

1. 教科として大切にしていること

中学校学習指導要領では、美術科の目標として「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を育成することを目指す」、「造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする」とある。本校美術科では個の感性を出発点としながら、美術ならではの造形的な見方・考え方を獲得していくことで、生徒自身が表現または鑑賞しようとするものに意味や価値を与えていく創造力が大切であると考えている。上記のような目標の達成や力を得るために次の3つのことを大切にしている。

(1) 持続して取り組みたいと思えるような魅力ある題材（課題）設定を前提とする。

- ・生活の中の経験や既習の知識や技能を使いながらも新たな意味や価値を創造し、アイデアを盛り込めるような題材であること。
- ・1年間を通して関連性をもたせながら、生徒がテーマ設定できる題材であること。
- ・描写など技術的な表現が苦手でも、自らの工夫次第で表現を楽しめる題材であること。

(2) 個人制作であっても、相互鑑賞の時間を確保する。

- ・制作中には表現に迷ったり、行き詰まったりするため、途中に合評会の時間を設ける。そして、自他の作品を客観的に振り返り、他者の経験や価値観などを共有することで、自分に合う工夫の糸口をみつけられるようにする。

(3) 「粘り強い取組を行おうとする」「自らの学習を調整しようとする」視点を共有する。

- ・学習の仕方として(1)(2)もふまえ大切なことを以下のようにシラバスに記載し取り組んでいる。

《準備・片づけ》

- ・次回の授業は何をするのか把握し、事前に準備物を考えて用意し、忘れないようにしよう。
- ・制作時間を確保するために、チャイム前に教室移動を行い授業の見通しをたて準備をしておこう。
- ・道具を大切に使い、後片付けと清掃もしっかりしよう。

《制作》

- ・自分のイメージを表現するために、色、形、材料・道具の使い方など工夫し自分の表現方法を見つけよう。
- ・制作を諦めずに、最後まで完成させ、提出期限を守ろう。そのために、計画的に進めることを心がけよう。

《表現・鑑賞》

- ・自他の作品の良いところを見つけられる「感じる力」を身につけ見方・感じ方を広げ、深めよう。
- ・友だちやアーティストの作品の美しさや面白さを見つけ、自分の制作活動に活かそう。
- ・アイデアスケッチでは、頭の中に浮かんだイメージが曖昧でも素直に感じ取り、間違ってもよいので試しながら少しずつイメージを作り上げていこう。
- ・新しいアイデアが出てこない時は、いろいろな人の作品をみたり、資料を探したりしてみよう。

《振り返り》

- ・具体的に振り返り，学びの足跡をしっかりと残しておこう。（わかったこと，大切だと思ったこと，他の分野や将来に結びつくこと，解決方法や改善点，工夫したこと，失敗したこと，成功したこと等）
- ・学習した知識と技能は確実に身につけて，いろいろな場面（美術以外でも）で使えるようにしよう。

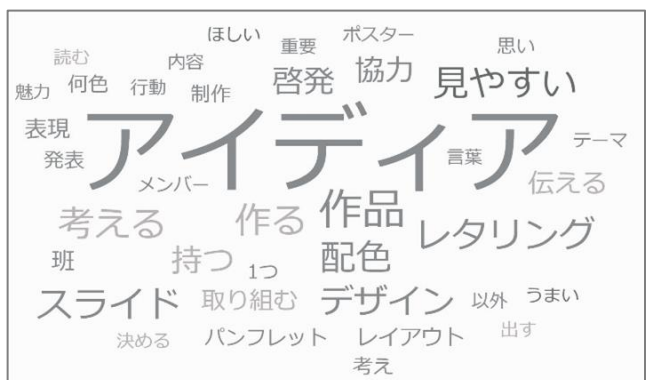
上記の《表現・鑑賞》のところで記したアイディアスケッチは，言語や図，タブレット端末，さらにはブレンストーミングやマインドマッピングなどの手法に類するものも含む。生徒らが課題発見・解決に用いる教具や手法等を効果的に活用することは，主題を生み出し，思考・発想することにつながる。また将来汎用的に他分野でも利用できる。

2. 教科研究のあゆみ

本校の研究テーマについて	研究テーマと美術科のかかわり
第 29 次研究テーマ 2017～2018 年度 社会の変化に対応できる生徒の育成 サブテーマ 対話的な学びを通じて資質・能力が伸びる授業	・社会的な事象と関連づけた題材設定（教科横断的な課題・合科課題） ・他者を意識した表現・鑑賞の活動 ・対話の中で問題発見・問題解決していく力の育成 ・与えられた状況・条件の中で新しいものを創造していく力の育成 ・生徒自身の目標や変容をとらえやすくしたルーブリック（題材の留意点）の提示
第 30 次研究テーマ 2019～2020 年度 社会の変化に対応できる子どもの育成 サブテーマ SDGs 核に資質・能力が伸びる取組をめざして	・前次研究までのかかわりを 8 割ほど踏襲しながら，前次研究の課題であった研究の成果を見取る分析・検証の機会を増やしてきた。【生徒の姿とアンケート】 ・資質・能力の育成に，報機器を扱ったメディア表現の授業を取り入れた。

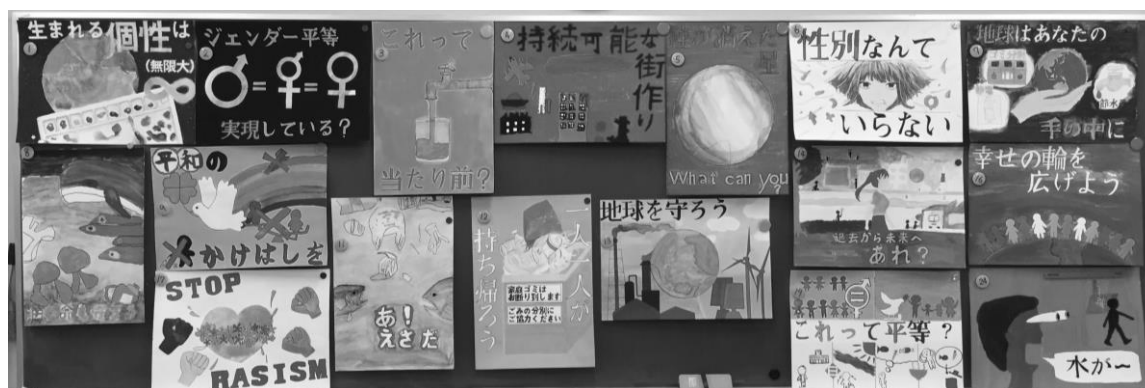
「社会の変化に対応できる生徒の育成」をテーマとし研究が始まった第 29 次（2017～2018 年度）から，本次研究まで美術科では，将来生徒たちが生活や社会の中で活用できる汎用的な資質・能力を身に付けることを肝要としてきた。また生涯学び続けられるよう表現や鑑賞の学びを通して造形的な見方・考え方を培い，得た知識や技能をどのように活用するのかを学んでいくことを重要としている。

文部科学省が構想している Society5.0 に向かっていく中で情報機器を取り扱うことが常態化している。生徒たちが生きていく未来は，情報だけにとらわれず，人間らしい感性豊かで自由な発想をし，イメージをより具体的にしながら新たなものを生む創造力が求められる。教師は今後も，授業という限られた時間の中で，教具や材料の特性を生かし，使い，どのように表現させていくかを考えていく必要がある。また，生徒たちの限りのない発想力・表現力を引き出させ，自己決定をさせながら表現させていくことも大切である。予測不可能な状況の中でも新しい美術的価値を生み出していく力を，美術に関わる様々な活動の中で育成していかなければならない。



らに高められるものと考えてる。

下の写真は美術科の授業で制作したポスターである。自らの興味関心をより深く研究する時間であるSTEPでの活動を通して、生徒たちそれぞれがSDGsに関わる様々な課題について興味関心を抱き、描かれたものであることがわかる。STEPの活動を行うことによって、授業の中だけでは考えていくことの難しいSDGsの課題にも触れることができ、美術での作品制作にも生かされていると言える。



4. 実践例

(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・技能]
- ②アニメーションを制作する際、発想したもの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]
- 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、適切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、形や動きなどの特徴などを基に、見立てたり、面白さなどに関連付けたりして、全体の作風で捉えることを理解している。	発 伝える目的や条件などを基に、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	態表 美術の創造活動の喜びを味わい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

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などを身に付け、意図に応じて工夫し見通しをもってアニメーションで表している。	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。	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楽しく映像的なよさや面白さを感じ取り、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各教科としてのとらえ

高度を増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、新しい画像や映像の配信をいつでも見ることができ、日常生活の中にも情報機器の使用が浸透している。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、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しようとする班が増えてきている。映像メディア機器の取扱いの簡便さなどを考慮し、この題材による指導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把握してお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、一人ひとりが必ず助け合うことで発揮される「協力・協働」、アニメーション合評会に向け必要な表現【伝達・発信】、鑑賞する相手に配慮されたアニメーションの撮影・編集を考えられる【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】の資質能力の育成を重点的に図りたい。

（５）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きたい。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きたい。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、テロップを入れたり、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に活用させていきたい。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、グループで練りあう活動を大切に、

映像メディアで表現する喜びを味わわせたい。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。

(6) 指導と評価の計画 (全 13 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させ、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】
第 2 時	□人の動きを捉え、躍動感が伝わるように材料や撮影の仕方を工夫する。 ■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。	●	●		●活動の様子 ●作品(個人)	【ア】 【協】 【伝】
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】 【伝】 【ア】 【協】
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。 ■改善した作品(個人)を観て、それ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	【振】 【根】 【ア】 【協】
第 5 時	□班でストーリーを構想し、人の動きを捉えながら、躍動感や面白さが伝わるように被写体となる物や撮影の仕方を工夫する。 ■班でストーリーを構想しながら、共に KOMA KOMA を使って、アニメーション制作をし始める。	●	●		●共有ノート ●作品(班) ●活動の様子	【ア】 【根】 【協】
第 6 時 (本時)	□人の動きを捉えながら、躍動感や面白さが伝わるように被写体となる物や撮影の仕方を工夫する。 ■共に KOMA KOMA を使って、アニメーション制作をする。	●	●	●	●共有ノート ●作品(班) ●活動の様子	【ア】 【根】 【協】 【伝】
第 7 時	□他班の表現の面白さや表現の工夫に気づき、次の制作の改善点を考える。 ■班の仲間と共に作った作品の中間合評会をし、制作の続きをする。		●	●	●活動の様子 ●作品(班) ●ワーク シート	【振】 【ア】 【伝】

第 8 時 ～ 第 12 時	□鑑賞時に気づいたことを取り入れ、改善点する。 ■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）	【ア】 【伝】 【協】
第 13 時	□鑑賞時に気づいたことを取り入れ、改善点する。 □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る。 ■振り返りをする。		●	●	●活動の様子 ●作品（班） ●振り返りシート	【振】 【ア】 【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】

（７）本時の指導

①目標

- ・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・理解〕
- ・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〕
- ・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アニメーションを作るために、適切に伝えることなどを基に表現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〕

②指導計画（50 分）

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）	【振】
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。	
2. アニメーションの例を観て改	○棒人間の動きを細かく刻んだコマ撮りのものと棒人間	【根】

善点を考え、共有する。 3. 本時の課題を知る。	があまり動かず移動している動画を比較させる。 ○改善点を班で話し合い、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。）	
【課題】 より棒人間に魂を込める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。 ◆改善点を見つけ出し、新しいアイデアを生み出し表現しようとしているか見取る。（態） ◆観る人に伝える工夫などについて考え表現の構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しながら考えるよう伝える。（思） ◆上手く改善しているか見取り、悩んでいる班には、撮影方法や被写体となる棒人間の動かし方やコマ数等考えさせる。（知）	【ア】 【協】 【伝】
5. 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。 ○次時は、班の作品の中間合評会をし、その後班での制作の続きをすることを伝える。 ○棒人間に付箋をつけ、練り消しゴムなどかごに入れさせる。	

④生徒の姿



⑤作品について：「棒人間に魂を」コマ撮り動画 1年生徒が合評会で選んだ作品①②③

（授業で作成したアニメーション動画あり。別紙より QR コードを読み込んで視聴してください。）

作品を選んだ理由を記述したものの抜粋：

作品①へのコメント

- ・寝ている時に「Z z」が入っていて、今寝ているんだな、とかその物の状態がわかりやすかった。
- ・棒人間の動きと効果音がぴったりで、棒人間の動きが「中に人間がいるのか？」っていうぐらい自然だった。
- ・紙に棒人間を描いて出てきた時びっくりしている様子、食べている時に食べたものがどんどんなくなっていくのや、ハサミが出てきた切られそうな時も逃げようとしているところが本物の人間みたいだった。
- ・棒人間がえんぴつで描く、絵からワープするなど、コマ撮りじゃないと表せないようなシーンが沢山あった。
- ・鉛筆で線を描いてるところまでちゃんと撮っていて、かなりの枚数を撮影したんだろうなということがわかった。

作品②へのコメント

- ・インクを鉄砲から出す時と同時にインクが床に落ちる効果音が流されたのでリアルさが増した。
- ・棒人間からイカに変身するのはコマ撮りの技。自分がしているゲームを棒人間で表していて感動した。

作品③へのコメント

- ・テスト前日に寝てしまったりなどのアルアルなどで人間味が伝わってきたり、アフレコでわかりやすい。
- ・棒人間の住む世界がよく作り込まれていた。

その他の作品へのコメント

- ・棒人間が驚いたり怖がったりするとそれに合わせて BGM や効果音に変化したりコマ撮りをしているカメラが棒人間をアップしたり停止したりなど 棒人間の心情に注目しながら撮って工夫しているということが伝わってきた。
- ・物の中から棒人間が現れたり、パスタがどんどんなくなっていくりするなどの「消す」「出す」のコマ撮り表現技術がいっぱい使われていて良かった。カメラの縁に合わせてカメラのアングルを調整している。
- ・家を順番に作っていく光景や、家ができた後の話(家が風に飛ばされた)の時に棒人間たちが大コケするところも凄く不自然なく棒人間たちが動かされていて、内容が凄く分かりやすく伝えられていて凄く見ていて面白い作品でした。
- ・巨人になるシーンで遠近が上手に使われていて、進撃の巨人を知らない人でも巨人になったとわかりやすかった。

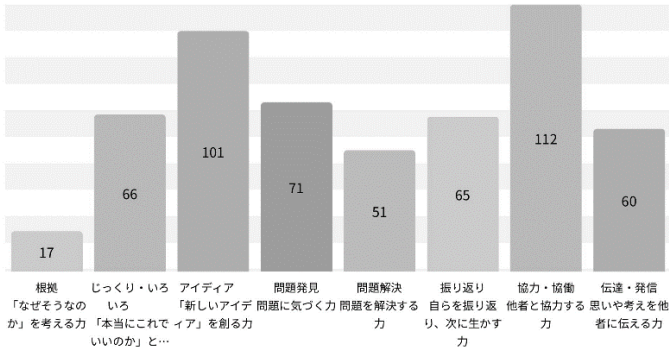
(8) 実践後の振り返り

コマ撮りアニメーションを制作の課題が生徒たちの興味関心を引いたのか、生徒同士が意欲的に共同制作に取り組む姿があった。生徒たちは、まず三次元の動きを意識した多種多様な表現方法(消す・点滅・瞬間移動・遠近を使った大小の表現・通り抜けなど)のどの方法を用いるか考えていった。普段使っている二・三次元の表現方法が通用しないことや、50分という短い時間で制作させたことで、各グループが計画的に制作を続けることは困難であった。しかし、今までにない表現や見方・感じ方を展開できた生徒が多く見受けられ、後の振り返りでも、グループでアイディアを共有することで、発想がより広がったと考える生徒が多くいた。また、中間合評会では他の班の作品や自分の班の作品を客観的に鑑賞することで、使用している技法などについて生徒同士が評価し合い、問題点を見つけ改善しようとする姿が多く見られた。

課題としては、①「問題発見・解決の時間を早めに確保すること」、②「時間を意識させること」、③「教師のファシリテートをどうしていくか」の3点である。

限られた時間の中で作品を完成させていくには、教師、生徒ともに見通しをもって授業を行っていかなければならない。良い作品を完成させるためには、「問題を発見し、解決するための時間」は必要であると考えられる。そのため、早めに合評会を開くことを今後考えていきたい(①)。また作品を完成させるには、ある程度の時間を要する。そして今回のような課題には、試行をし、場合によっては修正、再度試行するといった時間も必要となる。構想したことが時間内に制作可能なのか、使用する材料はこれでいいのかなど、常に時間を意識することを大切にして制作させていきたい(②)。最後に、教師のファシリテートである。教師の「問いかけ」により、その後の生徒の取組や作品の完成度に変化が生まれることがある。知識・技能について問うていくなど、生徒の進捗状況も見ながら適切な「問いかけ」を心がけていきたい(③)。

5. 成果と課題



右の図は、昨年度末1・2年生を対象にした美術科アンケートで、「美術とSTEPはどのようなところでつながっていると感じたか。」という質問に対しての記述をテキストマイニングしたものである。「スライドなどの資料をつくるとき」、「配色や文字のデザインなどを工夫して視覚的に相手に見やすく、伝わりやすくするために考えること」、「班の人と話すことで、アイディア・発見・解決につながった」、「アイディアを考えるとき美術で学んだことを活かしている」達・発信】については意識していることが分かった。【アイディア】【協働】の資質・能力の数値や意識が高い、きたことや、作品を作る際に【アイディア】が必要と

一方、【問題発見】【問題解決】【振り返り】などについての記述は少ないが、実際の授業の様子では、これらの力を発揮している姿もあった。例えば、合評会を行った際に、問題点や疑問に思った点などについて意見交流する場面があり、そこから改善に向けてグループでコミュニケーションを取り合いながら制作を進めていく姿である。まさに、合評会で自分たちの作品を【振り返り】、【問題発見】から【問題解決】に向けて動いていたのだが、生徒たちにはそのような意識はなかったのだろう。それは、生徒のアンケートへの記述が少なかったことにもつながっている。今後は、資質・能力について生徒たちに意識させるためのコミュニケーションをさらに増やしていきたい。

未来の社会に生きる生徒たちが、いろいろな人と関わりながら、その時の状況や身の回りにあるものに新しい価値を見出し、新しいものを創り上げていけるように8つの資質・能力を育成できるようこれからも取り組んでいきたい。

左のグラフは、昨年度末1年生を対象とした美術科アンケートにて、「美術科の授業を通じて、どんな資質・能力に変容があったと感じますか。(複数回答可)」と問うたものである。1年生では、実践例で挙げたアニメーション動画の共同制作をしていたためか、多くの生徒が【協働】【アイディア】の2つの資質・能力に変容があったと感じているという結果になった。



〈参考文献〉

MO 文部科学省 (2017):『中学校指導要領 (平成 29 年告示) 解説 美術編』日本文教出版株式会社.

MO 文部科学省 (2018) :『Society5.0 に向けた人材育成～社会が変わる, 学びが変わる～』.