

美術Ⅱ	絵画・映像メディア表現	2年	12時間
音楽Ⅱ・Ⅲ	創作	2・3年	6時間

題材 「Webアートコラボ（美術・音楽）」

○ 概要

芸術科のそれぞれの教科や科目の特性を生かしながら、自校のWebページに興味・関心を持ち、他者からの評価に刺激を受けて自己の表現をさらに高めていくことができる。

著作権等に配慮しながら、インターネットや校内ネットワーク、PC、表現ツール（画像処理ソフト・作曲ソフト）などのICT環境を活用する。



1 題材の目標

これまで、授業等の実践例としてWebページに生徒の作品を掲載する方法があった。しかし、この題材では、本に挿絵を入れるようにWebページの内容や場面に応じて絵やアニメーション、音などの視聴覚効果を入れて、見る人に分かりやすく、また興味をもって閲覧してもらえるようにしていきたい。さらに、公開を前提に制作することから、著作権について理解が深まるようにしていきたい。

2 題材の評価規準

関心・意欲・態度	芸術的な感受や表現の工夫
自校のWebページに関心をもつとともに、他の芸術科とのコラボによって、表現の幅を広げることができる。 著作権に興味や関心をもつことができる。	Webページで紹介されている学校行事や部活動の中から、自分の思い出深い場面を想定し、それに合った絵やアニメの表現を工夫する。
創造的な表現の技能	鑑賞の能力
自分の選んだ場面によって、静止画としての絵か動画としてのアニメのいずれかの表現手段を選び、それらのソフトウェアを使えるようになるとともに、鑑賞者に心地よい印象をもてる作品を制作する。	インターネットを通じた作品は、不特定多数が閲覧でき、自己の表現を多くの人に発表できる場所でもあるが、それぞれの著作権について十分に配慮した考え方ができるようになる。

題材の特徴

ポイント1 Webページは素材の宝庫

学校のWebページには、生徒の学校生活での様子が生き生きと描き出されている。これらを教材に使い、芸術科でのコラボレーションを試みた。

ポイント2 「発表」と「鑑賞」

絵やアニメ、音は芸術科の得意とする分野である。共同作業によって、普段なかなかできないコミュニケーションを図れるようにした。

自らが情報を発信する体験を通して、著作権や情報モラルについて深く考えることができるとともに、「発表」と「鑑賞」を自然に行うことができるようになる。



美術授業風景



音楽授業風景

○ ICT活用の効果



美術や音楽などの視聴覚を主に扱う科目では、ICTを活用することによって表現の幅が広がるとともに、発表の場の提供、相互評価による学習の深まり等の効果が期待できる。

生徒は、コンピュータの扱い方やソフトウェアの基本的な操作などを、鑑賞者を意識した実践的な制作を通して身に付けることができ、またWebに公開することを通して、作品の取り扱いや著作権について具体的に考えることができる。

この自校のWebページに参画するという題材は、他の教科や教育活動での取組・交流の場としての可能性を有しており、その効果的な実践例の一つになると考えている。



3 主な学習内容と評価

● 美術 単元指導計画（全体時間13時間）		
1 導入（Webページを通じた自己表現の在り方、音楽とのコラボレーションの意義） …… 1時間 2 使用ソフトと著作権の学習（画像処理ソフトの習得、著作権・情報モラルの理解） …… 2時間 3 制作シート（挿入箇所・描画方法等の選択、制作意図・題名・内容等の決定） …… 2時間 4 制作（情報モラルを意識した作品づくり、学校の教育活動への参画途中作品の各自フォルダへの保存） …… 7時間 5 鑑賞（自他作品の発表や鑑賞を通じて、自他作品のよい点や問題点への気づき） …… 1時間		
● 本時の目標と展開（本時はその4時間目）		
<ul style="list-style-type: none"> ・ 普段のアイデアスケッチを基に、自分の選んだWebページの場面にふさわしい絵やアニメーションを制作する。 ・ Webページで公開することによって生じる、著作権や情報モラルについて考える。 		
学習活動	機器教材教具	指導上の留意点
① 描画方法（PCによるCG・絵画・アニメーション、手描イラスト）に適したアイデアスケッチを完成する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ デスクトップPC 36台 ・ 提示用モニター ・ 校内ネットワークシステム 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 制作シート（場所、描画方法、題名、アイデアスケッチ等）に、適切に記入されているか確認する。
② アイデアスケッチを基に、発想豊かな絵やアニメーションを制作する。		<ul style="list-style-type: none"> ・ ソフトウェアの操作とともに、著作権や人権に注意して制作する。
③ 制作途中の作品を「共有ドライブ」の「共有フォルダ」の自分のフォルダに保存する。		<ul style="list-style-type: none"> ・ 制作の数分おきに上書き保存をするか、節目でファイル名を変えて保存して、トラブルに備える。
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>美術授業風景</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>学校生活・部活動・美術部</p> </div> </div>		

学習内容	評価の観点
<p>1 導入</p> <p>まず、みんなで学校のWebページを閲覧していくが、すべてを閲覧した生徒は少ないようである。</p> <p>体育大会のページを見て「懐かしいな、これ1年のときのや。」や「今度行く、北海道の修学旅行もあるのかな。」など、賑やかな声が聞こえてくる。</p> <p>自分の部活動のページを見る生徒は、神妙な顔つきの場合が多い。普段の練習での楽しさや苦しさ、先輩後輩との関係などを思い出しながら見ているからだろうか。</p> <p>この題材を通じて、学校の中での自分の存在を再確認する機会にすることができたらと思う。</p>	<p>○ 自校のWebページに興味をもつとともに、芸術科のコラボレーションによって表現の幅が広がることを実感する。</p> <p style="text-align: right;">(関心・意欲・態度)</p> <p>○ 制作の流れを理解し、テーマから思い浮かんだイメージを広げようとしている。</p> <p>(芸術的な感受や表現の工夫)</p>
<p>2 制作</p> <p>1学期の美術で、その場面から発想する絵やアニメーションを制作する。</p> <p>音楽では、2学期に作曲ソフトを使って絵やアニメーション、写真、場面などからイメージした曲を制作する。画像処理ソフトとアニメ作成ソフトの使い方を一通り説明し試作するが、操作が苦手な生徒は絵を手描きしてスキャナし、データ化しても良いことにする。</p> <p>実際の作曲では、イメージ・サンプルから楽器の編成を選択し、それを基にメロディ・リズム・和音などを入力させ、全体の流れを確認しながら音楽諸記号を入力していく。</p>	<p>○ 自分の選んだ場面によって、静止画としての絵か動画としてのアニメのいずれかの表現手段を選び、それらのソフトウェアを使えるようになるとともに、鑑賞者に心地よい印象をもてる作品を制作する。</p> <p>(創造的な表現の技能)</p>
<p>3 鑑賞</p> <p>液晶プロジェクター等を使って、それぞれが制作の意図や工夫点などを発表し合う。</p> <p>発表では、部活動に打ち込んできた生徒は、その思いを絵や音で生き生きと表現しており、また所属していない生徒も学校生活に様々な思い出のあることが伝わってきた。</p> <p>この題材を通じて、友達の関心事や学校での自分の存在などをより明確に意識するようになったようである。</p>	<p>○ 他者の制作意図と作品の効果を参考にし、自分の作品に生かそうとしている。</p> <p style="text-align: right;">(鑑賞の能力)</p>

1 導入(本学習内容と使用する音楽ソフトウェアの理解及び楽譜入力の実習)	…………	1時間
2 展開(場面の選択とイメージの想定、楽器編成、基本メロディー・旋律等の入力、オリジナル作品の楽譜印刷、生徒各自のフォルダへの保存)	…………	4時間
3 鑑賞(各自の作品発表、各自の作品を聴いての相互・自己評価)	…………	1時間

● 本時の目標と展開(本時はその4時間目)

- ・各パートごとに旋律の装飾などの工夫を行う。
- ・挿入画面を見ながら曲の全体的な流れを確認し、音楽諸記号等も入力する。

学習活動	機器教材教具	指導上の留意点
① 各楽器のパートごとに、その基本的な旋律・リズム・和音など再確認する。(点検)	・ノート型PC 12台 ・液晶プロジェクター ・マグネット式スクリーン	・各楽器の音色や音域などにも留意しながら、ヒントを示したり添削を行う。 ・和音(コード)については、三和音の原則に拘束されなくてもよい。
② 各パートの旋律・リズム・和音などに音を加え、装飾して工夫する。(発展)	・校内ネットワークシステム ・電源延長ケーブル ・ヘッドフォン	・旋律やリズムは、余り複雑になり過ぎないように留意する。
③ 挿入したい画面やアニメーションを見ながら、全体的な曲の流れをシミュレーションし、テンポや諸記号等も入力する。(確認)		・特に、曲の速さや音の強弱は重要であることに気づかせる。 ・場合によっては、反復記号を有効に使うことも指導する。



図4 音楽授業風景

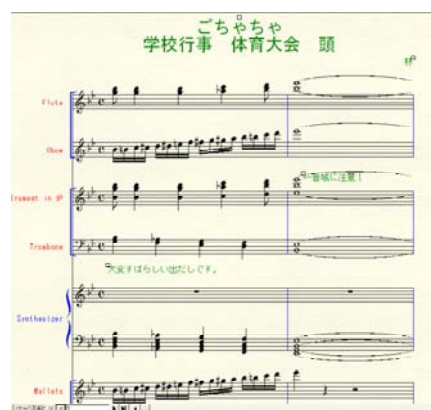
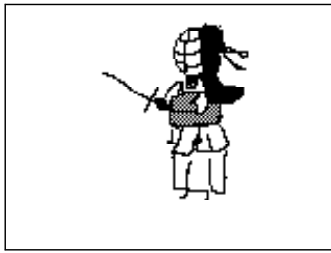


図5 制作途中の楽譜例

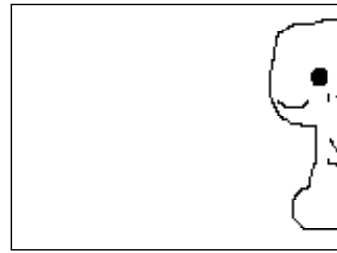
○ 作品例



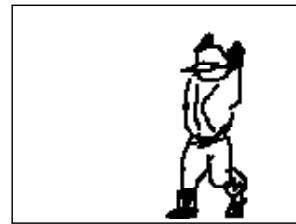
剣道部 (アニメ)



美術・工芸部 (アニメ) 手話サークル部 (アニメ)



野球部 1 (絵)



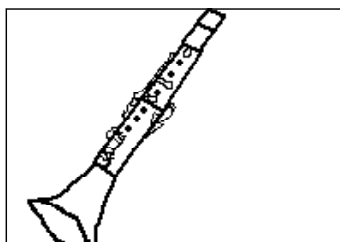
野球部 2 (アニメ)



箏曲部 (絵)



体育大会 (絵)



吹奏楽部 (アニメ)



洋裁部 (アニメ)



茶道部 (アニメ)

※ 音楽作品は、<http://www.sakurai-hs.ed.jp>の♪でお聞きください。