

【第二分科会】②

高橋茉莉江先生（千葉・千葉県立浦安高等学校）

スリットアニメーションカードの実践－他者観の育成を目指して－

Q1 どのように評価をしているか、評価の観点を説明してほしい。

A

	美術への関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
題材の評価規準	映像メディア表現の多様な表現方法に関心を持ち、主体的に個性豊かな表現や鑑賞の創造活動に取り組もうとしている。	スリットアニメーションの視覚的要素などの効果を理解し自己や社会を見つめ、題材テーマを基に主体的に主題を生成している。	スリットアニメーションの特性や技法を理解し、表現方法を工夫して、効果的に表している。	仲間の作品の表現の工夫や心豊かな生き方の創造に関わる美術の働きについて理解を深めている。
評価方法	ワークシート グループワークでの様子や発言内容	ワークシート アイディアスケッチ カードのデザイン	原画の表現、作画カードの制作 完成した作品	ワークシート 発言内容

学習指導要領の解説の中で、美術Ⅱ 表現 映像メディア表現では『自己の内面に照らして対象を捉え、表現していくことが大切である。』、また美術Ⅱ 鑑賞では『美術が（中略）人々の心のつながりや相互に理解し尊重し合う土壌を提供し、多様性を受け入れることのできる心豊かな社会を形成するという働きがあることについての理解を深めることである。』と書かれていることに注目し、題材全体を通してその点を踏まえて授業を行うことを心がけました。

また、質問カードの中に、今回発表のテーマに挙げた“他者観の育成”は評価の観点にはあたらないのではないかとのご指摘をくださった方がいましたが、それについてはおっしゃる通りだと私も考えております。“他者観の育成”は指導要領や観点別評価とはまた別の、私自身の美術教育についての思いの様なものだとご理解いただければ幸いです。

Q2 アイデアを「動き」に表現していくために、どのように指導しているのですか？

A

この質問については、わたし自身が今度指導の方法に工夫が必要だと感じている点です。

・アイディアスケッチを多く描かせる ・人間や動物の動きの資料写真を用意 といった指導しかこれまでしてきませんでした。頑張って描いた生徒の作品がうまく動いて見えなかったりすることもあり、また発想は出たがどう表現したら良いかわからないという生徒が多くいることによりようやく気付けた段階ですので、アニメーションとしてどうしたら「動き」がよくなるかについて、わたし自身がこれから勉強したいと考えています。

Q 3 スリットはストライプだけですか？その他の方法があったら教えて欲しい。

A 私が実践したことがあるのはストライプだけですが、スリットシートを左右軸に加えて上下軸にも動かす方法を提案されている方がいます。ウェブ上でその方の論文が見られます。http://gamescience.jp/2012/Paper/Sha_2012.pdf

また、円周に沿ってスリットを動かす（同心円的な模様の）カードも市販されています。

Q 4 失敗、未完成、表現が思いつかない生徒に対しての指導・助言はどのようにしていますか？

A Q 2 への回答とも重なりますが、どういう原画だと失敗（スリットを動かしたときに見えづらい作品）してしまうかまだこちらが完全に把握できていないので、原画については出たとこ勝負な面もあります。あまり細かい作画は避けさせています。ごくまれですが、原画を編集した後で納得がいかずにもう一度原画を描き直した生徒もいます。

また、「子どもの頃」という題材テーマを設定していますが、自分の子ども時代に基づいてアニメーションを考える必要はなく、「子どもの頃」という言葉から思いついた主題を広げていくように伝えています。観る人が不快になるもの以外は基本的にはどんな発想でも否定しないようにしています。

主題が思いつかない生徒には、まずはテーマを意識せずになんでもよいから描かせます。描けたものに対して生徒と話をしていくと、大抵はどこかにテーマと関連付けられる点が見えてくるのでその点を助言しています。

Q 5 教員が行っている原画の編集作業を詳しく知りたい。生徒の作業はどのようにやるのでしょうか？

A 分科会当日に配布した原画編集についての資料を添付させていただきます。生徒は原画の制作を行い、編集は教員が行っています。1 講座（20 人くらい）分の編集を行うのに1、2 時間かかります。

もしご質問があれば、学校の方にご連絡いただければと思います。

Q 6 Adobe Illustrator 以外での制作は可能ですか？

A 質問カードに、手描きで編集をしたことがあると書いてくださった方がいました。私も試してみたいです。手描きにするのなら、ある程度画面は大きめの作品が良いかもしれません。

Q 7 画面が丸い理由は何ですか？

A 特に理由はありません。私が最初に見たスリットアニメーションブックの画面が丸かった影響だと思います。何年か授業をする中で、そういえば四角い画面でもいいのだな、と気がついた覚えがあります。ただ、丸い画面から発想が広がった作品も少なくないと思います。なんとなく丸い画面だとモーションも曲線的というか、柔らかくなるような気がしています。

Q 8 ソフト（Adobe Illustrator）は学校の備品ですか？

A 私物です。

このことについても質問カードに書いてくださった方がいて気がついたのですが、専門学科など授業の中でIllustratorを扱っている学校でしたら、生徒自身が原画編集をすることは充分可能だと思います。

Q 9 パソコンを使わなくてもできるのですか。

A Q 6 への回答と重なるので、そちらに答えました。

Q 10 課題を設定したきっかけは何ですか。

A 「生徒がパソコンを使わずに」、「デジタルメディアがなくても鑑賞ができる」、という条件でアニメーションの題材を探しました。また、もしうまくアニメーションカードにすることができたら、生徒の反応はいいだろうなという期待もありました。

分科会にご参加くださった方へ

この度は、私の授業実践に対して貴重なご意見・ご感想をくださりありがとうございました。美術教育に対する私自身の思いを、この発表の中で伝えたいと考え準備をしてきましたが、みなさんの質問や感想から、同じ思いを持っている方が多くいらっしゃることを感じ、本当に胸が熱くなりました。

これからも多くの方と美術についての考えや思いを共有していきたいと考えております。またぜひ機会をつくり、みなさんとお会いできることを望んでおります。本当にありがとうございました。

なお、この題材についてご質問等ございましたら、学校までご連絡ください。

千葉県立浦安高等学校 美術 高橋茉莉江