

授業改善 事例①

1 題材名 「キャラクターを生み出してクレイアニメーションをつくろう」(第1学年)

2 題材の目標

- ・学習指導要領の目標や内容を踏まえて設定します。
- ・生徒の実態、これまでの学習状況等を考慮して設定します。

(1) 「知識及び技能」に関する題材の目標

- ・形や色彩、材料などが感情にもたらす効果や、造形的な特徴などを基に、構成の美しさや表現された思いを全体のイメージで捉えることを理解する。 ([共通事項])
- ・材料や用具の生かし方、つなげ方などを身に付け、意図に応じて工夫して表す。 (「A表現」(2))

(2) 「思考力、判断力、表現力等」に関する題材の目標

- ・形や色彩の特徴や美しさ、想像したことなどを基に主題を生み出し、全体と部分との関係などを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練る。 (「A表現」(1))
- ・造形的なよさや美しさを感じ取り、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して、見方や感じ方を広げる。 (「B鑑賞」(1))

(3) 「学びに向かう力、人間性等」に関する題材の目標

- ・美術の創造活動の喜びを味わい、構成の美しさや表現したい思い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。

3 題材の評価規準

- ・国立教育政策研究所『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料(中学校美術)』に示されている「内容のまとめりとごとの評価規準(例)」を具体化したり省略したりして、設定します。

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 形や色彩、材料などが感情にもたらす効果や、造形的な特徴などを基に、構成の美しさや表現された思いを全体のイメージで捉えることを理解している。</p> <p>技 材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表している。</p>	<p>発 形や色彩の特徴や美しさ、想像したことなどを基に主題を生み出し、全体と部分との関係などを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練っている。</p> <p>鑑 造形的なよさや美しさを感じ取り、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して、見方や感じ方を広げている。</p>	<p>態表 美術の創造活動の喜びを味わい、構成の美しさや表現したい思いを基に構想を練ったり、意図に応じて工夫して表したりする表現の学習活動に取り組もうとしている。</p> <p>態鑑 美術の創造活動の喜びを味わい楽しく造形的なよさや美しさを感じ取り、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。</p>

4 題材の指導と評価の計画 (11 時間)

・題材全体の指導と評価の計画を考えます。

□ …次項で具体を示します

○指導に生かす評価の場面 (重点) ●記録に残す評価の場面

知知識 技技能 発発想や構想 鑑鑑賞 態表態度(表現) 態鑑態度(鑑賞)

時	○学習活動	知		思		態		・指導の留意点 ※評価の留意点 【】評価方法
		知	技	発	鑑	態表	態鑑	
1	○作品を鑑賞し、表現のイメージをつかむ。							・動きを細かく撮影することで、滑らかな動画ができることを意識させて鑑賞を行うことで、イメージをつかむことができるようにする。 ※見方や感じ方を広げ、目指す完成形のイメージをつかもうとしているかどうかを評価する。 【活動の様子】
2	○キャラクター制作のための試作を行う。 ○キャラクターを制作する。							・簡単なものを練習課題として取り組み、描くことや発想することへとつなげていくことができるようにする。 ・試作で描いたキャラクターを参考にするなど、発想の広げ方の例を描いて示す。 ※表現を基に、独自のキャラクターを生み出すことができているかどうかを評価する。 【アイデアスケッチ】
3 4	○粘土でキャラクターを制作する。							・動かすことを想定して、芯材やパーツを考えながら制作に取り組むことができるようにする。 ・作例や素材の使い方、形の作り方の例を示す。 ※動かすことを想定しながら、色彩の組合せや混色ももたらす効果を理解しているかどうかを評価する。 【作品】 ※素材の活かし方を工夫しているかどうかを評価する。 【作品】
5	○1人1台端末のカメラ機能を使用して、制作したキャラクターでのクレイアニメの試作を撮影する。							・粘土の素材感や動き、コマ撮りでの動画撮影の感覚をつかむことができるようにする。 ・造形したキャラクターを実際に動かしながら、動きのイメージを広げることができるように助言する。(生徒の実態に応じて、カメラの使用や画像の確認など、制作に関わる1人1台端末の機能について確認する時間を設ける。) ※材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表現しているかどうかを評価する。 【試作動画】



<p>6 7</p>	<p>○個人でストーリーを考える。 ○班でストーリーを考える。</p>							<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれのキャラクターを生かすことができるストーリーを考えることができるようにする。 ・起承転結に沿って考えたり、話の山場や仕掛けの部分のみを考えたりできるようにする。 ・班で協力しやすいように、司会や記録などの役割や、全員のアイデアを紹介する時間を設定して、活動に取り組むことができるようにする。 ・光の効果についても紹介し、場面や設定の発想を広げることができるようにする。 ・動画の主題を考え、ストーリーの展開を考えることができるようにする。 <p>※キャラクターを基に自由に発想し動画の主題を生み出し、ストーリーを考えることができるかどうかを評価する。 【ワークシート】</p>
<p>8</p>	<p>○小道具を制作する。</p>						<ul style="list-style-type: none"> ・粘土以外にも材料を用意し、発想したものを形にできるようにする。 ・班内での役割分担を確認させる。作り方の提案や作例を示す。 <p>※キャラクターや動画の主題に合う小道具を考えて制作できているかどうかを評価する。 【作品】</p>	
<p>9 10</p>	<p>○1人1台端末の撮影機能を使用して、撮影する。 ○1人1台端末を使用し、撮影した画像を動画にする。</p>						<ul style="list-style-type: none"> ・試作動画の経験を基に、キャラクターの修正や変更が可能なことを確認して撮影を始めることができるようにする。 ・役割分担や進捗状況の確認などを行わせ、班での活動に主体的に参加できるようにする。 <p>※材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表現しているかどうかを評価する。 【作品】</p> <p>※表現したい思いを基に、意図に応じて撮影を工夫しながら取り組もうとしているかどうかを評価する。 【活動の様子】</p>	
<p>11</p>	<p>○鑑賞会</p>						<ul style="list-style-type: none"> ・自分の制作経験を基に、工夫しているところや自分にはなかったアイデアなどに注目できるようにする。 ・鑑賞のポイントを示したり、工夫やよさについて短い言葉で表現したりできるようにする。 <p>※友達の作品の造形的なよさや美しさを感じ取り、表現の意図と工夫などについて考えるなどして、作品のよさを発見しようとしているかどうかを評価する。 【ワークシート】</p>	

授業後 〈題材終了後〉		※完成作品などから知・技の評価を再確認し、必要に応じて修正する。【完成作品、アイデアスケッチ、ワークシート、ペーパーテスト】 ※発想や構想について、主題や構想の工夫などを記述したワークシート等と完成作品を併せて再度見取り、必要に応じて修正する。 【完成作品、アイデアスケッチ、ワークシート】 ※作品の造形的なよさや美しさを感じ取り、意図と工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を広げているかどうかを評価する。 【ワークシート】
-----------------------	--	---

5 授業改善の実際

・本研究「『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善サポート Q & A」を併せて御参照ください（以下の表中では、特に関連のあるQの内容のみ表記します）。

・「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の視点に基づいて、本題材における具体的な例を示します。

時	○学習活動	・授業改善の具体的な内容
1	Q4 題材を考えたときのポイント①：主題を生み出すことを位置付け、生徒の思いや願いを大切にすること ポイント②：生徒の「やってみよう！」を引き出す導入の段階の工夫	<div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>・本題材では、自分が考えたキャラクターに動きをもたせる中で共通のテーマから自分の主題を生み出す活動を設定しました。自分が生み出すキャラクターに愛着をもたせ、活動の中で思考できるようにしています。【資料1】は、導入の段階で過去の作品や教師の表現を提示し、それを基に生徒の意見を聞きながら主題を生み出す過程につなげました。</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">【資料1】</p>
	Q3〔共通事項〕の指導のポイント①～⑦：「材料の性質や質感」、「形や色彩、材料、光などが感情にもたらす効果」、「余白や空間の効果、立体感や遠近感、量感や動勢」などについて	<div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>・図画工作科での粘土による立体表現の経験などから、適度な抵抗感、可塑性のある粘土を素材として扱っています。〔共通事項〕は両領域を通して育成していく必要があるため、特に1年生では、素材感を十分に感じられるようにしました（【資料2】（左））。また、光などの効果にも着目できるように、背景を工夫できるようにしたり（【資料2】（右））、粘土の色を限定することで陰影の意識を高めさせたりしました。</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">【資料2】</p>

<p>2</p> <p>○キャラクターの制作</p>	<p>Q5 豊かに発想し構想を練るためのポイント①：実態に応じたワークシートの構成の工夫</p> <div data-bbox="209 297 911 757"> </div> <p>・【資料3】は、試作で描いたキャラクターを参考にするなどして、独自のキャラクターを生み出す場面でのワークシートです。発想し構想を練る活動がスムーズになるように、ワークシートには実物大のキャラクターが描けるようにし、更に表情の細かな表現をイメージできるようにするために、キャラクターの喜怒哀楽の表情を描くことができる構成にしました。</p> <p>【資料3】</p>
<p>5</p> <p>○試作動画を制作する</p>	<p>Q7 ICT活用のポイント①：表現での活用</p> <div data-bbox="213 913 794 1227"> </div> <p>・個人での動画の試作では、1人1台端末を固定して対象を撮影することで、アニメーション化の際にも撮影した対象がぶれないように工夫しています。【資料4】は、撮影した画像を続けてスライドさせ、アニメーション化の前どのような動きになるかを確認している様子です。</p> <p>【資料4】</p> <p>○試作動画を共有する</p> <p>Q6 話し合い活動のポイント③：学級全体で生徒同士の意見をつなぎ、生徒の考えを深める</p> <p>Q7 ICT活用のポイント②：鑑賞での活用</p>
<p>【資料5】</p>	<div data-bbox="213 1480 799 1794"> </div> <p>・【資料5】は、撮影枚数と動きの滑らかさを学級全体で意識できるようにするために、活動の途中で生徒が試作した動画を全体で共有した場面です。1人1台端末と電子黒板を同期して提示しました。必要に応じて、適宜、試作動画の情報提示や共有を行いました。生徒に表現の意図を述べさせ共有することで、生徒が他者の考えを知り自らの表現につなげることができるようにしました。このように、題材のまとまりの中で、表現と鑑賞を一体的に取り扱いました。</p>