

埼玉県立芸術総合高等学校 第2学年3組(13名)

令和1年10月4日(金)第3校時

使用教室 スタジオ2 教諭 浜中 多喜子

1 題材名「チャレンジ ～自分だけの方法を探すためのチームトライアル～」

2 題材について

(1) 生徒の実態

映像芸術科では2学年になると、CG・写真・ビデオ表現の3専攻に分かれて実習授業をおこなう。ビデオ表現はビデオカメラを使って映像作品を作るための基礎的な技術と表現方法を学ぶ授業である。生徒たちは1学年で3専攻の領域を広く体験し、より深く学ぼうという意欲を持って選択している。

4月に実施した自分の好きな映像作品を紹介する発表では、同時代のドラマや映画、アニメーションのみならず、インディーズバンドのプロモーションビデオやゲーム、動画投稿サイトのゲーム実況、既存のテレビアニメの再編集映像など多様な作品が紹介された。生徒はそれぞれ教員が想定する枠にとどまらない幅広いジャンルに対する興味を持っている。

授業では4月最初の課題であるビデオカメラを使った撮影演習で、カメラに映ったものがどのように人に伝わるのかを確認し、構図やアングル、背景など撮影のポイントを学んだ。次の課題では人物や自然物が動く様子を撮影した素材を編集し、その繰り返しでリズムを作るという演習をおこなった。編集の基本的な技術を習得させるとともに、カットをつなぐ位置で映像の印象が変わること、カットの前後の順番で映像の意味が変わることを学んだ。夏休み前の課題ではそれらの撮影・編集演習で学んだことを発展させて、目には見えない心の動きを伝えるドラマ作品の制作にグループで取り組んで、それぞれ1本の作品を完成させている。

(2) 本題材を指導するにあたって

「ビデオ表現Ⅰ」の授業は3年生で引き続き選択する「ビデオ表現Ⅱ」につながっており、そこでは卒業制作として一人一作品を自身のテーマを決めて制作する。そのために各自が基礎的な能力とともに、自分の制作に必要な力を2年生のうちに身につけておく必要がある。いわば自分の表現を実現する応用力である。今回の課題はその一歩として幅広い映像表現に触れる授業である。

夏季休業中の課題として「喜怒哀楽」の感情表現を映像作品の中から探し出し、そこで行われている表現の手法を研究するレポートを課した。9月最初の授業で研究した内容を発表してもらい、お互いの発表から各自が表現手段の幅の広さを知るとともに、今後の制作に向けてのヒントを得ていた。例えば、音があるのかないのか、誰の目線で見えるのか、表情をどれくらいの長さで見せるのか、カメラはどの位置からどんな大きさを撮るのか、カメラは固定か手持ちか、カットで切り替えるのかズームで寄るのか、など制作者が仕掛けた小さな違いによく気がつけていた。それらの仕掛けを自分で行ってみて、本当にそうなるのか、どう見えるのかを試すのが今回の課題である。4時間で完結する課題を連続して行い、できるだけ多くの実験を試し、トライアンドエラーを繰り返させる。

3 題材の目標

時間を制限して課される出題に反応し、計画的に制作する力をつける。映像表現の幅広さを体験によって実感し、今後の制作に向けた表現力を養う。グループ活動を通して、映像制作に必要なコミュニケーション能力、協調性を育てる。

4 対応する学習指導要領の指導事項

指導要領に「映像」の項目はないため、美術Ⅱにおける「映像メディア表現」の指導事項をあげる。

A 表現

映像メディア表現

ア 映像メディアの特性を踏まえた発想や構想

(ア) 自然や自己、人と社会とのつながりなどを深く見つめ、映像メディアの特性を生かして主題を生成すること。

(イ) 映像表現の視覚的な要素などの効果的な生かし方について考え、個性豊かで創造的な表現の構想を練ること。

イ 発想や構想をしたことを基に、創造的に表す技能

(ア) 主題に合った表現方法を創意工夫し、個性豊かで創造的に表すこと。

B 鑑賞

ア 美術作品などの見方や感じ方を深める鑑賞

(ア) 造形的なよさや美しさを感じ取り、発想や構想の独自性と表現の工夫などについて多様な視点から考え、見方や感じ方を深めること。

(イ) 目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、発想や構想の独自性と表現の工夫などについて多様な視点から考え、見方や感じ方を深めること。

5 題材の評価規準及び学習活動に即した評価規準

① 題材の評価規準

美術への 関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
映像メディア表現の多様な表現に関心をもち、主体的にイメージを実現する構想を練ったり、表現方法や編集を工夫して表現したりしようとしている。	感じ取ったことや考えたこと、目的や機能などを基に、映像メディアの特性を生かしたアイデアを出し、映像表現の視覚的要素を工夫して表現の構想を練っている。	意図に応じて映像メディア機器等の用具の特性を生かし、表現方法や編集を工夫して、表現している。	映像のよさや美しさ、作者の心情や意図と表現の工夫、映像メディア表現の特質や表現の効果などを感じ取り、映像表現についての理解を深めている。

② 学習活動に即した評価規準

美術への 関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
関心① 感じ取ったことや考えたこと、目的や機能などを基に、映像メディアの特性を生かして表現することに関心をもち、主体的に主題を生成し、表現効果や伝達効果を考えながら工夫して構想を練ろうとしている。 関心② 映像メディア機器等の様々な用具の特性やそれらの効果を主体的に生かし、表現方法や編集を工夫して表現しようとしている。	発想① 映像メディアの特性を踏まえ、感じ取ったことや考えたことを伝える手段を発想している。 発想② イメージを表現するために映像表現のもつ視覚的要素について理解し、表現効果や伝達効果を考え、工夫して表現の構想を練っている。	創造① 映像メディア機器等の様々な用具の特性を理解し、意図に応じてそれらの効果を生かして表現している。 創造② 映像メディア機器等の様々な特性を生かし、効果的な表現方法や編集を工夫して表現している。	鑑賞① 作品などのよさや美しさ、作者の心情や意図と表現の工夫などを感じ取り、その特徴を捉えて分析するなどして、作品に対する見方や感じ方、考えなどをもち、理解している。 鑑賞② 映像メディア表現の特質や視覚的效果を生かした独自の表現効果などを感じ取り、作品の主題や作者の表現意図、効果的な表現の工夫などを読み取り、作品や作者について理解している。

6 指導と評価の計画（16 時間）

学習のねらい・学習活動 「●」は学習のねらい 「・」は学習活動	学習活動に即した評価規準				評価方法・留意点など
	関	発	創	鑑	
1. 課題の把握と発想・構想（4 時間） ● 課題の目的意識を持たせる。 ・前回までの課題で学習したことを振りかえり、11 月から個人企画制作に入る予定を確認する。 ● 思い切った発想で映像表現に挑戦する姿勢を作る。 ・課題に対し、参考作品などで発想を広げ、グループ内で意見を出し合う。	↓ 関心①	↓ 発想①		↓ 鑑賞①	関心① 【話合いの様子・ワークシート・シナリオ原稿】 発想① 【話合いの様子・ワークシート・シナリオ原稿】 鑑賞① 【話合いの様子・ワークシート】 ・参考資料や質問で課題の意図をしっかりと定着させる。 ・課題ごとに役割分担を交替させ、カメラ・キャスト・演出・編集などの仕事をそれぞれが経験するようにする。

・撮影場所、撮影方法、編集方法などの方向性を決める。 ・キャスト、カメラ、演出などの役割を分担する。					・話し合いは進行係と記録係を作り、ホワイトボードを活用するように指示する。巡回して発言していない子がいないか、意見に偏りがいないかを見取る。
2. 撮影（4時間） ●カメラの設定やカメラワークを考える。 ●演出を考える。 ・効果を考えながら様々な方法で撮影する。 ・その場で考えたことも試したり、話し合ったりしながら進める。 3. 編集（4時間） ●撮影素材を見返す。 ・撮影データを指定されたPCのデスクトップに保存する。 ・撮影したデータを見直し、編集案を練る。 ●編集をする。 ・オペレーターを決め、話し合いながら編集を進める。 ・その場で考えたことも試したり、話し合ったりしながら進める。 ・編集が終了したらデータを書き出し、提出をする。	↓ 関心②	↓ 発想②			関心②【撮影・編集の様子】 発想②【撮影・編集の様子】 創造①【撮影・編集の様子】 ・仕事の役割分担ができているかを見取る。 ・撮影現場で感じたことや思いついたことを話し合っ、作品に生かそうとしているかを見取る。 ・アイデアを実現させるために工夫しようとしているか見取る。 ・編集時にできる工夫をしようとしているかを見取る。
4 鑑賞・講評（4時間） ●各グループ作品を上映する。 ・作品のポイントを発表する。 ・上映された作品を見て、改めてどんな印象を受けたか、狙いが伝わっているか一人ずつコメントする。 ・他のグループのメンバーと教員からのコメントを聞き、課題のポイントを再確認し、改善点を理解する。 ・他のグループの作品へのコメントと、授業の感想を記入する。			↓ 創造②	↓ 鑑賞②	創造②【発表・振り返りレポート】 鑑賞②【コメントシート・振り返りレポート】 ・課題の目標を再確認させ、そのための工夫点、成功しているポイントなどを指摘する。

7 本題材における「学習活動に即した評価規準」及び「十分に満足できる」状況（A）の具体例と「努力を要する」状況（C）と評価した生徒への指導の手立て

〈美術への関心・意欲・態度〉

学習に即した評価規準		◎「十分に満足できる」状況の具体例 ■「努力を要する」状況の生徒への手立て
関心①	感じ取ったことや考えたこと、目的や機能などを基に、映像メディアの特性を生かして表現することに関心をもち、主体的に主題を生成し、表現効果や伝達効果を考えながら工夫して構想を練ろうとしている。	◎課題の目的に対して挑戦する姿勢を持ち、メンバーと積極的に話し合っ、新しい表現方法を模索している。 ■既存の方法や定番になっている表現でも本当にそうなのかと疑う視点を持たせる。
関心②	映像メディア機器等の様々な用具の特性やそれらの効果を主体的に生かし、表現方法や編集を工夫して表現しようとしている。	◎経験に基づく手法を提案し実践している。また、メンバーと話合う姿勢を持って臨んでいる。 ■結果が予測できる手法でも、実践してみることので気がつくことはないか考えさせる。

〈発想や構想の能力〉

学習に即した評価規準		◎「十分に満足できる」状況の具体例 ■「努力を要する」状況の生徒への手立て
発想①	映像メディアの特性を踏まえ、感じ取ったことや考えたことを伝える手段を発想している。	◎根拠を持ったアイデアを提案できている。 ■自身の経験を思い出させ、材料を引き出す。
発想②	イメージを表現するために映像表現の持つ視覚的要素について理解し、表現効果や伝達効果を考え、工夫して表現の構想を練っている。	◎その場の環境を利用したり、撮影や編集の作業を通して豊かな発想を引き出したりしている。 ■その場の光や状況が撮影にどう影響しているかを考えさせたり、前の課題で行なった編集の効果を再確認させたりする。

〈創造的な技能〉

学習に即した評価規準		◎「十分に満足できる」状況の具体例 ■「努力を要する」状況の生徒への手立て
創造①	映像メディア機器等の様々な用具の特性を理解し、意図に応じてそれらの効果を生かして表現している。	◎その場の光や状況に合わせたカメラの設定をおこなえている。 ■カメラの設定を変えることでどう変わるのかを確認させる。
創造②	映像メディア機器等の様々な特性を生かし、効果的な表現方法や編集を工夫して表現している。	◎撮影した素材で新たな編集方法を試している。 ■やりたいことを聞き、技術的なヒントを与える。

〈鑑賞の能力〉

学習に即した評価規準		◎「十分に満足できる」状況の具体例 ■「努力を要する」状況の生徒への手立て
鑑賞①	作品などのよさや美しさ、作者の心情や意図と表現の工夫などを感じ取り、その特徴を捉えて分析するなどして、作品に対する見方や感じ方などをもち、理解している。	◎参考作品から映像表現の良さや美しさを感じ取り、作者の意図を汲み取ろうとしている。 ■参考作品と課題との共通点を理解させ、作者の心情を考えるように助言する。

鑑賞②	映像メディア表現の特質や視覚的效果を生かした独自の表現効果などを感じ取り、作品の主題や作者の表現意図、効果的な表現の工夫などを読み取り、作品や作者について理解している。	◎自分たちの作品について客観的に表現効果を感じ取り、他の班の作品からも表現の工夫や効果などを汲み取っている。 ■課題の目的を確認するとともに、客観的な視点で見た時に感じたこととその要因を探らせる。
-----	--	---

8 本時の計画（4/16 時間：第 3 回）

（1）目標

ワンシーンワンカットで連続する時間を捉え、映像に必要なものを考えると同時に、効果的なカメラワークを体験から学ぶ。また映像制作でカットを割る意味は何かを考える。

（2）準備

教師：ワークシート、参考資料、ビデオカメラ、SD カード、PC

生徒：筆記用具

（3）展開

過程 時間	学習活動 「●」は学習のねらい 「・」は学習活動	指導上の留意点	評価と手立て [◎「十分満足できる」状況] [■「努力を要する」状況の生徒への手立て]	準備等
導入 20 分	・挨拶、出席確認 ●課題の意図を理解する。 ・前回の課題のコメントシートを配布し前回の学習を再確認する。 ・今回の課題のポイント（ワンカットで連続した時間を撮る）の説明と参考資料の鑑賞を通して理解を深める。 ●課題の具体的な制作方法と制作条件を理解する。	・今回の制作のポイントを伝え、考えるべき点を明確にする。 ・チームの役割分担をしやすいように制作の注意点を指摘しておく。	◎前回の課題からの学習の流れを理解できている。 【話合いの様子】 ■コメントシートからポイントを抽出して気付かせる。 ◎カメラを止めずにワンカットで撮影する意図を汲み取れている。 ◎通常の撮影とワンカットとの違いを理解できている。 【話合いの様子】 ■参考資料で基本的な違いを理解させる。	説明用スライド 参考作品 前回のプリント ワークシート ホワイトボード
展開 130 分	●撮影の計画を立てる ・撮影場所や役割分担を話し合って決める。 ・カメラの設定やカメラワークを考える。 ●撮影する ・演出や表現の効果などを考えながら様々な	・話し合いは進行係と記録係を作り、ホワイトボードを活用するように指示。巡回して発言していない子がいらないか、意見に偏りがいないかを見る。 ・再集合と提出の時間を設定し徹底させる。	◎課題の意図と制作条件を踏まえた話し合いができている。◎実現可能な撮影場所を選び、撮影の具体的なアイデアまで話し合うことができている。 【話し合い、撮影の様子】 ■グループで意見が行き	撮影場所の調整 撮影機材

	方法で撮影する。 ・その場で考えたことも試したり、話し合ったりしながら進める。 ●撮影した映像を見返す。 ・メンバーで映像を確認する。 ・意図したことができているかを確認し、できていなければやり直す。 ・時間があれば違うアイデアも試し、より良い表現を試しながら探す。	・撮影場所で、実際に動いて感じたことを話し合うように伝える。 ・やりながら思いついたことも試してみるように指示する。 ・時間配分を考えさせる。	詰まってしまうたり、一人の意見に偏ったりしないように、適時声かけやアドバイスをする。 ◎その場の光や状況に合わせたカメラの設定をおこなえている。 【撮影、発表の様子・作品】 ■カメラの設定を変えることでどう変わるのかを確認させる。 ◎新たな手法を提案し実践している。また、メンバーと話し合う姿勢を持って臨んでいる。 【撮影の様子】 ■結果が予測できる手法でも、実践してみることで気がつくことはないか考えさせる。	PC
発表 講評 50分	●各グループ作品を上映する。 ・作品のポイントを発表する。 ・上映された作品を見て、改めてどんな印象を受けたか、狙いが伝わっているか一人ずつコメントする。 ・他のグループのメンバーと教員からのコメントを聞き、課題のポイントを再確認し、改善点を理解する。 ・他のグループの作品へのコメントと、授業の感想を記入する。	・課題の目的を再確認する。 ・発表の内容を考えさせる時間をとる。 ・出来るだけ全員が発言するように促す。 ・コメントシートには感想だけではなく、なぜそう感じたのか、要因を分析する視点を意識させて書かせる。	◎自分たちの作品について客観的に表現効果を感じ取り、他の班の作品からも表現の工夫や効果などを汲み取っている。 【作品・発表の様子・コメントシート】 ■課題の目的を確認するとともに、客観的な視点で見た時に感じたこととその要因を探らせる。	コメントシート