

題材指導計画

| 題 材 | | 心が伝わる漫画 (全8時間) | | |
|-----------------|---------------------------------------|--|---|--|
| 目 標 | 自分が感動する出来事を想像して、漫画の手法と効果を生かした線描で表現する。 | | | |
| 評 価 規 準 | 関心・意欲・態度 | 漫画で表現することに興味をもち、自分の感動する出来事の表し方を工夫しようとする。 | | |
| | 発想や構想の能力 | 人物の表情や背景、コマ割りを工夫して、自分の考えた出来事を漫画で表すための構想をする。 | | |
| | 創造的な技能 | 定規やペンを適切に扱い、表現の意図にあった効果的な表現をする。 | | |
| | 鑑賞の能力 | あだち充の漫画や完成した自他のマンガを鑑賞し、よさを味わう。 | | |
| 過 程 | 時 間 | 学 習 活 動 | 支援及び指導上の留意点 (太字は、研究上の手立て) | |
| 美 術 作 品 を 味 わ う | 1 | <ul style="list-style-type: none"> あだち充のマンガの1ページを鑑賞し、漫画のよさや美しさ、表現の工夫を感じ取る。 表現課題「感動的な出来事を想像して、1枚のマンガで表現する」をつかむ。 | <ul style="list-style-type: none"> 生徒が漫画の1ページを見て、感じたことから、それを表すためにどのような工夫がされているのかを時間・表情・背景の三つの視点から考えさせる。 コマ割を使った時間の流れや人物の心情を表す表情、コマの場面の雰囲気や人物の心情を表す背景の工夫の気付きにつながる生徒の考えを取り上げ、その理由を考えさせ、グループで考えを伝え合わせることで、共感や新たな気付きを促し、よさを理解することができるようにする。 グループでの意見交換で出た考えを全体に発表させ、教師がその考えを整理し、見たこと感じたこと想像したことをコマ割や人物の表情、背景の工夫を使って表現する漫画のよさを理解できるようにする。 表現課題を告げ、自分が漫画で表現したい出来事について考えさせ、表現への意欲を高め、漫画のよさを生かした自分の表現の発想・構想ができるようにする。 | |
| | ふ くら ま せ る ・ ね る | 2 | <ul style="list-style-type: none"> 自分が漫画で表したい場面を考え、ストーリーをつくる。 | <ul style="list-style-type: none"> 見たこと感じたこと想像したことをコマ割や人物の表情、背景の工夫を使って表現する漫画のよさを生かし、A4サイズ1枚のマンガで表現するための感動的な出来事を、自分の夢や希望などから想像させる。 漫画に表したい出来事をいつ、どこで、誰が、誰と、何をしたのかで考えさせ、その後、漫画に入れたい場面を考え、それを基に文章でストーリーをつくらせる。 |
| | | 3 | <ul style="list-style-type: none"> 登場人物を作画する。 | <ul style="list-style-type: none"> 漫画の人物の形を単純化・象徴化・誇張化をさせた描画を作例で提示し、漫画の特徴を生かした人物の作画ができるようにする。 人物の喜怒哀楽の表現の方法を作例で提示し、自分が作画した人物の喜怒哀楽が表現できるようにする。 |
| | | 4 | <ul style="list-style-type: none"> コマ割りを考え、ラフスケッチする(図1)。 | <ul style="list-style-type: none"> コマ割を使った漫画の1ページを提示し、それを見る人の視線の流れを考えさせ、コマの配置を工夫して時間の流れを表現できるようにする。 集中線などの効果を生かした様々な背景を作例で提示し、背景を生かしてコマの雰囲気や自分の心情を表現できるようにする。 |
| あ ら わ す | 5 6 7 | <ul style="list-style-type: none"> ラフスケッチを基に細部を描画し、吹き出しを入れ完成させる。 | <ul style="list-style-type: none"> 制作の途中段階で、作品を見合う場面を設定し、友達の表現のよさを自分の表現に取り入れたり、アドバイスをし合ってそれを取り入れたりして、構想を練り直しながら制作ができるようにする。 | |
| 自 他 | 8 | <ul style="list-style-type: none"> 完成したマンガを鑑賞し | <ul style="list-style-type: none"> 自分の活動を振り返り、作品のストーリーに選んだ場面の説明や、人物の作画やコマ割り、背景の工夫点、完成し | |

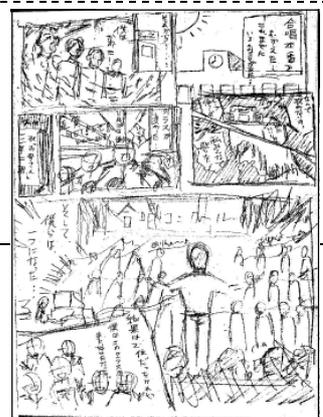


図1 ラフスケッチの例

の
作
品
を
味
わ
う

てよさや美し
さを味わう。

た作品から感じるよさを考え、ワークシートに記入させ、制作の過程を振り返ることができるようにする。

- 全員の漫画を印刷して、丁合し、一冊の漫画集にさせて読み合い、互いのよさを認め合うことができるようにする。



図2 完成作品の例