

1 題材名 音から生まれるイメージ

2 題材の目標

- 漫画表現に関心をもち、音のもつイメージを表す活動に主体的に取り組もうとする。
(美術への関心・意欲・態度)
- 音のもつイメージを基に、主題の場面設定や文字の形や大きさ、配置などを工夫しながら構想を練る。
(発想や構想の能力)
- 音のもつイメージを伝えるために、一コマの中で文字の形や大きさ、配置などを工夫しながらイラストレーションで表す。
(創造的な技能)
- 一コマ漫画表現のよさや面白さを感じたり、音の感じ方や表し方の違いを友人と認め合ったりする。
(鑑賞の能力)

3 題材の指導について

(1) 教材観

本題材は、中学校学習指導要領美術科の第2学年及び第3学年A表現(1)「感じ取ったことや考えたことを基に、絵や彫刻などに表現する活動」に基づいている。また、指導計画の作成と内容の取り扱いの2(1)ウにおいて、「日本及び諸外国の作品の独特な表現形式、漫画やイラストレーション、図などの多様な表現方法を活用できるようにすること。」と示されている内容を基に設定した。本題材は、漫画の中の一コマに注目し、イラストレーションと「音(オノマトペ)」がどのように組み合わせられて表現されているのかを考えながら、発想を促していく。活動の中では、「音」は文字となり、画面を構成する重要な役割を担っていく。伝えたい内容に合わせて、文字の形や大きさ、配置等を工夫しながら一コマ漫画で表現させたい。

(2) 生徒観

本学級の生徒は、美術科の学習への興味・関心が高く、活動に意欲的である。学習アンケートの結果を見ると、いわゆる写実的な表現よりも自分の思いやアイデアを投影できるデザインや立体作品づくり等を好む傾向があった。一方、「アイデアを考えるのは得意か」の質問に対し、「どちらかといえば、いいえ」と答える生徒が学級の約*割いるということが分かった。また、学習の中では、「作品完成時」に喜びを感じる生徒が約半数であることも分かった。この結果から、各題材で学ぶ新たな技法や材料との出会いの中で、どのように表現したい思いを膨らませ、完成に至らせるかということと、どのように表現活動の喜びや達成感を味わわせていくかが課題であると考えられる。そのためには、生徒自身が表現したい思いを広げたり、深めたりできるように生徒一人一人の発想・構想の能力を高めていく必要があると考える。

(3) 指導観

上記の実態を踏まえ、本実践では、アイデアが出ないときに約半数の生徒が参考にしているという友人の作品や助言を活動の最中に行うグループでの相互鑑賞と、ICT機器によるリアルタイムでの作品提示の場を設定する。これにより、相互鑑賞と制作活動が一体となり、生徒はより発想を膨らませ、今よりも「もっと」を求めて表現を追求できるようになると考える。また、描いたアイデアを消させないこと、ノートの端に落書きをするかのような取りかかりやすさがあることを意図して紙の大きさを8cm×8cmとした。このことは、あまり時間をかけずに一つ描いたら次から次へと描ける利点もある。遊び心をもって楽しみながら活動する姿を引き出したい。

4 題材の指導と評価の計画(2時間扱い) ※本時は第1時である。



時	主な学習活動及び内容	評価の観点				観点別評価規準
		関	発	技	鑑	
①	○ 音のイメージを一コマ漫画で表そう。	○				・漫画表現に関心をもち、音のもつイメージを表す活動に主体的に取り組もうとしている。 (観察, W・S)

			○	・音のもつイメージを基に、主題の場面設定や文字の形や大きさ、配置などを工夫しながら構想を練っている。（観察、作品）
2	○ 友人のアドバイスを基に、よりよい一コマ表現にしよう。		○	・音のもつイメージを伝えるために、一コマの中で文字の形や大きさ、配置などを工夫しながらイラストレーションで表している。（観察、作品） ○ 一コマ漫画表現のよさや面白さを感じたり、音の感じ方や表し方の違いを友人と認め合ったりしている。（観察、W・S）

5 本時の目標

音のもつイメージを基に、主題の場面設定や文字の形や大きさ、配置などを工夫しながら構想を練る。（発想や構想の能力）

6 展開

学習の形態	学習活動・内容	指導上の留意点（◎評価）
出 会 い	1 「音」について話し合い、本時の学習についての見通しをもつ。 ・ドン ・バシッ ・パリン ・ボキッ ・しーん ・さらさら 等	・どんな「音」があるか話し合い、それらを視覚的に捉えながら情報を共有し合うことで、これからの活動に見通しがもてるようにする。
課 題	音のイメージを一コマ漫画で表そう。	・参考作品を提示することで、実際の漫画では、音がどのように表されているのか理解したり、自分の作品に取り入れたりすることができるようにする。
個 別	2 「トントン」の音のイメージが伝わる一コマを描く。	・共通の「音」について構想を練り、表現することで、感じ方や表し方の違いについて認め合いながら活動できるようにする。
グ ル ー プ	3 お互いの作品を鑑賞し、助言し合う。 (中間鑑賞) 【見る視点】 ・文字の形や大きさ ・文字の配置 ・描く視点 ・イラストや背景	・見る視点を伝えることで、友人への助言が自分の作品を振り返ることにつながるようにする。 ・制作活動中もグループの形態にすることで、なかなか描き出せない生徒も友人から助言をもらったりアイデアを真似して描いてみたりしながら活動に取りかけられるよう配慮する。
解 決	4 音のイメージを一コマ漫画で表す。  「割れる音」 ・文字のデザイン化（ギザギザ）  「転がる音」 ・文字の繰り返し ・大きさの変化 = 動き 等	・机間指導の中で、発想の豊かな作品を取り上げ、随時ICT機器で投影しながら称賛することで、本人を含め全体の活動意欲を高めていく。 ◎ 音のもつイメージを基に、主題の場面設定や文字の形や大きさ、配置などを工夫しながら構想を練っている。（観察、作品） (A)構成要素を取捨選択し、音のもつイメージがより鮮明に伝わるように工夫しながら構想を練っている。
新 た な 課 題	5 作品を鑑賞し合い、本時の学習を振り返る。	・発想に深まりが見られない生徒には、既に描いた作品を更によりよくする方法はないか、構成要素をもう一度見直すよう助言する。 ・感想や友人の作品のよいところを伝え合うことで、今後の意欲につながるようにする。