

中学校 美術科 学習指導案

指導者 守屋 邦映

日 時	令和7年11月28日（金） 第2限 10:35～11:25
場 所	美術教室
学年・組	中学校2年A組40人
題 材	1ページのコミカライズ
目 標	<ol style="list-style-type: none">構図や線の強弱、コマ割りなどの漫画的要素がもたらす効果を理解し、ペンや筆の特性を生かして表す。（知識及び技能）文学作品のよさから主題を生み出し、構図や線の強弱、コマ割りなどの漫画的要素がもたらす効果や組み合わせ方などを総合的に考え、表現の構想を練る。（思考力、判断力、表現力等）漫画表現の活動に主体的に取り組むことを通じて、美術を愛好する心情を深める。（学びに向かう力、人間性等）

指導計画（全14時間）

第一次	導入及び作品選び・漫画表現の基礎知識	4時間
第二次	構想	3時間（本時6/14）
第三次	制作	6時間
第四次	鑑賞・まとめ	1時間

授業について

本題材は、中学校学習指導要領美術編第2・3学年A表現（1）イ（イ）「伝える目的や条件などに基に、伝える相手や内容、社会との関わりなどから主題を生み出し、伝達の効果と美しさなどの調和を総合的に考え、表現の構想を練ること。」、B鑑賞（1）イ（イ）「日本の美術作品や受け継がれてきた表現の特質などから、伝統や文化のよさや美しさを感じ取り愛情を深めるとともに、諸外国の美術や文化との相違点や共通点に気付き、美術を通した国際理解や美術文化の継承と創造について考えるなどして、見方や感じ方を深めること。」に基づき設定している。

コミカライズとは、文学作品などを漫画で再構成し、新たな解釈や受容を生む表現である。本題材では、生徒が印象深い場面を選び1ページ漫画に再構成する。その過程で、表現する難しさと面白さへの気づきを得させるとともに、「原作の魅力を再解釈し新たな価値を見出す」資質・能力の伸長を目指す。

本学級の生徒は、これまでにデッサンや名画模写といった「見て描く」活動を経験し、よく観察することの重要性や、立体を平面に置き換える難しさを実感してきた。その中で、苦手意識から表現活動へのハードルを感じている生徒も少なくない。また、国語科ではビブリオバトル（書評合戦）を行い、読書に親しむとともに、文学作品の読み取りや解釈を深める学習を経験している。この題材では、それらの既習事項を活かしつつ、表現活動への抵抗感の解消を目指すとともに、「学びを再構成する」漫画表現の可能性に挑戦したい。

指導にあたっては、表現への抵抗感を和らげることを重視し、既存作品の鑑賞と試し描きを通して、コマ割り・記号表現・線の強弱・構図などの技法を段階的に習得できるよう指導したうえで本時に臨む。本時の構想の時間（ネームづくり）は、本時で行う相互評価を重ねて完成度を高めていく。制作では実際の画材を使用し、ネームからペン入れ、トーン貼り等の過程を体験できる環境を整える。

題 目 相互評価を通じた表現の深化—ネームのブラッシュアップ—

本時の目標

- 構図や線の強弱、コマ割りなどの漫画的要素がもたらす効果を理解し、ペンや筆の特性を生かして表す。(知識及び技能)
- 文学作品のよさから主題を生み出し、構図や線の強弱、コマ割りなどの漫画的要素がもたらす効果や組み合わせ方などを総合的に考え、表現の構想を練る。(思考力、判断力、表現力等)

本時の評価規準（観点／方法）

- 構図や線の強弱、コマ割りなどの漫画的要素がもたらす効果を理解し、ペンや筆の特性を生かして表している。(知識・技能／観察、ワークシート)
- 文学作品の魅力から主題を生み出し、構図や線の強弱、コマ割りなどの漫画的要素がもたらす効果や組み合わせ方などを総合的に考え、表現の構想を練ろうとしている。(思考・判断・表現／観察、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) ●前時の振り返りと本時の確認(5分)	○前時に制作したプロット(ネームの前に作る漫画の設計図)とネーム(下書きの下書き)を確認する。 ○評価項目を再確認する。 ① コマ割りや構図=場面の強調 ② 漫符やオノマトペ=感情や様子の強調	・多くの人から様々な意見を得て構想を練られるよう、新しい席にしておく。 ・生徒が見通しを持てるよう、これまでのWSから関連することや、その他の例(コマ割りやキャラの導線など)が工夫されているもの)を示す。
(展開) ●途中作品(ネーム)の相互評価(15分)	○作品を評価しあう。 ・グループでプロットとネームを順番に回していく、作品を相互評価する。(3分×4)	
●ネームのブラッシュアップ(25分)	○2枚目のワークシートでネームを再検討する。	・プロットの内容も修正可とし、気づきの時期が分かるよう日付も記入させる。 ・机間巡視をする中で、コマ割りや演出(なぜこのコマを大きくしたのか?なぜこの角度なのか?など)について適宜指導する。
●まとめ(5分)	○学習記録を記入し、振り返りと次時の見通しを持つ。	
準備物 生徒：教科書（日本文教出版）、美術資料（秀学社）、クロッキー帳、デザインセット 教師：PC、電子黒板、WS		

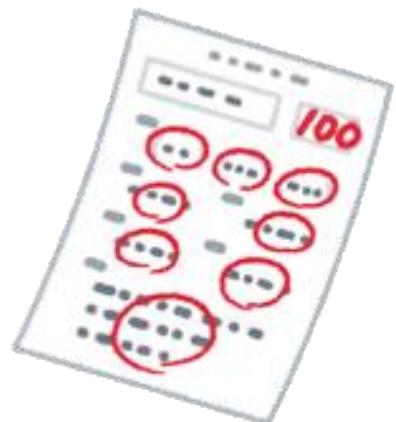
漫画表現 課題演習①

()年()組()番 名前()

漫画表現を用いて描き加えをし、次のテーマを表せ。

(仕上げはペンを用いて、濃くはっきりと表すこと。)

テーマ：「100点とて幸せ」



漫画表現 課題演習②

()年()組()番 名前()

漫画表現を用いて描き加えをし、次のテーマを表せ。

(仕上げはペンを用いて、濃くはっきりと表すこと。)

テーマ：「アイスを落としておどろく」



漫画表現 課題演習③

()年()組()番 名前()

「命を吹き込む線の力—記号的表現—」

あなたが引いたキャラクター3種は、それぞれ特有の表情をしています。なぜそんな表情をしているのかを予想し、記号的表現(漫符・オノマトペ・効果線など)のみを用いて表しなさい。

「 」



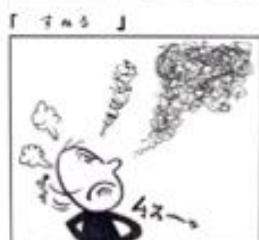
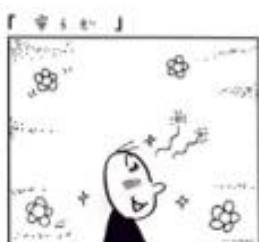
- ① くじを3回引く
(被りがないように)
- ② 画面内にのりづけをする
(配置は自由)
- ③ ペンを用い、描き加える



「 」

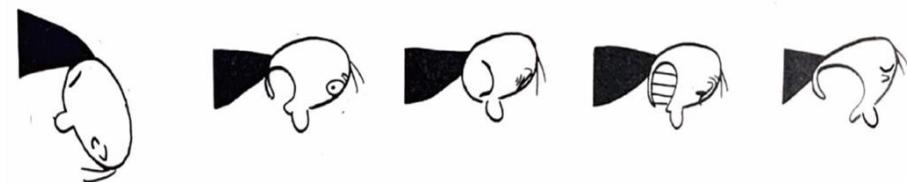
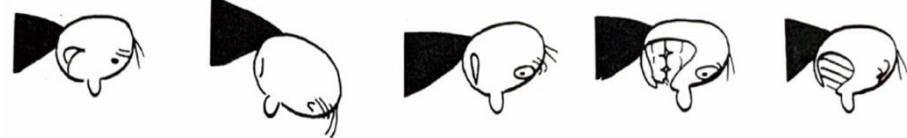


作品例



「 」





引用：手塚治虫，「マンガの描き方 似顔絵から長編まで」，株式会社光文社，1996，pp.90-92

(プロット)

漫画表現 —1ページのコミカライズ—

()年()組()番 名前()

自分が今まで読んだ文学作品の中から漫画に再構成する作品を1つ選び、制作に向けて情報を整理しよう。

選んだ本 『 書籍の情報 』 ()	あらすじ
登場人物とその特徴 (容姿や身分、性格など)	世界観(舞台、時代、作風など)
どのシーンを選ぶ?	シーンの注目ポイント
本文を書き出そう	

月 日 ()

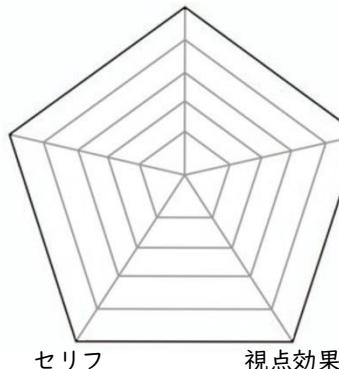
ネーム相互評価シート①

() 年 () 組 () 番 名前 ()

評価者 () より

読み順

コマ大小



読み順

プロット反映

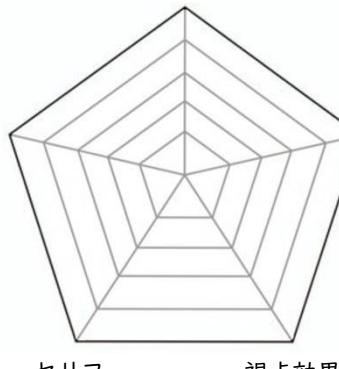
- | | |
|-------------------|---------------------|
| ○読む順番がわかりやすい | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○コマの大小に意図がある | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○セリフの量が多すぎず少なすぎない | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○視点の選び方が効果的 | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○プロットの内容が生かされている | ポイント
(5・4・3・2・1) |

(感想・アドバイス)

評価者 () より

読み順

コマ大小



読み順

プロット反映

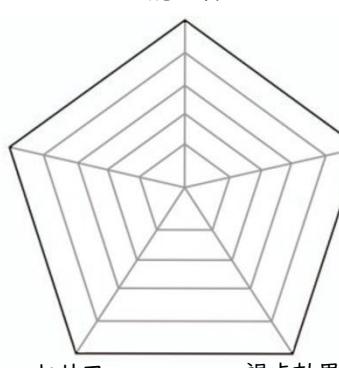
- | | |
|-------------------|---------------------|
| ○読む順番がわかりやすい | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○コマの大小に意図がある | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○セリフの量が多すぎず少なすぎない | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○視点の選び方が効果的 | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○プロットの内容が生かされている | ポイント
(5・4・3・2・1) |

(感想・アドバイス)

評価者 () より

読み順

コマ大小



読み順

プロット反映

- | | |
|-------------------|---------------------|
| ○読む順番がわかりやすい | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○コマの大小に意図がある | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○セリフの量が多すぎず少なすぎない | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○視点の選び方が効果的 | ポイント
(5・4・3・2・1) |
| ○プロットの内容が生かされている | ポイント
(5・4・3・2・1) |

(感想・アドバイス)

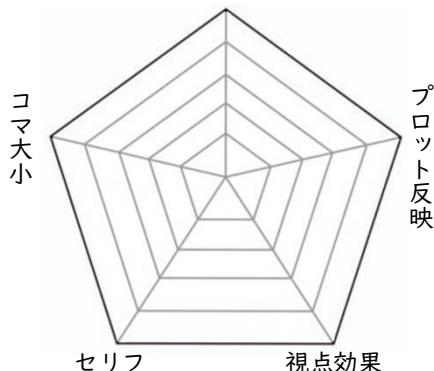
月 日 ()

ネーム相互評価シート②

() 年 () 組 () 番 名前 ()

評価者 () より

読み順



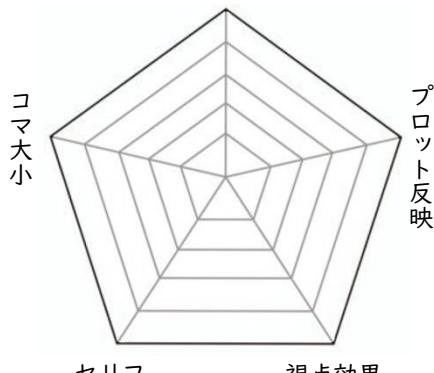
ポイント

- 感情が伝わる表現・演出になっている (5・4・3・2・1)
- コマの大小に意図がある (5・4・3・2・1)
- セリフの量が多すぎず少なすぎない (5・4・3・2・1)
- 視点の選び方が効果的 (5・4・3・2・1)
- プロットの内容が生かされている (5・4・3・2・1)

(感想・アドバイス)

評価者 () より

読み順



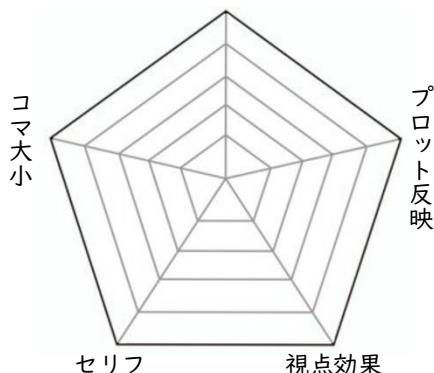
ポイント

- 感情が伝わる表現・演出になっている (5・4・3・2・1)
- コマの大小に意図がある (5・4・3・2・1)
- セリフの量が多すぎず少なすぎない (5・4・3・2・1)
- 視点の選び方が効果的 (5・4・3・2・1)
- プロットの内容が生かされている (5・4・3・2・1)

(感想・アドバイス)

評価者 () より

読み順



ポイント

- 感情が伝わる表現・演出になっている (5・4・3・2・1)
- コマの大小に意図がある (5・4・3・2・1)
- セリフの量が多すぎず少なすぎない (5・4・3・2・1)
- 視点の選び方が効果的 (5・4・3・2・1)
- プロットの内容が生かされている (5・4・3・2・1)

(感想・アドバイス)

実践上の留意点

1. 授業説明

本実践は、中学校第2学年を対象に、全14時間で構成した「1ページのコミカライズ」による表現活動である。本実践の目的は、漫画的な表現技能そのものの育成というより、文学作品を漫画として表す過程を通して、文章をより深く読み取ろうとする態度や思考を引き出すことにある。文学と漫画という異なる表現形式を行き来しながら、登場人物の心情や場面の意味を再解釈し、自分なりの理解を可視化することを重視した。漫画にするためには、文章中の出来事や心情を取捨選択し、「どの場面を描くのか」「何を強調するのか」「どのような視点で表すのか」といった判断が不可欠となる。これらの判断は、表現活動であると同時に、作品内容を深く読み直す行為でもある。本実践では、この点を指導の中核に据え、漫画で描くこと自体をゴールとするのではなく、描くために何度も原作に立ち返る構造を意図的に設計した。

指導にあたっては、生徒間の漫画経験の差を前提とし、導入段階で診断的なミニ課題を設定した。これにより、生徒がもつ既存の表現経験や不安の程度を把握するとともに、「漫画が得意でなくとも、読みを深めることはできる」という学習の方向性を共有した。また、感情表現の記号やオノマトペ、基本的なコマ割りといった漫画表現の基礎は、技術指導として完結させるのではなく、「文章中のどの情報をどう表すか」を考えるための手がかりとして位置づけた。さらに、本実践では国語科で行った書評合戦（ビブリオバトル）と接続し、生徒自身が選んだ文学作品を題材とした。すでに一度読んだ本を扱うことで、「理解したつもり」の状態から改めて文章を読み返し、漫画にする過程で新たな気づきや疑問が生まれるよう配慮した点も、本実践の指導効果を高めるための重要な留意点である。

2. 研究協議

研究協議では、まず評価の在り方について、「レーダーチャートで示されている評価基準がやや抽象的で、コメントに結びつきにくいのではないか」という指摘があった。特に、「伝わる／伝わらない」といった表現のみでは、生徒が表現技法の巧拙に意識を向けがちになり、原作をどのように読み直したかという思考が十分に言語化されにくいという意見が示された。これを踏まえ、本実践の目的に即して、「どの場面を選んだか」「その選択にどのような読みの意図があるか」といった観点を、より明確に示す必要性が確認された。また、ネームの再制作に関しては、「新しい紙を配布して書き直す」方法だけでなく、これまで描いてきたネームに加筆・修正する方が都合の良い生徒も見受けられた。一から書き直すことに心理的負担を感じる生徒にとっては、既存の構想を生かしながら改善できる方法の方が、思考の継続につながりやすい。再制作の方法は一律に定めるのではなく、生徒の状況に応じて柔軟に選択できるようにすることが重要である。さらに、漫画に不慣れな生徒への支援については、作業量を調整すること以上に、漫画に対する抵抗感をいかに解消するかが重要であることが確認された。この点において、導入段階で診断的なミニ課題を設定した意義は大きい。一方で、実践を振り返ると、できる限りの配慮は行ったものの、それでもなお強い苦手意識をもつ生徒の抵抗感を完全には解消しきれなかったという反省も残った。今後は、導入段階での教材や活動の工夫が一層求められる。