

授業案⑤

～喜怒哀楽をアニメーションにしてみようー色と形が織りなすリズムー～

女子美術大学付属中学・高等学校美術科 非常勤講師
原 汐莉

◆対象学年 中学校・高等学校

◆授業時数 200分(1コマ×4回)※1コマ50分

活用展開例 (1回目)

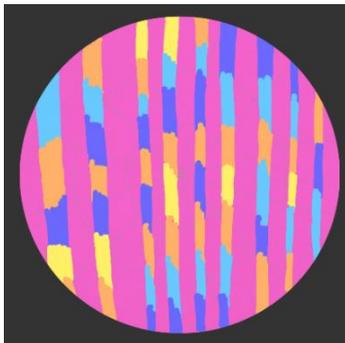
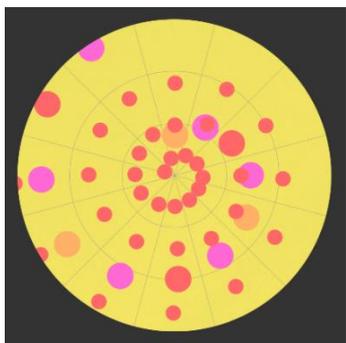
時間	主な活動(・)と発問(○)用具(●)	指導上の留意点(・)評価規準(◎)
20分	<p>【学習のめあて】 「喜怒哀楽」を色と形で表現し、「マジカループ」を使いアニメーション作品を制作する」</p> <p>○「色と形と言葉のゲーム」を使い、ウォーミングアップとしてゲームを行う。 ●色と形と言葉のゲーム *「色と形と言葉のゲーム」とは東京都写真美術館のオリジナル鑑賞教材です。当館ミュージアムショップで販売しています。</p> <p>・色と形と言葉のゲーム試行の手順 ※30人に対し教員が1人で行う場合 ①カードゲームはグループに一つ配布し、生徒が机に色と形のカードを並べます。 ②教員が全員に向けてお題の言葉のカードを提示します。 ③生徒全員が選ぶカードが決まったら、「せーの」の声掛けで選んだカードを指さします。 ④生徒は選んだカードを上挙げて、周りの生徒が選んだものを見渡します。 ⑤教員は生徒の中から数名を指名して、選んだ理由を発言してもらいます。</p>	
30分	<p>○喜怒哀楽を色と形で表現する。 ●喜怒哀楽を色と形で考えるワークシート※別紙添付</p> <p>・プリントに喜怒哀楽を経験した出来事を思い出し、その時の気持ちを色と形と動きで表すとどのようになるかを考え記入していきます。</p>	<p>・指導者は机間を回って相談できるようにします。</p> <p>◎喜怒哀楽という感情を色や形で表現する。(思考・判断・表現)</p>

活用展開例（2回目）

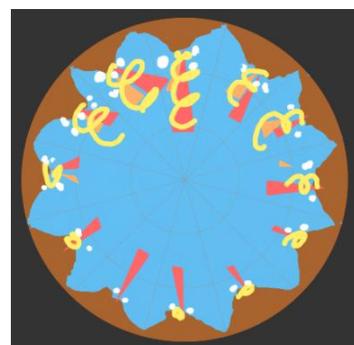
時間	主な活動(・)と発問(○)用具(●)	指導上の留意点(・)評価規準(◎)
15分	<p>○「マジカループ」という回転アニメーション制作アプリの使い方を試す。</p> <p>●モニター</p> <p>・マジカループの起源(フェナキスティスコープ)について説明をします。(教員)</p> <p>・静止画を少しずつ動かすことでアニメーションになる仕組みを説明します。(教員)</p> <p>・マジカループの機能と使い方を伝えます。(教員)</p> <p>・マジカループの試行の手順</p> <p>① スタンプ機能</p> <p>② 線ツール・ペンツール機能</p> <p>③ コマ数・回すスピード機能</p> <p>④ 詳細設定機能</p>	<p>・使い方が分からない生徒は質問するように促します。</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p>
35分	<p>○“喜怒哀楽”からひとつの感情を選んでアニメーションを制作する。</p> <p>●タブレット</p> <p>・第1回の授業で行った鑑賞や、ワークシートを参考にし、テーマ内容を色や形に置き換えて考えていきます。</p> <p>・制作したアニメーションは学習クラウドに保存しておきます。</p>	<p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>◎色彩や形の組み合わせによってイメージが変化することを感じ、表現につなげる。(知識・技術)</p> <p>◎マジカループというアプリの仕様を理解し、表現に合った使い方をを見つける。(知識・技術)</p>

【参考作品】

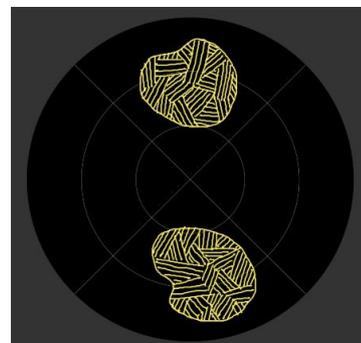
◆ 「喜」



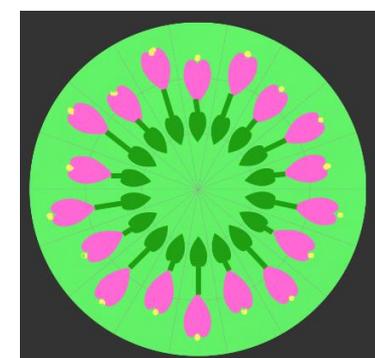
◆ 「怒」



◆ 「哀」



◆ 「楽」



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	<p>○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。</p> <p>●モニター</p> <p>・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。</p> <p>・進捗と今日進めることの確認をします。</p>	
30分	<p>○まだ制作していない“喜怒哀楽”から制作テーマとなる感情を選んでアニメーションを制作する。</p> <p>●タブレット</p> <p>・第1回に記入したワークシートを参考にしながら、色と形とアニメーションの動きを組み合わせ作品を制作していきます。</p> <p>・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。</p>	<p>・“喜怒哀楽”の1つの感情で複数枚制作するより、違う感情を制作するように促します。時間がかかる生徒には焦らせず、アニメーションへの理解を深めることを優先するように伝えます。</p> <p>・1つのテーマは完成させるように伝えます。</p>
10分	<p>○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。</p> <p>●タブレット</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p>	<p>・生徒の進行状況に合わせて机間指導します。</p> <p>・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。</p>

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。	◎クラス内で発表することで様々な視点を共有し、自身の学びを客観的に分析する機会にする。 (主体的に学習に取り組む態度)

事後授業の展開

アニメーションに音楽をつけて、さらに表現したい世界感を伝えられるようにする。

◆授業のねらい

日々の生活の中で、動画配信やSNSの普及により映像に親しむ機会が多くなっている。普段目に見ている映像には、感情を揺さぶられ、目が離せなくなる工夫が随所にちりばめられている。アニメーション制作は色や形、そして動きの変化と、多様な視点が融合することで表現が広がっていく。今回の授業では、目に見えない感情である“喜怒哀楽”をテーマに設定した。まず、自身の経験を文章で書き出し“喜怒哀楽”を色と形で表現する思考を養う。次に、アニメーション制作へと展開する。順序立てて制作を進めていく構成力を身につけ、表現の幅を広げていくことを目標とする。今回はICT教育への取り組みとして「マジカループ」という回転アニメーション制作アプリを使用する。デジタル教材は、画用紙など具体的な材料は必要ないため、作品のアイデアを試しながら生徒自身のペースで進めることが出来る利点がある。特性を理解しながら、表現にあった使い方を見つけていく。最後にはクラス全員の作品を鑑賞する。他者との関わりによって新しい自分を発見する授業を目指す。

【添付ワークシート】

喜怒哀楽を色と形で考えるワークシート

年 組 番



・今までで一番“喜”を感じた経験はなんですか？

・“喜”の感情を色で表すとどんなイメージですか？
(複数色で回答しても良いです。)

・“喜”の感情を形や質感で表すとどんなイメージですか？
(ギザギザや、丸など抽象的で構いません。複数回答しても良いです。)

・“喜”の感情に動きを与えるとしたらどんな動きをイメージしますか？
(はじける、しずむなど複数回答しても良いです)



・今までで一番“怒”を感じた経験はなんですか？

・“怒”の感情を色で表すとどんなイメージですか？
(複数色で回答しても良いです)

・“怒”の感情を形や質感で表すとどんなイメージですか？
(ギザギザや、丸など抽象的で構いません。複数回答しても良いです。)

・“怒”の感情に動きを与えるとしたらどんな動きをイメージしますか？
(はじける、しずむなど複数回答しても良いです)



・今までで一番“哀”を感じた経験はなんですか？

・“哀”の感情を色で表すとどんなイメージですか？
(複数色で回答しても良いです)

・“哀”の感情を形や質感で表すとどんなイメージですか？
(ギザギザや、丸など抽象的で構いません。複数回答しても良いです。)

・“哀”の感情に動きを与えるとしたらどんな動きをイメージしますか？
(はじける、しずむなど複数回答しても良いです)



・今までで一番“楽”を感じた経験はなんですか？

・“楽”の感情を色で表すとどんなイメージですか？
(複数色で回答しても良いです)

・“楽”の感情を形や質感で表すとどんなイメージですか？
(ギザギザや、丸など抽象的で構いません。複数回答しても良いです。)

・“楽”の感情に動きを与えるとしたらどんな動きをイメージしますか？
(はじける、しずむなど複数回答しても良いです)