

## 第2学年 美術科学習指導案

日 時 平成26年11月10日(月)第6校時  
学 級 2年B組(男子20名、女子12名)  
指導者 教諭 柴田 利行

- 1 題材名 「伝える」をつくる  
オリジナル・キャラクター DE 4コマ漫画

### 2 題材について

本題材は、指導要領、第2学年及び第3学年の目標(2)「対象を深く見つけ感じ取る力や想像力を一層高め、独創的・総合的な見方や考え方を培い、豊かに発想し構想する能力や自分の表現方法を創意工夫し、創造的に表現する能力を伸ばす。」に基づき、内容A表現(2)「伝える、使うなどの目的や機能を考え、デザインや工芸などに表現する活動を通して、発想や構想に関する次の事項を指導する。」、イ 伝達を考えた発想や構想、(3)「発想や構想をしたことなどを基に表現する活動を通して、技能に関する次の事項を指導する。」、ア 意図に応じて材料や用具を活かし、創意工夫して表現する技能、イ 制作の順序などを考えながら、見通しを持って表現する技能、B鑑賞(1)「美術作品の良さや美しさを感じ取り味わう活動を通して、鑑賞に関する次の事項を指導する。」、ア 造形的なよさや美しさ、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫、目的や機能との調和のとれた洗練された美しさなどを感じ取り見方を深め、作品などに対する自分の価値意識をもって批評し合うなどして、美意識を高め幅広く味わうこと、〔共通事項〕形や色彩、材料、光などの性質や、それらがもたらす感情を理解すること、に基づいて、自分の伝えたい内容を、わかりやすさ、美しさなどを考えながら伝える題材として、生徒達にとって身近であり、興味をもって取り組めるであろう「漫画」を取り入れ設定する。

「漫画」には、①視覚情報を絵として提示する ②絵は話の展開を効果的に描写し、情報の本質部分を占める ③聴覚情報は人物の台詞は文字として、音が擬音として表現される場合が多い ④コマや吹き出しなど独特の形式に沿っている という特徴がある。

つまり、形を単純化・象徴化・誇張などして表現したものに文章を加え、漫画やイラストレーションを効果的に使用して、言葉で伝えると複雑なことも映像化し、視覚的に伝えやすくすることができる。

漫画の手法を学び、それらを活用することは社会や学校生活の中でビジュアルコミュニケーションを積極的に図る資質を養うことも期待できる。

オリジナルキャラクターのデザインについては、目的に合ったものをデザインする、それを他に伝える過程で自己満足に留まらず、受け取る側の立場や気持ちを考慮する必要も生じる。それらを工夫させることは、生徒の将来にとっても有意義なことと思われる。

本来、生徒達には自由に描きたいものを描き、作りたいものを作らせたいと考えるが、指導と評価、生徒達の現状を考えると、発想・構想、表現の方向性や条件を設定して取り組ませることが今の生徒達に目標や安心感を持たせるのに有効と思われる。

そこで、生徒自身にオリジナルのキャラクターを作らせ、そのキャラクターを育てながら様々な平面表現や立体表現等の学習に活かすことで生徒達に作品に愛着を持たせながら意欲的に取り組ませたいと考える。

これまで、「オリジナルキャラクターのプロフィール＝オリジナルキャラクター誕生」、「オリジ

ナルキャラクターの居場所＝『場』の構成」に取り組んだ。本題材では、自分のメッセージを、4コマ漫画の形式を用いて漫画やイラストレーションで分かりやすく伝達する、そのために必要な材料や表現方法の効果を考え表現する能力を身につけさせたい。

### 3 生徒について

4月以降、立体表現・奥行き表現の基礎（投影法、透視図法）を学習し、そのまとめとして「奥行きを感じられる構成（仮）」を主題に作品制作に取り組んだ。

描画に対して苦手意識を持つ生徒は少なくないが物作りなど制作には前向きに取り組める生徒達である。

生徒たちの様々な表現技法や描画等に関わる材料用具の体験が不足していることは否めない。その体験不足を補うために、キャラクターを自分で創り出し様々な学習や制作にそのキャラクターを取り入れることは、生徒の主体性を高め、意欲的に学習するのに有効であると考えられる。

### 4 題材の指導目標

- (1) 漫画表現に関心を持ち、創造活動の主体的に関わることができる。 【関心・意欲・態度】
- (2) オリジナル・キャラクターの性格などを基に豊かに発想し、また、生徒自身のメッセージを物語に表現しながら構想を練ることができる。 【発想・構想】
- (3) 描画材料の特色を理解し、様々な表現技法を効果的に活かす工夫をし表現することができる。 【創造的な技能】
- (4) 自他の作品の意図や特色を味わい、よさや豊かさを味わうことができる。 【鑑賞】

### 5 題材の評価規準

時		評価規準			
		関心・意欲・態度	発想・構想	創造的な技能	鑑賞
第1時	・キャラクターの性格などを基に物語を作る。	漫画表現に興味を持ち、物語を構成しながら、自分なりのメッセージをまとめ表現しようとする。	「キャラクターの居場所」を基に豊かに発想し、その前後の物語を構成することができる。	起承転結を考えながら物語を作ることができる。	お互いの物語を読み合い、アドバイスし合うことができる。
第2時 本時	・物語を漫画で表現する。	各場面を考え、創意工夫しながら制作しようとする。	物語を基に各場面の構図を考えることができる。	マンガの表現を取り入れながら、物語を絵に表すことができる。	お互いの絵コンテを見合いながら、アドバイスし合うことができる。
第3時	・4コママンガの仕上げ	美しさを意識しながら丁寧に制作しようとする。	マンガの表現方法を取り入れながら、効率的に制作を進めることができる。	美しい仕上げを意識して制作することができる。	自他の作品の良さを味わうことができる。

## 6 題材の指導計画

時	指導内容	評価の観点	評価方法
第1時	・キャラクターの性格や、前時に取り組んだ「キャラクターの居場所」の一コマ等をもとに、物語を作らせる。	【関心】 【発想・構想】	学習シート 観察
第2時 本時	・物語を漫画やイラストで表現させる	【関心】 【発想・構想】 【技能】 【鑑賞】	学習シート
第3時	・四コマ漫画の仕上げをさせる ・相互に鑑賞させる	【技能】 【鑑賞】	作品 学習シート

## 6 本時の構想

### (1) 本時の目標

- ・オリジナル・キャラクターの物語をもとに、物語の展開を漫画やイラストレーションで表現することができる。

### (2) 研究に関わって

視点1 「単元及び1時間単位の指導目標（到達目標）を明確にした指導の工夫」について

- ・物語を4コマ漫画で表現することを目標に設定する。

視点2 「学ぶ意欲を喚起する学習課題の工夫」について

- ・強調や省略、舞台設定などを自由に考えさせたり、生徒同士の意見交換の場面を取り入れ生徒の学ぶ意欲を喚起する。

視点3 「学習課題に即した言語活動の工夫」について

- ・生徒同士でアドバイスし合う活動を通して、そのアドバイスを表現に活かす工夫をさせる。

視点4 「次時へ意欲をつなぐ、ふり返りの場の設定」について

- ・授業の終わりに「学習チェックシート」で自己評価させる。また、授業者から授業についてコメントする。

### (3) 本時の評価

	A：十分に満足できる	B：おおむね満足できる	Cの生徒への手立て
発想 構想	キャラクターの物語を基に豊かに発想しながら画面を構成し、物語を漫画やイラストレーションで表現することができる。	キャラクターの物語を基に画面を構成し、各場面を漫画やイラストで表現することができる。	キャラクターの物語を基に、画面に取り入れる物事を考えて表現・構成することができる。
技能	漫画の表現技法を効果的に活かす工夫ができる。	各場面を構成し、スケッチすることができる。	大まかな線で画面に必要な物事を描けるよう支援する。

(4) 本時の展開

	学習内容	学 習 活 動	形態	指導上の留意点 (・) 評価 (○)
導 入 5 分	<ul style="list-style-type: none"> <li>オリジナルキャラクターの物語の確認</li> <li>学習課題の確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>物語の構成について確認する。</li> </ul>	個人	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     視点1 「学習シート」で物語の内容を再確認する。                 </div>
展           開           40 分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     キャラクターの物語の展開を漫画で表そう！                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>物語を絵で表す</li> <li>アイディアスケッチの交流</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○アイディアスケッチをする。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>「キャラクターの居場所」を4コマのいずれかの対応するコマにスケッチする。</li> <li>その他のコマを物語に応じて描く。</li> </ul> </li> <li>○相互にアイディアスケッチを見合い良い点、改善点について交流する。(テーブル毎)</li> <li>交流の観点                             <ul style="list-style-type: none"> <li>物語と構図の工夫</li> <li>背景や物事の配置の工夫点 など</li> </ul> </li> <li>○交流したことをもとにスケッチの見直しをする。</li> </ul>	個人           グルー プ           個人	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     視点2 物語を基に自由に画面を構成させることで意欲を喚起する。                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     視点3 グループ内で意見交換し合い、自分の表現に活かす                 </div> <p>○学習シート 観察</p>
	終 末 5 分	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己評価</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>工夫した点、授業の感想等を記入する。</li> <li>○次時の学習内容を確認する。</li> </ul>	個人