

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) 撮影・CG加工・出力<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もち、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>

		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。	・ 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	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。 必要に応じ、立体イラストに着色する。	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。 ・ 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。	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
	写 真 撮 影 ・ C G 加 工	立体イラストをデジタルカメラで撮影する。 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。 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。 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。	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。 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。 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。 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。	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
終 末	鑑 賞	完成した作品を印刷する。 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。	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。	パソコン 感想記入用紙

6 本時（撮影・CG加工・出力）全8時間

(1) 目標

- ・ デジタルカメラやCGソフトの活用法を理解し、デジタルによる美的表現への興味・関心を深めることができる。
- ・ 色や形体の機能を考え、意図に応じた印象や分かりやすさをもつ表現を工夫することができる。
- ・ 文字のデザイン性に気付き、その表情を味わいながら日常生活で出会うデザインへの関心を高め、美的感性を高めることができる。

(2) 実際

段階	時間	主な学習活動	指導上の留意点	備考
導入	10 (分)	1 授業で使用するデジタルカメラの操作方法と後の工程をスムーズに進めるために配慮すべき撮影のポイントを理解する。	プレゼンテーションソフトを利用して、使用するデジタルカメラの必要最小限の操作方法と撮影のポイントを説明する。	<パソコン室> デジタルカメラ (2台以上) 予備バッテリー 色画用紙
展開	40	2 アイデアスケッチを確認しながら完成時をイメージして、立体イラストをデジタルカメラで撮影する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ デジタルカメラの画質等の各種設定は事前に調整・確認しておく。 ・ 各立体イラストの色や形体を見て、後で不要部分を削除しやすい色画用紙の色を助言する。 	
	15	3 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。 <学習内容> ・ 画像形式 ・ 解像度 ・ CGソフトの種類	プレゼンテーションソフトを利用して、画像の保存形式や解像度等を整理して説明する(今回の作業に関連する内容に限定して行う)。	パソコン 説明用ファイル
	35	<学習内容> ・ フォトショップ基礎演習	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、同時に生徒に演習させながら説明する。	
		4 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。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 適正解像度で作業させる。 ・ 机間指導を行い、CGソフトの操作法や構成・配色の多様な可能性について補足助言する。 	パソコン

展 開	250	<p><基本的な作業の流れ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 写真の色調補正 ・ 写真の不要部分の削除 ・ 立体イラストの拡大縮小，角度調整，変形等を行いながら合成 <p>5 立体イラストで準備していない画面構成要素（背景など）を作成し合成する。</p> <p>6 イラスト部分とのマッチングを考慮しながら，キャッチコピーを配置する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ まめに作業中のデータを保存させ，エラー等によるデータ紛失に備えさせる。 <p>適宜，生徒の制作中の作品を画面の送受信機能を用いて紹介し，表現の長所や工夫が求められる点について助言する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 選ぶフォントによって異なる文字の表情に気づかせる。 	
	35	<p>7 画面全体の構成や配色のバランスを調整し，作品データを完成させる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ モニターで見ると実際に印刷した作品とでは印象が異なることも多いので，ひと通り完成したら印刷調整箇所を考察させる。 <p>CGソフトの機能を生かし，多様な構成バリエーションを展開させたり，カラーをモノトーンに変換して，トーン概念と適切な配置について考察させたりなどして，造形要素への理解と感性を高める。</p>	プリンタ
ま と め	15	<p>8 完成順に作品をB4版で印刷し，スケッチブックに貼りこむ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 印刷可能範囲に留意させて印刷させる。 	スティックのり

(3) IT活用の効果

- ・ 手軽に画面構成のバリエーションを制作・比較検討できるため，短時間で生徒の造形感覚を刺激することができる。
- ・ モノトーンへの変換作業を行うことで，画面への心地よさと視認性に優れたトーンの配置を分かりやすく考察できる。
- ・ プレゼンテーションソフトを利用することで効率的に生徒の視覚や直感に訴える説明が行え，より短時間で理解を深めることができる。