

## 〈美術〉

# 映像メディア表現で発想・構想の能力を育成する学習指導の工夫

—アニメーション制作に言語活動を取り入れた共同制作を通して(第1学年)—

沖縄県立豊見城南高等学校教諭 長 内 聡

## I テーマ設定の理由

知識基盤社会と言われる現在、インターネットやE-mailなど、ネット上に様々な情報が飛び交い、デジタルカメラや多機能な携帯電話の普及など、映像メディアは生徒にとって身近な物となっている。映像メディアは、人と人を仲立ちしコミュニケーションを取るための媒体であり、その正しい使い方を学ぶことが将来において、重要なことだと考える。

平成11年告示の学習指導要領に新たに取り入れられた「A表現(3)映像メディア表現」は、映像メディアによる表現の多様性に目を向け、その特性を理解し、映像を媒体として他者とコミュニケーションをとることについて学ぶ領域である。平成21年告示の高等学校学習指導要領芸術科美術IA表現(3)映像メディア表現では、伝達などの「目的や機能」を基にした主題の生成だけではなく、「感じ取ったことや考えたこと」を基にした主題の生成の位置付けが明確にされた。「感じ取ったことや考えたこと」を基にした主題の生成は、自己の考えや心の世界など、映像メディアの特性を生かして表現する自己表現の能力の育成を目指している。「感じ取ったことや考えたこと」を基にした主題の生成が明確にされたことにより、発想・構想の能力の育成を重視していると解釈することができる。さらに、自己の考えや心の世界を通して、「他者と自己」、「自己の在り方生き方」について考えることは、現代社会を認識するうえで大切な事だと言える。

本校の現状に、学校生活に意欲や居場所を見いだせない生徒や、学習に興味や意欲が持てず、「絵が描けない」、「下手だからやりたくない」といった理由から、課題を途中であきらめる生徒も多い。このような、問題点を改善し、生徒に「生きる力」を育むことは、とても重要な課題である。教科を通して生徒の学習意欲の向上と豊かな人間関係の育成を行うため、生徒自ら制作したいと思える題材を用いて、共同制作を行う事が重要だと考える。生徒の創作意欲を高め、発想・構想の能力を育成するには、技術の差が出ず、生徒の身近にある教材を用いることが重要である。そこで映像メディア表現の領域で、アニメーションを制作させたいと考えた。

本研究では、映像メディア表現の領域で、共同制作を基にしたアニメーション制作を行う。アニメーションは、生徒の身近にあり、親しみやすい教材である。またアニメーションは、画像の素材となるものが「絵」であれ「モノ」であれ、コマ撮りをすることで連続した「映像」を作り、作為的に「動き」や「ストーリー」を与え、多様な表現をすることができる技法である。そこで、アニメーションがもつ特性を生かし制作することで、生徒が日頃感じている日常や学校生活から思いや意図を引き出し、相手に伝えることができる。また、自分の作品が動いて見えることで、生徒一人一人が興味・関心を持ち、その過程で、言語活動を取り入れた共同制作を行うことで、「感じ取ったことや考えたこと」を基にした発想・構想の能力が育成されることが考え、本テーマを設定した。

〈研究仮説〉

アニメーション制作で、言語活動を取り入れた共同制作を行うことで、「感じ取ったことや考えたこと」を基にした発想・構想の能力を育成することができるであろう。

## II 研究内容

### 1 美術におけるアニメーションと発想・構想の能力

#### (1) 美術Iにおける映像メディア表現

芸術科「美術Ⅰ」は、高等学校で美術を履修する生徒にとって最初の科目である。中学校美術の学習を基礎にして、「A表現」、「B鑑賞」について幅広い活動を展開している。平成21年3月改訂の学習指導要領では、特に「A表現（3）映像メディア表現」において「感じ取ったことや考えたこと」を基にした主題の生成が明確にされ、表現の能力の育成も重視された。映像メディア表現とは、映像メディアによる表現の多様性に目を向け、それらの特性を理解し映像を媒体として他者とコミュニケーションをとることについて学ぶ領域である。映像メディアの世界では、一対一の関係だけではなく、一対複数、複数対無限大、一対無限大と、相手が誰であるかわからない現状がある。そのため、映像メディアを通して、改めて「見ること」や「他者と自己の関係」について考えることは、現代の「社会」について認識を深めると共に、美術を考える上でも、大事なことである。

## (2) 発想・構想の能力を育てる意義

平成20年告示の中学校学習指導要領第2章第6節美術A表現では、(1)から(3)の項目で「発想・構想の能力」の育成を目指している。そのため「高等学校芸術科美術Ⅰ」は、中学校美術科の学習を基礎にして、「A表現」及び「B鑑賞」について幅広い活動を展開し、美術を愛好する心情を育て、美術の諸能力を伸ばし、美術文化の理解を図ることを目標としている。「A表現」において、発想・構想の能力の育成することは重要なねらいだといえる。今回の学習指導要領芸術科改訂のポイントとして、指導内容を「発想・構想の能力」と「表現の技能」に分けて整理された。そのことにより、発想・構想の能力の育成を重視していると言える。

「美術ⅠB鑑賞Ⅱ」では、「映像メディア表現の特質や表現の効果などを感じ取り、理解すること」とある。「感じ取り、理解する」とは、映像メディアで表現された作品を通して、作品の主題や作者の表現意図、効果的な表現の工夫などを読み取り、作品や作者について理解を深めることである。このことを踏まえ、本研究で伸ばしたい発想の能力とは、生徒の日常や学校生活及び体験から生まれる思いや意図を基にした表現意図と定義し、構想の能力とは、その発想を基にした「感じ取ったことや考えたこと」をどの様にして作品に表現していくかの手立て、手法と定義する。

## (3) 発想・構想の能力を育てるアニメーションの可能性

アニメート (animate) という英語の動詞は、〈・・・に生命を吹きこむ、活動させる〉と言った意味がある。アニメーションの手法の一つに、画像の素材となるものが「絵」であれ「モノ」であれ、コマ撮りをすることで連続した「映像」を作り、生命のないモノが作者の意図によってまるで生きているかのように動かされた映画または、映像である。アニメーションは、モノが生きて動くと言うことで、モノが自分の意志で、その時々感情や考え方によって、個性をもって行動表現することができる。アニメーションの最大の特徴は「自由な発想に基づく多様な表現」ができるということにある。アニメーションは、生徒の身近にあり、親しみやすい教材である。また、アニメーションに使用される素材の多様性は、他の美術教材と比べても多いと言える。この「素材の多様性」、「自由な発想」、「多様な表現」は、映像メディア表現の領域で研究、活用することで、生徒の日常や学校生活から発想を引き出し、表現しやすい題材だと言える。さらに素材の多様性は、多様な表現を生み出し、制作過程に言語活動を取り入れた共同制作を行うことで、生徒の発想・構想の能力を引き出し、「感じ取ったことや考えたこと」を基にした主題の生成ができると考える。

## 2 発想・構想の能力を育てる学習指導の工夫

アニメーションの特徴である「自由な発想に基づく多様な表現」を基に、生徒の発想・構想の能力を育成するため、言語活動を含めたワークシートの活用と共同制作を中心に行っていく。全授業を通して制作日記を使用し、学習活動の振り返りや他の生徒と関わりを持たせていく。アニメーション制作では、始めにブレインライティングを行い、題材やテーマを基にしたアイデアをできるだけ多く出してもらう。次に、FASボードを活用し、ストーリーや制作課程、撮影方法を考え制作していく。さらに話し合い活動を取り入れ、「感じ取ったことや考えたこと」を基にした、発想・構想の能力の育成をねらう。

### (1) 制作活動を充実させるための制作日記の活用

制作日記(図1)の記入については、まず授業開始時に授業内容の確認と本時の目標を記入してもらう。授業中は、「他者が何をしているのか」、「他者の行動をみて自分はどうしたのか」などの記入欄を設けているため、他の生徒の活動に興味と関心を持ってもらう。そして授業終了時に「他の生徒の行動」や「自分の行動と変化」、「授業を振り返った感想」を記入してもらう。

制作日記を活用することで、他者理解と学習活動を振り返ることができ、「感じ取ったことや考えたこと」について、確認することができる。さらに、お互いを意識し理解することで、今後の話し合い活動や制作活動も充実していくと考える。

また指導者欄に、アドバイスやコメントを添えることで、生徒の学習意欲を高め、現状の把握に努め、指導の充実を目指すことができる。

## (2) ブ레인ライティングでアイデアを引き出す工夫

ブレインライティングとは、ブレインストーミングを改良したアイデア発想法である。ブレインライティングは記述をしながら進めて行くため、積極的に発言しない生徒でも出来ると考え、取り入れることにした。

まずブレインライティングを行う前に、テーマや題材に沿った発問を行い、生徒の考えやアイデアが出やすいようにしておく。その後、ブレインライティング(図2)を行い、多くの意見やアイデアを出してもらう。ラウンドごとに用紙を回して記入するため、生徒は用紙を通して他の生徒のアイデアに触れ、確認し、考えを理解することができる。さらに他の生徒と違うアイデアを記入するため、自分と向き合い、日常生活やこれまでの経験から、アイデアを引き出す必要がある。また、他者のアイデアを参考にするすることで、より多くの中から、アイデアを選択し、組み合わせることで、新しいアイデアを生み出すことも出来る。

## (3) 構想を具体化させるFASボード(ストーリーボード)の活用

FASボード(図3)とは、アニメーション制作を楽しんでもらおうと考え、Fun Animation Story Boardの頭文字をとって造った、造語である。

FASボードは、アニメーションのストーリーや構成内容を確認するだけでなく、共同制作を行う際には、その内容を他者に伝える役割がある。

ブレインライティングで出されたアイデアを基に、ストーリーを考え、「感じ取ったことや考えたこと」、「思いや意図」を作品に織り込むための大事な学習活動である。この活動は、アニメーション制作の基になり、自己の「思いや意図」を他者に伝える方法や手立てを考え、計画する重要な制作活動でもある。

FASボードの制作を通してアニメーション制作を行うことで発想・構想の能力が培われていくと考える。

## (4) オムニバス形式による共同制作

今回のアニメーション制作は、生徒一人一人が、共通の題材を基に、それぞれの作品を制作するオムニバス形式で行う。そのため生徒は、共同制作で作品を作ることになる。各自それぞれが一つ

**制作日記の書き方**

毎回、授業の最初と終了時に、授業を振り返り記入する。

他の生徒が何をやっているか観察し記入する。

他の生徒の行動を見て自分は、どうしたかを記入する。

授業を振り返り、感想や思い、うまくいったことや反省点などを記入する。

本時の授業内容や目標を記入する。

授業内容に対して、自分なりの目標を立てる。

指導者は、生徒の状態を把握し、尋ねていくようコメントを記入する。

図1 制作日記の使い方

**ブレインライティングのやり方**

例: ボールから連想することは?

| アイデア1   | アイデア2 | アイデア3 |
|---------|-------|-------|
| 1 投げる   | 蹴る    | 叩く    |
| 2 弾む    | 転がる   |       |
| 3 追いかける | 捕まえる  | 友達    |
| 4 楽しい   | 遊び    |       |
| 5       |       |       |
| 6       |       |       |

時間を決めて、ラウンド内にアイデアを3つ記入していく。

時間がきても、途中で書き終わる人は書き終わるまで待ちましょう。シートを次の人に渡します。3つ書けなくても時間がきたら渡すのが重要です!

同じアイデアは記入しない。

図2 ブ레인ライティングのやり方

**FASボードの使い方**

※ 用紙の枚数は、何枚でも使用可

FASボードは、アニメーションのストーリーや動きなどの全体的な構成を考え・計画するために使う。

タイトルを記入。制作意図を記入する。

コマの場面展開や撮影のポイントなどに活用。

コマの番号を記入する。

簡単な絵や図解でストーリーや動き、構成を表現する。

話の流れや動き、構成を記入する。

指導者は、生徒の状態を把握し、尋ねよう、コメントを記入する。

ブレインライティングで、できたアイデアの中から活用したいモノを取り出し記入する。

図3 FASボードの使い方

のアニメーションを制作するが、オムニバス形式を取り入れることで、最終的に作品をひとつにしなければならない。そのことで生徒は、他の生徒がどのような作品を制作するのか確認し理解することが大切になる。また、一人一人が一つの短編を制作することで、自分の気持ちや日常、学校生活を基にした経験や思いを、作品に表現しやすいと考える。

#### (5) 作品をひとつにまとめるための話し合い活動

アニメーション制作の最後に、生徒それぞれの作品をひとつにまとめるため、話し合い活動を行う。そこで編集用紙（図4）を使い話し合い活動を行ってもらう。始めに各生徒の作品を鑑賞し、感想を記入する。その後自分自身の考えで作品の順番を考え、理由を記入する。そして全員の考えを基に話し合いを行い作品の順番を決定する。

話し合い活動を通して、他者の作品を鑑賞し、考えを聞き、また自分自身の考えを他者に伝えることで言語活動を活かした発想・構想の能力を育成することができると考える。

図4 編集用紙の使い方

### Ⅲ 指導の実際

#### 1 単元名「今日の消しゴムくん」～デジタルカメラを使っのアニメーション制作～

#### 2 単元設定の理由

アニメーション制作に言語活動を取り入れた共同制作を行うことで、自己の考えや思いを引き出し、ブレインライティング、観察日記などのワークシートを活用し発想・構想の能力を育成する。

##### (1) 教材観

映像メディア表現の領域で共同制作を通した、アニメーション制作を行うことで、生徒の技術の差をなくし、日常や学校生活から引き出される「感じ取ったことや考えたこと」を基にした発想・構想する力の育成をねらいとしている。生徒の身近にある、消しゴムを題材にアニメーション制作をするため、生徒の内面を引き出しやすいと考える。また消しゴムは、撮影時、素材を加工して使用する場合でも、加工が簡単な素材である。

##### (2) 生徒観

本クラスは、美術Ⅰを選択しているクラスである。生徒の特徴は、元気があり制作活動では、頑張るが、文章を書くことが苦手で、講義形式の授業では集中力が欠け、私語が多くなる傾向がある。

アニメーション制作を通して、共同制作を行い、生徒に興味・関心をもたせ、発想・構想する能力の育成を目指す。

##### (3) 指導観

アニメーションを体験し、制作することで生徒に興味・関心を持たせたい。また言語活動や共同制作を行い学習することで、他者を理解し自己を見つめ直し、人間関係の向上に努めさせる。

題材を基に発想し、「思いや意図」をどの様にして他者に伝えるかを考え、構想する力を育成させる。

#### 3 単元の目標

- (1) アニメーション制作を通して、自己の思いや他者の考えに興味・関心を持ち、主体的に表現することができる。
- (2) 言語活動やブレインライティングを通して、自己の日常や学校生活から発想を引き出し、思いや意図を表現することができる。
- (3) FASボードを通して、伝えたい内容を整理し、表現方法の工夫につながる構想をすることができる。
- (4) 話し合い活動を通して、他者の作品の良さや工夫、表現の違いに気づき、お互いを理解し話し合うことができる。

#### 4 単元の具体的な評価規準と評価計画

| 観点       | 具体的な評価規準                                                 | A | B | C | D | 評価資料                          |
|----------|----------------------------------------------------------|---|---|---|---|-------------------------------|
| 関心・意欲・態度 | アニメーションに関心を持ち、自ら感じたことや思いを他者に伝えるなど、意欲的、主体的に表現に取り組むことができる。 |   |   |   |   | ブレインライティング用紙<br>FAS ボード、制作日記  |
| 発想や構想の能力 | アニメーションの特性を生かし、テーマや題材から主題を生成し発想を生かし、創意工夫することができる。        |   |   |   |   | ブレインライティング用紙<br>FAS ボード、制作日記  |
| 創造的な技能   | アニメーションの制作や表現技能を高め、表現意図に沿って、創造的に表現する。                    |   |   |   |   | パラパラ漫画制作、撮影構成<br>FAS ボード、制作日記 |
| 鑑賞の能力    | 他者の心情や意図と表現の工夫を感じ、味わうことができる。                             |   |   |   |   | 制作日記、編集用紙、作品発表文               |

#### 5 指導計画（10 時間）

|     | 時間 | 主な学習内容                                                                                    | 学習指導の手立て                                                                          | 評価の観点                      |
|-----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| 第1次 | 1  | ○授業の流れとアニメーションについて<br>・アニメーションの種類について学習する。<br>・アニメーションと動画の違いについて学習する。                     | ・アンケート①記入<br>・プリント資料及び参考資料を活用し、アニメーションについて学習させる。                                  | 関心・意欲・態度<br>発想や構想          |
|     | 2  | ・アニメーションの歴史・映像玩具について学習する。<br>・制作日記を使い学習を振り返らせる。<br>・次回の学習の説明を聞く。                          | ・映像玩具を使い、体験させる。<br>・制作日記を使い、学習を振り返らせる。<br>・次回の説明をする。                              |                            |
| 第2次 | 3  | ○パラパラ漫画の制作<br>・制作理由、制作過程の説明。<br>・制作テーマについて話し合い、アイデアを出す。<br>(ブレインライティングの活用)<br>・制作内容を決定する。 | ・制作意図、制作過程の説明をする。<br>・対話を活用し意見を述べってもらう。<br>・ブレインライティングを活用し、グループでアイデアを考えさせる。       | 関心・意欲・態度<br>発想や構想<br>創造的技能 |
|     | 4  | ・パラパラ漫画の制作をする。<br>・制作日記の記入をする。<br>・次回の説明を聞く。                                              | ・パラパラ漫画の制作及び制作指導。<br>・制作日記で学習を振り返らせる。<br>・次回の説明をする。                               |                            |
| 第3次 | 5  | ○アニメーション制作「今日の消しゴム君」<br>・制作過程の説明。<br>・制作テーマを基に話し合い活動で、アイデアを出す。<br>(ブレインライティングの活用)         | ・制作意図、制作過程の説明<br>・対話を活用し意見を述べさせる。<br>・ブレインライティングを活用し、アイデアを出させる。                   | 関心・意欲・態度<br>発想や構想          |
|     | 6  | ・FAS ボードを活用し、ストーリーを考える。<br>(制作意図の決定をする)<br>・制作日記の記入をする。次回の説明を聞く。                          | ・FAS ボードの活用、制作内容を具体的に計画する。<br>・制作日記で学習を振り返らせる。<br>・次回の説明をする。                      |                            |
| 第4次 | 7  | ○アニメーションの撮影<br>・制作過程の説明（撮影時の注意）<br>・撮影（コマとなる写真を撮影する）<br>・制作日記の記入をする。<br>・次回の説明を聞く。        | ・制作過程の説明及び撮影時の諸注意をする。<br>・撮影時のアドバイス及び机間指導を行う。<br>・制作日記で学習を振り返らせる。<br>・次回の説明をする。   | 関心・意欲・態度<br>発想や構想<br>創造的技能 |
|     | 8  |                                                                                           |                                                                                   |                            |
| 第5次 | 9  | ○話し合いで、作品の順番を決める<br>・全員の作品を鑑賞する。<br>・話し合いを行い、作品の順番を考え決定する。<br>・作品発表文の作成をする。               | ・学習内容の説明を行う。<br>・全員の作品を鑑賞し感想を記入させる。<br>・話し合い活動を行い作品の順番を考え決定させる。<br>・作品発表文の作成をさせる。 | 関心・意欲・態度<br>発想や構想<br>鑑賞    |
|     | 10 | ・プレゼンテーションを行い、作品を鑑賞する。<br>・感想（まとめ）を記入する。                                                  | ・プレゼンテーションと作品鑑賞を行わせる。<br>・アンケート②を記入させる。                                           |                            |

#### 6 本時の学習指導（9, 10/10 時）

(1) 主題「今日の消しゴム君」 作品の順番を皆で決める。

(2) 本時の指導目標

- ① 他者の作品の思いや意図を鑑賞することができたか。
- ② 言語活動を通して自分の意見や他者の考えを理解し、作品の順番を決めることができたか。
- ③ 今日の活動やアニメーション制作を通して感想を書くことができたか。

(3) 準備する教材・教具

ノートパソコン、G I F アニメソフト（フリーソフト：giam209）、アニメーション編集用紙、アンケート用紙。



| 欄          | 主な学習内容                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 学習指導の手立て                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 評価の観点                           |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 導入<br>5分   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・はじめの挨拶。</li> <li>・出席の確認。</li> <li>・授業に取り組む姿勢と態度をつくる。</li> <li>・本時の学習内容の説明聞いて理解する。</li> </ul>                                                                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・はじめの挨拶。</li> <li>・出席の確認。</li> <li>・授業に取り組む姿勢と態度をつくる。</li> <li>・本時の学習内容の説明を行い理解させる。<br/>(話し合いで、作品の順番を決め、アニメーション制作全体をまとめて行くことを説明する。)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                      | 関心・意欲・態度                        |
| 展開①<br>45分 | <p>前次に撮影したアニメーションを鑑賞する。</p> <p>アンケート記入①<br/>編集用紙の配布</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他者の作品を見ての感想を記入する。</li> <li>・ソフトを使い、作品の動きや流れなどの確認し修正する。</li> </ul> <p>・作品を確認しながらの順番を話し合う。</p> <p>・他者の意見や考えを尊重し、意見交換を行い作品の順番を決める。</p> <p>・動きやつながりを確認しながら、編集作業を行う。</p> <p>・他者の作品の良かった点など、作品の感想を発表する。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・前次に撮影したアニメーションを鑑賞させる。</li> </ul> <p>アンケート記入①<br/>編集用紙の配布</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他者の作品を見ての感想を記入させる。</li> <li>・ソフトを使い、作品の動きや流れなどの確認し修正させる。</li> <li>・作品を確認しながらの順番を話し合わせる。<br/>※話し合いの方向性に注意しながら、意見交換をさせ、順番を決めさせる。</li> <li>・お互いの作品に関心を持たせ鑑賞させる。</li> <li>・動きやつながりを確認し、編集作業を行わせる。</li> <li>・他者の作品の良かった点など、作品の感想を発表させる。</li> </ul> | 関心・意欲・態度<br><br>発想や構想<br><br>鑑賞 |
| 展開②<br>30分 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・オープニングとエンディングを考える。(共同制作)</li> </ul> <p>・完成作品の鑑賞をする。</p> <p>・自分の作品を振り返り、制作意図や思いを発表する。(作品プレゼンテーション)(講評)</p> <p>・他の生徒発表をきちんと記録する。</p>                                                                                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>・オープニングとエンディングを考え、作品にまとまりを持たせる。(共同制作)</li> </ul> <p>・完成作品の鑑賞をさせる。</p> <p>・自分の作品を振り返り、制作意図や思いを発表させる。(作品プレゼンテーション)(講評)</p> <p>・他の生徒発表をきちんと記録させる。</p>                                                                                                                                                                                                  | 関心・意欲・態度<br>発想や構想<br>鑑賞         |
| まとめ<br>20分 | <p>アニメーション制作を振り返り感想を記入する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アンケートの記入②</li> <li>・終了の挨拶</li> </ul>                                                                                                                                                                                            | <p>アニメーション制作を振り返り感想を記入させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アンケートの記入②</li> <li>・終了の挨拶</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                | 関心・意欲・態度<br>発想や構想<br>鑑賞         |

#### (4) 本時の学習内容

##### ① 作品の順番を決める話し合い活動

今回の課題は、オムニバス形式で制作するため、作品の順番を決める話し合いは、作品をひとつにするための大切な過程である。生徒はこのことを踏まえ、他の生徒の考えを理解し協力しながら、話し合いを進めていくことが重要である。本時は、自分達の作品をどの様に他者に伝えるか、生徒が発想し構想する学習である。

##### ② 自分の作品を振り返り、制作意図や思いを発表する

話し合い活動で他の生徒の作品を鑑賞し、他の生徒から自分の作品に対する感想を聞いた上で、自分自身の作品に再び振り返り、制作意図や思いを発表する。自己の作品を見つめ直す事で、自分自身では気づけなかった点や、作品に対しての新たな思いに気づかせる。

##### ③ アニメーション制作を振り返る

アニメーション制作全体を振り返り、感想を書く。また事前事後のアンケートを行い生徒自身、自分の変化に気づかせる。

## 7 仮説の検証

仮説検証の手立てとして、各ワークシートを活用した授業効果と、言語活動を取り入れた共同制作を通し、生徒の行動の変化や事前事後のアンケートの分析を行い検証する。また生徒作品に表れた「感じ取ったことや考えたこと」、「思いや意図」を通し、日常や学校生活から生まれる思いや意図を基にした発想・構想の能力を育成することができたかを検証する。

### (1) 授業の手立ての検証

#### ① 制作日記の活用

日記を記入することで、授業の目標と内容を確認させることができた。また、項目内容を授業始めと終わりに分けて記入することで、授業中他の生徒の活動にも興味を持たせることができた。日記を続けて行くことで、文章内容の変化や文章量の増加が見られた。指導者のコメント欄を設けたことで、前回の授業内容の見直しや、指導者との関係づくりにも役立った。制作日記を活用し、共同制作を行ったことで発想・構想の能力の育成に役立ったと言える。

アンケートの「友達のアイデアや作り方を知ること、あなたの作品づくりに活かすことができましたか」という質問に対して、図5で示すように、授業前は、「少しはできた」60%、「あまりできなかった」40%。授業後「できた」40%、「少しはできた」40%、「あまりできなかった」20%と、生徒の作品づくりに対しての向上が見られた。

#### ② ブレインライティングで引き出すアイデア

この手法は、出来るだけ多くのアイデアを出していく手法である。ブレインストーミングと違い、記入方式で行うため、積極的に発言しない生徒にも使いやすいアイデア発想法である。

生徒は、飲みこみも早く、アイデアを出すことが出来た。同じアイデアを書くことが出来ないため、ラウンドをこなしていくにつれて、悩み始める生徒もいたが、この学習で生徒の日常や学校生活を基にしたアイデアが引き出されたと考える。

アニメーション制作では、「消しゴム」をキーワードに全部で30のアイデアが出された(表1)。生徒は、このアイデアを基に発想を膨らませ、ストーリーを考え、アニメーションの制作を行った。このことによりブレインライティングは、生徒の発想を引き出し、作品の内容と構成を考え、制作するために役立ったと言える。

#### ③ FASボードの活用

FASボード(ストーリーボード)は、アニメーション制作や映像制作において、作品内容や進行過程の確認をするなど、重要な役割を果たす物である。

生徒は、初めて使用するものであるが、ブレインライティングで出された、30のアイデアを基に発想を膨らませ、ストーリーの内容や制作展開を記入し、制作することが出来た。特に撮影時には、FASボードを取り出し、作品の制作過程を確認するなど活用する生徒もいた。また編集作業では、台詞や画像をどこに入れ込むのか確認するため、FASボードはとても役に立った。以上のことを踏まえ、FASボードは、生徒の思いや意図を表現し、構成する課程で発想・構想の能力の育成に役立ったと言える。

また、授業終了時、生徒から、「撮影時の背景や小道具を作りたい」と申し出があった。その結果、放課後、全員で背景や小道具を制作し次の撮影に臨む事になった。そのことにより、生徒の学習意欲が高まったと言える。

#### ④ ひとつの題材を基にしたオムニバス形式の作品づくり

今回のアニメーション制作は、複数の人が制作過程を分けて制作するアニメーションではなく、生徒一人一人が、ひとつ題材を基にした5話構成の作品を制作するオムニバス形式で行った。そのため、全員の作品が揃わなければ完成しない。また全部の作品をひとつにするため、他の生徒の作品を理解し、確認することが必要になる。ストーリーを考える場合でも、他の生徒と内容が重ならないよう、生徒はお互いのアイデアを話し、確認しなければならない。

撮影の授業開始前、生徒からの申し出があった。内容は、「撮影は2人で出来ないか」という事である。今回の学習は1人1作品と言うことを強調していたため、生徒は、撮影も1人で行うと考えていた。質問の後、他の生徒が「2人で組んで交代しながら撮影したらいいよ」と発言。その結果、生徒は共同で撮影を行う事になる。

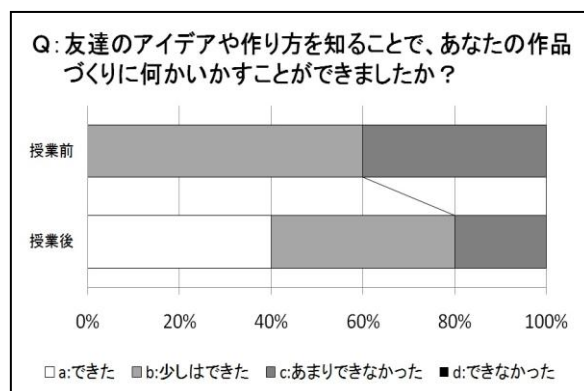


図5 友達のアイデアや作り方のについてのアンケート

表1 ブレインライティングの結果

ブレインライティング結果表

「今日の消しゴム君」

2011/1/6

| こする    | 修正        | なくなる |
|--------|-----------|------|
| 削る     | ゴム        | 消す   |
| なげる    | ちぎる       | けしかず |
| くず     | 印鑑        | 転がる  |
| 机から落ちる | ける        | 打つ   |
| 折る     | 盗む        | 彫る   |
| 柔らかい   | 刺す        | 切る   |
| 曲がる    | ケースからははずす | 捨てる  |
| 黒くなる   | 安い        | あげる  |
| 捨てる    | 小さくなる     | くっつく |

撮影は、デジタルカメラを使い、撮影の対象を動かしながらコマ撮りで行う。そのため、1人では難しく、2人以上で撮影を行う方が望ましい。生徒から自発的に撮影協力の提案が出てきたことは、とても評価できる。

また今回の使用するG I Fアニメーションは台詞がないため、言葉を紙に書き撮影する無声映画の形式を使う。作品にとってその言葉が、とても重要であるため、言葉を何にするか、悩む生徒もいた。また撮影後タイトルを変更するなど、生徒が試行錯誤している姿が見られた。

共同撮影を通して、協力し相談をしたことで、発想・構想の能力を伸ばすことができた。さらに他者理解が深まり学習意欲が向上したと言える。

#### ⑤ 話し合い活動を通しての学習意欲の高まり

オムニバス形式の作品づくりを行っているため、作品の順番は、作品をひとつにする上でとても大切な学習である。始めに、生徒全員の作品を鑑賞し(写真1)、自分なりに順番を考える。それを基に話し合いを行い、順番を決定する。しかし当初、お互いの提出した案で、話し合いを行う予定であったが、なかなか話し合いが、進展しないため「作品をそれぞれ違う角度で分けてみたらどうか」と発問をしてみたが、生徒はお互いに遠慮し、話し合いは進まなかった。



写真1 作品の鑑賞

だが、休み時間に入ると突然一人の生徒が、「2つに分けられるのではないかと提案をした。その後「消しゴムそのものと人に見立てたもの」や「学校生活と消しゴムそのもの」など、休み時間にも関わらず活発に話し合いが行われた。最終的に、大きく2つに分け、動きの面白い作品を最初と最後に選び出し、全体的に雰囲気似ている作品の間に、雰囲気の違う作品を入れるなど、案が出され作品の順番が決定した。全部の作品を編集し並べた後、全員で作品を鑑賞し、作品の順番を決定した。

以上の内容で話し合いが行われた。最初、お互いに気を使い、発言することが少なかったが、生徒それぞれが今回の主題に向き合っていたことが確認できる。また、共通の目的で考えや意見を出し合い、作品をより良いものにまとめたことは、とても評価できる。この話し合い活動で、「感じ取ったことや考えたこと」を基にした発想・構想の能力を育成することができたと言える。

アンケートの「授業で、友達と話し合うことがあると思いますが、自分と違った見方や考え方があることを知ることができたと思いますか」という質問に対して、図6で示すように、授業前は、「少しはできると思う」60%、「あまりできないと思う」40%、と言う結果であったが、授業後は「できたと思う」40%、「少しはできると思う」40%、「あまりできないと思う」20%と生徒の話し合い活動による達成感が感じられる。

- (2) 作品に表れた「発想・構想の能力」の向上  
今回の学習で伸ばしたい発想の能力とは、生徒の日常や学校生活及び体験から生まれ

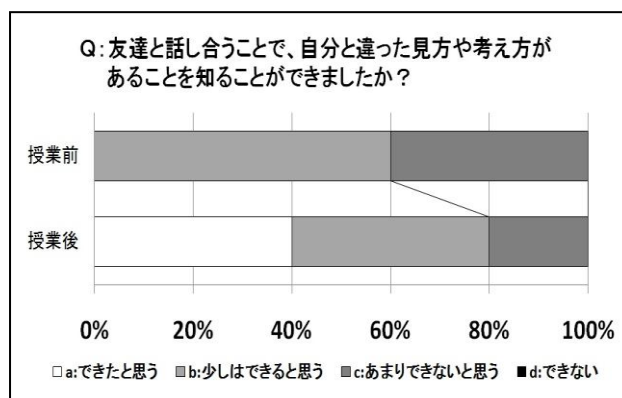


図6 友達と話し合うことについてのアンケート

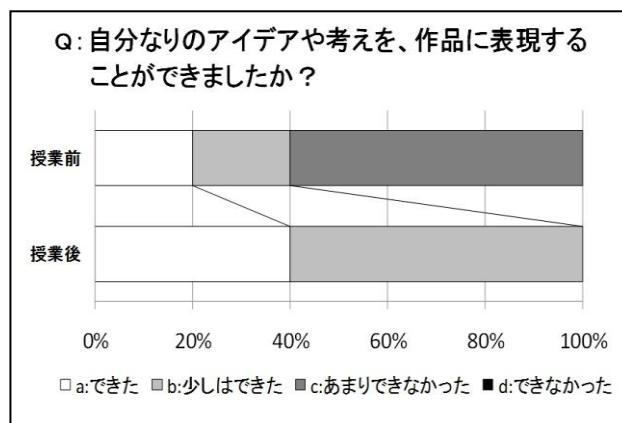


図7 自分なりのアイデアについてのアンケート

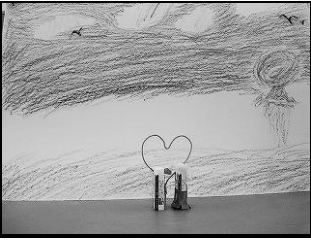
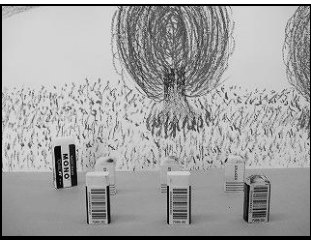
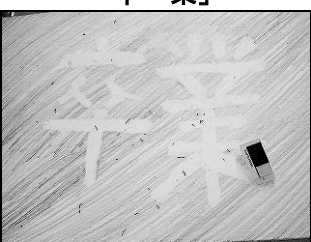


る「思いや意図」を基にした表現意図と定義し、構想の能力とは、その発想を基にした「感じ取ったこと考えたこと」をどの様にして作品に表現していくかの手立て、手法と定義した。

生徒作品（表2）を通して、生徒の日常や、学校生活などで感じている、「思いや意図」が強く表れている。また、「感じ取ったことや考えたこと」を基に、生徒一人一人が、それぞれの手法や工夫をこらした作品が制作されている。以上のことにより、生徒の「発想・構想の能力」が育成されていると言える。

アンケートの「自分なりのアイデアや考えを、作品に表現することができましたか」という質問に対して、図7で示すように、授業前は、「できた」20%、「少しはできた」20%、「あまりできなかった」60%であったが、授業後「できた」40%、「少しはできた」60%と、アイデアを自分の作品に表現することが出来たと言う生徒が増えている。

表2 生徒作品に表れた発想・構想の能力

| 作 品 名                                                                                                    | 生徒による作品紹介                                                                                                                              | 発想の能力                                                                                                                                                                                                                | 構想の能力                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>「よろこび」</b><br>       | <p>「体育祭で行った組体操のピラミッドの完成を喜んだ気持ちを表現したくてタイトルを（よろこび）にしました。この作品を制作している時の思いは、『今度は、いい作品ができるといいなと思い』楽しんで制作しました。」</p> <p>【擬人化タイプ】</p>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>・消しゴムを自分自身に見立てることから発想している。</li> <li>・体育コースに在籍している生徒であるため、学校行事で行った出来事や組体操を基に発想を広げている。</li> <li>・集団で行う組体操を、複数の消しゴムを使い、どの様に見えるか考え発想が深められている。</li> </ul>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>・消しゴムが演舞しているように見えるよう、一つ一つの動きと全体の動きをどの様に動かすか構想されている。</li> <li>・野外で演舞している様子を思浮かべ、背景やセットに力を入れ制作している。特に草を手前に作り背景との奥行きを出すなど構想が広がっている。</li> <li>・構想を広げる内に、ピラミッドが完成した喜びが伝わるよう、タイトルを「よろこび」に変更した。</li> </ul> |
| <b>「安い恋愛ストーリー」</b><br> | <p>「消しゴムで、この様な作品ができるとは思わなかった。でも、この作品が、出来たって事は、色々な物でもアニメーションが作れるので、面白いと思った。是非、全世界のみんなに、この作品を見てほしい。」</p> <p>【擬人化タイプ】</p>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・消しゴムを擬人化して自分自身に置き換え発想している。</li> <li>・思春期の自分自身の思いを基に発想を広げている。</li> <li>・消しゴムで性別をどの様に表し、またどの様な方法で消しゴムの感情を表現するか発想を深めている。</li> </ul>                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・消しゴムに性別を表現するため、髪や衣装を施し表現している。</li> <li>・消しゴムの感情を表現するため、針金でハートを作り表現している。また台詞に、使用する紙の色を赤にして感情を表現しようと工夫が感じられる。</li> <li>・ストーリーの流れを見せるため、背景を2つの場面で構成している。</li> </ul>                                   |
| <b>「集団行動」</b><br>     | <p>「突然、ひらめき、日常生活でやっている集団行動をアニメーションにしようと思った。失敗する生徒が、先生に何を言われるか、先生の台詞を悩んで『お前なら出来る。』決めました。」<br/>○先生の台詞「お前なら出来る。」</p> <p>【擬人化タイプ】</p>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・消しゴムを自分自身に見立て発想している。</li> <li>・体育コースに在籍している生徒であるため、日常的に行っている集団行動を基に発想を広げている。</li> <li>・大きな消しゴムを先生に、小さな消しゴムを生徒に見立て、集団行動をどの様に表現するか発想を深めている。</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>・数多くの消しゴムを使い、配役を決めることで、日常行われている集団行動を構想し表現している。</li> <li>・ストーリーや動きを考え、消しゴムの感情が伝わるように吹き出しを活用し構想を広げている。</li> <li>・消しゴムが、先生から生徒へ交わす「お前なら出来る。」という台詞に意味を持たせ、思いが伝わるよう考え、構想が深められている。</li> </ul>             |
| <b>「ゴミ箱」</b><br>      | <p>「タイトルの意味は何となく決めました。この作品を制作した理由は、面白くなりそうだったからです。最後の台詞『まだまだ使えるやん』を考えるのが大変で一生懸命考えて決めました。」<br/>○最後の台詞「まだまだ使えるやん」</p> <p>【素材イメージタイプ】</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・消しゴムその物のイメージから発想している。</li> <li>・消しゴムが最後まで使われず「捨てられる」というイメージを基に発想を広げている。</li> <li>・捨てられた消しゴムをどの様に動かし、表現するか発想を深めている。</li> <li>・消しゴムの気持ちや思いに自分自身のメッセージをのせて発想し表現している。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・捨てられた消しゴムの動きがわかるよう撮影角度を考えて撮影されている。</li> <li>・捨てられた消しゴムの動きに工夫がある。ゴミ箱から這い上がってくる動きには強弱をつけ、思いが伝わるよう構想がねられている。</li> <li>・消しゴムの最後の台詞「まだまだ使えるやん」に思いや意図が込められ構想が深められている。</li> </ul>                         |
| <b>「卒業」</b><br>       | <p>「消しゴムは、マイナスのイメージしかないけど、ちゃんと役目を果たしている事を教えたかった。消しゴムのマイナスのイメージを卒業するためにつくった。」</p> <p>【素材イメージタイプ】</p>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・間違いを消すという、消しゴムが持つマイナスのイメージから発想している。</li> <li>・「消す」というイメージ転換した消しながら伝える手法を考え発想を広げている。</li> <li>・消しゴムが、作り出す「卒業」という文字に自分の思いを乗せ発想を深めている。</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>・消しゴムの消すという役割を活かし、どの様に表現するか構想されている。</li> <li>・消しゴムが消していく動きや速度を考え思いが伝わるよう、工夫し構想を広げている。</li> <li>・ひとつの消しゴムを使い、動きや速度を考え、消しながら描き出す「卒業」という文字から自分自身の思いや意図が伝わるよう構想が深められている。</li> </ul>                     |

## Ⅳ まとめと今後の課題

### 1 成果

- (1) 話し合いやワークシートの活用、ブレインライティングを導入したことで、生徒が自己の日常や学校生活を見つめ直すことや、他の生徒を理解することができ、発想・構想の能力を引き出すことができた。
- (2) 生徒が共同制作を基本にした、アニメーション制作を行う過程で言語活動を取り入れ行ったことで、発想・構想の能力を高めることができた。
- (3) 生徒にとって身近なアニメーションの技法を行ったことで、生徒の発想・構想の能力が高まり、表現への興味・関心を持ち、学習意欲を高めることができた。

### 2 課題

- (1) ワークシートの活用とブレインライティングの導入は、生徒の発想を引き出すことができたが、生徒自ら発想するために、今後も発想を引き出す新たな手立てを研究していく必要がある。
- (2) 共同制作を行うことで、生徒の人間関係の向上と社会に出て行くための成長に役立つことがわかった。今後も生徒が集団の中で役割を見出せる学習内容を考え、共同制作を実践していく必要がある。
- (3) 発想・構想の能力の育成を行うため、生徒の現状と実態に対応した学習指導の改善を行わなければならない。より一層の生徒理解に努め、授業構成力の向上と研究を行っていくことが必要である。

### 〈主な参考文献〉

佐藤元状＋坂倉杏介 2010 『メディア・リテラシー入門』 慶応義塾大学出版会  
津堅信之 2005 『アニメーション学入門』 平凡社新書