

中学校第3学年 美術科 学習指導案

期 日 平成27年10月2日(金)
場 所 合志市立西合志南中学校 美術室B
指導者 教諭 福田 勇

1 題材名

「絵や立体が動き出す」(光村 美術2・3上)

2 題材について

(1) 情報社会の発展にともない、私たちの周りには様々な映像機器であふれ、映像メディアと接する機会はこれまで以上に多くなる。また、コンピュータやスマートフォン等の発達・普及で、「見る事が中心であった映像」が、新たに「発信する側」になる場合も多くなる。

映像は切り取った時間や場面を一枚の絵に表現するような作品ではなく、次々と表現の姿を変えるため新たに「時間」や「構成力」の概念が要求される。つまり映像は自己を表現する一つの手段であり、他者と関わるヴィジュアルコミュニケーションの一つとして、美術科教育で学ぶ役割は大きい。

「PIKAPIKA」の作者であるナガタタケシさんは熊本県大津町出身の映像作家で、光の軌跡をカメラの長時間露光撮影を使って撮影し、まるで光が空中を飛んでいるかのような幻想的な表現が魅力の作家である。その表現は多様で、作者の意図に応じて様々な表現ができるうえ、写真を連続してスライドすることにより、パラパラアニメのように動いて見える作品も国内外で高い評価を得ている。

本題材は、光の軌跡を長時間露光撮影を使って表現する映像メディア制作の活動であり、また映像識字能力、映像を読み書きする能力、映像を批判的に読み解くなどのメディアリテラシーを育む上でも大変意義のある題材である。

(2) 系統観

中学校第1学年 (10月)	中学校第2学年 (4月・11月)		中学校第3学年 (10月)
「気持ちを伝える デザイン」 A表現 (2)ア, イ (3)ア, イ B鑑賞 (1)ア	「メッセージを 伝えるポスター」 A表現(2)ア, イ (3)ア, イ B鑑賞(1)ア	「光りと影で遊ぶ」 A表現 (1)ア (3)ア B鑑賞 (1)ア	「絵や立体が動き出す」 A表現 (1)ア, イ (3)ア, イ B鑑賞 (1)ア

(3) 生徒観

本学級の生徒たちは、映像機器を用いて動きのある作品を制作する活動は今回が初めてである。事前のアンケート結果によると、テレビやインターネット、DVD、テレビゲームなど何らかの映像について全員の生徒が「毎日見ている」と回答した。その具体的な内訳はテレビが34名、インターネットが27名、テレビゲームが16名であった。内容についてはいずれもビデオカメラを用いて撮影したものがほとんどであり、「アニメーション制作」については37人中8人であった。

また「映像メディアを活用して作品を制作したことはあるか」という問いには、ビデオカメラ等で撮影はしたことがあるものの、アニメーションを作品にした生徒はいなかった。しかし、動画投稿サイト等で制作された映像作品を視聴する機会が増え、7割以上に当たる27人の生徒が大いに興味を持っていると回答した。つまり生徒の多くは映像メディアによる表現に興味を持っているものの、「制作方法がわからない」「自分には出来ないだろう」と感じている生徒が多く、映像メディアによる表現が美術における表現の手段として選択肢の一つになっていないことが窺える。

(4) 指導観

- 説明・指示を焦点化し、リズム良く授業を展開することで、心地よい緊張感の中で技術を習得していく雰囲気を作り、意欲の向上を図る。
- 思い描いたことを言葉やスケッチで表現させる時間を十分に確保し、それらを基にグループで伝え合う場を設定したり、他の意見や考えをまとめて一つの作品にしたりするなど言語活動の充実を図る。
- 導入場面や言語活動の場面、振り返りの場面等において、板書を工夫したりICTを活用したりすることにより、視覚的に分かりやすい授業を展開する。
- ワークシート等の活用により、表したいイメージを明確にし、表現の構想を確かなものにする。また、表現の過程においても、表したいイメージが表現できているか、表したいイメージがどのように変わったか等を確認しながら制作させる。
- 協働して活動する場を設定し、話し合いや学び合いの中で、協調しながら制作する場面を設定する。

<p>【視点1】 学びを引き出す 豊かなかわり合いのある 言語活動</p>	<p>【視点2】 学びを振り返る 思考過程の可視化と 学びの振り返り</p>	<p>【視点3】 学びを支える 学びのUD化と 効果的なICTの活用</p>
<p>【視点1】 本題材では、自分の思いや、友人の作品から感じたことを言葉や文章で表したり、それを基に交流したりする活動により、表現の工夫へとつなげる。また、共同制作を通して、グループで協働しながらより良い表現を追求する学習活動の展開を図る。</p>	<p>【視点2】 本題材では、光りの軌跡が生み出す幻想的な表現を通して、アニメーションによる表現に必要な発想力や構成力等を育む授業を目指す。その際、ワークシート等の記述を基に生徒の思考の過程や学習の成果等を見取り、学習評価と指導の改善を図る。</p>	<p>【視点3】 本題材では、意図に応じて生徒自らがICTを活用し、表現活動を行うことで、映像メディアによる表現が自己を表す表現手段の一つとなることを目指す。 また、教師側の提示用教具として、授業の流れを示したり、拡大して提示したりしながら、全ての生徒が分かりやすい授業の展開を図る。</p>

◇インクルーシブ教育の視点から

【基礎的環境整備】

- ・学習の流れや内容、手順などを視覚的に分かりやすく示すなどし、生徒の主体的な学習へとつながる学習環境を設定する。

【合理的配慮】

(省略)

3 題材の目標と評価規準

題材の目標	一コマずつ変化させていくアニメーションの原理を基に、動きの感覚をつくりだす映像メディア表現に関心を持ち、光が持つ性質を生かしながら、アニメーションを制作することができる。
関心・意欲・態度	①映像メディア表現について関心を持ち、意欲的に学習に取り組んでいる。
発想・構想の能力	①アイデアを絵コンテにまとめ、動きを工夫して構想を練ることができる。 ②話し合いを通して、複数のアイデアを一つにまとめることができる。
創造的な技能	①カメラの特質や光の軌跡を利用して、長時間露光撮影をすることができる。
鑑賞の能力	①動きの面白さや工夫した点に注目して鑑賞することができる。

4 指導・評価の計画(6時間取扱い 本時3/6)

次	時	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点 【3つの視点から】	評価基準(評価方法) B基準
1	1	○カメラの仕組みを理解し、長時間露光撮影を利用し、光の軌跡を撮影する。	<ul style="list-style-type: none"> ・光の軌跡による撮影の仕組みを理解し、長時間露光撮影に興味関心を持たせる。 ・ワークシートに学習の歩みを記録していく。 【視点2】 ワークノートに学んだことを記述させ、学習の振り返りができるようにする。	関心・意欲・態度① (作品, 観察) <ul style="list-style-type: none"> ・カメラを使った表現に興味関心を持つことができる。
2	1	○カメラの操作方法を理解し、グループで長時間露光撮影をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラの操作を理解し、意図に応じた撮影ができるようにする。 ・様々な資料作品を鑑賞し、表現の幅を広げる。 【視点1】 グループ活動を通して共同制作の楽しみを味わわせる。 【視点2】 撮影するイメージを、絵コンテに表すようにする。	創造的な技能① (ワークシート・作品) <ul style="list-style-type: none"> ・カメラの特質や光の軌跡を利用して、長時間露光撮影をすることができる。
3	1 本時	○写真をスライドさせ、動く映像を作り、アニメーションの原理を理解する。	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの特質を生かし、ボールの跳ね方を表現する。 ・グループで課題を検討し、よりよい表現を導き出させる。 【視点1】 自分の考えた動きをペアやグループで交流し、よりよい表現を追求するようにする。 【視点3】 意図に応じて自由にカメラの操作ができるようにする。	発想・構想の能力① (ワークシート・作品・観察) <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な動きを、形や動き、速さなどの造形的な視点を基に工夫しながらワークシートに表現している。
4	2	○テーマを基に、グループで共同してアニメーションを制作する。	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマをもとに協働して制作させる。 ・複数で表現する共同作品の特徴や表現の多様性を生かして表現させる。 【視点1】 対話を通して新しい考えや表現の工夫を導き出すようにする。 【視点2】 交流を通して新たに生まれた考えなどは、ワークシートに記述させる。	発想・構想の能力② (ワークシート・作品) <ul style="list-style-type: none"> ・アイデアを絵コンテにまとめ、動きを工夫して構想を練ることができる。 ・話し合いを通して、複数のアイデアを一つにまとめることができる。
5	1	○自他の作品を鑑賞し、感想を記入する。	<ul style="list-style-type: none"> ・他のグループの作品を鑑賞し、表現の工夫を感じ取らせる。 【視点2】 完成作品を鑑賞し合う学習活動を設定し、自分や友だちの表現のよさに気付かせる。	鑑賞の能力① (ワークシート・発表) <ul style="list-style-type: none"> ・動きのおもしろさや工夫した点に注目して鑑賞することができる。

5 本時の学習

(1) 目標

アニメーションによる表現の特徴を理解し、簡単な動きを造形的な視点を基に、光で表現することができる。 【発想・構想の能力】

(2) 展開

過程	学習活動	指導上の留意点及び評価	備考
導入 5分	1 前時の学習を振り返る。	○ライトの動かし方，撮影の基本を確認する。	カード
展開 40分	2 本時の目標を知る。		モニター ノートPC プロジェクター
	光によるアニメーションで，ボールが跳ねる動きを表現しよう		
	3 ボールが跳ねる動きを個人で考える。 【個人】	【視点2】自分なりの考えやイメージをワークシートに表現する。	ワークシート
	4 考えをもとに，長時間露光撮影で検証する。 【全体】	能動型学習 (ポイント) ①実際のボールが跳ねる様子を映像で提示し，視覚的に考えやすいようにする。 ②絵コンテに表すことで，自分のイメージを明確にする。	デジタルカメラ LEDライト
	5 ボールが跳ねる動きがより表現できるように工夫する。 【個人→ペア→全体】 (1) 個人での考えをワークシートにまとめる (2) 考えをペアで交流する。 (3) 考えを全体で共有する。	【視点1】アニメーションの基本を参考にしながら，共通の課題からよりよい表現に向け，話し合いを通して導き出していく。 徹底学習 (ポイント) ①ボールの形をかえることで，跳ねている感を強調させる。 ②ボールの速さに注目させ，コマ割の構成を考えさせる。 ○出た意見や思いついた考えはワークシートにメモをとるようにする。新たな考えは，赤色のペンで書き足すようにする。	ワークシート
	【言語活動】 (設定の意図) ボールが跳ねる感の表し方について，互いに説明し合うことにより，相違点や共通点に気づき，自分の考えを見直したり，深めたりさせる。	評価：発想・構想の能力(ワークシート・作品・観察) B基準 ボールが跳ねる動きがより表われるように，形や動き，速さなどの造形的な視点を基にワークシートに表現している。 A基準 対話を通して得た考えを基に，より良い表現へと高めるために，造形的な視点を基に，自分の思いや意図を言葉と図を用いてワークシートに明確に表現している。 (B基準で達していない児童(生徒)への手立て) ・実際のボールを使って跳ね方を確認させる。 ・他の生徒の意見を参考にしながら，絵コンテに書き記すように促す。	
	7 考えたイメージを基に，長時間露光撮影で検証する。 【グループ→個人】 (1) ボールが跳ねる動きを光で表現する。 (2) 表現した動きを確認する。	○誰がどのような活動を行ったか，評価できるように，グループごとに並ぶ順番を決めるなど，撮影のルールを徹底する。 【視点3】表現の意図に応じて，カメラを操作し，長時間露光撮影をする。	デジタルカメラ LEDライト
整理 5分	8 学習のまとめ 学習を振り返り，感じたことなどをワークシートにしく記述する。	○ワークシートに本時の学びを記録するように指示する。	ワークシート
	9 次時の予告を聞く。	○次時の活動に意欲がつながるような話をする。	

