

授業案④

～オノマトペからアニメーションをつくろう～

女子美術大学附属中学・高等学校 美術科 非常勤講師

原 汐莉

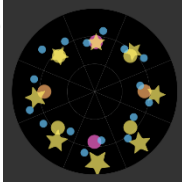
◆対象学年 中学校

◆授業時数 200 分(1 コマ×4 回)※1 コマ 50 分

活用展開例 (1 回目)

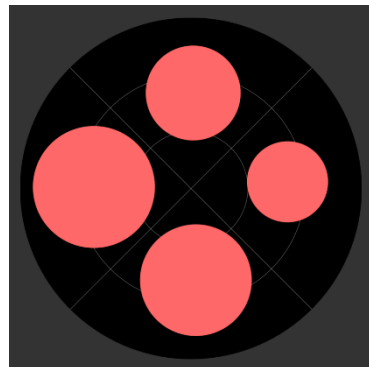
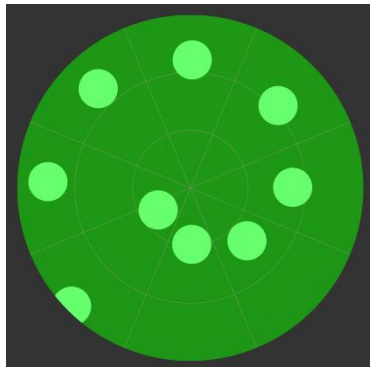
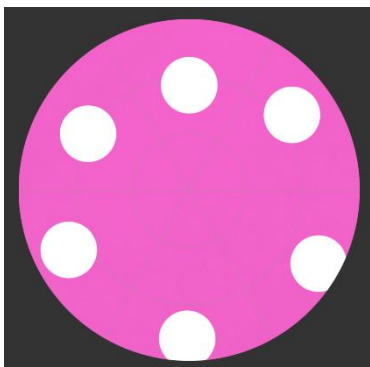
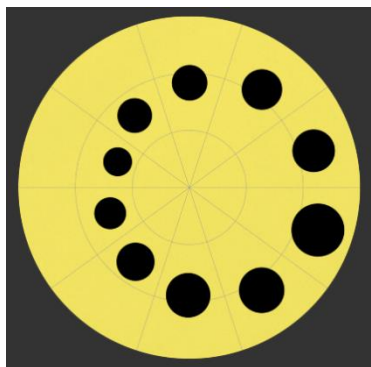
時間	主な活動(・)と発問(○)用具(●)	指導上の留意点(・)評価規準(◎)
25 分	【学習のめあて】 「反復するオノマトペを色彩と形で思考しながらデザインする力を養う」 「静止画に少しずつ変化をつけることで動いて見える仕組みを理解し、デジタル教材を活用してアニメーションを制作する」 *オノマトペとは 擬音語：実際の音をまねて言葉とした語。「さらさら」「ざあざあ」「わんわん」など。(広辞苑より引用)	
	○色相環と色による伝達効果について学ぶ。 ●色彩学教材	
	・色彩の持つイメージや、色彩の組み合わせが人の視覚に与える影響について説明します。(教員)	
	○タイポグラフィの形によるイメージの変化について学ぶ。 ●タイポグラフィ紹介教材	
	・日常で目にしているタイポグラフィを紹介し、デザインが持つ“他者に伝わる表現”を紹介します。(教員) ・どのようなイメージを持つか意見を出し合います。	・何気なく目にしているものに、どのような効果が隠されているのか、興味を持って考えるように促します。
25 分	○オノマトペ表現ワークシートを記入する。 ●オノマトペ表現ワークシート(8 個のオノマトペについて)※別紙添付	
	・オノマトペを解釈し、色の組み合わせ(反対色、近似色、寒色、暖色)や形に置き換えて、視覚表現につなげていきます。	・指導者は机間を回って相談に対応できるようにします。

活用展開例（2回目）

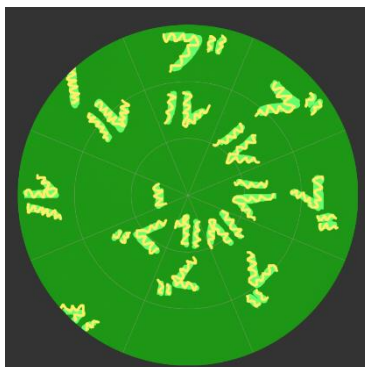
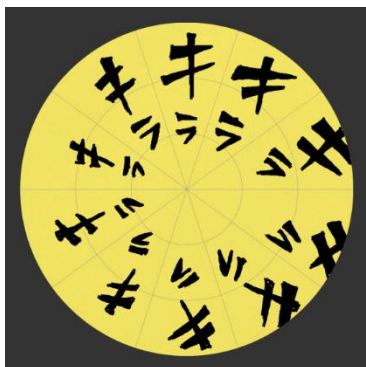
時間	主な活動(・)と発問(○)用具(●)	指導上の留意点(・)評価規準(◎)
15 分	○「マジカループ」の使い方を試す。 ●モニター ・マジカループの起源(フェナキスティスコープ)について説明をします。(教員) ・静止画を少しずつ動かすことでアニメーションになる仕組みを説明します。(教員) ・マジカループの機能と使い方を伝えます。(教員) ・マジカループの試行の手順 ① スタンプ機能 ② 線ツール・ペンツール機能 ③ コマ数・回すスピード機能 ④ 詳細設定機能	・使い方が分からない生徒は質問するように促します。 ・1コマずつ少し変化をつけると、動いて見える仕組みであることを確認します。 ・マジカループの特徴である反復するアニメーションになるよう繋がり方法を意識するように伝えます。
35 分	○8個のオノマトペから選んでアニメーションを制作する。 ●タブレット ・第1回の授業で記入したワークシートを参考にし、オノマトペを色や形に置き換えて考えていきます。 ・8個から1つのオノマトペを選んで、3種類のアニメーションを制作します。 ・3種類のアニメーション ① 配色と動きを考えて○のアニメーションを制作します。 ② 動く文字オノマトペアニメーションを制作します。(例：きらきら→「きら」または「キラ」) ③ オノマトペからイメージするモチーフや形のアニメーションを制作します。 ①  ②  ③  ・生徒は制作したアニメーションを保存しておきます。	・コマ数は6コマから12コマ推奨ですが、生徒の理解度によっては自由に設定する。段階を追って、制作で生まれた動きの仕組みを教員と確認し、次の制作に入るように促します。 ・進みの早い生徒には、さらに工夫して表現を広げるよう動きの変化や過筆を提案します。 ◎色彩とタイポグラフィの組み合わせが人の視覚に与える影響を考えて、制作する。(知識・技術) ◎少しずつ変化をつけて描くことで動いて見えることを理解し、マジカループというアプリの使い方を工夫する。(知識・技術)

【参考作品】

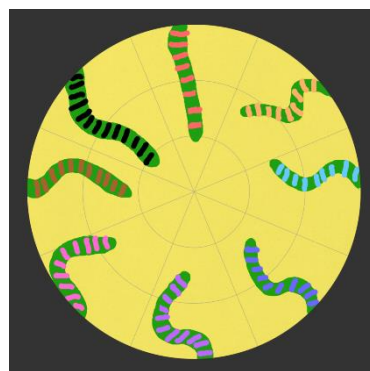
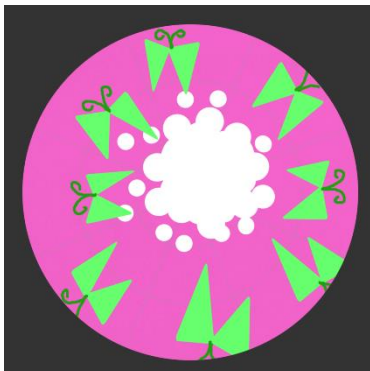
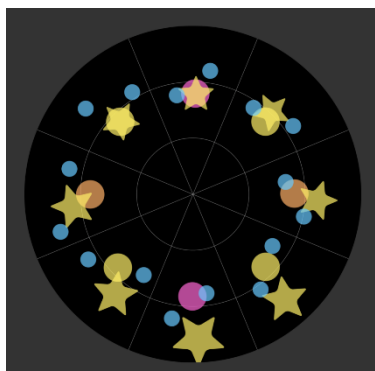
① 配色と動きを考えて○のアニメーション



② 動く文字オノマトペアニメーション



③ オノマトペからイメージするモチーフや形のアニメーション



活用展開例（3回目）

時間	主な活動(・)と発問(○)用具(●)	指導上の留意点(・)評価規準(◎)
10 分	○前回制作したアニメーションを見返して、マジカループの使い方を復習する。 ●モニター ・前回のマジカループの使い方とアニメーションの動き方を復習します。 ・進捗と今日進めることを確認します。	
30 分	○8個のオノマトペから選んでアニメーションを制作する。(前回の続き) ●タブレット ・第1回の授業で記入したワークシートを参考にしながら、オノマトペからイメージするモチーフや形を考えながら制作します。 ・1個のオノマトペのアニメーション制作が終わった生徒は、次のオノマトペを選んで制作をつづけます。 ・材料が追加で必要ないデジタル教材なので、生徒が時間を有効に使えるように複数枚制作をしています。	・前回、②のアニメーションまで終わった生徒は③のアニメーション制作へ進めるが、②のアニメーションの続きを進める生徒は焦らせず、アニメーションへの理解を深めることを優先します。 ◎色彩の基礎知識を基に、アニメーションの動きへと発展していく段階に応じて、順序立てて制作を進めていく。(思考・判断・表現)
10 分	○次回の授業で発表する作品を選び、発表する内容を考える。 ●タブレット ・作品が完成した生徒は制作したものをダウンロードし、学習クラウドに提出します。 ・アニメーションの制作意図も記入し、学習クラウドに提出します。	・生徒の進行状況に合わせて机間指導します。 ・行き詰っている生徒には問題点を認識させ、複数の解決方法を提案します。 ◎デジタル教材の使い方を積極的に理解し、授業に集中して取り組む。(主体的に学習に取り組む態度)

活用展開例（4 回目）

時間	主な活動(・)と発問(○)用具(●)	指導上の留意点(・)評価規準(◎)
40 分	○マジカループで制作したアニメーション作品を鑑賞する。 ●モニター	
	・ 前回提出した作品を映し、1 人ずつ前に出て 1 作品を紹介します。	
10 分	○感想を伝え合う。	
	・ 印象に残った作品について発言します。	

事後授業の展開

◆ピクトグラムアニメーション

学校生活からオリジナルピクトグラムを作成し、そのピクトグラムを回転アニメーションへ展開する。

◆文字のレタリングとオリジナル文字の制作

「春・夏・秋・冬」のレタリングの学習からオリジナル文字を制作し、回転アニメーションへと展開する。

◆授業のねらい

この授業では「マジカループ」を使い、回転アニメーションを制作する。近年ではデジタルサイネージ広告が増え、文字や形が動く様子を色々な場所で目にするようになった。静止画での視覚表現にアニメーションという動きが追加された時、他者にどのような影響を与えるか、思考しながらデザインする力を養う。日本語には「ドキドキ」や「きらきら」など反復するオノマトペ(擬音語)が多くある。日本文化である漫画に精通するところもあり、オノマトペは幅広い捉え方が出来ることから題材のテーマに設定した。授業では最初に、色彩や視覚表現の基礎を学ぶ。次に、静止画に少しずつ変化をつけることで動いて見える仕組みを理解し、アニメーションになることの面白さを学ぶ。色彩と形でデザインを探り、動作表現を結びつけながら作品を制作していく。学習の最後にはプレゼンテーションの機会を設ける。発表を通じて、自身の制作意思を明確に伝える姿勢を育み、他者の表現方法の工夫に気付く経験とする。また、デジタル教材を活用することで、生徒はデジタル教材の特性を学び、教員は指導や作品発表に ICT を活用する機会にしたい。

オノマトペ表現ワークシート

年 組 番

どきどき

・“どきどき”を表現する色の組み合わせを考えてみましょう
(理由も書きましょう)

・どきどきからイメージする形やモチーフを考えてみましょう

ふわふわ

・“どきどき”を表現する色の組み合わせを考えてみましょう
(理由も書きましょう)

・どきどきからイメージする形やモチーフを考えてみましょう

くるくる

・“くるくる”を表現する色の組み合わせを考えてみましょう
(理由も書きましょう)

・どきどきからイメージする形やモチーフを考えてみましょう

きらきら

・“きらきら”を表現する色の組み合わせを考えてみましょう
(理由も書きましょう)

・どきどきからイメージする形やモチーフを考えてみましょう

ぶるぶる

・“くるくる”を表現する色の組み合わせを考えてみましょう
(理由も書きましょう)

・どきどきからイメージする形やモチーフを考えてみましょう

わくわく

・“きらきら”を表現する色の組み合わせを考えてみましょう
(理由も書きましょう)

・どきどきからイメージする形やモチーフを考えてみましょう