

令和5年度 ICT活用実践研究 実績報告書

所属校園	附属釧路義務教育学校 後期課程		形態	■ 個人 □ 団体・グループ	
研究代表者 (申請者)	氏名		職名	備考(分担等)	
	更科結希		主幹教諭		
研究分担者 (団体・グループの場合)					
研究題目	中学校美術科における「映像」表現の可能性について				
経費支出内訳 (事務の確認を経て提出のこと)					
事項	単価 [円]	員数	金額 [円] (消費税込)	備考 (内訳・特記事項等)	
DJI ジンバル Osmo Mobile 6	20,790円	1	20,790円	不足分は教員研究費から支出した。	
Anker 523 Power Bank (PowerCore 10000)	4,433円	1	4,433円		
合計			25,223円	配分額 24,000円	

【研究実績の概要、得られた成果・効果等】 ←以下に自由記載(報告書全体で4ページ程度に)

1. 本研究の概要

中学校美術科における、表現分野の映像表現の実践について研究を進めた。その背景にはいくつかの理由がある。1点目は、学習指導要領の2内容の取扱いと指導上の配慮事項に「イ 美術の可能性を広げるために、写真・ビデオ・コンピュータ等の映像メディアの積極的な活用を図るようにすること。」は、GIGAスクール構想以前から述べられている内容である。しかし、現在の1人1台の端末活用の時代に入り、それに応じた実践は十分になされていないのが実情である。今後、発展していく映像メディアの表現については、積極的な題材開発が求められている。

2点目には、本校は2012年より端末を効果的に活用した授業を実施してきた。美術科において端末の活用は、授業における生徒同士の交流に使用する場面と表現媒体として使用する場面の両面があり、これまでは前者を中心に取り組んできた。現在、1人1台端末の利用が可能になったことから、容易に学習指導要領でも示されている「映像メディアは、アイデアを練ったり編集するなど、

発想や構想の場面でも効果的に活用できるものである。」¹を十分生かした取り組みが可能になっていることから、研究を進めていくことが必須であると考えた。

研究の目的としては、中学校美術科における短編映像表現において、こういった題材構成及び主題の設定が考えられるかを検討しながら、実際の作成における注意点や方法について明らかにすることである。そして、公立学校における実践が可能な題材として開発したいと考えている。

そのためには、特別なアプリケーションを介すことなく、カメラのアングルやタイムラインなど、映像コンテンツ作成におけるノウハウを明らかにすることが重要であると考えます。映像は編集によって、見え方が左右するものであり、現在は多様な編集ソフトが存在している。しかし、ストップモーションといった映像表現が容易に取り入れられる理由の一つとして編集をできるだけ簡単にすることも視野にいたした実践の構築を考え取り組んだ。

2. 実際の授業について

公立学校においても特別な編集アプリなどを用いず、映像撮影における重要な視点を見出しながら授業を構築できる内容を検討した。

題材名「連動する〇〇」とし、第7学年を対象とし5時間で実施した。本授業の構築において教師側として重視したことは次の3点である

- 1, 映像の撮影編集において、特有の資質・能力とはどんなものが考えられるか見出すこと
 - 2, 個人的な撮影・編集、分業する授業ではなく、他者と協働しながら取り組める内容の検討
 - 3, わずかな授業時間における取組になること
- 以上を踏まえた上で、次のような授業の着想に至った。

都心の列車内の広告媒体として近年多く目にするマルチスクリーンの方法がある。大きなディスプレイは高価なことから、複数台の画面を一つの画面ととらえて表現する方法である。その内容は大きなスクリーンとして分割して表現されるものから、複数の画面を活用して動きを生かした表現など様々である。

この方法は、表現としては大変シンプルなものであり授業における表現に活用できると捉えた。また、連動するというキーワードを用いることで、他者と協働しながら映像表現に着手できると考えた。これは、現

在の1人1台端末の所有があることで実現できることである。また、端末の画面を学習支援としての利用ではなく、表現の媒体として活用である。

実際の授業の流れとしては次の通りである。

1時間目には、Keynoteを使ってどんなことができるのかの実験をした。そこでは、基本的な図形にアニメートを追加して、横に並べたタブレットにつながるように移動する設定を行い、その効果を確認し



図1 授業の着想のまとめ



図2 授業の指導計画

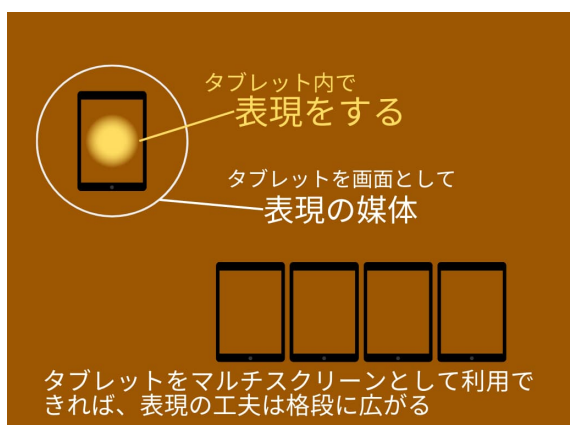


図3 端末と表現の構想

た。

タブレット間をオブジェクトが行き来する様子を確認した後は、生徒が面白いアイデアを追加して、画面の配置の工夫や背景の追加などして実験を重ねていった。

2時間～5時間目（主題の設定・ストーリーの構想・表現）では、主題を生み出す場面で、ロイロノートの共有ノートを用いて各班での意見交流を行い、ストーリー作りまで行った。

表現方法は①基本的な図形と描画機能を使って、アニメーションとして表現。②実写の撮影を行い、その映像と描画機能を組み合わせて表現が多かった。②の実写の撮影も、凝った編集が必要のないものとし、連続してみせるための工夫にねらいを絞った。

2時間～5時間目（主題の設定・ストーリーの構想・表現）では、主題を生み出す場面で、ロイロノートの共有ノートを用いて各班での意見交流を行い、ストーリー作りまで行った。表現方法は①基本的な図形と描画機能を使って、アニメーションとして表現。②実写の撮影を行い、その映像と描画機能を組み合わせて表現が多かった。②の実写の撮影も、凝った編集が必要のないものとし、連続してみせるための工夫にねらいを絞った。

6時間目は、相互鑑賞を行いながら発表会を行った。天井から吊したカメラの下で、班員がタブレットを操作して発表を行い、その様子を Airplay でモニターに映し出し、全員が鑑賞できるような環境にした。



図4 手描きしたものを画像と組み合わせている

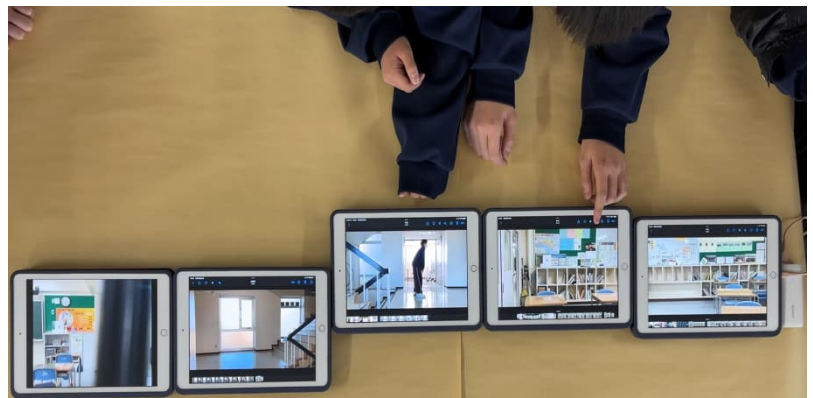


図5 発表の様子（天井からつり下げたカメラから撮影）

本授業の構想と撮影においては、次の内容について各グループで検討することとした。①カメラアングル ②スピードの調整 ③繰り返し である。



図6 あるグループの絵コンテから



図7 撮影の様子

課題としては、7年生段階では、簡単な主題とストーリーを立案する際に、かなり壮大なストーリー

一になりがちになってしまうことであった。主体的に取り組んでいる半面、ストーリーを表現するための撮影技法と細かく対応させるまでの時間は確保することはできない。生徒の実態として、普段から動画に触れているため、動画特有の表現方法のイメージはもっているものの、実際にはどのように撮影すべきかについて悩む様子も見られた。7年生段階において、時間の中で適切なストーリーの分量を設定することが今後重要であると考ええる。

また、様々な映像手法がある中で、授業では焦点を絞り抜いて実践してきた。その内容は十分であり、次に示す図8の生徒の振り返りからも確認することができる。

<p>自分のグループに関わる自己評価 良かった点</p> <ul style="list-style-type: none"> それぞれ違う場面を繋げるため、登場人物の図形をどのように動かすか工夫した。(進む方向の調整、タイミング、) 音楽を使って、その場面の雰囲気を表現した。 <p>悪かった点</p> <ul style="list-style-type: none"> 音楽がかかっている場面とかかかっていない場面など、全部のiPadで揃えられると良かった。(時間配分が原因) 	<p>1班の表現を鑑賞して</p> <ul style="list-style-type: none"> Aさんが色々な場所で動き回るので、場面をつなげるのは難しいだろうと感じた。 Aさんが指で押し出されて、他の場所へワープするところが面白かった。 いくつかのiPadが何度も登場したことで、Aさんが校舎内を動き回っているように見えた。 	<p>2班の表現を鑑賞して</p> <ul style="list-style-type: none"> iPadの中の主人公の世界と現実のOさんの動きが繋がっているのが面白かった。(最初と最後が現実で、本当にiPadの中に入っているように見えた) 主人公の中のステージが綺麗に繋がっていてよかった。
<p>4班の表現を鑑賞して</p> <ul style="list-style-type: none"> それぞれのiPadがつながるときに、同じ映像が使われているのが良いと思った。 iPadが1度だけではなく、何度も登場することで、連続することを利用した物語だなと思った。 水の流れる音が、それぞれの場面に合っていて良かった。 	<p>5班の表現を鑑賞して</p> <ul style="list-style-type: none"> 色々な場所からうつした映像を使っていて、追いかけてこになっているのが連続した動きになっていて、良かった。 校舎内の色々なところが登場するのが、見ていて面白かった。 	<p>6班の表現を鑑賞して</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールの動きや人がワープする動きなど、連続する映像ならではの使い方だなと思いました。 場所が変わっても、人やボールが繋がっているのが面白く感じた。

図8 生徒の振り返りから

成果としては、時間を要さない中で、端末に備わっているカメラ機能、プレゼンテーション機能だけで表現できることがわかった。そして、「連動する」といった課題を用いることで、他者と協働する表現が可能になることであった。端末は1人ですべての操作が完結してしまうよさもあれば、それが協働においては欠点となってしまうことから、その解決策を見出せたことは大きな成果であったと考えている。

本授業は、公立学校においても実践が可能となるよう、特別なアプリなどを使用することなくできる内容とした。そのため本実践については、教育美術4月号「特集『いまどきの便利ツール』」にて紹介、武蔵野線沿線美術教育実践学習会にて「子供たちをつなぐ映像表現に挑戦して」として発表し、多くの公立学校の先生方に周知することができた。