第１学年Ａ組　美術科学習指導案

日　時　　令和５年 11 月４日（土）第２限
場　所　　美術室（教室棟２階）
指導者　　石田　國代

１．主題（単元・題材）名　　「棒人間に魂を」メディア表現

２．目標

(1) 被写体の形や動き・撮影媒体などの特性を生かし，意図に応じて工夫してアニメーションで表す。〔知識及び技能〕

(2) アニメーション表現として発想したことなどを基に主題を生み出し，適切で伝わりやすく，面白さや意外性を生み出す表現の構想を練る。〔思考力，判断力，表現力等〕

(3) アニメーション作品を鑑賞し，形や動きの組み合わせでできる表現や作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして，意識を高め，見方や感じ方を広げ面白さを感じ取る。〔思考力，判断力，表現力等〕

(4) 美術の創造活動の喜びを味わい，主体的に他者を意識した楽しいアニメーションを作るために，効果的に伝えることなどを基に表現したり鑑賞したりする学習活動に取り組もうとする。〔学びに向かう力，人間性等〕

３．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
知 素材や被写体の性質を捉え，また，形や動き，場面のつなぎ方などの視覚的な特徴などを基に，見立てたり，面白さなどと関連付けたりして，アニメーション全体の作風で捉えることを理解している。 技 材料や道具，タブレット端末アプリケーションなどの生かし方を身に付け，意図に応じて表現方法を工夫し制作の順序などを総合的に考えながら，見通しをもってイメージをアニメーションで表している。	発 「棒人間に魂を込めた」アニメーションを作るために，伝える相手や内容，面白さ，想像したことなどから主題を生み出し，分かりやすさと面白さなどとの調和を考え，表現の構想を練っている。 鑑 アニメーションの調和のとれた面白さなどを感じ取り，作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして，意識を高め，見方や感じ方を広げている。	態表 仲間とともに美術の創造活動の喜びを味わい，主体的に楽しく感じ取ったことや考えたことなどを基に構想を練り，意図に応じて創意工夫し見通しをもって表現する学習活動に取り組もうとしている。 態鑑 美術の創造活動の喜びを味わい映像的なよさや面白さを楽しく感じ取り，主体的に作者の心情や表現の意図と工夫などについて考えるなどの見方や感じ方を広げる鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

４．STEP との関わり

（1）美術科としてのとらえ

日々進化していく情報社会の中で，私たちはスマートフォンやタブレット等の情報機器を通して，新しく配信された画像や映像をいつでも見ることができるようになり，日常生活の中にもこのような環境が浸透している。写真や動画といった映像メディアは，文字のみの情報より効果的に分かりやすく相手に伝えたい情報を伝えることができる。しかし，それらの情報を受動的に捉えるだけでなく，【じっくり・いろいろ】自分でより良く選択し判断する能力や，様々なメディアを活用して，自己の表現に生かす能力【アイディア】【問題解決】を養うことが求められている。

最近の STEP では，ポスターや映像メディアを使って物事をより効果的に【伝達・発信】しようとする班が増えてきている。映像機器の取扱いの簡便さなどを考慮し，題材は計画的に実施していきたい。また，生徒の機器の操作能力や表現に関する実態把握にも努め，STEP での活用経験なども考慮していくことが大切である。

（2）育成したい資質・能力について

中間合評会や合評会などで相互鑑賞を行い，自他の作品を観返すことで，制作を【振り返り】【じっくり・いろいろ】思考する。ペアおよびグループ制作時に，一人ひとりが助け合うことで発揮される【協働】，アニメーション合評会に向け必要な表現，鑑賞する相手に配慮されたアニメーションの【伝達・発信】撮影・編集の構想を練る際には【アイディア】【問題発見】【問題解決】の資質・能力が育成されると考える。特に，【アイディア】【振り返り】【伝達・発信】【協働】の資質能力の育成を重点的に図りたい。

５．題材について

本題材では，アルミの棒で棒人間を作り，KOMA KOMA というアプリケーションを使い，棒人間を登場させたコマ撮りアニメーションを制作する。アニメーションとはラテン語で魂を意味する“animus（アニムス）または，anima（アニマ）”という言葉からきている。棒人間（ぼうにんげん）とは、人体を極端にデフォルメし、手足を棒のように表現したキャラクターである。本題際の中心は，アプリケーションを使い，この単純化された人体を位置や形などを少しずつ変化させながら撮影した画像を連続して再生することによって躍動感を生み出し，画面の中の棒人間に魂を吹き込んだかのような動きを作り出す制作活動である。生徒は，その基本的な原理を理解しながら，表現方法を工夫して制作していく。棒人間を登場人物として，夢のようなシュールなストーリーまたは，日常的な場面を描くなど，どのようなストーリーを創造するのか多様なアイディアが期待できる。また，タブレット端末を用いたコマ撮りアニメーションの制作では，映像メディア表現にも高い興味や関心を示し，意欲的に取り組むことが予想されることから，絵や彫刻とは違い，何度も撮影し直したり構図の変更ができたりするというデジタル表現の特性に触れさせるとともに，日常的に行っている写真撮影の効果的な技法を学ばせ，今後の生活の中や STEP の活動に生かせる力を身に付けさせるものと考える。発想・構想・計画・制作から完成に至る過程での話し合いを重視し，お互いの思いや考えを伝え合える雰囲気づくりを大切にしていきたい。

６．指導について

映像メディアによる表現の特徴から総合的に判断すると，個人による活動が中心になりがちになることが予想されるが，教師による指導に加え，グループの仲間からの感想や助言をもらうことにより，より多角的な視点から学ばせる文脈を多く設定していく。生徒たちの表現意図を踏まえながら，的確な助言や指摘をできるようにしていく。KOMA KOMA を用いた基本的な技法を使う題材であるため，棒人間の動きによる表情や構図，背景など様々な要因から，面白い表現をイメージしストーリーを構想させ実現できるようにしていきたい。 また，ロイロノートでテキストを差し込んだり，録音したりと簡単な編集ができるので観る相手に伝わりやすくするため有効的な表現を選ばせながら制作させることができる。作品には主題となるタイトルを設けさせ，制作者としての狙いや意図を明確にしながら，グループで構想を練り合う活動を大切にし【アイディア】，映像メディアで表現する喜びを味わわせたい。また，他者の視点を意識したアニメーションとなるよう【発信・伝達】，客観的に振り返る合評会を催し【振り返り】の資質・能力を培っていく。ペアワークやグループワークの必然性を高め，【協働】の資質・能力の表出を期待したい。

７．指導と評価の計画（全 14 時間）　　○「評定に用いる評価」●「学習改善につながる評価」

時間	□ねらい　■学習活動	評価の観点			評価方法	育成したい資質・能力
		知	思	態		
第１時	□アニメーションについての知識を得る。棒人間の素材を知り制作する。 ■様々な参考作品を鑑賞し，アニメーションの基礎的な理論を確認する。アルミニウムの棒で棒人間を制作する。	●		●	●活動の様子 ●作品 （棒人間）	【根】 【じ】
第２時	□KOMAKOMA の機能とコマ撮りの表現を理解し制作する。 ■KOMAKOMA の機能を使い，どのような表現ができるのか模索しながら個人で撮影し作品を制作する。	●	●		●活動の様子 ●作品（個人）	【根】 【じ】 【発】
第３時	□他者の表現の面白さや表現の工夫に気づき，改善点を考える。 ■中間合評会をし，改善点を修正する。		●	●	●活動の様子 ●作品（個人） ●ワーク シート	【振】 【ア】 【発】
第４時	□改善点を活かし，班でテーマを決定し，ストーリーを構想する。 ■改善点をふまえ班の仲間とストーリーを構想する。		●	●	●共有ノート ●作品（班） ●活動の様子	【ア】 【解】

第 5 時	□撮影時を想定しながらストーリー展開、画面の構図などを構想する。 ■アニメーションの絵コンテ（設定）を描く。		●	●	●共有ノート ●作品(班) ●活動の様子	【ア】 【伝】
第 6 時	□撮影時を想定しながらストーリー展開、画面の構図などを構想しながら撮影セットを制作する。 ■撮影するためのセットを制作する。		●	●	●共有ノート ●作品(班) ●活動の様子	【ア】 【伝】 【協】
第 7 時 【本時】 ～ 第 9 時	□人の動きを捉え，躍動感が伝わるようにセットや撮影方法を工夫する ■棒人間を動かして，KOMA KOMA で撮影し，アニメーションを制作する。		●	●	●共有ノート ●作品(班) ●活動の様子	【振】 【ア】 【伝】 【協】
第 10 時	□他班の表現の面白さや表現の工夫に気づき，次の制作の改善を考える。 ■班の仲間と共に作った作品の中間合評会をし，アニメーション制作の続きをする。		●	●	●共有ノート ●作品(班) ●活動の様子	【振】 【発】
第 11 時 ～ 第 13 時	□鑑賞時に気づいたことを取り入れ，改善する。 ■班の仲間と共に KOMA KOMA を使って，アニメーション制作をする。		●	●	●活動の様子 ●作品(班)	【解】 【伝】
第 14 時	□鑑賞時に気づいたことを取り入れ，改善する。 □他者のアニメーションの面白さや表現の工夫に気づく。 ■班の仲間と共に KOMA KOMA を使って，アニメーションを完成させ，振り返りをする。		●	●	●活動の様子 ●作品(班)	【解】 【伝】 【協】
授業後	（授業後，作品等を見て評価）	○	○	○	○ワーク シート ○振り返り シート ○作品 （班/個人）	【伝】 【ア】

※育成したい資質・能力の表記は省略した名称で記述している。

根拠　⇒　【根】，じっくり・いろいろ　⇒　【じ】，　アイディア　⇒　【ア】

問題発見　⇒　【発】，　問題解決　⇒　【解】，　振り返り　⇒　【振】

協働　⇒　【協】，　伝達・発信　⇒　【伝】

８．本時の指導

(1) 目標

① 被写体の形や動き・撮影媒体などの特性を生かし，意図に応じて工夫してアニメーションで表す。
〔知識及び技能〕

② アニメーション作品の形や動きの組み合わせでできる表現や観る人に伝える工夫などについて考え構想を練る。〔思考力，判断力，表現力等〕

③ 班の仲間とともに美術の創造活動の喜び味わい，主体的に他者に伝わるアニメーションの面白さなど感じ取り，作るために考えた表現の学習活動に取り組もうとする。
〔学びに向かう力，人間性等〕

(2) 指導計画（50 分）本時 7 時／全 14 時間

学習活動	○指導上の留意点　◆評価	育成したい資質・能力
（授業開始前） 必要なものを準備する。	○制作にスムーズに入れるよう，準備をさせる。（棒人間・練り消しゴム・釣り糸など）	
1．前時の振り返り。	○前時までの制作を想起させ振り返り，自分の班での困り事などをこれからどのように解決していくか共有させ，見通しをもたせる。	【振】
2．アニメーションの例を観て工夫されている点を考え，共有する。	○工夫前と少し工夫を加えた動画を比較させ，工夫した点と更にできるところを考えさせる。 ○工夫した点，更に工夫できる点を班で話し合い，共有する。（時間があれば，全体で共有し，ロイロノートで編集したものを観せる。）	【ア】
3．本時の課題を知る。		
【課題】　棒人間に魂を込めるため，伝えるためには何が必要か考えて撮影しよう。		
4．班でアニメーション制作をする。	○ここからの制作では，人間らしい躍動感や面白さ，また分かりやすさや伝わりやすさ等のための工夫をしていくように伝える。 ◆上手く工夫しているか見取り，悩んでいる班には，撮影方法や被写体について，棒人間の動かし方，コマ数等考えさせる。（知） ◆観る人に伝える工夫などについて考え，表現の構	【ア】 【協】 【伝】

	想を練っているか見取り，悩んでいる班には，撮影したものを観返すよう伝え，改善のヒントとなるような動画を観せる等する。（思） ◆改善点を見つけ出し，新しいアイディアを生み出し表現しようとしているか見取る。（態）	
5．振り返り一言アンケートに記入。（時間があれば）	○次時で気を付けること，改善しようと思っていることを一言記入する。	【振】
6．作品を提出する。次時の活動について確認し，片づける。	○ロイロノートへ作品を提出させる。 ○次時も，振り返りから初め，班作品の制作の続きをすることを伝える。 ○棒人間や他の撮影に使うものをかごに入れさせる。	