1 人ひとりが創造性を発揮し自信を深めていた。また、SKYMENU Cloud を活用したグループワークを通して他者の作品に対する想いを大切にできるように支援した。