

豊かに発想し、自分らしい表現を追求する生徒の育成

大垣市立星和中学校 馬渕昌弘

1. 題材について

2年生題材

「楽しく・効果的に表そう」

～マスコットキャラクターのデザイン～

による実践



◇題材の目標

- ・見る人に、自分の伝えたいイメージがより楽しく、効果的に伝わるように、発想・構想を練ることができる。【発想・構想の能力】
- ・表現手段の特徴に合わせた表現方法を考え、イメージにあわせた工夫をして表現することができる。【創造的な技能】

2. 視点に関わって

① 地域の特性を生かした題材開発

・指導計画の工夫

- ◎他教科との関わりを意識した題材指導計画

② 指導・援助の工夫

- ◎必然のある主題づくり
- ◎段階的に表現を工夫するための資料

3. 具体的な実践

① ◎ 他教科との関わりを意識した題材指導計画

本題材は中学校3年間の美術の中で、デザイン学習の一部として位置づけている題材である。昨年度は「動物キャラクターのデザイン」として、身近な動物をモチーフに、キャラクター（特徴や個性をあらわすもの）のデザインをしてきた。表現手段としては色紙を使い、形や色、そして画面構成を工夫して表現するというものであった。

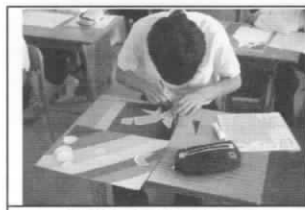
今年度は、生徒が主題をより身近に感じ、そしてより主体的に取り組めるようにするために、技術・家庭科と連携を図りながら次のような工夫をした。

○ 技術科の学習を生かし、パソコンで表現する

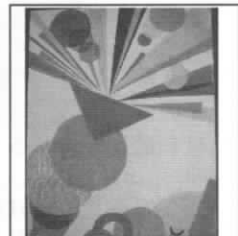
生徒の実態として、技術科では一年生の時にパソコン技能の基礎を学び、2年生ではその応用を学んでいる時期である。そこで、技術科で学んだことを生かしながら表現できるように、表現手段を色紙ではなくパソコンとした。

パソコンを表現手段とする利点は、

- ・手軽に何度でも試せる
(色や形、構成を簡単に試すことができ、より完成度の高い表現を工夫することができる。)
- ・複写の利用
(コピー・ペーストなどの機能を利用することで時間を短縮させながら手軽に表現の工夫をすることができる。)
- ・表現の応用
(作品としてだけでなく、様々な場面でのツールとして発表する場や表現を利用する場を作ることができる。)



色紙での制作風景

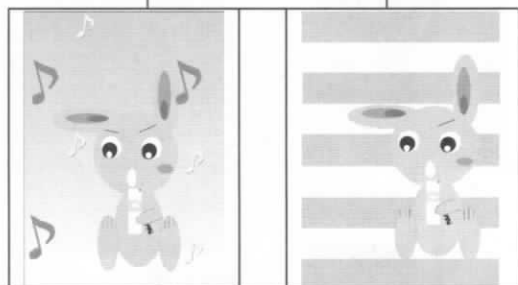


色紙での作品



パソコンでの制作風景：何度も試し、拡大縮小をしながら細部まで丁寧に表現を工夫

パソコンでの作品



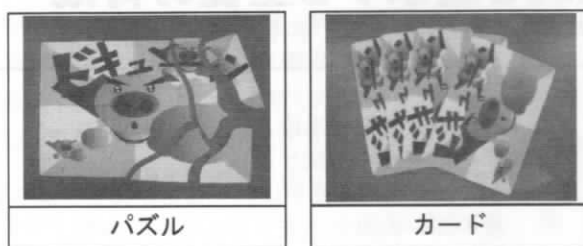
パソコンでは、色や形を変えて何パターンもデザインできる

○ 授業の出口で家庭科との関わりをつくる

題材を貫いて生徒が意識する授業の出口では、家庭科との関わりを意識した。

家庭科では2年生の後期に保育実習をする機会がある。そのため、主題をマスコットキャラクターのデザインに絞り、デザインしたマスコットキャラクターを使って、自己紹介用の名札に利用したり、パズルやトランプなどの遊び道具やプレゼント用

のカードとして使ったりするなど、デザインしたマスコットキャラクターを実際の生活に生かす場面を設定した。



パズル

カード

② 必然のある主題づくり

デザインしたキャラクターを家庭科の保育実習で園児たちに見せるときに、自己紹介で使うこともあるので自分との関わりをもたせなければならない。そこで主題を、自分を表す“マスコットキャラクターのデザイン”とした。

マスコットキャラクターとは本来“幸運を呼ぶお守り”という意味がある。そのため、“自分に幸運をもたらしてくれるものとはどんなデザインにすべきか”そして“見る人に楽しく効果的にイメージを伝えるためにはどう工夫すべきなのか”など、題材を通して考えるべき課題に必然性をもたせた。

そこでまずは自分を見つめ、特徴（髪型・メガネ・顔型・まゆ型・体型など）性格（長所・短所・安心すること・好きなことなど）個性（部活・趣味・好きなモノ・特技など）についての考えをまとめ、自分に合うと感じた動物はなんだろうかというところからスタートした。

| 自分の特徴・性格・個性を表したマスコットキャラクター | |
|----------------------------|---|
| | <p>Aくんのデザイン 個性として、サッカー部に所属していることや趣味でギターを弾くことがある。 鹿をモチーフに選んだ理由は、細身で足が早いイメージがあり、自分の理想であるため。</p> |
| | <p>Bさんのデザイン 個性として、バレエ部に所属していることや音楽鑑賞が趣味であることがある。 ウサギをモチーフに選んだ理由は、かわいらしさを表そうとしたから。</p> |

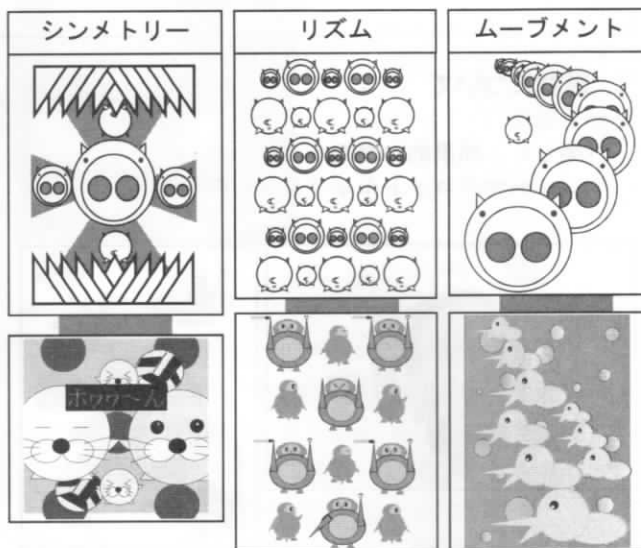
◎ 段階的に表現をするための資料

段階的に表現を追求していくために主に次の資料を提示した。

○ 形の工夫や画面構成の工夫するための資料

形の工夫をする時には単純化・強調化・細密化の

資料に絞り、画面構成の工夫をする時には、シンメトリー・リズム・ムーブメントの資料に絞って、その比較や組み合わせを考えながら表現の工夫をしていけるようにした。



○ 漫画技法の導入

イラストレーションのひとつとして、漫画技法（効果線・描き文字など）についても学び、表現の工夫を深めていけるようにした。

| | |
|---|-------------|
| | <p>参考資料</p> |
| | |
| <p>◎漫画技法</p> <ul style="list-style-type: none"> 効果線 (スピード線・感情線・集中線など動きや感情、視点の変化を効果的に表す線) 描き文字 (実際にある音を表す文字・気持ちなどを効果的に表す文字など物事を効果的に表す言葉の形) | |

4. 成果と課題

- パソコン表現の良さを生かし、何度も試しをしながらより深く表現を工夫していくことができた。
- 技術・家庭科との関わりを意識することで主題設定に必然性が生まれ、生徒が題材をより身近に感じながら意欲をもって取り組むことができた。
- 段階的に学習を仕組むことで、資料をもとにした表現の工夫が見られた。
- 幅広いパソコン表現の中で、指導すべき点を絞り込み、より効果的な方法をまとめる必要がある。
- 他教科だけでなく、総合的な学習や学校行事など、表現の利用を広げていく方法を考えるべき。