

1 題材名 4コマアニメーションをつくろう

2 題材の目標

- コンピュータによるアニメーション表現に興味をもち、主体的に取り組もうとする。
(美術への関心・意欲・態度)
- 自分なりの主題をもち、色・形・画面構成・動き・展開の構想を練ることができる。
(発想や構想の能力)
- コンピュータやソフトの機能を効果的に使い、自分の表現意図に合う方法を工夫するなどして、創造的に表現することができる。
(創造的な技能)
- 他の生徒の作品のよさや工夫などを感じ取り、味わうことができる。
(鑑賞の能力)

3 題材について

中学校学習指導要領解説美術編（平成20年9月）では、映像メディアの活用について、大きな発展性を秘めており、その特性を生かして、積極的な活用を図るようにすることが大切であると述べられている。またコンピュータの特長は、「何度でもやり直しができたり、取り込みや貼り付け、形の自由な変形、配置換え、色彩換えなど、構想の場面での様々な試しができることにある。そのよさに気付かせるようにするとともに、それを生かした楽しく独創的な表現をさせることが大切である。」とある。次の世代を担う子どもたちにとって、コンピュータの活用能力は、ますます日常的に欠かすことができない能力になると考える。

本校3年〇組の生徒は明るく穏やかな生徒が多く、与えられた課題に真面目に取り組むことができる。人間関係も良好で、互いに教え合ったり、意見を交換したりすることができる学級である。しかし、美術に苦手意識をもち、発想の段階から先に進めることができなかつたり、制作の過程で失敗したり困難を感じたりして、あきらめてしまいそうになる生徒もいる。

本題材はコンピュータを使って、簡単なアニメーションを制作する題材である。アニメーションは生徒にとって慣れ親しんでいる身近な表現形式であるが、制作にはデザイン性、アニメーションの動き、ストーリー展開など、様々な要素の組合せを考える必要がある。コンピュータの特長を十分に活用して、生徒が主体的に制作を進めながら、発想や構想を発展的に高めていけるような学習過程が必要であると考え。また、インターネットの検索機能を利用して、優れたデザインや参考になる画像を鑑賞したり、気に入ったデザインやアニメーションの動きになるまで試行錯誤を繰り返したりすることで、生み出した主題を主体的に広めたり深めたりできるようにしたい。さらに、生徒同士が交流しながらそれぞれの表現を認め合い、高め合うことのできる鑑賞活動を学習の過程に位置付ける。生徒同士の学び合いを通して、制作過程にある作品の発想を広げたり深めたりすることができ、一層の創意工夫が生まれるのではないかと考える。

4 評価規準

美術への関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
表現 主体的に主題を生み出し、構想を練ろうとしている。 鑑賞 作者の表現意図や心情、アニメーション表現の工夫、そのよさや美しさなどを主体的に感じ取ろうとしている。	発 色・形・画面構成・動き・展開などを工夫し、心豊かに表現する構想を練っている。 [観察・ワークシート・作品]	創 コンピュータやソフトの機能を生かし、試行錯誤しながら発展的に作品制作を進めている。 [観察・作品]	鑑 造形的なよさや表現の工夫、作者の心情や表現意図などを感じ取り、味わっている。 [観察・ワークシート]

5 指導計画 (10 時間扱い)

次	時	学習活動及び内容	関心	発構	創造	鑑賞
1	1	題材について知る。 ・参考作品を鑑賞し、作品制作に対する意欲をもつ。 ・演習を通して題材の理解を深め、自分なりの主題をもつ。	○	○		
2	1	作品の構想を練る。 ・主題を基に作品の構想を練り、絵コンテを描く。		○		
3	3	作品を制作する。 ・色・形・画面構成・動き・展開を工夫し、制作する。		○	○	
4	1 本時	中間発表会をする。 ・グループで作品を相互鑑賞し、感想・意見・助言等を交換する。				○
5	3	作品を制作する ・動きの速さや展開のリズムなどを調整して仕上げる。		○	○	
6	1	鑑賞会をする。 ・作品を相互鑑賞して感想・意見等を伝え、評価し合う。				○

6 本時の学習

- (1) 目 標 主体的に作品を鑑賞し、表現の工夫、作者の心情や表現意図などを感じ取り、味わうことができる。
- (2) 準備・資料 参考作品、ワークシート、コンピュータ、プレゼンテーションソフト、スクリーン、プロジェクター 等
- (3) 展 開

分	学習内容及び活動	指導上の留意点と支援 評価
5	・本時の学習課題をつかむ。 中間発表会…お互いの作品を鑑賞し合い、感想・意見・助言を交換しよう。	・これまでの制作活動を振り返り、中間発表会の目的や活動内容、注意点を説明する。 ・友達の作品のよさや表現の工夫に注目するように呼びかける。
20	・5人～6人グループでそれぞれの作品を鑑賞し合い、作品の感想・意見・助言等を友達のワークシートに記入する。	・鑑賞の観点を提示し、作品に対する感想や意見、助言等を具体的に書くように指示する。 〔・デザイン性（色・形・画面構成等） ・アニメーションの動き ・ストーリー性・展開〕 ・活動が進まない生徒には、ヒントとなる言葉を示したり、問いかけをしたりすることで鑑賞活動を促す。
10	・もらったコメントを読み、友達の作品を鑑賞した感想や自分の作品に生かしたいことなどをまとめる。	・感想・意見・助言等を交換することで、共感したり表現の工夫を共有化したりし、自他の作品のよい点や課題点を発見できるように支援する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">◎表現の工夫、作者の心情や表現意図などを感じ取り味わっている。 (鑑賞の能力〔観察、ワークシート〕)</div>
		・よく書けているワークシートを実物投影機でスクリーンに映し紹介する。

10	・特徴的な作品として取り上げられた制作者は、全体に向けて発表する。	・特に生徒からの支持が高かった作品を数点選び、作品をスクリーンで上映し、グループや作者からよい点や工夫点、課題点などを発表させる。
5	・本時のまとめをする。	・活動を振り返り、よかった点や課題を伝える。 ・マウスやキーボードを整え、机上进行を整理させる。