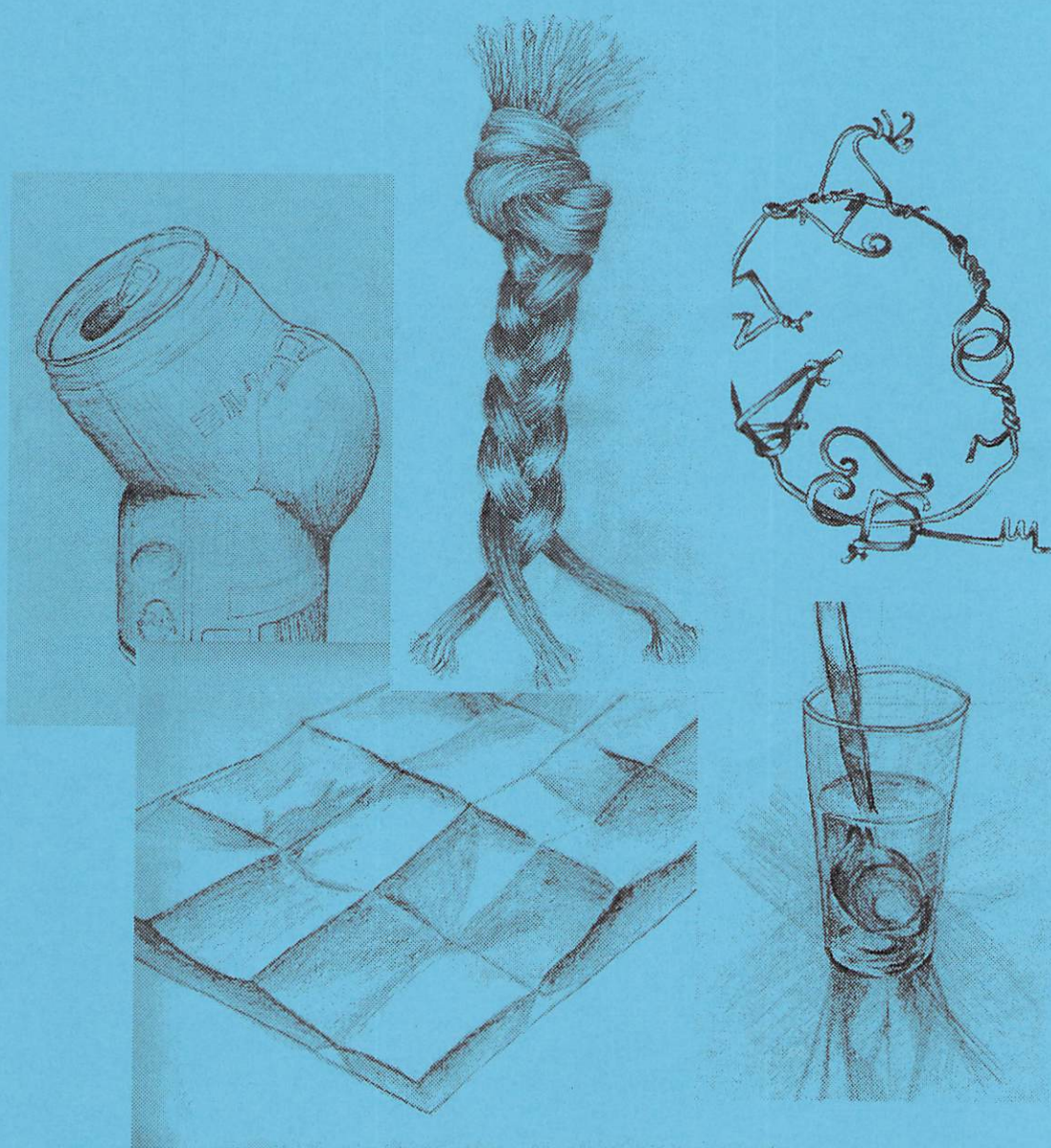


第23回 東京都中学校美術教育研究大会第2ブロック新宿大会

研究主題

『創造は生徒を変える』



開催日時：平成17年11月18日（金）

会場：新宿区立落合第二中学校

目 次

あいさつ

新宿区教育委員会教育長	金子 良江	-----	1
東京都中学校美術教育研究会会長	正留 久巳	-----	2
第23回東京都中学校美術教育研究大会 実行委員長	矢島 昇	-----	3
1、大会要項と内容		-----	4
2、基調提案		-----	6
3、研究組織		-----	7
4、研究発表			
公開授業1 フォトコラージュで生み出す新しい世界（新宿区）		-----	8
公開授業2 鑑賞 アニメーションの世界（新宿区）		-----	11
公開授業3 アニメってどうして動くんだろう（新宿区）		-----	13
公開授業4 粘土でコミュニケーション（新宿区）		-----	16
公開授業5 鑑賞 ピカソの表現の変遷（目黒区）		-----	18
公開授業6 三つ編みできる？デッサンからの発想（渋谷区）		-----	21
公開授業7 デザイン「プリズム行進」（世田谷区）		-----	23
5、記念公演		-----	25
6、あとがき		-----	26
7、大会運営組織一覧		-----	27
8、都中美研究大会開催地一覧		-----	29

ごあいさつ

新宿区教育委員会教育長

金子良江



東京都中学校美術教育研究会は、先生方の自主的で熱心な研究活動により、多大な成果をおさめられ、東京都の美術教育の発展に貢献してこられたと伺っております。ここに、第23回東京都中学校美術教育研究大会第2ブロック大会が新宿区を会場として多くの先生方を迎え盛大に開催されますことは、新宿区といたしましても大きな喜びであります。また、「創造は生徒を変える」を研究主題に研究を深められ、その成果を発表されますことに対しまして敬意を表するとともに、心から感謝申し上げます。

さて、昨年度、PISAやIEAの国際到達度調査の結果が発表され、社会的に学力低下論が再燃し、学力向上の気運が高まっています。学習指導要領が目指す確かな学力を育成するための授業改善は喫緊の課題として受け止めなくてはなりません。しかしここで留意したいのは、学力とは何かをもう一度再認識しなくてはいけないことです。ともすると学力を知識・理解・技術面だけで捉える傾向があり、基礎・基本だけを学ばせるといいという傾向もなくはありません。

生徒にどんな力を身につけさせるのか、各教科等でしっかりと見極め、授業改善をし、実践していかななくてはなりません。特に中学校という発達段階では、基礎・基本とともに個性を育む教育を充実し、豊かな人間性を育むことが重要です。

このような課題を踏まえ、本研究会が「創造」することに着目し、生徒自身の変容を促す研究は極めて価値のあるものであります。何よりも、教師自身が目の前の生徒のために、明日の授業に生かすため、自己を磨き、互いに刺激し合い、より質の高い教育（授業）を実践していくことこそが、生徒の変容に繋がるものと考えます。

生徒が感覚したものを、イメージ化し、概念化することによって自分の中にある感性と融合させ、表現し、発信していくことは、自己及び周囲の感性をさらに変えていきます。そこに働く力こそが「創造力」です。感性を中心とした感じる心、美しさの価値の発見、制作活動における思考力、創造力、豊かに表現する力等が人としての生き方すなわち「生きる力」の育成につながるのではないのでしょうか。本研究会の提案する意図のもと体験的に学ぶことにより、生徒は、学ぶ楽しさを感じ、主体的に活動に取り組み、よりよい自己へと高めていくことでしょう。

終わりにになりましたが、本大会開催に当たり、御尽力いただきました皆様に対し、敬意を表しますとともに、心より感謝申し上げます。また、今後とも、このような充実した研究を積み上げられ、本研究会が益々発展されますよう、心より祈念いたします。

ごあいさつ

東京都中学校美術教育研究会
会長 正留久巳



平成 17 年度、第 23 回東京都中学校美術教育研究会第 2 ブロック新宿大会の開催にあたり一言ご挨拶申し上げます。

都中学校美術教育研究会は、学校教育における美術の果たす役割の重要性について常に考え、研究を進めてまいりました。子ども達が、心豊かに生きる力を身につけることは、都民の願いでもあります。また、変化の激しい現代社会において、力強く生き抜くためには、自ら主体的に学ぶ意志、能力、態度などの自己教育力を育成し、問題解決のための実践的態度を培うことが、依然として学校教育の重要な課題であります。美術教育は、表現や鑑賞などの幅広い活動を通して、自分を見つめたり、工夫することを学んだり、他の良さを感じ取ったりする中から、感性を豊かにし、豊かな情操を養い、人間形成の根幹をなす極めて重要な働きを持っています。しかしながら、中学校美術は、授業時数が少なくなるなどの状況があります。現行の学習指導要領は、4 年目となります。少なくなった授業時間の在り方として、様々な研究がなされ、美術教育の目標を達成するため、教材研究、指導法の改善と工夫を鋭意進めていきます。優れた研究の共有化は、大切です。

創造的に表現するために、生徒は課題を具体化していく活動の中から、様々なことに気づき変容していきます。本研究大会は、生きる力を育てる美術教育の在り方として「創造は生徒をかえる」を掲げました。望ましい人間形成を果たすためには、美術の活動が必要であること、それをいかす魅力ある授業の在り方を追求した研究となっています。真正面から授業の在り方を課題とした第 2 ブロックの各美術教育研究会のみなさんの本大会に向けた情熱と精力的な取り組みに敬意を表します。

最後になりましたが、本研究大会の開催にあたり、東京都教育委員会、そして新宿区、目黒区、渋谷区、世田谷区の教育委員会はじめ中学校校長会、教育研究会、各関係機関にはご支援を賜り誠にありがとうございました。また、新宿区立落合第二中学校には、会場校として、多大なご協力をいただきました。心より感謝申し上げます。

『創造力の育成こそ生きる力の原動力』

落合第二中学校校長

第23回東京都中学校美術教育研究大会

実行委員長 矢島 昇



今こそ創造力の育成が求められている時はありません。自分の力で考え新たな物をつくり出すことがこれからの日本人には期待されています。

何もない白い平面の紙に1次元の世界から2次元の世界3次元の世界を作り出す美術の表現活動のすばらしさ、ただの土の塊をさまざまな形に変化させてゆく世界、パソコンを使った豊かな表現などをしっかりと教えなければ新たに物を作り出す能力を育てる事は出来ません。この事を考えると美術の果たす役割の大切さが浮き彫りになってきます。

時間数の少ない中でこれらの課題に答える事が、今の美術教師に求められています。工夫と知恵を絞り出し生徒が意欲を持って取り組むテーマや題材の提供こそ、これからの生徒の育成にはかせません。

第23回のこの大会の狙いや目標は、まさに、これからの生徒を考える時に創造力の育成こそ生きる力をつけるもっとも良き手段であり、人間性を育てる上でも心豊かな気持ち養う最高の方法であります。

近年、切れる子供たちが話題になりますが、これも情操教育をないがしろにしてきた結果ではなかったでしょうか。総合的な時間の活用や美術の時間について再度検討する時にきているのではないのでしょうか。

－ 大会要項と内容 －

(1) テーマ 「創造は生徒を変える」

(2) 開催日 平成17年11月18日(金)

(3) 会場 新宿区落合第二中学校 新宿区西落合1-6-5 Tel03-3565-0702

(4) 主催 東京都中学校美術教育研究会
会長 正留 久巳(日野市立平山中学校長)

(5) 主管 第2ブロック(新宿・目黒・世田谷・渋谷)各区教育研究会 美術部会
実行委員長 矢島 昇(新宿区立落合第二中学校長)

(6) 後援 東京都教育委員会
東京都中学校長会
新宿区・目黒区・世田谷区・渋谷区教育委員会

(7) 時程

13:10	13:30	14:20	14:30	15:05	15:10	16:10
受付	研究授業	休憩	研究協議	移動	全体会・講演	

(8) 研究授業 13:30~14:20

①『フォトコラージュで生み出す新しい世界(デジカメとスマートボードの使用)』
(3階学習室) 授業者 新宿区立四谷中学校教諭 長尾 多加史
新宿区立落合第二中学校教諭 金野 純

②『鑑賞 アニメーションの世界』
(1階FL教室) 授業者 新宿区立西戸山中学校教諭 村井 洋子
新宿区立落合中学校教諭 山田 ゆかり

③『アニメってどうして動くんだろう(パラパラ漫画を作ろう)』
(3階1C教室) 授業者 新宿区立新宿中学校教諭 倉内 芳子
新宿区立牛込第三中学校教諭 前川 ゆみ子
新宿区立牛込第二中学校教諭 佐々木 美緒
新宿区立西早稲田中学校教諭 清水 健次

- ④『粘土でコミュニケーション』
 (3階第1美術室) 授業者 世田谷区立緑丘中学校教諭 鈴木 美由紀
- ⑤『鑑賞 ピカソの表現の変遷』
 (3階2B教室) 授業者 目黒区立第九中学校教諭 上野目 浩一
- ⑥『三つ編みできる? デッサンからの発想』
 (3階2C教室) 授業者 渋谷区立代々木中学校教諭 近藤 幸司
- ⑦『デザイン「プリズム行進」』
 (3階2D教室) 授業者 世田谷区立瀬田中学校教諭 菊池 朋子
 世田谷区立八幡中学校教諭 川田 保子

(9) 全体会・講演 15:10~16:10

① 開会式

ア、開会の言葉

イ、主催者挨拶 都中美教育研究会会長 日野私立平山中学校長 正留 久巳

ウ、実行委員長挨拶 大会実行委員長 新宿区立落合第二中学校長 矢島 昇

エ、来賓挨拶 新宿区教育委員会教育長 金子 良江

② 基調提案

③ 研究報告

④ 講演 「アニメーションで授業」のススメ 動画工房代表取締役 石黒 育氏

⑦ 閉会式

ア、閉会の言葉

イ、謝辞 新宿区立牛込第二中学校副校長 沼田 浩紫

ウ、引き継ぎ

エ、次回大会実行委員長挨拶

オ、閉会の言葉

『創造は生徒を変える』

世田谷区立梅丘中学校 城 秀 明

美術の必修教科としての必要性が問われる様になり、1年生 週1,3時間2・3年生 週1時間がようやく確保されている美術科ですが、そのわずかな時間も「学力向上」と「ゆとり教育」の狭間で消え入ろうかとしています。

また、校務も多忙を極め、自身の資質を高める教材研究や、本大会のような校外での研修会は後回しということも、少なくありません。この様な危機的状況の中で、数少ない美術の時間では、テーマを精選し本質的な事象を扱っていくことが命題と言えるでしょう。

では美術が義務教育の中で必要とされるために育てなければならない本質とは何でしょうか。子供が変容し成長するための『生きる力』の中で美術という教科においては「コミュニケーション」というキーワードが端的に表しているのではないかと考えます。

表現の分野で、話すことや、文章を書くことと同じく、美術はメッセージを伝える自己表現の手段であり、自己表現がアイデンティティの獲得の一助となります。また、グループによる共同制作や、素材との対話を図る造形遊びでは、常にコミュニケーションが重視されています。

鑑賞の分野においても作品とコミュニケーションを積極的に図ることによってその奥にある時代背景や作者、違う世界とを時空を越え、心を通わせることができるのです。

これはすなわち、これからますます必須となる自己実現、プレゼンテーションの能力であり、また、地域の教育力の低下が云われる中で、他者を思いやり、触れ合い、コミュニティに繋がる考え方に相違ありません。

今大会では正に教員と生徒、素材と表現する者とのコミュニケーションの場であり、「創造の場」である授業に立ち帰り、現状を踏まえ、無駄を削ぎ落とし、7つの研究授業において子どもの変容を見取りました。

また、教員間のコミュニケーションの場、協議会というコミュニティの重要性を再認識し、活発な意見交換を目指しました。

この大会から先生方が何かしらヒントを得て持ち帰って下さることで、また新たなコミュニケーションの場が広がるきっかけになれば幸いです。

－ 研究組織図 －



－ 研究発表 －

フォトコラージュ～日常の断片から作品を作り出す～(全4時間・4時間目)

平成17年11月18日(金)

金野 純(落合第二中・主な授業者) 長尾 多加史(四谷中) 寺田 加奈子(新宿中)

対象クラス 1A 40名 校内一元気なクラス?!です。美術の作品制作に関しては、比較的前向きな姿勢を見せますが、説明を落ち着いて聞くこと、理解することが苦手な子どもが、男子に多く見られます。

必要な用具・場所

デジカメ(2人で1台使用) 中厚のカラーレーザー用印画紙(一人キャビネ版20枚分くらい)
台紙(黒画用紙B4) のり はさみ カッター カッター板 展示ポケット

授業内容

1、2時間目 「写真を撮る」

写真を撮ることに専念する。

1. 撮り方、約束事、指令カード、デジタルカメラの扱いなど説明(20分)
2. デジカメを持って撮ってくる。(休み時間をはさんで50分程度)
3. 教室集合。不要な写真の消去。(10分)
4. プリント記入、資料集鑑賞(20分)
5. プリント回収、次回予告(10分)

写真は次の時間までに教師側で印刷する

3時間目 「コラージュ制作」

自分たちで撮った写真を使ってコラージュする(と、初めて伝える)。

参作を見せながら、コラージュのやり方についてごく簡単に説明する。

1. 説明・写真配布(15分)
2. 製作(25分)
3. 片付け・次回予告(10分)

(できたもの、途中のものも、廊下の展示ポケットに入れる。)

4時間目(本時) 「コラージュの魅力とは」

前回の作業・作品を踏まえて、コラージュの面白さをより深く感じ、他者の作品からヒントを得、自分の作品に反映させる。

1. コラージュとは何かスマートボードを使って説明(担当:寺田)
2. 前回の作品を提示しながら優れた点を評価することで、生徒の創作意欲を高める。(担当:長尾)
3. 展示ポケットの自分の作品を取ってきて、追加制作。再び展示して完成。
 1. 説明 15分
 2. 製作 25分
 3. 片付け・展示 10分

◆どうしてデジカメか

デジカメは21世紀ならではの文明の利器（撮ってから確認、プリントにいたるまでのスピードの速さ・フィルムの現像プリント代よりは大量に気軽に印刷できる）。これを使って楽しい作品はできないだろうか。絵を描いたり物を作ったりが苦手でも、いまどきの子ならデジカメに飛びついてくるだろう。撮影に行くのは学校と学校のまわりがせいぜいだが、日常をいつもと違った視点や構図で捉えることで、案外と日常も面白いって気がついてくれないだろうか。レンズを通した世界を味わってほしい。

◆どうして指令カードなのか

遠くまで特別なものを撮りに行く時間は無い。長くて1年の授業は2時間続き。カメラだって持たせたことは今まで無いのに時間は限られている。私は3年の選択で子どもたちに写真を取らせている。何度も撮らせたが、生徒によっては何を撮りたいのか見つけるのに時間がかかるし、シャッターを遠慮なく押すことが難しいし、構図は大概小さくまとまってしまう。だったら最初から指令（＝撮るべきものと方法）を出してしまおう。「何だかわからないが、ひたすら言葉から感じたものを探してシャッターを押す」って、無心で楽しい作業になるんじゃないか。

◆どうしてコラージュなのか

写真をとるのはいいけど、その大量な写真をどうやって作品にしよう。きっと初めて撮った写真なんか良いのが無いだろう。今までの経験から推測するに、ただ台紙に貼って飾るだけじゃ、きっと見るに耐えないものばかりになってしまう。

思い切ってコラージュにしてしまうのはどうだろう。構図が多少まずくても、何か面白いものが写っていれば、それを素材に子どもたちはそれぞれに工夫ある作品を生み出すに違いない。

デジカメならパソコンで処理するのが自然だ…否、パソコンを使っての作品制作には、技術を教える時間や専門知識の量、（研究授業でのハブニングの怖さ）がついてくる。それにパソコンをいじるだけで何でもできる世の中で、はさみとのりを使ってやるアナログな作業こそ、現代っ子が必要としている経験じゃないか。パソコン上で合成写真を作るというのは無限で自由で面白いかもしれないが、そもそも切り貼りをしたことの無い人間にコラージュの原点の面白さがわかるだろうか、工夫の心が芽生えるだろうか、疑問になった。古くて単純で制限のある切り貼り作業（アナログ）と、新しくて安易で自由なデジカメ撮影（デジタル）との融合がやってみたくなった。

◆どうテーマとかかわるか

指令カードの言葉が指すものを探しながら写真を撮る。撮りながら構図を考える。それは常に脳を働かせること、答えが無数にあるクイズに答えるようなものである。ポーっとしては創造はできない。能動的で発見することに貪欲である状態を作ること＝創造する人間に近づけると考えた。

撮った作品を切って再構成することを考える。すると撮った写真に新しいたくさんの可能性が見えてくる。作りながら工夫を発見し、ああだこうだと切り抜いた写真を並べ替え、どんな作品にしていくか取捨選択するうちに、製作工程自体に面白さを見出せるだろう。

私は「創造は生徒を変える」とは「生徒が創造によって変わる」→「生徒が、作品制作を通して、ものごとの面白さを見出し、工夫する喜びを見出すこと」であると考えている。

美術は芸術教科であるから、創造の喜びを味わえたらいいんだといいながら、やはり5段階の評

定をつけなくてはならない。自由な発想を推奨し、子どものやる気と自主性を伸ばさなければならないが、授業の秩序は大切だし、作品は技術的にもうまいに越したことはない。私はいつもこれらのジレンマを抱えて、教壇に立つ。しかし、どの子どもにとっても、もっとも大事で普遍的な、美術の授業を受ける価値を考えるなら、やはり創造的な活動によってもたらされる子どもの内面的な変化や成長であろう。この授業で、子どもの目と手と頭と総動員で働かせ、内面に少しでも響くものがあつたらと考えている。

デジタルカメラの使い方

絶対守ること

1. どんなときもカメラの紐を、首からかける。
2. レンズはカメラの命。触ってはいけない。
3. カメラは精密機器。水・衝撃はダメ！


(よい写真を撮るために)

1. 構え→両足を広げてしっかり立つ。脇を締めて両手で構える。
2. 構図→撮りたいと思ったところから一歩前へ。(画面いっぱいになる)
3. 失敗したかもと思ったら何度でもシャッターを切る



(カメラには3種類あります)

FINEPIX (ファインピクス厚いほう) 8台 カバーをあけるとレンズが出て、撮影できる。

FINEPIX (ファインピクス薄いほう) 4台 カバーをあけるとレンズが出て、撮影できる。

見るときは  で再生に切り替え。

CAMEDIA (カメラメディア) 8台 (power 押す)

 再生 撮った写真を見る。  撮る。 参照 資料集 p 76~79

今日の撮影について
「工夫のしどころ」は何ですか？

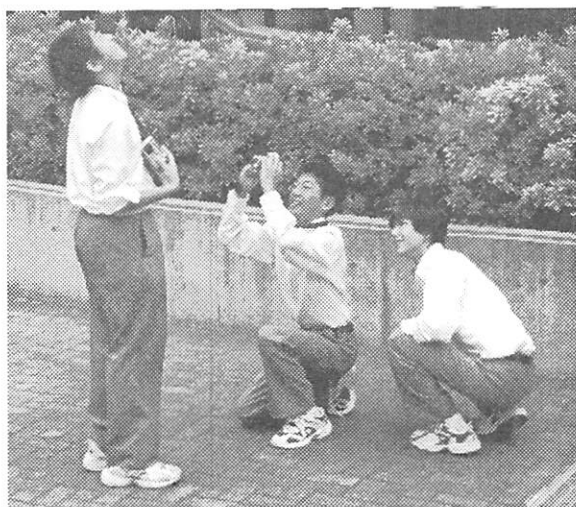
感想

氏名

いい写真が取れる(指令カード)

- ☆ 校内で写真を撮りましょう。指令を読んで、できそうなものから順にカメラに収めましょう。
- ☆ **2人1組** (出席番号が続いている人) でカメラ1台です。それぞれに20枚撮影する。
- ☆ **他学年の教室の前を通過してはいけません。階段は東階段しか使えません。校庭は入ってはいけません。体育の授業に注意！**
- ☆ 外へ出る時は**外履きに履き替えて**出ること。
- ☆ ろうかば音が響くので、話す場合は、なるべく**小さな声**で、必要な分だけにしましょう。
- ☆ ひとつの項目につき、**3回以上連続して、また方向や大きさを変えて2,3枚**シャッターを押すようにしましょう。
- ☆ 撮ったら項目の**数字に○**をつけましょう。

1. 空を見上げる友だちを、下から見上げて撮る
2. ありんこから見た世界(地面すれすれで撮る)
3. きれいだなあとと思うもの
4. ピカッと光っているもの
5. 生命を感じるもの
6. かわいいなどと思うもの
7. 丸いもの
8. いかにもまらかそうなもの
9. どんがっているもの
10. 文字が描いてあるもの
11. 遠くに見えるひと
12. 何かをつかむ手
13. 長〜いもの
14. うわっ派手だなと思う色
15. 大きいものを画面いっぱいになるまで撮る。
16. 数えられないほどたくさんあるもの
17. 友だち(よそのチーム)の何気ない横顔
18. ジャンプする友だち(中に浮いた瞬間を撮れ!)
19. 規則正しいもの
20. 何かの穴



美術科指導案

新宿区立西戸山二中 村井 洋子
新宿区立西戸山中学校 森 貴弥代
新宿区立落合中学校 山田ゆかり

クラス 落合第二中学校 1年B組

題材名 「アニメーションの世界」～「頭山」の鑑賞をとおして～

2B鑑賞 [第1学年] ア

題材について

映像表現は日常生活や社会生活の中ですでに切っても切れない存在になっている。視覚的な表現力が優れているかどうかで物の売れ行きや社会の流行が左右される。優れた映像表現を鑑賞するで、そういった社会で生きるために必要な力を養わせたい。

映像表現として生徒に身近な物としてアニメーションがある。日本のアニメーションは世界でも評価が高く、海外でテレビ放送され人気のある作品も多い。また、一部ではアニメの「オタク」と呼ばれる一つの文化が世界でも認められてきている。しかし、それらは商品として制作されたものであり、映像表現としてのよさを考える以前に内容のおもしろさやキャラクター性が前面に出てしまい題材には不向きだと思われる。

そして、もう一つのアニメーション文化とも言えるものでクレイアニメーションなどが代表となるアニメーションがある。セリフやナレーションがほとんど無く、映像で表現するおもしろさにこだわったアニメーションである。日本人の中で代表的な作家は山村浩二である。山村作品で近頃話題となった作品が「頭山」である。「頭山」は2003年アメリカでアカデミー賞のアニメーション部門にノミネートされた作品である。山村作品は、その芸術性が高く評価される理由の一つである。山村の作品を鑑賞することで、娯楽としてのアニメではなく、美術的な表現方法としてのアニメーションにも目を向けさせたい。また、「パクシ」という作品は子ども向けテレビ番組でも放送されており、生徒にとって身近に感じやすく、興味を引きやすい。

コンピュータの発達により、今や方法さえ理解すれば誰でも簡単にアニメーション制作が可能になっている。インターネット等の発達により表現の場も拡大してきている。ただ娯楽としてアニメを見るのではなく、表現方法としてのアニメーションにふれ、アニメーションに対する見方を広げさせ鑑賞する力を育てたい。また映像表現に対して身近に感じることで、これからの社会で生きる力を養わせたい。

ねらい

- ・ アニメーションの見方を広げ、一つの表現方法としてより身近な物として感じる。
- ・ 想像力をはたらかせ、創造的な表現の工夫を感じとる。

本時の内容

時間	学習の展開	指導の留意点
10分	<p>導入</p> <p>「バクシ」「ビーズゲーム」作品鑑賞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 普段よく見るアニメとアニメーションのちがいについて考える。 <p>ワークシート①記入</p>	<p>アニメーションのよさを理解させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 単純な手作り作品の楽しさ。 ・ 言葉が無くても理解し合えるよさ。
30分	<p>展開</p> <p>山村作品について（プロフィール）</p> <p>「頭山」知っている？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 代表作品「頭山」「バクシ」 ・ 影響を受けた作品 ・ 頭山のストーリー <p>「頭山」作品鑑賞する。</p> <p>ワークシート②記入</p> <p>「頭山」を見て印象に残った場面や、気付いたこと、感じたことを、発表する。（「バクシ」「ビーズゲーム」との違いなど）</p> <p>ワークシート③記入</p> <p>「頭山」の映像表現の工夫はどんな所にあるのか、考え、気付く。</p> <p>どうやって作品を作ったのか知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 6年間かけて制作している ・ たくさんのセル画を重ねて制作する過程について <p>（その実際のシーンを見せる）</p> <p>ワークシート④記入</p>	<p>〔気付かせること〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 落語風の内레이션ン。 ・ リアルな人間や背景の表現。 <p>など</p> <p>印象に残った場面にふれ、その場面にどんなこだわりがあるのか考えさせる。</p> <p>実際の作品づくりの様子を想像させ、作者のこだわりや、独自の表現の追及に目を向けさせる。</p>
10分	<p>まとめ</p> <p>ワークシート⑤記入</p> <p>作者の言葉から、作者の発想や制作に対する意識などを読み取らせる。</p> <p>自己評価</p>	<p>鑑賞からの気づきと照らし合わせて、読み取らせる。</p>

- 評価
- ・ アニメーションの見方を広げ、一つの表現方法としてより身近な物として感じる事ができたか。
 - ・ 想像力をはたらかせ、創造的な表現の工夫を感じとることができたか。

アニメってどうして動くんだろう ～パラパラアニメを作ろう～

実施日 平成17年11月18日(金)

授業者 佐々木 美緒(T1)・清水 健次(T2)

授業時間 単元数1時間

授業学年及びクラス 新宿区立落合第二中学校 1年 C組

1. 主題設定の理由

- ・ 作品を制作するとき、表現内容をあまり深く考えようとしない子どもが多い。自分の意図を意識的に作品へ表現・工夫し、表現に前向きに取り組んでいくことが出来るように、身近で関心の強いアニメーションを題材にした。
- ・ アニメーションの制作・鑑賞を通して、自己の表現や自己と他者との違いについて考えさせる。また、作る喜びを体感させ、作品に込められた意図に気づかせることで、今後の美術の制作に関心・意欲を持たせたい。

2. 授業の目標

- ・ アニメーションの技法の実践と鑑賞を通して、創造力を養う。
- ・ パラパラアニメの制作を通し、アニメーション制作のおもしろさや、単純な線や限られた少ない要素で、多くのことが伝わるということに気づかせる。
- ・ 制作上感じたことを踏まえ、表現や技法に着目しながら「岸辺の二人を」鑑賞し、制作者の意図や技法、表現について考える。

3. 準備する教材・教具

実物投影機、プロジェクター、参考作品、パラパラパッド、ワークシート、感想シート

4. 評価のポイント

①本時のねらいを理解しているか。	⑦展開に創意工夫があるか。
②興味関心を持って授業に参加しているか。	⑧背景の遠近感に合わせた絵が描けているか。
③ワークシートに記入できているか。	⑨興味関心を持って観ているか。
④試作品の制作に意欲的に取り組んでいるか。	⑩感想シートに記入しているか。
⑤意欲的に制作に取り組んでいるか。	⑪制作や作品の鑑賞を通じた感想や意見が書けているか。
⑥動いて見えるよう描けているか。	

5. 指導案

時間配分		学習・活動の内容	指導上の留意点	使用する教材・教具	評価
導入 (3分)	(1分)	・あいさつ・自己紹介	・本時の制作物の理解と残像現象の説明。	・参考作例 ・プロジェクタ ・実物投影機 ・模造紙	①
	(2分)	・本時の内容説明（アニメーションの制作と鑑賞）			
展開 (45分)	(1分)	・アニメーションの特徴（止まっている絵が動いて見えること）を知る。 パラパラパッド配布。	・ワークシートに記入させる。	・ワークシート ・参考作例	② ③
	(10分)	・制作方法・時間配分説明。 棒人間が動いて見えるパラパラアニメを50枚、1枚10秒で描く。 ・試し制作（1枚10秒） ・試作で10枚程度描く。	・動いて見せるための説明。 ・10秒たったら、必ず次のページへ進むよう指導する。 ・動くように描けているかを見回る。 ・ストップウォッチを持ち、カウントしながら（T1）机間をまわり指導する。 ・参考作品の抽出。（T2）	・パラパラパッド ・参考作例	④
	(4分)	・本番 ・約9分間。目標50枚	・ストップウォッチを持ち、カウントしながら（T1）机間をまわり指導する。	・パラパラパッド ・サインペン	⑤
	(10分)	・制作終了 ・自分の作品を見た後、友だちの作品2,3点作品を見る。	・参考作品の抽出。（T2）	・実物投影機 ・プロジェクタ	⑥ ⑦ ⑧
	(6分)	・実際と枚数などを比べる。 鑑賞 プロの作品を見る ・鑑賞のポイント説明 ・「岸辺の二人」（8分）を見せる。	よい部分、難しい部分などを具体的に挙げる。（T2）	・模造紙 ・生徒作品 ・PC ・「岸辺の二人」	⑨
	(8分)	鑑賞終了 ・感想シートに記入する。	・鑑賞作品と制作した作品との共通点を知らせ、技法・表現で比較しながら鑑賞できるよう指導する。		⑩
	(6分)	・鑑賞作品の制作技法や時間・光り・風の表現や、自分の作品との比較や授業を受けての感想を書く。 ・感想シート回収	・記入中もT2が生徒に語りかけ、生徒が考えを深められるようにする。 ・表現の工夫に着目させる。	・感想シート ・筆記用具	⑪

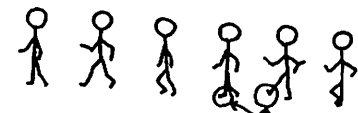
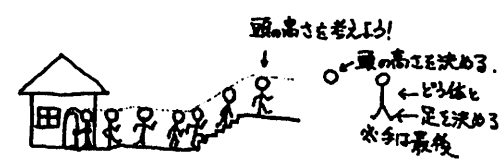
<p>終結</p>	<p>(2分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・まとめ ・「簡単な線だけでも、伝えたいと思って描けばたくさんのことを伝えることができる。それは絵画や彫刻でも同じ。だからこれから作品を作るときには、思いや伝えたいことを作品に詰め込んで、すてきな作品を作っていこう。」 ・あいさつ 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の内容のふり返り、などからアニメーションが動くことへの理解を深める。(T2) ・作品に思いを込めて作ることの大切さにふれ、今後の作品制作につなげる。 	
-----------	-------------	---	--	--

6. 使用したワークシート及び感想シート

作ってみよう アニメーション ～バラバラアニメ～

アニメーションとは？
() が () 見える。これがアニメーション、映画やビデオとは大きく違うところ。

アニメーションの種類
 平面アニメ 透明な用紙に描く“セルアニメ”や切り抜いた絵を動かすものなど
 立体アニメ 粘土で作ったものを撮影して作る“クレイアニメ”など
 その他 CG (コンピュータ・グラフィックス) など
 アニメの共通しているところ=止まっている絵をたくさん作り、動いているように見せること。そこで！
 この原理(仕組み)を使ってバラバラアニメを作ってみよう！
 作るすること。
 * 次の絵は、前の絵から5ミリ以内しか動かさない。
 * 10秒で1枚描く。→失敗しても次を描こう。
 * 絶対消さない。

制作例
歩かせてみよう!

 背景に大きさを合わせて動かすには...?


ワークシート

感想シート

今日の授業をふり返って～数字に○を付けよう～

◎アニメーションの仕組みが分かりましたか
 2 1 0 -1 -2
 よく分かった! 分からなかった...

◎思い通りにキャラクターを動かすことが出来ましたか
 2 1 0 -1 -2
 良くてきた! あまり...

◎気に入る作品が出来ましたか
 2 1 0 -1 -2
 大満足! いろいろ...

◎プロの作品「崖の二人」を見てどう思いましたか、
 []

◎これからはアニメーションを...
 2 1 0 -1 -2
 もっと作ってみたい! もういいや...

◎
 []

感想シート

1 題材名「粘土でコミュニケーション」

2 主題設定の理由

「鑑賞」と聞くと生徒達は「鑑賞はつまらないから好きではない。」「苦手だ。」という意見が多いように感じる。世の中には様々な表現方法の作品があるのだが、写實的・具体的な作品に対して生徒の評価は高いのだが、抽象的な作品に対してはあまり価値を認めない傾向のように感じられる。

今回、粘土を使った班毎のグループ制作を通じながら、単純に見える形の中にも作者の思いや気持ちが込められていることに気付かせたい。丸や四角形といった単純な形・形だけでなく表面の質感などの中にそれぞれの作者の込める思いやねらい、同じ素材を使いながら作者が異なると作品の表現方法も異なることを理解させたい。また制作活動を通じて作品の「きれい」「上手」だけでなく、作業を通して他者の気持ちを感じ取ることや、自分の想いを造形的な方法で伝えていくという、心のコミュニケーション能力を育てることを狙いとして、この主題を設定した。

3 この題材で育てたい能力や態度等

ア、発想豊かにイメージを広げる力。

イ、表現の多様性や、それぞれの作品のよさや美しさを味わう感性。

ウ、作品制作を通じて、作者の思いや個性・表現の工夫などを読み取る力。

エ、自分の気持ちを造形的に表現して伝える能力。

4 使用教材 粘土（班で2袋）、粘土板、土台となる板（班で一台） まとめ用プリント

5 学習の展開

学習過程	主な学習活動	指導・評価の工夫
課題 把握 (5分)	● 今回のテーマ「私の大切な○○」 をしっかりと理解する。	● 「私の大切な○○」というテーマを説明する。
発想・構 想(5分)	・粘土は班で2袋、台はどのように使 用してもよいとする。	・○○の中には各自で思い浮かべる「大 切なもの・こと」を入れてよい。
制作 (15分)	●粘土の袋を空け、粘土をさわりなが ら土台の使い方、自分の粘土の置き場 所など班で話し合う。 ・粘土を実際にさわりながら、ああで もないこうでもないと試行錯誤しな がら形を作る。	・粘土を用いた共同の作品製作であるこ と、完成品の善し悪しに注目するのでは ないことを理解させる。 ●今回は短時間教材のため、具体的な表 現はしないことを伝え、理解させる。→ 球体、立方体、ひも状・・・など ・なかなか手が進まない生徒について は、まずは球体をつくらせる。球体がで きたら（ア）表面に傷を付ける（イ）ひ

<p>鑑賞 (15分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●実際に粘土で「大切な〇〇」ができたら、土台のどこに設置するのか、粘土周辺の加工はどうするのか考える。 ●班員全員の粘土作品を設置 ●班長が班員にチェックシートを配布 <ul style="list-style-type: none"> ・班員はチェックシートに記入 →自分の作品の形に込めた気持ちを振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・班長は班の作品を展示スペースに並べる 	<p>もを使い二つに分けてみる(ウ)すべすべにしてみる…など表面の質感にも注目させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●立体作品は置き方によっても意味合いが変わってくることを話す。 ●作業時間終了を告げ、粘土作業を終え鑑賞できるように準備をさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・班長にチェックシートを渡す。 ・展示スペースを形作る。
<p>確認 評価 (10分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●他の班の作品を鑑賞し、自分たちの班の作品との違いを知る。 ●班員や、他の班の感じたことを知る。 ●作品を再び鑑賞、制作中を思い出し、新たな発見や感じることを心がける。 ●一見単純な形に見えても、作者の思いが込められていることを理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●他の班の作品を鑑賞させる。 ●表面的な造形的要素にこだわらず、作者の思いや作品に込めたメッセージにも注目するように助言する。 ●一つの答えを導き出すのではなく、多様な考えを大切にす。

6 評価について

- ①課題をとらえ、自分のイメージを広げようとしている。(美術への関心・意欲・態度)
- ②多様な表現のそれぞれによさや美しさがあることに気づく。(鑑賞の能力)
- ③自分の意図にあったメッセージの構想をしている。(発想や構想の能力)
- ④班員の作品を大切に、生かしながら、新たな表現方法で思い切って自分独自の表現をしている。(創造的な技能)

第2学年美術科学習指導案

目黒区立第九中学校
上野目 浩一

- 1 日時 平成17年11月18日(金) 第5校時
- 2 場所 新宿区立落合第2中学校 美術室
- 3 対象学級 2年B組 (生徒数 33名)

- 4 題材名 ピカソのキュビズムの作品を味わう (B鑑賞) 1時間

5 題材設定の理由

生徒にとって、ピカソはよく知られた作家である。しかし、彼らの日常になじみの薄い表現形態から、作品に関心をもてなかったり、ステレオタイプな評価をしたりする生徒も多い。

そこで、生徒が、ピカソの作風の変遷に触れ、心情や意図、表現の工夫を理解しながら、自分の価値意識をもって主体的に作品にかかわり、見方を広げ感じ方を深め、鑑賞の楽しさを実感できる学習活動の工夫を考えた。

「中学校学習指導要領解説 美術編」に示されているように、鑑賞とは、自分の感じ方や見方に基づいて、想像力を働かせて美術作品などにかかわることを通して、「よさや美しさに感動して心をより豊かなものにし、さらに作品との対話を重ね理解することによって多くのものをそこから感受し学び取ろうとする行為」であり、鑑賞の学習活動は、決して知識の詰め込みを強要したり、作品解釈の正解を求めたりするような学習活動ではないと考える。

作者や作品についての基礎知識は、生徒が鑑賞活動を通して作品にかかわる中で、新たな意味や価値を獲得するための助となるものであって、それ自体が目的ではない。

本題材は、生徒が鑑賞活動の楽しさを実感しながら、鑑賞の能力(=見方を広げ感じ方を深めながら、感じ取り読み取る力)を育成することを重視した学習活動である。

なお、学習活動においては、生徒の関心・意欲を喚起し、生徒の意識を焦点化させ効果的に学習を進めるため、ワークシートの活用を工夫した。

学習活動の展開においては、生徒の理解が深まり、見方が広がるためには、教師がどのような発話をするかが極めて重要となる。この点については、生徒の発言や反応を予測しながら、事前の準備を行った。

なお、本題材は、教科書(日本文教出版 中学美術2.3上)の「現代美術の開拓者」の題材の一部として扱ったものである。

6 題材の目標

ピカソの作品のよさや面白さ、表現方法などについての理解を深め、見方を広げ感じ方を深めながら、自分の価値意識をもって鑑賞活動することを楽しむ。

7 題材の評価規準

造形への関心・意欲・態度	鑑賞の能力
ピカソの作品の独特な表現方法などに関心を深め、そのよさや面白さ、創造力の豊かさなどを感じ取り、鑑賞する喜びを味わおうとする。	ピカソの創作活動における意図や心情、創造的な表現の工夫などを理解し見方を深め、自分の価値意識をもって批評し合い、そのよさや面白さを味わう。

8 準備

- ・作品図版 図版は各班にカラーコピーして配布
- ・ワークシート（調べ学習カード、鑑賞シート）
- ・「関係者の証言」（制作年代を特定するためのヒントとして、ピカソの父、セザンヌ、ピカソ本人等の言葉から作成したもの）

9 本時の展開

	学 習 活 動 な ど	指導上の留意点
事前 課題	・ピカソについて調べてくる。 （「調べ学習カード」を活用）	・簡単な質問形式のカード
導 入 (10分)	・本時の内容説明、参考図版配布 ・ピカソについて調べたことを発表する。（挙手による発表） ・ピカソについての説明を聞く ・グループ分け（5～6人程度のグループを6班）	・発言内容からカードの答えを確認しながら、生徒がピカソの人物や作風（特にキュビズム）について理解が深まるよう、説明する。
展 開 (35分)	・班ごとに鑑賞作品を配布（3作品） ・「作品についてのエピソード」を配布 ・班で話し合い、エピソードに該当する作品を推測する。作品について班で話し合い、各自が記録する。 （「鑑賞シート」を活用） ・班で話し合った内容を班の代表が発表する。（各班2分） ・教師の解説を聞く。	・班の話し合いの状況を敏感に察知し、支援する。 ・質問がある場合は、班ごとに対応し答える。 ・発表内容を板書 ・3作品についての解説をする。
まとめ (5分)	・作品を1つ選び、感想を記入する。 （「鑑賞シート」を活用）	・鑑賞シートの内容から、適切なものを選び、後日、掲示して紹介する。

10 資料とワークシート

生徒に配布するワークシートと資料に関しては、下記の内容で作成する。

(1) 作品図版

- ・ 鑑賞用の作品（B4程度のカラーコピー）3種類
ヴォラールの肖像、ゲルニカ、泣く女
- ・ 幼少期、青の時代、バラ色の時代の参考図版

(2) 「作品についてのエピソード」の内容

- ・ “セザンヌの言葉「自然を円すい、円筒、球として扱う」
この作品は、ピカソがセザンヌの影響を受け、新しい手法ではじめてつくり上げたキュビズムの記念的作品です。”
- ・ “ピカソ自身の言葉「私はこの作品で、スペインを苦痛と死の中に沈めてしまった軍国制度に対する嫌悪をはっきりと表明する。」 ”
- ・ “怒りや強い悲しみなど、激しい感情をピカソは絵画の中に表現しようとした。”

(3) 調べ学習カード

《項目》 ~~~~~

()・ピカソ [()生～()没]

生まれた国は？ ()

()の創始者として知られる()世紀を代表する画家

ピカソは、創作活動の中でめまぐるしく作品のスタイルを変え、そのたびに新しい芸術の新境地を切り開きました。

「()の時代」⇒「バラ色の時代」⇒「()の時代」⇒「古典の時代」

⇒「シュールの時代」⇒「ソシアルな時代」⇒「戦後の時代」、

ピカソの言葉「私は対象を見えるようにではなく、私が()ように描くのだ」

~~~~~

### (4) 鑑賞カード

《項目》 ~~~~~

- ・ エピソードに該当する作品は？
- ・ 3つの作品それぞれについて…、  
よさや面白さ、創造的な表現の工夫が感じられるとことは？  
(班の中で出た意見を記入)
- ・ 一つ作品を選んで、気づいたこと感じたこと、伝わってきたことについて書く。

~~~~~

学校名	渋谷区立代々木中学校	授業者	近藤 幸司
主 題	「三つ編みできる？」を考える。それは「デッサンからの発想」		

1、主題設定の理由

(1) デッサン(素描)は敬遠される。

なぜなら、生徒にとってはうまく描けない。つまらない。暗い(はないか)。教える側にとっては時間がかかる。(それでなくても必修授業時数は少ない。)そして専門的なものに陥りやすい。などが理由といえる。

①「でもなぜかデッサンにこだわりたい。」

美術教育に何を期待しているかという問いに「絵がうまくなりしたい」「絵が描けるようになりたい」と答える生徒が多いという。デッサン一筋にやってきたわけではない。どちらかといえば専門的な基礎知識があるわけでもなく、ただ過去の記憶の中で、基礎の基礎と教えられてきた。きつとうまく描ければ、楽しくなる。描ければ次につながる。と今でも考えることがある。しかし、描くことに重きを置くと専門的な方向に行く。デッサンの考え方を改めて生徒に提示できないか。これが主題設定の理由といえる。

②「見ることの大切さ」に重点を置く。

目から手へ伝達する技を取得するのがデッサンといわれるが、その中の見る事に重点をおくことを考えてみた。見ているようで、人は日常の生活の中でもものを見てはいない。(見ているのだけれども)下記のことのみを目的としてみた。

- ・特徴をとらえる
- ・新しい発見をする

プロポーションやバランスは後回しにしても特徴をとらえていれば、どんな形でもそれとわかる。ものが描ける。ものがものであるための特徴は些細なところにある。それを見つけられた時新しい発見がある。

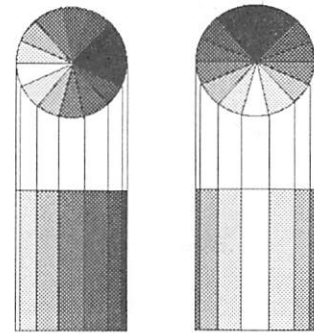
(2)理論で(頭で)理解させること(決めつけてしまう事)

①陰影の描き方

- ・グラデーションによる光を感じることで立体感の表現
- ・陰影のつき方 ※ たとえば 図①

②空間の表現

- ・透視図法的な表現 ※ たとえば 図②
- 見ることに重点を置くために描くことにはできるだけ理論的な処理をほどこす。これって結構たいせつなこと。



図①

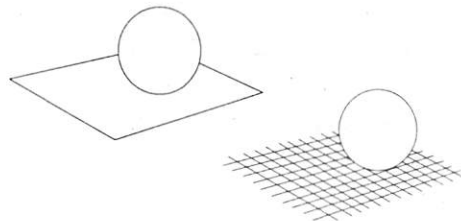
(3)デッサンのモチーフ、描く時のポイント。の選定

①デッサンのモチーフ、描くポイントの選定の基準として下記の事があげられる。

- ・見ることで、見えてくるものがある。
- ・構造を追求しやすい。もしくは追求しにくい。
- ・発展性がある。

円の見え方や、線の追求で描けていくものが必ずある。それを選定できるか、提供できるかでデッサンに取りくむ姿勢が変わってくる。また、発展性があるかどうかはとても大切な事である。

図②



②モチーフ選定の具体例

- 1)陰影の描き方 ・球体を描く ・コップを描く
- 2)水を表す ・コップの中 ・一滴の水 ・流れている
- 3)紙を表す ・折った紙を描く ・曲線のある紙を描く
- 4)三つ編みを描く ・三つ編みから
- 5)空気を表す ・風 ・煙 ・雲
- 6)よく見て描く ・針金からの発想
- 7)マカロニ・よく見て描く
- 2 ・文字への転換
- 8)空き缶から ・「 」の空き缶 ・ゆがみ、ふくらみ等
- 9)その他 ・透き通っているもの ・半透明なもの ・金属の表現
- ・複雑に絡み合っているも ・編み込まれたもの

2、指導の展開

(1)具体的なモチーフの指導ポイント、考え方

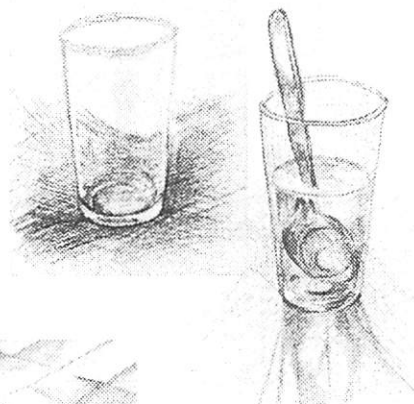
①「コップを描く」

- ・円の見え方
- ・透き通っているものの表現
- ・厚みの発見（ふち、底）

※発展性「コップの中に水とスプーン」

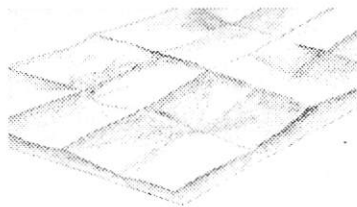
- ・水の厚み スプーンのゆがみ
- ・金属の描き方

スプーン自体でも表現は難しいしおもしろい。



②「紙のしわを描く」

- ・折り目の表現 1
- ・折り目の構造を見て知る
- ・折り目の陰影をつける



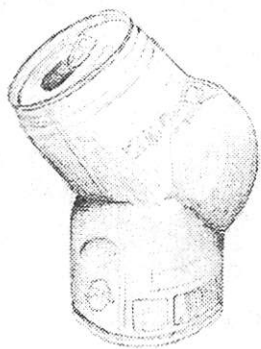
③「空き缶の表現」

- スチール缶は不可
- 柔軟性のあるアルミ缶がベスト

- ・円の見え方
- ・プルタブの表現
- ・表面のデザインの描き方
- ・陰影の表現

※発展性、「いろいろなものが入った缶」

- ・頭で考えられるデッサン
- ・特徴があれば変形はどこまで可能かを表現
する事ができる



(2)そして「三つ編みできる？」

もともとは、女の子の三つ編みの表現が出来なかったことから考えた事。この三つ編み表現は構造を追っていくとだれでも描くことができるようになる。そしてこんなことがポイントといえる

- ①構造が理解しやすい。(一見難しそう)
- ②構造がわかると頭だけで表現できるようになる。
- ③発展性がある。

上記を踏まえて、評価基準を設定することができる。

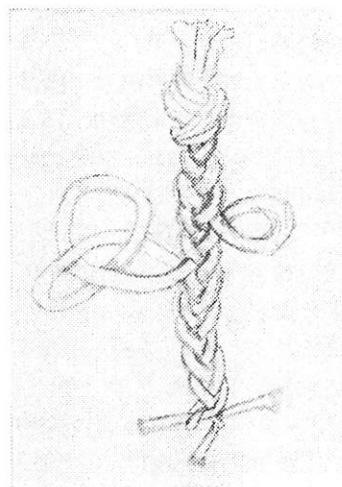
「B」基準

三つ編みの構造を理解し、表現できている。

「A」基準

三つ編みの構造を理解し、さらに発展させ自己表現を行うことができている。

デッサンはやりようでまだまだ可能性を秘めている。



1. 「プリズム行進」

2. 主題設定の理由

抽象的な形と色をつかって感情を表現し、鑑賞しあうことで色や形が人に与える影響を考える。光を通さない画用紙と、光を透過するセロファン紙を扱うことで、光の性質と色の関係の理解を深める。鑑賞するなかで、作品を通し、感情や感覚を伝え合い、多様な個性を認めあうきっかけとする。

3. ねらい

自分の気持ちや感じ方を、色と形を用いてどのように表現すれば人に伝わるか発想構想する。かたちや色、光の持つ性質が人の心情にどのように働くか考え、鑑賞を通しさまざまな考え方、表現の仕方があることに気づかせる。

4. 指導の展開

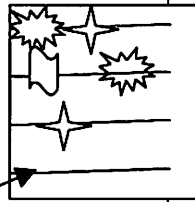
一時間のうち本時は一時間目

5. 準備するもの

色画用紙(様々な幾何形体に切ったもの、チップ) セロテープ はさみ カラータック セロファン OHPシート 名前シール ワークシート

6. 本時の内容

	指導内容	生徒の学習活動	教師の活動	留意点
導入 (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の説明 ・参考作品の鑑賞 ・制作のしかた 	<ul style="list-style-type: none"> ●作品をみる。 ●何を伝えようとしてつくられたか、考えを膨らませる。 ・これからの活動を想像する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・プリズムの意味を問い、色の性質について確認する。 ・前もって作ってあった作品を提示する。何を表現しているか多数決をとる。 ・発想することを主にこの時間を使う。 ・テーマを決め、二つ以上の形を組み合わせる。使う紙の数と色は自由。時間は7分。 	板書 プリズム行進 本時の目標 「気持ちを色と形で伝えよう」 ◎席は活動の並び方 4つのテーマ(感情) 「うれしい」「かなしい」「たのしい」「いかり」 ※タイムウオッチ使用
制作 ①5分	制作1 光を通さない紙(すでに用意された形で作る)	<ul style="list-style-type: none"> ●自分が伝える感覚を決める。 ●自分のテーマをどうすれば他者に伝えられるか考える。 ・色とかたちでどれた 	<ul style="list-style-type: none"> ・具象的な内容、表現方法へ結びつかないように、感覚を形にすることを強調する。 	◎チップは、円、長方形、正方形、三角形、棒それぞれ大小 使う材料、道具 色画用紙(チップ) はさみ セロテープ

鑑賞 1 と 説明 5 分	<ul style="list-style-type: none"> ・画用紙作品鑑賞 ・制作2説明、セロファンとOHPシートを利用 	<ul style="list-style-type: none"> ●できあがった作品を鑑賞する。 ●OHPシートに事前にちいさな名前シールをはっておいたものへ、氏名と4つのテーマからえらんだ題を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・できていなくても時間で切っていく。 ・みんなで鑑賞。より伝わるものはどれか。どんな共通点があるか。 ・次はセロファンなどで作る。見本をみせる。どのテーマでつくったか。 ・セロファンを重ねてみせ、透過する色の性質を利用することを伝える。 ・時間は12分 	<ul style="list-style-type: none"> ◎壁に貼ったラシャ紙へつけていく やさしい かなしい たのしい いかり 黒ラシャ紙 ・具象的な作品が出た場合次の制作で留意するよう伝える。 ※タイムウオッチ使用 
制作 ② 1 3 分	<ul style="list-style-type: none"> 制作2光を通すセロファン紙 	<ul style="list-style-type: none"> ・タックシートとセロファンで制作。 	<ul style="list-style-type: none"> ・うれしさやかなしさに色をつけたらどんな色か。どんな形をしているだろうか。 	<ul style="list-style-type: none"> 使う材料 ・セロファン、カラータック、OHPシート
鑑賞 ② 1 0 分	<ul style="list-style-type: none"> ・セロファン紙の作品を鑑賞 ・考察 ・観察 	<ul style="list-style-type: none"> ●他の生徒の作品を鑑賞する。題名を推測する。実際の題名との違いまたは共通点を考え、考察する。 ●良い作品についてよさや工夫している点を見つける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・あらかじめ貼っておいた模造紙に投影。 ・全員分を投影する。 ・題名が当てられるか。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎生徒が鑑賞に集中できるように気をつける。
ま と め 5 分	<ul style="list-style-type: none"> ・感想 ・まとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ●自分の作品と自分の感情がうまく連動し伝達できたか考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・感想をワークシートに記入。 ・具体的なかたちをつくっていくことも難しいが、形ないものをどのようにつたえるか、考えていってほしい。 	

7. 評価について

- ・表現と鑑賞を通し抽象表現の理解を深められたか。
- ・色彩と形態に対し、様々な方向から表現を試みて発想の幅を広げられたか。
- ・色とかたちの性質を理解し、創造的な能力を伸張できたか。
- ・自他の作品を鑑賞し、自分の作品が人の心に与える影響、人の表現を受け止め理解できる心豊かな鑑賞の能力を育てられたか。

－ 記念講演 －

[講師] 石黒 育 氏

[演題] 「アニメーションで授業」のすすめ

[要旨]

アニメーションはイラスト・音楽・シナリオなど様々な分野の才能を作り上げるものである。アニメーションは学校の授業にも役立てられると考える。何事も自信を持って取り組むことが上達の近道。アニメーションの共同製作は生徒それぞれの興味や個性に応じて楽しく取り組める。好きな分野を担当し、追求することで自信とやる気を持って授業に参加し、才能を伸ばすことができるのではないか。

[講師紹介] 石黒 育 (いしぐろ めぐむ) 演出家・アニメーター

1947年東京練馬区に生まれる。

1967年城西高校卒業

1968年動新プロ入社

1973年6月動画工房設立

1975年「一休さん」スタート

1993年3月～8月パリスタジオSTORY

にてコナンの絵コンテチェック

2000年2月10日～25日ブラジルサンパウロ

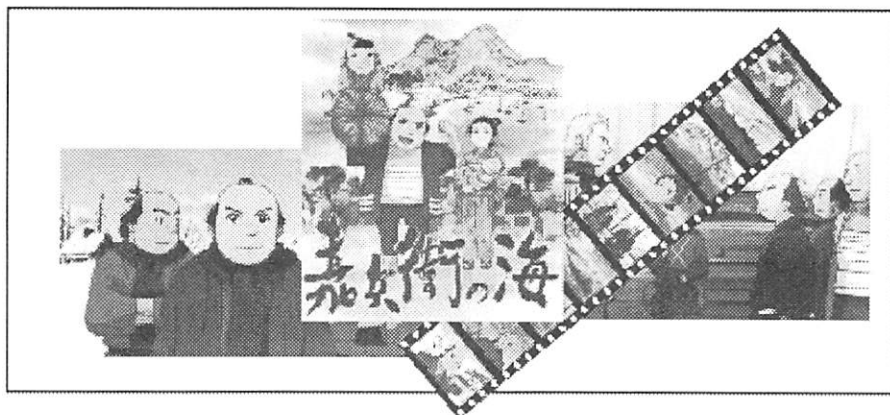
でワークショップ、約150人にアニメーションのノウハウを伝える。

5月ブラジル、レシィフェの漫画祭りに招かれ公演。

10月アニメーター小田部洋一氏とポルトガルリスボン市アマドーラの漫画フェスタに招かれる。

2005年7月ブラジル、サンパウロ、ウルグアイ、モンテビデオ、コロンビア、ボコタの三ヶ国にて国際交流基金アニメ専門家派遣事業で公演。

2005年9月練馬アニメーション協議会設立、副代表幹事



あ と が き

今、日本の次代を担う子どもたちは、変化の激しい社会に対応できる力を身に付けなければなりません。そのために、多様な困難や課題を克服し解決する上で、創造力の育成は学校教育の課題であり時代の要請でもあります。

美術の授業は学習指導要領の目標に示されているように、創造活動であり授業を通して、「心豊かな生活を創造していく意欲と態度を育てる」教科であります。本大会のテーマである「創造は生徒を変える」は、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の創造活動の喜びを味わい美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を豊かにし、美術の基礎的能力を伸ばし、豊かな情操を養う。」という学習指導要領の目標をあらためて確認すると共に、美術が担う使命を自覚する場ともなりました。

第2ブロック大会を新宿で開催するにあたり実行委員会では、準備期間、大会の内容、会場校、スタッフ等の諸問題を話し合う中で研究授業を核にした研究大会にし、それ以外のものはできるだけ精選しました。今までの大会と違った面が色々ありますが、今回の大会を通して美術教育に携わる教師が、日頃の実践を基にした研究協議や交流により得られたものを、明日の教育活動に生かされることを願います。

終わりにになりましたが、東京都教育委員会、新宿区、目黒区、世田谷区、渋谷区の各教育委員会、東京都中学校校長会、東京都中学校教育研究会、新宿区立中学校校長会並びに新宿区立中学校教育研究会には並々ならぬご指導を賜りました。心より感謝申し上げます。

第23回東京都中学校美術教育研究大会を様々な側面からご支援いただきましたすべての皆様に心から敬意と感謝の意をお伝えしてあとがきとさせていただきます。

大会副実行委員長 沼田 浩 紫（新宿区立牛込第二中学校）

一 大会運営組織一覽 一

大会会長	日野市立平山中学校校長	正留 久巳
都中美事務局長	目黒区立目黒第九中学校	上野目 浩一
実行委員長	新宿区立落合第二中学校校長	矢島 昇
副実行委員長	新宿区立牛込第二中学校	沼田 浩紫
実行委員会事務局長	新宿区立落合第二中学校	金野 純
事務局員	新宿区立西戸山第二中学校	村井 洋子
	新宿区立新宿中学校	倉内 芳子
	新宿区立四谷中学校	長尾 多加史
	新宿区立西新宿中学校	寺田 加奈子
	新宿区立西早稲田中学校	清水 健次
事務局会計	新宿区立西戸山中学校	森 貴弥代
実行委員会研究局長	世田谷区立梅丘中学校	城 秀明
研究局員	世田谷区立尾山台中学校	中村 みどり
	世田谷区立富士中学校	岡野 貴子
	世田谷区立松沢中学校	久保田 幸子
	世田谷区立瀬田中学校	菊池 朋
	世田谷区立山崎中学校	石黒 晋
	世田谷区立駒沢中学校	坂本 ひろの
	世田谷区立千歳中学校	五十嵐 章
	世田谷区立東深沢中学校	八巻 淳
	世田谷区立桜木中学校	三島 雅裕
	世田谷区立希望丘中学校	市川 治男
	世田谷区立砧南中学校	南 弥緒
	世田谷区立用賀中学校	林田 富美恵
	世田谷区立梅丘中学校	上柳 明夫
	世田谷区立深沢中学校	内田 恵市
	世田谷区立緑丘中学校	鈴木 美由記
	世田谷区立上祖師谷中学校	伊藤 賢志
	世田谷区立船橋中学校	奥長 秀樹
	世田谷区立玉川中学校	久保寺 信子
	世田谷区立芦花中学校	飯川 寿行
	世田谷区立八幡中学校	川田 保子
	世田谷区立砧中学校	高野 正行・和田 俊行
	世田谷区立弦巻中学校	三浦 一浩
	世田谷区立烏山中学校	湯本 美樹
	世田谷区立桜丘中学校	旭丘 史子

世田谷区立北沢中学校
世田谷区立三宿中学校
世田谷区立駒留中学校
世田谷区立奥沢中学校
新宿区立牛込第二中学校
目黒区立目黒第七中学校
目黒区立目黒第一中学校

佐々木 健二
黒葛原 範顕・伊藤 勇司
石野 博資
森重 美智子
佐々木 美緒
市原 秀朗
牧野 まり

実行委員会編集局長
編 集 局 員

渋谷区立原宿外苑中学校
渋谷区立上原中学校校長
渋谷区立笹塚中学校
渋谷区立鉢山中学校
渋谷区立代々木中学校
渋谷区立松涛中学校
新宿区立落合中学校
目黒区立東山中学校
世田谷区立若林中学校
目黒区立目黒第八中学校
目黒区立目黒五中学校
目黒区立目黒十中学校
新宿区立牛込第三中学校

安田 宣幸
星野 陽子
横山 真理
矢作 靖子
近藤 幸司
沖 敬子
山田 ゆかり
山本 竜太郎
川上 雅子
松永 かおり
瀬戸 麻子
田島 陽子
前川 ゆみ子

実行委員会庶務局長
庶 務 局 員