

第5学年白組 図画工作科学習指導案

指導者 吉原 功雄

- 1 日 時 平成20年11月6日(木) 第6校時
2 題材名 コマ・かく～5白マンガ甲子園開催に向けて～

3 題材について

(1) 図工科の本質に迫る題材構想

わたしたちの生活の至る所まで漫画は氾濫している。漫画は読むものではあるが、図工科の視線でとらえると、かくものであり、1つの表現方法と言える。様々なところで目にしてきただけあって、子どもも見よう見まねで漫画を表すことができる。初めはイラストのような一点限りの絵であっても、かき慣れてくると言葉をかき入れ、簡単な話にまでしてしまう。しかしながら、図工科として取り上げることは殆どなく、むしろクラブのような特別活動や総合的学習など、他の教科や活動の表現物として扱いにとどまっている。壁新聞の漫画コーナーやわたしたちの米作りを漫画にしようと言ったようなところである。あれば興味を引き、しっかりとかれているにも漫画だから軽視がある。

本題材は漫画としっかり向き合って、子ども一人一人が自信のもてる作品をつくることをめざしている。ストーリーを重視し、話がしっかりと込められるよう表現するには、構想力や構成力が大いに働かせなくてはいけない。大変高度な力を求められるが、コマの数を調整したり、ペンがきやベタぬりなどの漫画独特の技法を省いたりして、小学生に合った表現を探りたい。そして、漫画をかくことを通じて、読むときには感じなくてもかくときになって表れる「〇〇はこうなくてはいけない。」「ここに△△がいるのは変だ。」との固定観念を変え、どのような世界観も表せる楽しさを触れさせたい。

(2) 基礎的・基本的な知識・技能の習得

漫画は「読む」と言われる。絵の占める割合が大きいのに「見る」とは言わない。また、漫画を手にして読み始めると、まず絵よりも吹き出しを目で追っている感をもつ。作者が描いた背景の細かい様子などは2度、3度読むうちに気付くこともある。それほど絵画表現において、漫画での文字の大切さは見落とすことができない。言い換えると、せりふの流れがスムーズで締めくくりもある程度イメージできたら、漫画の核となるストーリー展開に合格のサインが出せるはずである。すなわち、文字だけによるコマ割りをする場を設けることで、そこで評価が入れやすくなり、子ども一人一人に質の高い作品づくりの一歩を踏み込ませられることにつながる。この文字だけによるコマ割りは、漫画というものがストーリーをつくってから描きに入るという基本的な工程の上で成り立っている。このことをしっかりと理解する機会にしたい。

(3) 思考力・判断力・表現力の育成

初めにストーリーを組み立てながら、漫画の全体イメージを構想する。しかし、できあがってみると、最後のコマとしての絵が弱まったり、そこへいくまでに間になる1コマがあればよかつたりと、振り返るが直すことは難しい。本題材では、名刺サイズの用紙をコマに見立て、また、名刺用の台紙を1枚の画面にして、コマの追加・修正に対応できるようにした。これによって、子ども側に当然コマとコマのつながりを考える場面が生まれ、より効果をねらえるようになる。自信をもってかいたコマはそのまま残り、仕上げる意欲さえもつながっていくと確信する。

3 題材の目標

漫画の表現を通して、ストーリー展開やコマづくりの大切さなど、漫画に対する理解を深めるとともに、1コマを丁寧に扱う作品づくりをすることができる。

4 題材構想(全4時間 本時4／4)

- | | |
|--|-------|
| 第1時 吹き出しや擬音など、文字だけによる漫画づくり(コマ割り)をする。 | … 1時間 |
| 第2時 自信のもてるストーリーを選び、漫画づくりをする。(半分のコマをかく) | … 1時間 |
| 第3時 準備した資料をもとに、漫画づくりをする。(残りのコマをかく) | … 1時間 |
| 第4時 選んだコマの描きこみや描き直しをして、作品の完成度を高める。 | … 1時間 |

5 本時の学習指導

(1) 目標

1つ1つのコマに着目し、ストーリーに沿うように、また漫画全体の感じに合うように効果を考える中で、作品の表現を高めることができる。

(2) 学習指導過程

学習活動	自分の伸びを自覚していく過程	教師の支援と評価							
1 これまでかいだ作品を友達と見せ合い、本時に向けての表現のヒントにする。	<p>(友達同士読み合ってみよう I)</p> <table border="1"> <tr> <td>・まだ、途中までしかかけていないけど…。</td> <td>・どんな話か分かったよ。最後どんな絵になるか楽しみだ。</td> </tr> <tr> <td>・大体仕上がっているんだ。どんな感じだろう。</td> <td>・面白いよ。このコマのかきかたがよく分からないな。</td> </tr> </table> <p>コマを書き直したり、書き加えたり、また増やしたりして、自分の漫画をグレードアップしよう。</p> <tr> <td>・全部仕上がったんだ。初めのコマをもっと書きこんでみたよ。</td> <td>・初めより分かりやすくなったよ。</td> </tr> <tr> <td>・コマを増やしたこと気に気づいてくれるかな。</td> <td>・このコマはなかったよね。コマが入って読みやすくなったよ。</td> </tr>	・まだ、途中までしかかけていないけど…。	・どんな話か分かったよ。最後どんな絵になるか楽しみだ。	・大体仕上がっているんだ。どんな感じだろう。	・面白いよ。このコマのかきかたがよく分からないな。	・全部仕上がったんだ。初めのコマをもっと書きこんでみたよ。	・初めより分かりやすくなったよ。	・コマを増やしたこと気に気づいてくれるかな。	・このコマはなかったよね。コマが入って読みやすくなったよ。
・まだ、途中までしかかけていないけど…。	・どんな話か分かったよ。最後どんな絵になるか楽しみだ。								
・大体仕上がっているんだ。どんな感じだろう。	・面白いよ。このコマのかきかたがよく分からないな。								
・全部仕上がったんだ。初めのコマをもっと書きこんでみたよ。	・初めより分かりやすくなったよ。								
・コマを増やしたこと気に気づいてくれるかな。	・このコマはなかったよね。コマが入って読みやすくなったよ。								

 - 普段の生活で親しい友達同士の机を近くに配置し、遠慮なく読み合える場の設定をする。また、感想を述べ合うときには、「一読書」としての意識をもって、よさと直しの両方を言えるように投げ掛けておく。 || 2 ストーリーや絵のつながりを考え、コマの修正や増加をし、漫画を仕上げる。 | かき直す 「オチ」になるコマにもっと迫力を出したいな。画面への書き方をガラリと変えてみよう。 書き加える 景色になる部分にもう少し建物をかいてみよう。最初のコマに比べて、このコマは書き方が弱いな。 コマを増やす 最後のコマに行くのにドキドキ感を出すため1コマ増やしてみるといいんだ。 初めに比べるとすごく変わったよ。1枚に集中できたから、最後にふさわしいコマになった。 しっかりした作品に見えてきたよ。他のコマでも書き加えるものがないかな。 思っていたように話がうまく流れたような感じがした。1コマ増えると前より漫画らしく見える。 (友達同士読み合ってみよう II) | | | |-------------------------------|-------------------------------| | ・全部仕上がったんだ。初めのコマをもっと書きこんでみたよ。 | ・初めより分かりやすくなったよ。 | | ・コマを増やしたこと気に気づいてくれるかな。 | ・このコマはなかったよね。コマが入って読みやすくなったよ。 | たった1つのコマでも大事にしなくてはいけないんだ。漫画も絵もかくところを分けていくといいのかもしれない。 | - コマのかき直し、書き加え、そして増やすことについては、これまでの子どもの取り組みから見えた作品を例示することによって、親近感と分かりやすさをねらう。 - 無理に直さなくてよいと思っている子どもには、より質の高い漫画づくりとして教師自身が読者となって助言を与える。その際に、その子なりの技能や活動時間に配慮する。 - 友達に向けて、「読書の声」をかくときにかき直しの場合は、前のコマを見たり、書き加えの場合は、指や言葉で伝えてもらったりして、かく前後の変化に触れられるようにする。 - 授業の振り返りにおいて、漫画のできあがりや変化はテレビに映し出して、個人の喜びと全体の刺激に代えれるようにする。 |
| 3 「読者の声」を書き込み、友達の反応を確認しながら、本時の作品を振り返る。 | | 評：漫画作りを進めていく中で、コマのかき直しや、書き加え、また、コマの増加を考えさせて、作品表現の高まりが見られたか。 |