

高等学校 美術科 学習指導案

指導者 守屋 邦映

日 時	令和5年11月25日(日) 第1限 9:30~10:20
場 所	美術教室
学年・組	高等学校I年ア組 22人(男子9人 女子13人)
題 材	協働アニメーションづくり
目 標	1. アニメーションにおける様々な要素による伝達の特性を理解し、豊かな動きを追求する。(知識・技能) 2. 形や色の変化、音、言葉などの要素の働きについて考え、互いの表現意図を統合しながら構想を練る。(思考力・判断力・表現力等) 3. アニメーションの表現に関心を持ち、主体的・協働的に取り組もうとする。(学びに向かう力・人間性等)

指導計画(全20時間)

第一次	課題理解と個人によるアイデアの創出	2時間
第二次	協働制作：構想を練る	5時間
第三次	中間報告会①	1時間
第四次	協働制作：制作・撮影	6時間
第五次	中間報告会②	1時間…(本時)
第六次	協働制作：編集・仕上げ	4時間
第七次	上映会	1時間

授業について

元来人は、動きの美しさに心惹かれる生き物である。スポーツでいえば、体操やスケートなどは動きの美しさが評価の拠り所である他、音楽ではリズムによる動き、書道では筆致から窺える動きに心打たれるものがある。とりわけアニメーションも、代表的な動きによる芸術の一つであり、視覚や音、言葉など多面的な視点が統合された総合芸術といえる。アニメーションは、基本的に分業で多くの行程を踏む必要があるため、構想上考えることが多く複雑であるため高度な表現ではあるが、年々つくりやすくなってきており、こだわろうと思えばどこまでものめり込んでこられる題材である。

対象クラスの美術選択者は、入学以来、イラストレーションや人物クロッキー、粘土による空創動物づくりなど多くの表現に触れており、10月下旬には美術館への校外鑑賞を行うなど、様々な美的経験を積んできている。制作では各々集中して取り組むことができる他、制作上の条件に捉われず独自の表現を追求する前向きな姿勢も持っている。また、自他の作品を鑑賞する場では、お互いの表現や思いを尊重でき、発言も比較的活発である。しかし、生徒によって意見交流の際の発言量に差があることは否めない。また、作品を期限内に完成させることが困難で、達成感が不十分なまま終わってしまう生徒も散見されるなど、見通しの甘さも課題である。

本実践では、協働制作を軸とし、アニメーション制作において課題となる多くの行程(制作・撮影・編集など)を限りある時間の中で計画的に乗り越えながら、アニメーションの面白みを深く味わう学習活動を目指す。また、ピクシレーションやクレイアニメなど、アニメーションの制作手法は多種多様であるが、表現方法は意図に応じて生徒に選択させ、それぞれによる受け手への伝わり方の違いをも工夫の手がかりとさせたい。各学習過程においては、定期的に自他の活動を振り返り、自分たちの現状を把握し、見通しをもって次に繋げるための場を「中間報告会」と

いう形で2度設けている。

本時の目標

1. 形や色の変化、音、言葉などの要素の働きについて考え、互いの表現意図を統合しながら構想を練る。(思考力・判断力・表現力等)
2. アニメーションの表現に関心を持ち、主体的・協働的に取り組もうとする。(学びに向かう力・人間性等)

本時の評価規準（観点／方法）

1. 形や色の変化、音、言葉などの要素の働きについて考え、互いの表現意図を統合しながら構想を練る。(思考力・判断力・表現力等／)
2. アニメーションの表現に関心を持ち、主体的・協働的に取り組もうとする。(学びに向かう力・人間性等／発表・ワークシート)

本時の学習指導過程

学習内容	学習活動	指導上の留意点
(導入) 前時の振り返り・本時の説明 (5分)		
(展開) 個人で振り返る (分)		
グループで話し合う 発表の準備 (分)		
各グループによる中間報告会 (分)		
まとめ(分) 反省やこれからの動きについて考える		
備考		

高 I 課題④：「協働アニメーション制作」について（教科書 p.96～97）

1. 授業の内容

「現実味のないリアルさ」を追求したアニメーションを制作する。

2. 授業の目的

- ① アニメーションの技法を生かし、リアルで豊かな動きを追求する
- ② 形や色の変化、音、言葉などのさまざまな要素を統合しながら面白いアニメーションをつくる
- ③ 見通しを明確にもち、計画的に取り組む

3. 制作上の諸条件

- ・ グループ（4～5人）で制作すること。
- ・ 長さは45秒～。
- ・ 意図に応じて表現方法を選択・工夫すること。
- ・ 必要な材料や用具については、事前に守屋まで相談する。
- ・ 使いたい音源及び素材がある場合は、著作権を遵守すること。使用した場合は著作者によるガイドラインに沿った利用をする。
- ・ 作品の幅を広げるために、教室外（校内にとどめる）での活動も認める。その場合、相談の上、常識の範囲内で活動すること。

4. 提出物：絵コンテ（A4用紙）、データ形式の作品（mp4、GIFなどの形式）

5. 提出方法：データ形式でGoogle classroom（高I美術）にアップロード

（ファイル名には、グループの番号とメンバーの名前を明記すること）

締切は12月15日（金）～17:00（厳守）

6. スケジュール

日程	制作過程	備考
9月5日（火）	○課題説明 ○各自構想を練る	・ グループでの動き始めは9月12日から。
9月12日（火）	○協働制作の開始 (1)下準備 ・ 役割分担の決定 ・ 制作方法の決定	・ 作業量に偏りがないようにする。
9月26日（火）	(2)テーマ設定・キャラデザインなど	

10月10日(火)	(3)絵コンテをつくる	・作品のストーリーの流れがみてわかるよう制作する。(A4用紙) ・グループ同士で進捗や工夫などを共有し、意見交流しながら今後の制作の課題を見つける。
10月24日(火)	定期報告会	
10月31日(火)		
11月7日(火)	(4)制作	
11月14日(火)		
11月21日(火)	(5)撮影・編集	
11月28日(火)	定期報告会	
12月5日(火)		
12月15日(金)	(提出日)	
12月19日(火)	○鑑賞会	

協働アニメーション制作計画書（グループ）

メンバー

1. 作品タイトル／制作方法

2. 分担（監督、制作、色彩設計、撮影、編集など）

3. 必要物品、用途

4. 具体的な行動計画

日程	制作過程（めやす）	活動記録・今後の動き
9月12日（火）	○協働制作の開始 (1)下準備 ・役割分担の決定 ・制作方法の決定	
9月26日（火）	(2)テーマ設定 展開・キャラデザインなど	
10月10日（火）	(3)絵コンテをつくる	
10月24日（火）	定期報告会	

10月31日(火)	(4)制作	
11月7日(火)	制作②	
11月14日(火)	制作③	
11月21日(火)	(5)撮影・編集	
11月28日(火)	定期報告会 撮影・編集②	
12月5日(火)	撮影・編集③	
12月15日(金)	最終確認 (提出日)	
12月19日(火)	○鑑賞会	

協働アニメーション 中間評価シート

年 組 番 名前

1. 自分について振り返ろう (◎ ○ △)

①グループの活動に積極的に参加できているか	
②割り当てられた個人の責任が十分果たせているか	
③これまでの振り返り／今後頑張りたいこと	

2. 他グループの発表を聞いて評価をしよう (◎ ○ △)

- ① 作品のテーマ
- ② テーマを伝えるための工夫（色光や視点、動きなど）
- ③ 発表の仕方（態度、わかりやすさなど）

グループ	①	②	③	気づきや感想

※「2.」で書かれた内容については、グループごとに確認ができるようにするため、後日 Google クラスルームにまとめてアップロードをします。

実践上の留意点

1. 授業説明

元来人は、動きの美しさに心惹かれる生き物である。スポーツでいえば、体操やスケートなどは動きの美しさが評価の拠り所である他、音楽ではリズムによる動き、書道では筆致から窺える動きに心打たれるものがある。とりわけアニメーションも、代表的な動きによる芸術の一つであり、視覚や音、言葉など多面的な視点が統合された他分野横断的芸術といえる。しかし、アニメーションは多くの行程を踏む必要があるため分業で行うことが多い。それもただの役割分担ではなく、それぞれの強みを活かして一つに統合していくものであり、まさに協働によって生み出されるものであるといえる。本実践は、アニメーションの特性である「多面的な視点の統合」と「協働」に価値を見出し、STEAM教育が本来目指す基盤的能力育成の手がかりとした。

なお、本授業は、中途作品からグループ毎にもつ価値観を共有し合い、よりよい表現につなげていく場として設定した。

2. 研究協議より

質：本実践における基盤的能力はどのように整理しているか。

授：課題解決能力（意図にあった表現を実現する、制作の順序をもつ）、情報活用能力（目的を達成するための情報収集）、言語能力（コミュニケーション能力、非言語的言語表現）の3つに整理した。

質：協働制作に入る前に、技法の習得を目的とした活動は行わなかったのか。

授：導入での参考作品、教科書作品による説明のみにとどめ。テーマ探しからアニメーションの作り方に至るまで、生徒たち自身のリサーチによるものである。

質：生徒がスマートフォンを使用していたが、本実践におけるメリットは何か。

授：授業でのスマホの活用は慎重にしなければならないが、メリットに目を向けると、本実践においては、調べ学習の一助になる点と、近年アニメーション制作のツールが充実してきている点が挙げられる。中でも、「CAPCUT」を活用したグループが多く、音楽やテロップ、エフェクトの挿入、著作権に抵触しているか否かの確認など、多機能であることから多くの生徒に好まれたようだ。

質：発表の内容に「テーマを効果的に伝える工夫と課題」を設定していたが、全グループを貫く視点はあったか。

授：グループによって制作方法が異なっていることもあってか、視点の共有が難しく、質疑応答の際は質問よりも感想が多かった。テーマや技法を自由にしたことで、共有の意図が薄まってしまったように感じる。自由度設定には検討の余地がある。

3. 助言者より

・帰納的学習（色々と自分でやりながら最終的に必要なことが学ばれている）と演繹的学習（はじめに必要な知識・技能を学習、習得し、自己表現に活かしていく）のどちらかといえば、本実践は帰納的である。これには生徒たちが主体的・探究的になるメリットがあるが、活動における視点が明確でないと生徒が迷うことにも繋がるので注意する。