

美術科 学習指導案

日時 平成21年11月6日(金) 5校時
学級 北上市立東陵中学校 1年A組
男子13名 女子11名 計24名
場所 美術室
授業者 教諭 菊地 仁美

1 題材名 動く絵の楽しさ「手作りアニメーション」

2 題材について

(1) 題材観

生徒の日常生活の中にはコミック雑誌やゲーム、アニメーション文化が定着している。テレビを主体とする各種メディアから発信されるその量や数からも社会に与える影響が大きく、生徒の健全育成に与える負の側面が強調される現実がある。しかし否定的な面ばかりではなく、自己表現の対象として考えた場合、アニメーションを通して授業を展開させることは生徒たちにとって興味深い造形活動になるのではないだろうか。

これらのメディアに対して受け身一辺倒から脱却し、発信者の意図を考えたり、自らは何を伝えるべきかを考えたりできる主体的な態度を養うためにはアニメーションの制作は意義があるものとする。

また昨今、海外で日本のアニメーション作品が受賞するなど、日本のアニメ文化が世界的に認められ高い評価を受けている。歴史や作家の表現活動などにも触れ、文化としての日本のアニメーションへの認識を深めたい。

(3) 指導観

世界に認められた日本のアニメーションの鑑賞を通して、文化としての日本アニメやその歴史に触れ、またその原理や手作りのよさも考えさせることにより制作のモチベーションを高めていきたい。

ストーリー性のある作品でなくとも、数枚の絵を繰り返し標示したりして得られる楽しい動きやある形を別の形に変容させていく工夫をすることで、発想力や構想力を高めるとともにものの見方の多様性や柔軟性を養っていきたい。昨今はデジタルカメラやコンピュータを活用して、幅広い材料を扱えるようになり、動きや変化そのものを簡単につくれるようになってきた。生徒には内容を明確にして見る側の立場に立って温かいユーモアあふれる作品にまとめる力を養いたい。

これまでの美術の授業では個人制作が中心であったが、今回は共同制作という形態で制作を進める。発想・構想の段階から制作まで共同の活動をすることにより、協力や責任の態度を大切に、仲間の発想やイメージを柔軟に感じ受け止めそれらを再構築し新しい形として発信していくことを「学び合い」のねらいとしている。さらにはそれぞれの良さを持ち寄り、苦手とする部分を補い合うことで創造する喜びを味わうことも期待している。

3 題材の目標

【美術への関心・意欲・態度】

- ・アニメーションに関心を持ち、楽しく生き生きと表現活動に取り組むことができる。

【発想・構想の能力】

- ・アニメーションの原理を理解し、場面の変化や一定の時間の中での形や色の変化の面白さを発想し、構想することができる。

【創造的な技能】

- ・イメージに合った材料やメディアを選び、全体の流れや動きの変化を考えた楽しい作品を作り上げることができる。

【鑑賞の能力】

- ・アニメーション文化やアニメーション制作の工夫などについて、表現の特徴などを感じ取りながら理解し、味わうことができる。

4 題材の指導計画と評価規準（11時間扱い 本時6 / 11）

時	学習目標	関心・意欲・態度	発想・構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
1	アニメーション文化や原理を知り、表現の特徴を理解し、楽しさを味わう	アニメーションの動きや変化に関心を持ち、表現の楽しさを味わおうとすることができる。	アニメーションの原理を理解し自分らしく発想を広げることができる		アニメーションの動きや変化の面白さや表現のさまざまな工夫を感じ取ることができる。
2	変化や動きの面白さを自分らしく発想し、試作品としての簡単なアニメーションの表現方法を理解し制作する。	見る人の立場を考へ、アニメーション表現の楽しさを味わおうとすることができる。	変化や動きの面白さを、与えられた条件をもとに自分らしく発想し、構想を練ることができる。	表現方法を理解し、表現の多様性や可能性を感じ取りながら簡単なアニメーションの制作に取り組むことができる。	表現内容や工夫について適切に他者に説明できる。他者の作品のよさを理解することができる。
4 (本時3 / 4)	編成したグループのよさを生かしながら表現の効果や可能性を考え、絵コンテやキャラクターなどをまとめる。	表現の効果や可能性を追求し、発言しながらグループ活動の中で自分の役割を果たすことができる。	資料や材料を活用し具体的に構想を練り、キャラクターを決定し絵コンテや言葉にまとめることができる。	イメージに合った材料や表現方法を構想しながら、キャラクターを生かした絵コンテとしての確に表現することができる。	グループ内の様々な意見からそれぞれのよさを理解し、共同制作の喜びを感じ取ることができる。
4	イメージに合った材料や表現効果を工夫しながら、見る人に楽しく伝わるアニメーションを制作する。	責任を持って自分の役割を果たし、表現の楽しさを味わいながら制作に取り組もうとすることができる。	グループの構想に基づき、アイデアを検討・修正し構想を練り直しながら制作することができる。	効果が十分に生きるように動きや変化をチェックしながら、アニメーション制作をすることができる。	各作品を鑑賞し意図や発想、表現の工夫を味わうと共に、中間の活動などから学んだことをまとめることができる。

5 本時の指導

(1) 目標

- ・ 構想の見直しを行い、イメージに合った楽しい動きをめざし、絵コンテやシナリオを修正検討できるようにする。 【発想や構想の能力】
- ・ 中間発表会を通し、意図や発想、表現の工夫を味わい、今後の制作への見通しを持たせる。 【鑑賞の能力】

(2) 評価の観点と具体的評価規準

具体的評価規準 評価の観点	A 十分満足できる	B おおむね満足できる	C 努力を要する生徒への手立て
発想や構想の能力	<ul style="list-style-type: none"> ・ 話し合いや発表をもとにイメージを膨らませ、効果や可能性を追求しながら構想を再構築し、具体的に修正検討を加えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 話し合いや発表をもとにグループの構想を見直し、自分の意見を持ちながらグループに働きかけることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ テーマやイメージを確認し、他グループの構想をよく聞き鑑賞させながら構想を見直すことを促す。
鑑賞の能力	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各作品を鑑賞し意図や発想、表現の工夫を味わうと共に、仲間の活動などから学んだことをまとめることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分なりの見方や感じ方で表現の工夫を感じ取るとともに、自分や仲間の活動からそのよさを味わうことができる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習プリントなどを確認させ、鑑賞の観点を改めて押さえさせる。

(3) 展 開

段階	学 習 活 動	学 習 活 動	指導上の留意点 ○評価・支援・教具等・留意事項)
導 入 5 分	1 前時までの振り返り	・前時までの学習内容をふりかえり、本時の学習内容を知る。	・進んで学習活動に向かう意欲や雰囲気をつくる。
	2 前回の企画会議の確認	・グループ内の役割分担・発表内容を確認し、発表の準備をする。	・手際よく発表準備を確認するように促す。
	3 課題設定	・学習課題・内容を把握する	・学習プリント・制作の材料など。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 絵コンテ・シナリオ公開！交流を通し企画をまとめよう。 </div>			
展 開 4 0 分	4 各グループの中間発表会	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> プレゼンテーション ▶絵コンテの公開と説明 ▶表現意図や今後の方向性 </div> ・プレゼンへの質問・感想の交流を行う。	○学習課題・内容の意味や手順が確認できたか。 ○プレゼンにふさわしい態度で、企画会議の成果が明確に発表できているか。 ・PC テレビ（プロジェクター） ○意見や感想を進んで発表していたか。 【鑑賞】
	5 グループ会議	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 企画会議 ▶プレゼンで学んだことのまとめ ▶構想の再構築 </div> ・絵コンテへの加筆・修正を行う。	・感じたこと学んだことを整理し、共有するように促す。 ○感じたこと学んだことをその後の活動に生かそうとしているか。 【発想】 ○企画会議の中で個々が役割を果たし積極的に交流が行われているか。 【発想】
	6 本時の個人総括	・本時の総括を行う。 ▶自分の役割・活動 ▶学び合いのよさ ▶作品のよさ・夫点	○左記の観点でよさや工夫点を感じ取り、自分の言葉で書きとめられたか。 【鑑賞】 ・学習プリント
終 末 5 分	7 総括の発表	・総括の記入内容を発表する。	○自分の考えをわかりやすくはっきりと発表できたか。
	8 まとめと次時の確認	・本時の活動の評価を聞き、次時の学習内容を把握する。	・全体の評価を行うとともに次時への展望を持たせる。 ○今後の制作へ向けての意欲化が図られたか。