美術科学習指導案

活動場所 北校舎3階 コンピュータ室

1年1組 生徒数 男子15名 計34名
女子19名

指導者 教諭 鮫嶋宏治

1 題材名 「動きのデザイン ～アニメーションをつくらう～」(表現・デザイン)

2 題材について

現代の高度な情報社会の中で、私たちは携帯電話やコンピュータ等の情報機器を通して、様々な映像や情報を容易に得ることができる。特にインターネットでは、毎日のように新しい画像が配信され、見たい物がいつでも見られるという利点から、多くの人が利用している。文字に比べ、写真や動画といった映像メディアは情報量が格段に多く、より効果的に分かりやすく情報を伝えることができる。また、デジタル化により、必要な部分を拡大したり、切り抜いたりして再活用が容易である。ただ、それらの情報を一方的に受け身で捉えるだけでなく、自分で正しく選択し判断する能力や、様々なメディアを活用して、創作活動や表現活動に生かす能力を養うことが今後求められるようになると考える。

また、新学習指導要領においても、映像メディアを活用することは表現の幅を広げ、様々な表現の可能性を引き出すために重要であることや、アイデアを練ったり編集したりするなど、発想や構想の場面でも力を発揮することが述べられ、積極的な活用を促している。

この題材は、フェナキストスコープやゾートロープといった動画表現の基礎的技法を学習した後、コンピュータを用いてアニメーションの制作を行うものである。無料の動画作成ソフトウェア(easy toon)を用いることで、パラパラアニメを描いていく感覚で容易にアニメーションをつくることができる。制作後のデータはGIF形式に書き出すことにより、ホームページなどに貼り付けて閲覧することもできる。鉛筆や絵の具に変わる美術の新しい道具としてのコンピュータの活用は、それだけで生徒に興味・関心をもたせ、これまで表現することに苦手意識をもっていた生徒にも制作に対する新たな魅力を感じさせることができると考える。ただ、このソフトの最新バージョン(ver2.6)は、高度な機能が追加されているため、中学1年生の段階では旧バージョン(ver2.0)を使用することとしている。

また、今後の美術活動において、情報の受け手の気持ちを考えるというデザインの基本を学ぶこともできると考える。コンピュータソフト等の操作方法を正しく理解し、キャラクターの細かな動きを考えながらアニメーション作りをする中で、様々な表現方法を豊かに発想する能力を育て、生徒自らが情報源となり、自分の思いやメッセージを主体的に表現伝達できるようにしたい。

3 題材の学習目標

- (1) 動きのある表現やコンピュータを使ったデジタル表現に興味・関心を持ち、自分の作品に愛着をもって意欲的に取り組む。
- (2) 自分らしい表現を豊かに発想し、視覚的効果を工夫しながら、完成までの見通しをもって制作する。
- (3) パソコンソフトの基本的な操作方法を理解し、それを作品作りに有効に活用するとともに、自分の表現意図にあった動きを表現する。
- (4) 他者の作品のよさや工夫した点を評価し合うとともに、それらを自分の作品制作に生かす。

4 題材の学習および評価計画 (計8時間)

時間	学習の流れ	評価規準
1	○ フェナキストスコープやゾートロープを使って、アニメーションの基礎的理論を理解する。 ○ アニメーション作成ソフトの基本的な操作方法を理解する。	◆ アニメーションの制作やデジタル表現に関心をもつことができる。 ◆ 基本的な操作方法を理解することができる。
2	○ アニメーション作成ソフトの応用的な操作方法(コピーと貼り付け, 選択範囲, フレームの挿入・複製・削除など)を理解する。	◆ 様々な操作方法を理解し, 効果的に活用して能率よく制作することができる。
3 (本時)	○ 効果的な「アニメーションの動かし方」について考える。	◆ 豊かに発想し, さまざまな技法を工夫しながら表現できる。 ◆ グループで意見を出し合い, 他者の工夫を自分の表現に生かそうとすることができる。
4	○ 作品のテーマやストーリーについてアイデアを出し, 絵コンテを描く。	◆ 自分のつくりたい形や色を的確にイメージし, その実現に向けた構想を練ることができる。
5~7	○ コンピュータを使ってアニメーションの制作をする。	◆ 自分の作品に強く愛着を持ち, 丁寧に粘り強くつくり上げることができる。
8	○ 作品鑑賞会を行う。	◆ 発想や表現のよさや面白さを味わい, これまでの活動を振り返ることができる。

5 本時 (3/8)

(1) 題材名

「動きのデザイン -アニメーションをつくろう-」

(2) 本時の目標

ア アニメーションの様々な動かし方について興味・関心を持ち, 意欲的に話し合い活動に取り組むことができる。

イ より効果的に動きを表現する方法について, 様々なアイデアを考えようとする。

ウ ソフトの操作方法を理解し, 適切に操作しながら, 効果的なアニメーションを制作することができる。

エ 他者のアイデアや表現のよさや面白さに気付き, 自分の作品をよりよいものにしようとする。

(3) 授業設計の視点

ア 発想力や構想力を養い, 考えや意図を自主的に表現させるための工夫

授業開始5分間で, 授業への意欲を高める短時間発想教材(4コマまんが)を実施し, ユニークな発想を紹介することで, 多様なものの考え方を共有する。また, 効果的なアニメーションの見せ方について話し合い, 他の生徒の豊かな発想を味わい, 新たなアイデアを生み出そうとする意欲をもたせる。

参考作品や生徒作品については, 作品のよさや面白さを捉えさせるために, コンピュータ室のモニタ転送システムや, カメラとプロジェクタを繋いだ視聴覚機器を活用した提示方法の工夫をする。

(4) 本時の実際

過程	時間	学習活動	指導上の留意点と評価（◆は評価項目）
導入	5分	1 発想クイズ（4コマまんが）を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 和やかな雰囲気です授業が始まるようにする。 ○ 本時の学習内容に関連性のある題材にする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> 〈視点ア〉 ○ 発想力を高める短時間発想教材の開発 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 〈視点ア〉 ○ 視聴覚機器（プロジェクタやカメラ）の効果的な活用 </div>
	3分	2 前時に学習したソフト操作について復習をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ パソコンソフトの基本的な操作方法について、いくつかの質問をして確認させる。
	2分	3 参考作品（ボールの転がりを単調に表した動画）を見る。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 単調な表現のアニメーションを見せ、生徒の発想意欲を喚起させるようにする。
		4 本時の内容や目標を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ○ ワークシートに書かせる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>〈学習目標〉 より効果的な「アニメーションの動かし方」を工夫しよう。</p> </div>			
展開	10分	5 ボールが坂道を転がる様子を絵コンテに表す。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 机間指導をしながらヒントを出し、様々な方法があることに気付かせる。 ◆ 豊かに発想し、様々な技法を工夫しながら表現できる。 ○ ユニークな発想の作品を紹介し、その意図を発表させる。 ○ 絵コンテの描き方やワークシートへの記入方法についても説明する。 ○ 椅子だけを移動させ、4人程度の班を作り、役割分担（班長、操作係）を確認してグループで話し合わせる。
	15分	6 個々の絵コンテを基に、より効果的な動かし方についてグループで話し合い、アニメーションを作る。 ・加速 ・見る方向や角度 ・背景の移動	<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> 〈視点ア〉 ○ 他の生徒の豊かな発想を味わい、アイデアを共有する </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ フレーム数を限定し、短時間で完成できるようにする。 ◆ グループで意見を出し合い、他者の工夫を自分の表現に生かすことができる。
	7分	7 グループで制作したアニメーションを鑑賞する。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 他のグループが工夫した点について説明を加え、表現方法を項目立てて板書し、ワークシートに書かせる。 ○ その他のテクニック（加速、変形、反転、ズーム、画面切り替え、背景の変化など）について説明する。 ◆ 発想や表現のよさや面白さを味わい、深く追求することができる。
	3分	8 参考作品を見る。	

終末	5分	9 自己評価をして次時の学習を確認する。	<ul style="list-style-type: none">○ 自己評価と共に班の活動についても相互評価をさせる。○ 作品の統一テーマについて、想像力をふくらませるために、その一部のみを告げておく。
----	----	----------------------	--