

# 美術科授業案

日時 令和元年9月4日(水)  
生徒 3年C組 男子17名 女子16名 計33名  
授業場 美術室  
授業者 更科結希

## 1. 題材名 「15sec. typography」 A表現(1)イ(イ)(2)ア

## 2. 題材の目標

伝える目的や条件を基に、伝える相手や内容を踏まえ主題を基に、発想・構想することができるようにする。また、文字のタイポグラフィーを手法として扱う際に、映像技法の要素や形や色の変化に着目して、表現手段を選択できるようにする。そして、他者のアイデアや参考作品から、自分としての表現を見付けていく学習を通し、創造活動の喜びを味わい、心豊かな生活を創造していく態度を養えるようにする。

## 3. 題材において育成する情報活用能力

A. 知識・技能	1 情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能 2 問題解決・探究における情報活用の方法の理解	①情報技術に関する技能 ②情報と情報技術の特性の理解 ①情報収集、整理、分析、表現、発信の理解
B. 思考力・判断力・表現力等	1 問題解決・探究における情報を活用する力	①必要な情報を収集、整理、分析、表現する力 ②新たな意味や価値を創造する力 ③受け手の状況を踏まえて発信する力 ④自らの情報活用を評価・改善する力等
C. 学びに向かう力・人間性等	1 問題解決・探究における情報活用の態度	②試行錯誤し、改善しようとする態度

## 4. 題材について (この題材での ICT 活用のポイント含む)

Society5.0 で実現する社会は、IoT (Internet of Things) ですべての人とモノがつながり、様々な知識や情報が共有され、今までにない新たな価値を生み出すことで、今後の予測不可能な課題の解決をもたらすとされている。本教科では、現実世界を理解し、意味づけできる感性や想定外と向き合い調整する力、責任を持って遂行できる力などを重視して育成してきた。近年の STEAM 教育では、芸術によって育成できる力として「創造性、問題解決、批判的思考、コミュニケーション、個人の自立、自発性、協働などを含んでいる」と示され、美術科への期待の広がりを感じている。今後、様々な課題の解決の方策を作り上げていく中で、創造性と思考の結果を表現する学びを扱う本教科の役割は大きいものと考えられる。

本題材は、本校のオープンデーで放送する 15 秒の CM を制作する。素材として「fuchu K」文字を使用し、タイポグラフィーの要素を踏まえ、文字を形や色として捉え工夫し、見る者を楽しませる表現を目指していく。

映像メディアは、アイデアを練ったり編集したりするなど、発想や構想の場面と創造的な技能の両方を連動させながら展開していく必要のある分野である。学習指導要領においても旧来から指導計画の作成と内容の取り扱いで「多様な表現方法を学習する機会を効果的に取り入れる」としている。

15 秒間で対象を変化させるために、どのような変化のアイデアを用いるかは、本教科だけでなく生徒の日常生活や他教科の既習事項から想起することが重要となる。映像技法として、ストップモーション・ループ・

逆再生・マルチスクリーン・シンクロ・ワンカットなどがある。これらの中から、本校の機器で操作可能なものに限定して扱う。現段階において、映像は進化の途中であり、生徒のアイデア自体が既存のものではないことも想定されるため、生徒同士の考えをリアルタイムで共有し、作品に結び付けていく学習環境を整えたいと考える。

そのため、全ての活動において iPad を使用する。その目的には 3 つあり、1 つ目は他者とのアイデアの共有するアプリの使用、2 つ目に映像の撮影、3 つ目に撮影の対象物である。情報共有アプリは「padlet」を使用する。これは、リアルタイムでのコラボレーション作業や情報共有に役立つものであり、利点として、即時的に情報を共有するためである。また、表出させる作品の形態をデジタル化するため imovie を使用する。そして、表現の中でタイポグラフィを変化させるために、機器自体を用いることもある。

以上のことから、本題材においては全ての授業時間の中で iPad を用い、情報を収集、整理、分析、表現することや撮影の機器として、アイデアの形として活用していく。

## 5. 教科等横断的カリキュラム見取り表とのかかわり

本題材では、音楽科の単元「学校 CM」とタイアップしている。表現の内容として人に伝える目的を持った作品に対して、音楽科では映像の対象を効果的に表現刷るための BGM の創作を行う。また、タイポグラフィを進めていく上で、これまでの他教科における既習事項が映像の変化を与えるアイデアとなる。参考作品においても、理科や数学の資質・能力を生かした事例を紹介し、既に知っていることをどのように使うことで、新たな表現につなげていくかを思考する内容としていく。

## 6. 単元（題材）を通して育むリーダーシップ・フォロワーシップの資質・能力

美術科はリーダーシップ・フォロワーシップ育成のため、「問題解決力」に視点をあて、今年度の研究を進めている。問題解決・探求における情報活用及びプログラミング的思考の育成に関わり、本単元では、目的や意図に応じて情報を統合して表現し、映像として表現・発信、創造することに焦点を当てた。そのためには、効果的に情報を収集し、その特徴を見だし、活用するために情報メディアを操作していく必要がある。

こうした学習活動は、「問題解決力」を高めるために必要となる、「課題分析」の課題の因果関係を理解し、本質を見いだした上で解決の方向性を持ち、表現していく力を育成するものとする。いわゆるこうした経過を経た上での検証は、本教科において表現そのもの言え、表現の過程における計画の実行、最適な表現のための試行錯誤などを経ていくことで総合的に問題解決力の高まりに寄与するものである。

## 7. 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
ア 発想や構想したことを基に、映像表現を効果的に他者に伝えるために、形や色彩の性質が感情にもたらす効果などを理解している。	ア padlet 上で共有する情報や他者のアイデアを共有し活用しながら、新しい情報を獲得し、自分としての表現の主題を見いだしている。 イ 伝える目的や条件の基、相手意識を持った上で、適切な表現手段を選択しながら、発想し、構想を練っている。	ア 意図に応じた自分の表現方法を追求し、創造的に表す学習に主体的に取り組もうとしている。

## 8. 単元（題材）計画

時数	○主な学習活動	評価の観点			<学び合いの過程> <b>手立て</b> ○情報活用能力育成の視点
		知	思	主	
1 (本時)	○映像作品を鑑賞し、映像での見せ方について特徴をつかむ ○タイポグラフィを使った映像を鑑賞し、15秒間の変化や効果について確認する ○鑑賞や振り返りの記入など情報共有アプリ（padlet）を通して記録する。 ○自分で使ってみたい映像の変化のアイデアを考える。	ア	ア	ア	<b>手立て</b> ・試行する中で、アイデアが作品の構成にもたらす要素を確認する。 <b>【情報共有と試行での学び合い】</b> ○A-1①iPadでpadletを活用し、情報を共有するための方法と操作を行う。 ○A-2①共有アプリの特性を理解する ○B-1①参考作品から、本題材における効果を見いだす。
2	○15秒の始まりと終わりを繋ぐ映像の展開部の見せ方について、これまでの既習事項を踏まえた上で、発想・構想する。 ○鑑賞や振り返りの記入など情報共有アプリ（padlet）を通して記録する。	ア	ア		○A-2①padletで他者のアイデアを参考にし、グループづくりや、自己の学習の振り返りを行う ○B-1②映像で使用するアイデアを考え、他者に伝わる表現の仕方を見いだす
3 (本時) 4	○ipadを使用し撮影を行う ○鑑賞や振り返りの記入など情報共有アプリ（padlet）を通して記録する。		イ	ア	○A-2①padletで他者の表現の進行状況を確認しながら、自己の学習の振り返りを行う ○B-1②映像で使用するアイデアを考え、他者に伝わる表現の仕方を見いだす ○C-1②映像の見せ方を工夫改善しながら制作していかうとする態度
5	○鑑賞や振り返りの記入など情報共有アプリ（padlet）を通して記録する。	ア		ア	○A-2①padletで他者の作品を鑑賞し、自己の学習の振り返りを行う

## 9. 本時案

### (1) 本時の目標

映像の効果が最もよく表せる画角や距離を踏まえ、手順を考えながら撮影をすることができる。また、本時の課題を見だし、次の時間での改善に向けた意見を述べ合うことができる。

### (2) 本時で育成する情報活用能力

A-1 情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能 ①情報技術に関する技能

A-2 問題解決・探究における情報活用の方法の理解 ①情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能

B-1 問題解決・探究における情報を活用する力①必要な情報を収集、整理、分析、表現する力

(3) 本題材の導入の展開 (1 / 5)

<p><b>学習活動</b> <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">児童・生徒の姿</span></p> <p>○教師の働きかけ・発問, △補助発問, □指示・説明 <span style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">手立て</span></p>	<p><b>【評価の観点】</b> ◇評価の内容 ●情報活用能力育成のポイント ・指導上の留意点</p>
<p><b>1 本題材の目的について理解し, 映像作品①を鑑賞する。</b></p> <p>□オープナーに向けて、来校する人に PR する 15 秒の映像を作りたい (目的)。 □ □次の作品を見て下さい。 ○映像の特徴はどんなところだろうか。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"><p>・時間の経過がある    ・日常では起こらないことが作れる    ・撮影する</p></div> <p><b>2 15sec.につながる参考作品を鑑賞し, 映像の構成について着目する。</b></p> <p>□15 秒で、文字を使った映像作品にしてみたい (条件)。 □QR コードを使って、共有画面に入って下さい。参考作品のコーナーのものをみて、いいなと思った作品に「いいね」、面白いアイデアを「コメント」にいれながら鑑賞してみよう。</p> <p style="text-align: center;">〈参考作品の鑑賞〉</p> <p><b>3 映像の構成を考える。</b></p> <p>○どの映像にも共通する映像の構成はどのようなものでしたか。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"><p>・最初は文字じゃない    ・最後は文字として読める ・逆再生が使われている</p></div> <p>○文字に変化を与えるためのアイデアにはどんなものがありましたか。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"></div> <p><b>4 既存の文字を分解し, 新しいものに再構成する表現を動画で撮影する。</b></p> <p>□映像の終わりから映像の始まりの方向に進む試行実験をしてみよう。 □文字の要素をどこまで消せるかな? 文字の概念を崩してみよう <span style="background-color: black; color: white; padding: 2px;">手立て</span></p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"></div> <p>□完成作品は、共有アプリに投稿して、みんなでその結果を見てみよう。 ○「動画で撮影する」ことを踏まえれば、どんな工夫ができるだろうか?</p> <p><b>5 共有アプリに, 本時のリフレクションを行う。</b></p> <p>□次回、自分で挑戦してみたいアイデアを発想して、他の人の考えも聞きながら、グルーピングし、構想を練っていきます。 次に向けて、現段階で思いついているアイデア等を記録しておこう。</p>	<p><b>【知識・技能】</b></p> <p>●A-2①</p> <p><b>【思・判・表】</b></p> <p>・文字として為さない状況から〈アイデア〉を介して文字として成立していく映像の構成を理解する</p> <p><b>【思・判・表】</b></p> <p>●B-1①</p> <p>●A-1①</p>

