

# 美術科学習指導案

学 級 : 1 年 1 組 3 0 人

場 所 : 美 術 室

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ろう～」

## 2 題材について

### (1) 教材観

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、新しい画像や動画が配信をいつでも見ることができるようになった。文字に比べ、写真や動画といった映像メディアは、より効果的に分かりやすく情報を伝えることができる。しかしながら、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思う。

また、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。

本題材では、グループでのパラパラ漫画を共同制作する演習や、個別にコンピュータを使い、アニメーション作品を制作する学習活動を通して、描いた絵が「動いて見える喜び」を生徒一人一人に味わせるとともに、映像メディアを自己表現のひとつの手段として捉えさせたい。生徒たちにとっても興味深い造形活動になるものと思う。

そして、授業の終わりに行う鑑賞会において、自分の思いを込めたアニメーション作品に込めた表現意図を発表したり、完成後のデータを汎用性の高いメディアとしてモニターやホームページで互いに鑑賞し合ったりすることで、大きな達成感が得られ、自分への自信をもつとともに自己実現へ向かう力につながると考える。

### (2) 生徒観

美術的な活動への興味や関心は比較的高いものの、自己表現することに苦手意識をもつ生徒の割合が多い。授業の中で何か意見を求められると急に委縮してしまい、うまく自分の思いを発言できなくなってしまふ生徒もいる。また、豊かに発想したり独創的なアイデアが浮かんだりしたとしても、それらのイメージを形として表すことには消極的である。また、絵を描いたり物をつくったりする場面でも、個性をあまり感じられないことが多い。

そのため、テーマを限定した作品づくりをさせる事が多くなりがちだったが、本題材では、あえて作品のテーマを絞ることなく、自由に広く捉えさせ、時間をかけて悩ませながらオリジナルの物語をつくらせたい。グループでパラパラ漫画を共同制作する演習を通して、友人の多様な発想に触れさせたい。そして、個人作品の制作においても個性的なシナリオをじっくりと練らせ、そこから生徒たちの新たな可能性を引き出し、今後の意欲的な表現活動へのきっかけとしたい。

この題材を通して、鉛筆や絵の具に変わる美術の新しい道具としてコンピュータを活用させることは、生徒に興味や関心をもたせ、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。

### (3) 指導観

本題材を通して、個性的なオリジナルストーリーを創作させ、生徒それぞれの内面を引き出させたい。また、ユーモアやウィットも取り入れ、楽しく工夫しながら制作させ、お互いの作品を鑑賞し合いながら、

創作・表現・伝達の楽しさや喜びを感じさせたい。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び、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できるようにしたい。

### 3 題材の指導目標

- 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・関心をもたせ、表現する喜びを味わわせるとともに自分の作品に愛着をもって意欲的に表現活動に取り組ませる。
- 豊かに発想しながら自分らしい個性的な表現をさせ、視覚的な効果を工夫しながら、完成までの見通しをもって計画的に制作させる。
- 動いて見える絵の仕組みやパソコンソフトの基本的な操作方法を理解させ、それらを有効的に活用させるとともに、自分の表現意図にあった動きを表現させる。
- グループでの作品の制作や作品の鑑賞を通じて、互いの表現のよさや個性を尊重する心を養わせる。

### 4 題材の指導計画

#### (1) 題材の評価規準

ア 意欲・関心・態度	イ 発想や構想の能力	ウ 創造的な技能	エ 鑑賞の能力
楽しみながら積極的に制作活動に取り組み、自己表現することができる。	アニメーション効果とともに、豊かな発想で個性的なストーリーやシーンを演出することができる。	動く絵の仕組みを理解し、的確な表現方法で作品を制作できる。	自他の作品を鑑賞し、活動の反省を行うことができる。

#### (2) 題材の指導と評価の計画

時間	指導の内容	題材の評価規準
1	○ 様々な参考作品を鑑賞させ、アニメーションの歴史や基礎的な理論を理解させる。	ア
2 (本時)	○ グループごとに展開を話し合わせ、演習作品を制作させる。 ○ 手描きのパラパラ漫画をスキャナで取り込み、各グループの作品を鑑賞させ、次時からの個人作品のヒントをもたせる。	イ・エ
3	○ 効果的な「アニメーションの動かし方」について考え、作品のテーマやストーリーについてアイデアを出し、絵コンテを描かせる。	イ・ウ
4～7	○ コンピュータを使って、個別にアニメーションの制作をする。	イ・ウ
8	○ 作品鑑賞会を行う。	エ

### 5 本時の判断基準の設定 (2/8)

評価規準	「発想や構想の能力」, 「鑑賞の能力」 ○ 様々なアニメーション効果を生かし、豊かな発想でストーリーやシーンを構想し、表現のよさやおもしろさを味わうことができる。
評価の場面	○ グループで作品の構想を練り合う場面 ○ 表現のおもしろさについて発表したり感想を述べたりする場面
評価の対象	○ 話合いの様子 (観察・ワークシート) ○ 作品の説明や感想 (観察・ワークシート)
判断の要素	○ 自他の意見の交流

尺度	判断基準
B	○ 作品のストーリーやシーンについてグループで試行錯誤しながら、発想や構想を見直したり修正したりすることができる。
	<b>【予想される生徒の表現例】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ このシーンにはこっちのアニメーション効果の方が向いていると思うよ。だって…。</li> <li>・ 私の動かし方とあなたのアイデアをひとつに合わせるためには、どんなストーリーにすればいいと思う？</li> </ul>
A	○ 他のグループの作品に対して、自分なりの根拠をもって発想や構想についてのアドバイスをすることができる。

## 6 本時の実際（2／8）

(1) 題材名 「パラパラ漫画をつくろう」

### (2) 学習目標

- アニメーションの表現に興味や関心をもち、楽しみながらアニメーション効果を試そうとしている。
- 互いにアイデアを練り合いながら、自他の表現のよさやおもしろさに気付くことができる。

### (3) 研究仮説に沿った授業設計の視点

#### ア 学習課題の工夫

- (ア) パラパラ漫画の構想について、グループ内で楽しみながら円滑な練り合いを行い、限られた時間内で作品を完成させるために、役割分担や時間配分を意識させる。
- (イ) 動きのキーワードを繰り返し提示したり、1コマ目の形を限定したりすることにより、発想や構想の視点を明確化させる。

#### イ 発問の工夫

作品鑑賞や机間指導の際に、生徒の作品について受容をした後、「なぜ?」、「どの部分からそう考えたの?」などの位置付けを行うとともに、表現がうまくできない生徒については、「それは○○という感じ?」などの具体化を促すような発問を行う。

### (4) 授業の展開

過程	時間	形態	学習活動	指導上の留意点	仮説実証の視点
導入	8	一斉	1 前時の学習を振り返り、今後の計画を確認する。 2 参考作品を見比べて、効果的な動かし方を考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ICT 機器を活用して、短時間で参考作品を提示する。</li> <li>・ 様々なアニメーション効果(変形,スライドイン・スライドアウト,ズームイン・ズームアウト,パン・ティルト等)について簡単に説明する。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">           なぜ、これらのアニメーションは動いて見えるのだろう?            動きの違いは何だろう?         </div>	<b>視点イ</b> 生徒の思いを受容し、明確に位置付けさせたり具体化させたりする発問をする。

過程	時間	形態	学習活動	指導上の留意点	仮説実証の視点
展開	2	一斉	3 本時の目標を確認する。		
			<p>おもしろいアイデアをたくさん出し合って、楽しいパラパラ漫画をつくろう！</p>		
	3	班	4 役割分担をして、班ごとに1コマ目の形を選ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>進行係と発表者を話し合って決めさせる。</li> </ul>	<p><b>視点ア-(7)</b> 楽しみながら豊かな発想が出せるよう、役割分担や完成までの時間配分を意識させる。</p>
			<p>【1コマ目の形】</p> <p>・三角形 ・四角 ・円</p>	<p>この形を漫画のスタートに使うと、どういうパラパラ漫画が展開していこう？</p>	
	7	班	5 各グループで話し合いながらパラパラ漫画の構想を練る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>紙の枚数を20枚に制限し、絵の丁寧さにこだわることなく、単純な形を用いて、短時間で制作するよう注意させ、タイマーを表示する。</li> </ul>	<p><b>視点ア-(1)</b> 1コマ目の形を限定し、スムーズに構想や制作へ取りかからせる。</p>
	15	班	6 構想を基に、制作の分担を行い、協力して作品の制作を行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループの真ん中に置かれた白紙にアイデアを書きながら話し合いを進めさせる。</li> <li>全員で数枚ずつを担当しても、作業ごとに分担してもいずれの方法でもよいが、より円滑な制作ができるよう話し合わせる。</li> <li>アニメーション効果(変形、スライドイン・スライドアウト、ズームイン・ズームアウト、パン・ティルト等)の書かれたキーワードカードを使って、ひとつでも多くの効果を作品に入れられるように助言する。</li> </ul>	<p><b>視点ア-(1)</b> キーワードカードを使って、それぞれの作品に加えられる効果を探らせる。</p>
			7 制作が終わった班から、パラパラ漫画を提出し、代表生徒が発表の準備をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>パラパラ漫画をドキュメントスキャナで連続的に取り込み、作品提示の準備を行う。</li> </ul>	
	10	一斉	8 2～3グループの作品を発表し、相互鑑賞をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>話し合いの様子や作品制作で工夫した点を発表させる。</li> </ul>	<p><b>視点イ</b> 生徒の思いを受容し、明確に位置付けさせたり具体化させたりする発問をする。</p>
			7 制作が終わった班から、パラパラ漫画を提出し、代表生徒が発表の準備をする。	<p>このアニメーションには、どのような工夫があったでしょうか？</p>	
2		9 アニメーターのエピソードを聞く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>残りの班の作品については次時の導入時に発表させる。</li> <li>作品に向ける情熱や職業観について味合わせる。</li> </ul>		
終末	3	一斉	10 次時からの個人作品制作について、ストーリーやテーマなどをイメージする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>コマ間の位置のずれや、動かす距離による見え方の違いなどを確認し、次時の制作における注意点を確認する。</li> </ul>	
		個別	11 本時の学習を振り返り、自己評価をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>ワークシートを使って簡潔に行う。</li> </ul>	

## (5) 検証の方法

### ア 学習課題の工夫

(7) 導入や発表の際の生徒の反応を観察する。

(1) 話し合いの様子を観察し、終末の自己評価で見取る。

### イ 発問の工夫

制作や話し合いの様子を観察し、終末の自己評価で見取る。