

芸術科美術学習指導案

1 題材名 「立体イラストによるポスター制作」(デザイン)立体イラスト制作<7~14/24>

2 題材について

高校生のコミュニケーション能力が求められる中、自分のテーマを幅広く理解し、色・形・文字を使って分かりやすく表現するポスターデザインは、他者の共感を得るための造形の在り方を工夫する格好の題材と言えよう。今回は、ポスターに登場するモチーフを素材や方法を工夫しながら立体化し、写真に撮って画面に配置する。様々な用具や設備を必要とする工程が多いため、その都度利用する特別教室でしかできない作業も多いが、そうした制約を生かして毎回の学習目標や作業の進捗状況をより正確に生徒に把握させたい。また、ITを利用し、より多様な表現や造形要素に関心をもたせ、自分の作品に活用する態度や能力を育成したい。

3 題材の目標

ポスターや立体造形の多様な表現に関心を持ち、発想・構成の面白さや美しさを感じ取り、それらを生かしながら自分の考えや想像を広げて構想し、意図に応じた創造的な表現をすることができる。

4 題材の評価規準

関心・意欲・態度	芸術的な感受や表現の工夫	創造的な表現の技能
<p>テーマを基に発想・構想を工夫し、自分らしさを生かそうとする。</p> <p>色彩や形体が生活の中で果たす役割を理解しようとする。</p> <p>ITなどを活用し、多様な表現方法や資料収集に積極的に努めている。</p>	<p>心豊かに生活する上でデザインが果たしている役割を理解する。</p> <p>用途や美しさ・楽しさを考慮して表現を構想する。</p> <p>テーマから表現したい内容を発見し、情報伝達性に富んだ表現を工夫する。</p>	<p>伝えたいテーマを整理し、分かりやすい表現を工夫する。</p> <p>材料や用具、ITの創造的な生かし方を工夫する。</p> <p>色や形体の機能を考え、意図に応じた制作方法を工夫する。</p>

5 指導計画(ITを活用する場面)

次	時数	主な学習活動	教師の支援	備考
導入	6	<p>参考作品を鑑賞し、課題の内容と学習のねらいを理解する。</p> <p>テーマを決め、多様な作品を鑑賞・調査しテーマ理解や学習への意欲を高める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 予め完成までの作業手順を説明し、興味・関心を高める。 ・ 参考作品を基に、ポスター表現におけるテーマ理解・コンセプト生成の重要性を伝える。 <p style="text-align: center;">インターネットで鑑賞できるポスター作品やテーマ学習のリンク集を示す。</p>	<p>教科書</p> <p>生徒参考作品</p> <p>パソコン</p> <p>HP形式のポスターデザイン掲載サイト・リンク集</p>

		<p>独自のアイデアを工夫して、表現したい内容をアイデアスケッチする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 表現したい内容を明確にさせ、アイデアスケッチと一致しているかを確認させる。 	
展 開	立 体 イ ラ ス ト 制 作	<p>イラストに合った加工性・テクスチャをもった材料を選択し、材料の特性を生かして立体化する。</p> <p>必要に応じ、立体イラストに着色する。</p>	<p>プレゼンテーションソフトを使い、今後の作業手順を示し、立体化への意欲を高める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ それぞれのアイデアスケッチに適した参考作品を紹介して、生徒の制作イメージを具体化させる。 	<p>パソコン プロジェクタ 参考資料 色画用紙，紙粘土， 絵具類，はさみ， カッター，接着剤 など</p>
	写 真 撮 影 ・ C G 加 工	<p>立体イラストをデジタルカメラで撮影する。</p> <p>用途に応じたCGの種類設定およびCGソフトの基本的な操作法を知る。</p> <p>アイデアスケッチを基にデジタル写真画像を加工し，CGソフトで作成した画像と色や形のバランスを検討しながら合成する。</p> <p>イラスト部分とのマッチングを考慮しながら，キャッチコピーのフォントを選択あるいは作成する。</p>	<p>使用するカメラの操作法や撮影上の注意点をプレゼンテーションソフトで説明する。</p> <p>プレゼンテーションソフトを利用して，デジタル画像の特徴について説明する。</p> <p>教師用パソコンの画面を生徒用パソコンに表示して，CGソフトの操作法を実演しながら説明する。</p> <p>適宜，生徒の制作中の作品をパソコンで紹介し，表現の長所や工夫が求められる点の共通理解を図る。</p>	<p>デジタルカメラ 予備バッテリー 色画用紙 パソコン プリンタ</p>
終 末	鑑 賞	<p>完成した作品を印刷する。</p> <p>自分の作品の制作意図や感想について発表し合い，互いの努力や成果を認め合う。</p>	<p>生徒それぞれのパソコン画面で作品を鑑賞させ，必要に応じ鑑賞のポイントを拡大表示するなどして共感と理解を深める。</p>	<p>パソコン 感想記入用紙</p>

6 本時（立体イラスト制作）全8時間

(1) 目標

- ・ 撮影方法を意識しながら制作方法と手順を工夫し、効率的に作業することができる。
- ・ 材料や用具の持ち味・特性を感じ取り、素材感を生かした立体表現を工夫することができる。
- ・ 色や形など、用途や美しさ、楽しさを考慮して表現を構想することができる。
- ・ 自分のデザインを立体的に展開できる技能を身に付けることができる。

(2) 実際

過程	時間	主な学習活動	指導上の留意点	備考
導入	10 (分)	1 立体イラスト制作～CG加工までの具体的な作業の流れと注意点を理解する。	プレゼンテーションソフトを利用して、作業の流れを整理して説明し、後の作業工程に配慮した立体化への取組を意識付ける。	<美術室> パソコン プロジェクタ スクリーン
展	90	2 イラストに合った加工性・テクスチャ・色彩をもった材料を選択する。 3 線で描かれたイラストに立体的なボリュームをどのように与えるかを相談・計画する。	・ アイデアスケッチに合わせた立体イラスト参考作品を個別に紹介して、生徒の制作イメージを具体化させる。 ・ 平面のイラスト（アイデアスケッチ）から奥行きを想像しにくい生徒に対しては側面図を考察させるなどして立体化への構想を進めさせる。	
開	285	4 撮影時の作業を考慮しながら大きさや材料の特性を生かした立体化を行い、必要に応じて立体イラストに着色する。	・ 仕上がりの大まかな色彩計画を明確にさせ、材料の色や彩色の在り方を工夫させる。 ・ アイデアスケッチの再現にこだわりすぎず、より材料の持ち味が出せる場合などは臨機応変にイラストをアレンジさせて制作させる。 ・ 撮影時のアングルや設置方法を想像させながら効果的な陰影が付く工作を工夫させる。	色画用紙，紙粘土，針金，絵具道具，はさみ，カッター，接着剤など（生徒の構想に合わせ調整）

ま と め	5	5 自己の表現を振り返り，気付いたことをまとめる。	・ 気付いたことなどのメモをとらせ学んだことを明確にさせるとともに評価の参考とする。	
	10	6 立体イラストの撮影方法（単独で・組み合わせて・アングル等）の構想を練る。	・ 次回からの作業に見通しと期待感をもたせる。	

(3) IT活用の効果

- ・ プレゼンテーションソフトを利用することによって，効率的に生徒の視覚に訴える説明が行え，作業の流れを直感的に把握することができる。