

本学習指導案のポイント（義務教育指導課指導主事 住田 佳子）

「めぐる」というテーマを基にアニメーションを制作する題材である。テーマから感じ取ったことを基に主題を生成し、その後主題を表現するための方法について、生徒一人一人がデジタル機器を活用しながら、創造的な表現の構想を練ることができるような題材構成となっている。

1 実施日：令和5年2月1日（5時間目：13時50分～14:40）

2 学年・学級：1学年 1・2組合同クラス（24名）

3 題材名 めぐる～つながる手描きアニメーション～

4 題材について

(1) 題材観

この題材は、美術 I で定める目標のうち、「A 表現」(3)「映像メディア表現」を主たる目標として設定した題材である。

昨今では、美術への関心のあるなしに関わらず多くの者が Youtube 等の動画配信サービスを利用して映像メディア作品に親しんでいる。中でもアニメーションは、幼児教育の段階から自然に触れている身近な美術作品とも言える。一方で、普段アニメーションを鑑賞する時には、付随するストーリーや楽曲、キャラクターの心情などに着目することが多く、形の動きや視点などの変化を見つめることはあまりない。

本題材は、アニメーション制作アプリ「folioscope」を利用してメタモルフォーゼ（ある形から違う形に変化していく）作品を制作する。本題材では、時間や空間などを自分のイメージに従って自由に変化させられるため、アニメーション特有のイメージや作風を理解し見方や感じ方を深められるとともに、モチーフの画面の中での大きさや動かし方、視点、場面のつなげ方などの映像表現の視覚的な表現の要素を生かした発想・構想や、創造的な表現ができるようになる。

(2) 生徒観

本クラスの生徒は、1学期にデッサン、2学期には絵画と額の制作に取り組むなど絵画・彫刻分野を主に学んできており、アニメーションのような動きを伴った題材に取り組んだことはない。今までの制作では「思い入れのあるもの」「自分の理想の風景」など自己の心の世界から主題を設定することが多く、「めぐる」といった言葉のイメージから自身の感じ取ったことや考えたことを基にして主題を生成するような活動は初めてである。

アニメーションに対して今までの経験を問うアンケートでは、「授業で手描きアニメに取り組んだことがある」と回答した生徒は3分の1程度（7名）であった。そうでない生徒の中にも「自力でパラパラマンガを作成したことがある」という生徒が5名おり、何らかの制作を行ったことがある生徒と、そうでない生徒が半分ずついる。

(3) 指導観

生徒の半数程度がアニメーション制作に取り組んだことがないことから、ボールのバウンドや往復といった簡単な制作演習から始め、段階を踏んで用具の理解が進むようにする。題材の前半では、「ボールが跳ねる」という生徒がイメージしやすい動きが表現できるよう制作演習を行う。自身がイメージした通りにボールを動かすためには、どのような描き方やフレーム数がよいのかの試行錯誤や追求に焦点を置いて制作させる。また、制作前後に実際の作品を意識して鑑賞させることで、アニメーションの中のモチーフの画面の中での大きさや動かし方、視点、場面のつなげ方などの視覚的な表現の要素の工夫について実感をもって理解できるようにする。中心となる制作のテーマは「めぐる」とし、感じたことや考えたことをメタモルフォーゼのアニメーションとして表し、時間や空間などを自分のイメージに従って自由に変化させられるアニメーション特有のよさを体感できるようにする。発想・構想の段階では、アニメーションの特徴を体験的に理解し創意工夫しながら制作できるように、表現したい主題とストーリーがある程度まとまった段階で制作に進ませ、制作を進める中で相互評価などを通して作品を見直すタイミングを作り、ストーリーや構成を適宜見直ししながら作品を完成に近づけるようにする。

5 題材の目標

手描きアニメーションの制作を通して、表現の効果や特徴を理解し感じ取ったことや考えたことをもとに構想を練り、表現方法を創意工夫して表現したり、映像メディアに対する見方や感じ方を深めたりする。

6 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>知画面の中でのモチーフの大きさや動かし方、場面のつなげ方などによる視覚的な表現の要素、造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風で捉えることを理解している。</p> <p>技意図に応じてアプリケーションの特性を生かすとともに、表現方法を創意工夫し、表現の意図を効果的に表している。</p>	<p>発「めぐる」というテーマから感じ取ったことや考えたことを基に、映像メディアの特性を生かして主題を生成するとともに、画面の中でのモチーフの大きさや動かし方、場面のつなげ方などによる表現の要素の働きについて考え、創造的な表現の構想を練っている。</p> <p>鑑映像メディア表現の特質や表現効果などを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めている。</p>	<p>態表主体的に「めぐる」というテーマから感じ取ったことや考えたことを基にしたアニメーション表現の創造活動に取り組もうとしている。</p> <p>態鑑主体的に作品や美術文化の鑑賞の創造活動に取り組もうとしている。</p>

7 指導と評価の計画（全11時間）（授業2時間展開）

時	学習内容	学習活動	評価			
			知	思	主	評価方法
1 ・ 2 ・ 3	<p>1, 導入（3時間）</p> <p>・鉄拳「スケッチ」の鑑賞</p> <p>・制作演習「跳ねるボール」</p> <p>・「跳ねるボール 演出」</p>	<p>●意図に応じてアプリの特性を生かすとともに、表現方法を創意工夫する。</p> <p>・題材の目標を知る。</p> <p>・完成目標の作品を見て、どう制作すればいいのか考えて制作することを通して、アプリケーションの特性について理解する。</p> <p>・ボールらしい動きのイメージに近づけるにはどうしたらよいか、表現効果の働きについて考えながら制作演習①の作品にさらに手を加え、タイトルをつける。(ふわふわ、シュート、投球…等)</p>	<p>技</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>技</p>	<p>発</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>発</p>	<p>態表</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>態表</p>	<p>態表主体的に制作に取り組む表現方法を創意工夫しようとしているかどうかを評価する。【活動の様子、作品】</p> <p>技作品から意図に応じてアプリケーションの特性を生かしているか見取る。【タイトル、作品】</p> <p>発ボールが跳ねる動きのために、ボールの大きさや動かし方について考えているかを暫定的に評価し、5次で再度、評価を行う。【制作途中の作品】</p>
4	<p>2. 作品鑑賞（1時間）</p> <p>・白井美帆「よもつくに」、ライアン・ラーキン「ストリートミュージック」の鑑賞</p> <p>・テーマ「めぐる」を知る。</p>	<p>●表現の特質や表現効果などを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深める。</p> <p>・モチーフの動かし方、場面のつなげ方の2点を中心に鑑賞し、作品から感じ取ったことや、主題と表現の関係や工夫などについて考えたことから根拠を持って批評する。</p> <p>・授業の最後に次時のテーマを発表し、日常生活の中で「めぐる」というテーマを考えたり感じたりする時間をとれるようにする。</p>	<p>知</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>知</p>	<p>鑑</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>鑑</p>	<p>態鑑</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>⋮</p> <p>態鑑</p>	<p>態鑑作品を鑑賞し、映像メディアの表現の特質や表現効果などを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な工夫などについて考え、見方や感じ方を深めているかどうかを評価する。【発言の内容、ワークシート「映像作品鑑賞会」】</p> <p>態鑑主体的に作品を鑑賞して、映像メディアの表現の特質や表現効果などを感じ取るうとしたり、作者の意図や創造的な表現の工夫などについて考えようとするなど学習に取り組む態度を評価する。【発言の内容、ワークシート「映像作品鑑賞会」】</p> <p>知鑑賞の学習活動を通して、主題と表現の関係や、全体のイメージや作風で捉えることを理解しているかどうかを評価する。【ワークシート「映像作品鑑賞会」】</p>

5 本 時	<p>3. 発想・構想（1時間）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマについて考える。 ・主題を生成し、ワークシートに構想を練る。 	<ul style="list-style-type: none"> ●主題を生成し、主題を基に構想を練る。 ・めぐるというテーマから感じ取ったことや考えたことをワークシート絵や文章で表す。 ・生成した主題を基に、どうやって表現するか、ストーリーの組み立てとともにモチーフの大きさや形、動かし方を考えてワークシートに整理したり、アイデアスケッチを描いたりして創造的な表現の構想を練る。 		<p>発</p> <p>---</p> <p>発</p>	<p>態鑑</p> <p>---</p> <p>態表</p>	<p>発「めぐる」というテーマから感じ取ったことや考えたことを基に、映像メディアの特性を生かして主題を生成するとともに、画面の中でのモチーフの大きさや動かし方、場面をつなげ方などによる表現の要素の働きについて考え、創造的な表現の構想を練っているかどうかを暫定的に評価する。</p> <p>【活動の様子、発想&構想ワークシート、作品（途中経過）】</p> <p>態表主体的に「めぐる」というテーマから感じ取ったことや考えたことを基にしたアニメーション表現創造活動に取り組み、映像メディア表現の特質を生かして主題をよりよく表すために創造的に構想を練ろうとする態度を評価する。【発想&構想ワークシート、活動の様子】</p>
6 7 8 9 10	<p>4. 制作（5時間）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動きを意識しながら制作する。 ・相互鑑賞する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●発想や構想したことを基に創造的に表す。 ・発想や構想したことを基に表現方法を創意工夫し、主題を追求して効果的に表す。 ・制作の途中に相互鑑賞を行い、他者の創意工夫を知ったり、表現の意図を説明することを通して作品に対して理解を深めたり考えたりしながら、表現したいものを追求して作品を完成させる。 	<p>知・技</p> <p>---</p> <p>知・技</p>	<p>発</p> <p>---</p> <p>発</p>	<p>態表</p> <p>---</p> <p>態表</p>	<p>知・技 作品から意図に応じてアプリケーションの特性を生かすとともに、表現方法を創意工夫し、表現の意図を効果的に表しているかどうかを暫定的に評価する。【発想&構想ワークシート、作品】</p> <p>発 主題の変化や、動かし方の工夫などの発想や構想を再度見取り、評価する。【作品】</p> <p>態表 主体的に取り組み、創造的に表そうとしている態度を評価する。【作品】</p>
11	<ul style="list-style-type: none"> ・完成作品鑑賞・相互評価 ・題材のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒作品や美術作品を鑑賞し、見方や感じ方を深める。 ・完成した作品を鑑賞し、お互いの作品から感じたことや考えたことなどから根拠を持って批評しあう。 			<p>態表</p> <p>---</p> <p>態鑑</p>	<p>態鑑 主体的に作品を鑑賞して、画面の中でのモチーフの大きさや動かし方、場面のつなげ方などによる表現の要素の働きに着目して感じ取ろうとしたり、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考えようとしているかを評価する【発言の内容・ワークシート】</p>
	<p>〈授業外・題材の終了後〉</p>		<p>知・技</p> <p>---</p> <p>知・技</p>	<p>発</p> <p>---</p> <p>鑑</p>		<p>知・技 完成作品や発想や構想、鑑賞のワークシートなどから評価を再確認し、必要に応じて修正する。【完成作品、ワークシート、アイデアスケッチ】</p> <p>発 発想や構想の段階におけるワークシート等を完成作品と併せて主題の変化や配色計画などを再度見取り、必要に応じて修正する。</p> <p>【完成作品、ワークシート、アイデアスケッチ】</p> <p>鑑 作品の視点やモチーフの動きなどに着目してよさや美しさを感じたり、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深められたりできているかを見取り評価する。【ワークシート「相互鑑賞会」】</p>

8 本時案

(1) 本時の目標

テーマ「めぐる」をもとに何を描くか考え、ストーリーや動かし方の構想を練ろう。

(2) 観点別評価規準

思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>【発】「めぐる」というテーマから感じ取ったことや考えたことを基に、映像メディアの特性を生かして主題を生成するとともに、画面の中でのモチーフの大きさや動かし方、場面のつなげ方などによる表現の要素の働きについて考え、創造的な表現の構想を練っている。</p>	<p>【態表】主体的に「めぐる」というテーマから感じ取ったことや考えたことを基にしたアニメーション表現の創造活動に取り組み、映像メディア表現の特質を生かして主題をよりよく表すために創造的に構想を練ろうとしている。</p>

(3) 準備物

iPad, モニター, ワークシート

4 学習の展開 (5時間目/全11時間)

	学習活動	指導上の留意事項 (◇) (◆「努力を要する」状況と判断した生徒への指導の手立て)	評価規準 【観点】 (評価方法)
導入	<ul style="list-style-type: none"> 前時を振り返り、本時の目標を確認する。 	<p>◇前時の最後に提示された「めぐる」というテーマから主題を生成し、構想を練ることを伝える。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>テーマ「めぐる」をもとに何を描くか考え、ストーリーや動かし方の構想を練ろう。</p> </div>	
展開	<ul style="list-style-type: none"> テーマについて考え、主題を生成する。 表現の構想を練る。 他者のワークシートを見る。 (構成が早く決定した生徒、作りながら考える生徒のみ) 制作する。 	<p>◇ワークシートに「めぐる」について考えたことや感じたことを絵や文字でかき出す。 ◆具体的な「めぐる」のイメージをいくつか提示し、(例:「名所めぐり」「干支」「循環」など) ほかにも日常生活や想像、経験などを振り返って「めぐる」という言葉を聞いたり感じたりした場面がないか思い起こさせる。</p> <p>◇ワークシートのマスを埋める形で主題がどのようにメタモルフォーゼするのかストーリーを考えさせる。 ◆主題について再度見つめて考えさせたり、以前に鑑賞した作品の印象に残っているシーンを思い出させたりする。また、ワークシートに囚われず、考えついたものの中から試作品を作るように勧め、制作と構想を行き来しながら考えさせたりする。</p> <p>◇授業の途中で、発想や構想ができていない生徒をピックアップし全体に提示することで、自分の構想を見直させたり、表現に生かしたりさせる。</p> <p>◇本時中は主題・構成をじっくり考えてよい時間であると伝える。</p>	<p>【態表】 ワークシート, 活動の様子 【発】 活動の様子, ワークシート, 作品 (途中経過)</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> 次時への見通しを持つ。 	<p>◇本時で構想まで決まらなかった生徒については、ワークシートを持ち帰らせ家で考えさせる。</p>	

生徒の例

【発】自分の考えたことや感じたことについて絵や文字を使ってかき出し「めぐる」のイメージを広げることができている。

【構】絵や文章でストーリーをまとめ、矢印や文章で視点や動かし方、繋げ方のイメージを膨らませて構想を練っている。