

# 「生徒の興味関心を活かした美術科の授業」

- 美術作品のグラフィックアートをとおして -

上柴中学校

## 1 題材名 彫刻の制作

## 2 題材の目標

自分のイメージした立体を彫刻として創りあげ、さらに作品の効果的な表現方法を知る

## 3 指導計画

- |                    |     |
|--------------------|-----|
| ・立体作品のイメージづくり      | 1時間 |
| ・制作（彫刻）            | 8時間 |
| ・カメラで画像とりこみ        | 1時間 |
| ・グラフィックソフトを用いて画像加工 | 4時間 |
| ・まとめと印刷            | 2時間 |

## 4 情報機器活用の意図・情報教育の視点

この学習では、美術作品の仕上げとまとめとして、完成した立体作品を実物として表現するだけでなく、作品をデジタルカメラで撮影し、その画像をコンピュータに取り込み、様々な効果的加工を施した平面作品を新しく作り上げることにより、自ら制作した作品に対する興味関心を高めるとともに、コンピュータならではの表現方法を活用することを目的とした。

本時では、グラフィックソフト（一太郎ジャンプ等）を用い、撮影したデジタルカメラの画像を加工し自分の作品のイメージを膨らませるような効果をつけることを行わせた。

## 5 成果・生徒の作品・感想

- ・コンピュータで立体を取りこんで描いたら、またもとは違った感じになったりしておもしろかった。
- ・僕が作った作品が、コンピュータでいろいろアレンジしたり、新しいイメージでつくることができたのでとてもよかったと思います。
- ・結構簡単に操作できた。たくさんアレンジできたので、短い時間で楽しくできた。細かいところを工夫しようとしたときに「効果」を使うと一度で変わるので、面白かった。
- ・コンピュータはいろいろな機能があって楽しくできた。デジカメでとった平面的な絵もペイントして立体的にできた。
- ・自分なりに良い作品ができたと思う。コンピュータでやるとふだんとは違ったことができて良かった。

## 6 授業実践概要

学習活動	指導上の留意点・教師の支援・評価	資料
1. 前時までの復習	・出来上がった立体作品を観察させ、効果的なカメラアングルを検討させる <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;">自分の作品を効果的に表現しよう</div>	
2. 自分の作品を撮影	・完成した作品をデジタルカメラで撮影する。	デジタルカメラ フロッピー ・コンピュータ
3. 効果を加えよう	・何枚か方向を変えながら撮影する。 ・その作品で何を表現したいか話し合わせる。	
4. 次時の予告	・コンピュータソフトを使用して効果を加える	

< 授業の様子と作品 >

