

芸術科美術 「『コンピュータ造形』における インターネットホームページのデザイン」

京都府立亀岡高等学校
教諭 菊池 恵

1 学校の概要

(1) 教育目標

- ア 基本的生活習慣の確立を図り、より良き人格の育成に努める。
- イ 一人一人の学習意欲を育て、基礎的・基本的な内容を確実に身につけさせ、学力の充実を図る。
- ウ 進路指導の充実を図り、進路希望の達成を目指す。

(2) 設置学科及び生徒数 (平成9年度)

全日制普通科

第 類(各学年 8 クラス 第 1 学年 327名 第 2 学年 311名 第 3 学年 303名)計941名
第 類人文系(各学年 1 クラス 第 1 学年 40名 第 2 学年 39名 第 3 学年 40名)計119名
第 類理数系(各学年 1 クラス 第 1 学年 40名 第 2 学年 40名 第 3 学年 40名)計120名
第 類芸術系(各学年 1 クラス 第 1 学年 40名 第 2 学年 39名 第 3 学年 39名)計118名
合計1,298名

(3) 普通科第 類芸術系について

本校第 類芸術系は、京都府立唯一の普通科における芸術系であり、美術、工芸に興味・関心をもち、将来芸術の様々な分野で活躍できる人材の育成を目指す類型です。そのため基礎実技と理論の徹底を図るとともに、生徒のニーズに応じて、多様な発想や表現技法が学べるよう考慮した教育課程を編成しています。卒業後の進路については、毎年多くの美術系大学、短大、専門学校等への進学を実現するとともに、豊かな専門性を身に付けた人材を社会に送り出すなど、生徒一人一人の希望の実現に努めています。また芸術棟には、LANが構築され、映像機器が設置されたコンピュータ教室をはじめ、デザイン実習室、陶芸染色制作室、油絵制作室など、芸術系専用教室があり、生徒は授業だけでなく、自らの専門性を高めるため、それらの施設を活用して主体的に課題研究や自主制作に取り組んでいます。

(4) 第 類芸術系教育課程

1	国語 I (4)	現代社会 (4)	数学 I (5)	化学 I A (2)	体育 (3)	保健 I (1)	美術 I (2)	英語 I (4)	音楽 A (2)	生活一般 (2)	美術概論 (2)	H クラブ R プ	
2	国語 II (5)	世界史 B (4)	数学 II (3)	生物 I B (2)	体育 (3)	保健 I (1)	工芸 I (2)	英語 II (3)	ラファイ ンク (2)	生活一般 (2)	素描 (2)	構成 (2)	H クラブ R プ
3	現代文 (3)	古典 (3)	日本史 B (5)	生物 I B (3)	体育 (3)	絵画 (3)	ビジュアル FD (2)	クラフト D (2)	英語 II (3)	映像 制作 (2)	C 3 3 リサーチ ンク (2)	H クラブ R プ (2)	

2 研究目的

「コンピュータ造形」という科目は、コンピュータを活用した授業を通して、その他の美術関連科目と同様に、その学習過程において発想・構想の能力や創造的な表現技能等の諸能力と高度情報通信社会における情報活用能力の育成を目標としています。

本研究題材である「インターネットホームページのデザイン」においては、デザイン制作としての各学習過程そのものが、情報活用能力の基本となる内容とほぼ一致するものであるとの認識に立っています。その点から本研究では、美術教育を基本に置きながら、同時に情報教育の視点を踏まえて研究を進めることとしました。

- (1) 導入、アイデア発想、構想、制作、作品鑑賞という美術における学習過程を通して、確かな表現技能だけでなく、発想・構想の能力をはじめとする諸能力の育成を図ります。また、個性豊かで創造的な表現活動となるよう指導・支援する視点に立ち、各学習過程においてコンピュータの活用を図り、基本操作を習得するとともに、表現のツールとしての有用性についての理解を促します。
- (2) 情報活用能力の基本の一つとなる、情報の収集、判断、処理、創造、発信という一連の能力を、学習過程を通して育成します。
- (3) コンピュータによる情報の処理の過程を通して、コンピュータのもつ特性の理解と、その活用における基本的なモラルや責任についての認識を深めさせるとともに、今後の社会生活におけるコンピュータの役割の重要性について理解を促します。

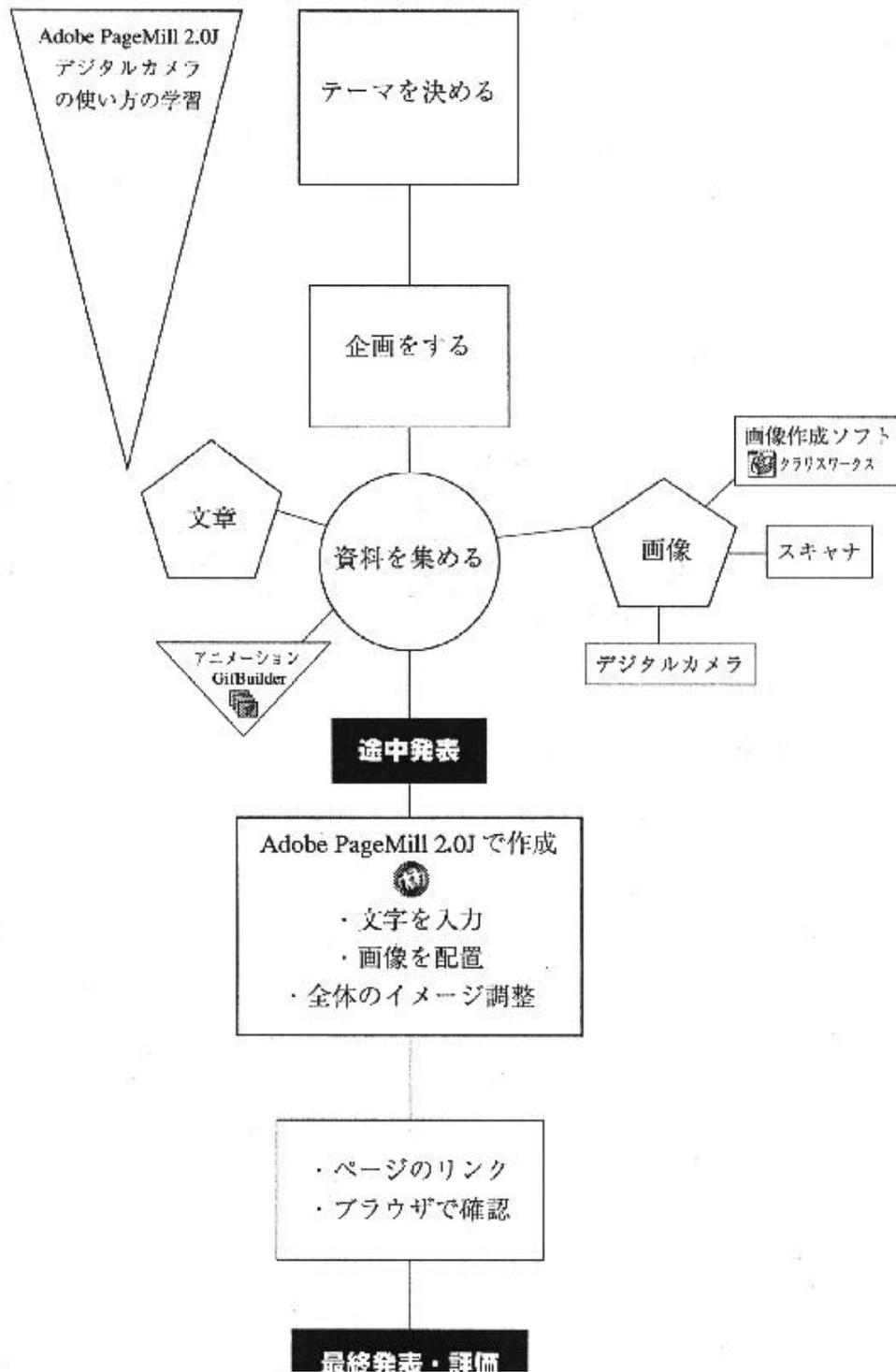
3 研究方法

- (1) 本研究のベースとなる科目「コンピュータ造形」の年間指導計画に基づき、1学期に「自分のシンボルマークの作成」や「名刺づくり」の学習を通して、コンピュータのハードウェアやソフトウェアの基本操作等について事前学習しました。
- (2) 本題材においては、ビジュアルデザインの学習として、それぞれの学習過程をしっかりと押さえて計画的に取り組むことと、情報活用能力を主体的に身に付けるための絶好の学習内容であることを十分徹底した上で、事前学習として、インターネットについての概念の理解が深められるよう、以下の学習をしました。
 - ア VTR「メディアの今、インターネットホームページ作成」の視聴とインターネットについての意識調査
 - イ 京都教育大学でのインターネット体験学習（教育実践研究指導センターにて、宮田 仁 先生との共同プロジェクトとして実施）
 - ウ WWWとホームページについてのプリント学習
- (3) デザイン制作として、題材の目標や学習過程を十分に理解し、一人一人が主体的に制作を進められるよう、制作の流れを示したチャートや、ラフスケッチ用紙、ソフトウェアマニュアルなどをまとめた「制作ノート」を活用しました。
- (4) 各自の「私のホームページ」のテーマ決定に向け、生徒全員にアンケートを実施して、その結果を相互に協議しながら、最も意欲的に取り組めるテーマを選択、決定できるよう工夫しました。
- (5) 中間発表会を設定し、各自の制作の経過について発表し、相互評価を通して互いの工夫に気付き、それぞれの制作に生かせるよう指導しました。最終提出では、各自のホーム

ページのエッセンスを所見発表し、作品をLANに載せて自由に鑑賞できるように設定するとともに、その鑑賞活動を通してホームページ作成の留意点を具体的に認識できるよう指導しました。

(6) ホームページ作成の学習過程

ホームページ作成の流れ



4 研究内容

- (1) 各自のテーマや表現内容の決定においては、事前学習を踏まえて、ホームページの概念を押さえながら、自分の思いだけで考えるのではなく、「相手（情報の受け手）のことを考える」という、マルチメディア社会における基本的な視点を強調しました。また、どんな情報を知りたいかについてアンケート調査し、協議しながら、自らが意欲をもって取り組めるテーマや表現内容が決定できるよう工夫しました。
- (2) 主体的に制作が進められるよう、試行錯誤できるゆとりをもった計画を立てることを基本とし、発想・構想の能力が十分に発揮できるよう、特に留意しました。4ページのリンク図の構成とラフスケッチによる構想にじっくり時間をかけ、個性を十分に生かすよう、一人一人のよさを尊重しながら、個別指導による指導・支援を心がけました。
- (3) 情報の収集においては、まず各自のテーマに即した多様な生の情報を、できるだけ多く収集することを基本としました。学校という狭い枠の中で収集するだけではなく、目的物を現地に行ってデジタルカメラに収録する、直接見て触れて感じ取る、専門家から話を聞く、パンフレット等のデータを整理する、図書館に出かけて詳細を調べるなど、様々な方法で情報収集することを強調しました。生徒にとっては、情報ソースを互いに交換しながら、積極的に情報収集に取り組み、その中からどれがテーマにあったものかを考える活動は、多様な生の情報の中から、本当に自分に必要な情報を選択・判断する能力を育成することになります。さらに、選択した情報を自分自身の使いやすいように処理する方法を考えることは、楽しい主体的な活動であり、制作への意欲を膨らませることにもつながりました。
- (4) 情報の処理及びその入力においては、ラフスケッチを重ねながら少しずつ具体的になっていくイメージに従って、選択した生の情報をどのように処理するのが適切なのか、判断、決定していくことが特に重要です。そのためには、テキストデータや画像処理の方法に精通しておくことが必要となるため、一人一人の生徒の理解の状況に応じ、個別に指導しました。それぞれの情報が自分のものとなるよう処理する作業は、写真の処理やイラスト画像の作成、色彩の修正やサイズの拡大縮小など、コンピュータの機能をフル活用し、何度も試行錯誤しながら進める面倒な作業となりました。しかし、苦労して処理した情報をもとに、モニター上で各ページを構成しながら、納得のいく画面につくり上げていく過程は、楽しく個性豊かに創造性を発揮できる場となります。生徒には作業の大変さはあるものの、従来の手で描く表現とは異なり、目の前で時々刻々と自分の表現が変容し、作品として完成していくのを体験できる、充実した学習となりました。

また、この活動の中で、作成者のモラルや法的な責任について、生徒の扱った情報の具体例をもとに指導しています。

なお、情報の処理や画面への入力方法及び環境等については、制作ノートを活用して、一斉及び個別の学習を通して指導しました。概要は次のとおりです。

ア インターネット上でのテキストデータ及び画像データの使用ルールの理解

半角カタカナの使用禁止、タイトルの文字数制限、配置画像のデータ量とファイル形式等

イ 主たる画像入力の方法……デジタルカメラ、反射原稿のスキャナによる取り込み

データ加工、ファイル形式の変更.....Adobe Photoshop(R)4.0J (アドビシステムズ社)

ウ 編集.....Adobe PageMill2.0J (サウンドは使用禁止) (アドビシステムズ社)

エ イラスト.....作成: クラリスワークス4.0 (クラリス社)

ファイル形式変更: Adobe Photoshop(R)4.0J

オ アニメーション.....イラスト作成画像処理後: GifBuilder0.5 (Yves Piguet所有)

(5) インターネット活用における制作者のモラルと自己責任の考え方については、主に情報収集の方法や、入手した情報の取扱いとその処理作業等を通して指導しました。それらは視覚伝達デザインとして押さえるべき内容でもあり、知的所有権や肖像権、個人情報の保護などについて、具体的に理解できるよう、一人一人の生徒の状況に応じて指導しました。

(6) 中間発表会を実施し、相互評価や自己評価を通して後半の制作に生かせる機会としました。そこでは、モニターをはじめ、OHPや自作プリントを活用して、作成の経過や現状についての発表を行いました。また、作品提出後には、各自のホームページのエッセンスについて所見発表する最終発表を実施しました。これらの発表会は、デザイン制作におけるプレゼンテーションの学習として位置付けたものです。

完成作品の提出については、LAN上のWWWサーバにデータを載せ、ブラウザを使って生徒がいつでも自由に鑑賞できるように設定しました。互いの作品とその制作過程を鑑賞することで、ホームページ作成の留意点についてより具体的に認識することができ、インターネットについての概念を一層現実的に理解できる有効な学習となりました。

5 研究成果

事前学習として行ったVTRの視聴や京都教育大学でのインターネット体験により、新しいマルチメディアの現状を知り、今後、必ず実社会で広く活用されるものであるということを実感することができました。また生徒自身が、将来自分の仕事等にも具体的に関連してくるものであるとの自覚をもったことで、インターネットホームページの作成について、より具体的にイメージを膨らませ、制作意欲を高めることになりました。

自分の興味・関心に応じたテーマの決定、主体的な情報の収集・選択、自分の伝えたい内容を効果的に伝達するための文字や画像の処理の工夫、ホームページによる自己情報の発信という一連の学習過程を、試行錯誤しながらも、順を追って確実に体験することができました。情報の収集、判断、処理、創造、発信という情報活用の基本的なプロセスの実体験を通して、機器活用などの情報を活用する実践的な能力だけでなく、本当に自分に必要な情報を適切に選択する能力や、情報を取り扱う上でのモラルや自己責任についても具体的に理解、習得できたものと考えます。

さらに、デザインの学習として、その制作過程を確かめながら、主体的、計画的に制作が進められたことは、美術の学習の基本となる、学習活動の個別化と学習内容の個性化をより一層深めることができた点でも有効でした。生徒の反応も、ただ新たな技法を習得したということだけでなく、主体的な判断や工夫が十分生かされたことから、それぞれの作品完成において、大きな充実感を味わえたようです。

コンピュータグラフィクスや映像専用のアプリケーションソフトにはプロが使用するような専用のものがあり、大学や専門学校等でも活用されつつあります。今回、あえて汎用性の

高い一般的なソフトウェアを使用したことは、操作が簡単で自由に使いこなせる上、生徒の柔軟な発想と思考が生かされ、結果としてよかったと考えています。

次に、生徒の授業後のアンケートから、感想を紹介します。

「まったく興味がなかったが、授業でやっていくうちに、新聞にのっているのとかも目を通すようになった。自分でホームページをつくったりして、大変やけど楽しいし、そんなすごく難しいわけでもないやん、と硬かったイメージを柔らかくもてるようになった。これからも、機会があればやってみたい。」

「マークをつくったり、カレンダーをかいたりした。つくるのはコンピュータですぐ描けるけど、頭を使ってデザインを考えることに苦労した。すぐ色をつけられたり複製できたりして便利だ。」

「ホームページをつくるのが、どれだけ大変かわかった。講習で見てインターネットは手軽に情報を見ることができ、とても便利だと思うけど、いろんな問題もあることがわかった。」

「自分でホームページをつくれて、よい経験をした。合評でも鍛えられたと思う。きっと何かに役立つそう。よく頭を使いイメージを膨らませられたのがよかった。」

「思ったよりできることが多かった。画像処理でも普通のパソコンのソフトであそこまでできるとは思っていなかった。」

6 今後の課題

- (1) 今回は、あくまでホームページの作成をデザイン制作という視点を中心に学習しましたが、実際にホームページを開設し、情報を発信することを前提とする場合、作品の中にはモラルや自己責任等の点で課題となる部分もありました。授業では、モラルや知的所有権、肖像権等に関して、次々と新しい課題が現れて、難しい指導場面も多くなると考えられますが、生徒がそれらの問題に前向きに取り組むことにより、情報化の影の部分への認識を深めることにつながると考えます。
- (2) 美術におけるコンピュータ活用の視点からは、コンピュータの機能の特性を十分認識し、これらを有用な魅力あるツールとして、様々な制作過程で積極的に活用することは当然ですが、さらに今後は、アニメーションや3D映像等のマルチメディアに直接表現される、より高度で多様な表現についても、美術の学習で扱う題材、作品そのものとして、幅広くとらえていかなければならないと考えます。従来作品の概念にとらわれず、表現の可能性、すばらしさを広げるものであるとして、前向きに考えるべきでしょう。
- (3) 生徒が、油絵やポスターなどの直接作者の手を通して表現される作品について、その表現としてのよさ、おもしろさを見直すとともに、コンピュータを活用した作品との相違点と共通点について十分に認識を深め、相互の特性をどう生かせばよいか、表現者の立場から模索することも大切です。
- (4) 日進月歩のハードウェアやソフトウェアの開発に対し、どのように対応すべきか、いろいろな考え方があるでしょうが、必ずしも常に最先端のものを求め続ける必要はないと考えます。次々に出現するであろう新たなハードウェアやソフトウェアを活用して教材化を図ることも大切ですが、一人一人の教員が明確なねらいをもった個性的な教材となるよう、今あるものを使い込みながら工夫改善していくことはさらに大切な視点だと考えます。

7 題材の指導計画

芸術科美術における題材指導計画

京都府立亀岡高等学校

教諭 菊池 恵

講師 河原 久美子

- 1 科目 「コンピュータ造形」
- 2 題材名 「わたしのホームページ」 <インターネットホームページのデザイン>
- 3 対象生徒 普通科第 類 3年1組の選択者 20名
- 4 実施計画 第2学期 28時間

5 題材観

最近のコンピュータを取り巻く技術の進展は、ハードウェア、ソフトウェアともに著しく、複雑で大量の情報の処理を瞬時に行うものとして、また、非常に容易な操作で、誰にでも手軽に扱えるものとして、現代社会の中で様々な機能を果たすようになってきた。一方、若い世代にとってのコンピュータは、ゲームソフト等での遊びを通してかかわりをもちはじめる場合も多く、表計算やワープロ、グラフィック等の機能をもつ有用な情報機器というより、気軽に楽しい遊びの道具といったイメージが強い。また、近年急速に普及してきたインターネットは、現代生活において有効で楽しい情報の受発信手段として身近な存在となってきている。

インターネットのホームページ作成は、美術の自己表現ができる魅力的な内容をもち、取り組んでみたい題材であると考え。一人一人が自分のホームページをつくることを通して、社会的な視点で表現をとらえ、それぞれの豊かな感性によって情報に対応し、活用していく能力も育成できるものと考え。またその際、知的所有権、個人情報保護など高度情報通信社会におけるモラルや法的な責任についても、十分指導したいと考える。

6 生徒観

「コンピュータ造形」は、3年生における「リーディング」との選択による講座である。生徒は、本当に興味・関心をもって選択した者と、余り深く意識せずに選択した者とがいるが、ほとんどの生徒はコンピュータを扱った経験はないという状況である。

全体としては、大きな主題から、自分自身のテーマを自由に考え主体的に決定したり、適切な資料を幅広く収集することなどにはどうしても時間がかかってしまう傾向が見受けられる。しかし、自らのテーマや制作の方向、プロセスについて見通しをもつことができれば、積極的に制作を進め、納得のいくところまで努力することができる生徒である。

7 題材目標

- (1) 生徒自らが、主体的、計画的に学習に取り組み、一人一人の個性を十分に発揮しながら、制作のすべての過程を通して美術における諸能力、特に表現に対する関心・意欲・態度を養う。
(関心・意欲・態度)
- (2) 自分のテーマに適した資料・情報を収集、選択するとともに、それら进行处理、構成して自らの確かな表現となるよう工夫し、発想・構想の能力を養う。
(発想や構想の能力)
- (3) 「私のホームページ」という題材を通して、情報の収集、判断、処理、創造、発信というプロセスを学習し、情報活用の基本的な能力を養う。
(発想や構想の能力・情報活用の実践力)
- (4) ホームページのデザインとして、また大きくは視覚伝達デザインとして、受け手の立場を十分考えた表現となるよう工夫し、豊かで創造的な表現技能を身に付ける。
(創造的な表現の技能)
- (5) 鑑賞や相互評価、自己評価を通して、それぞれの制作過程における課題を発見し、よりよくなるよう工夫するとともに、他者の作品やその制作過程での工夫にも気付き、そのよさを認め、尊重する態度を養う。
(鑑賞の能力)
- (6) インターネットの概念について理解するとともに、制作を通して現代社会におけるインターネットホームページの役割やその活用方法を習得し、高度情報通信社会に生きる情報活用能力を身に付ける。
(鑑賞の能力・情報活用能力)

8 使用ハードウェア及びソフトウェア

<ハードウェア>

- ・パーソナルコンピュータ 7台 ・デジタルカメラ 3台 ・イメージスキャナ
- ・OHP ・カラープリンタ ・モノクロレーザープリンタ

<ソフトウェア>

- ・ホームページ作成：Adobe PageMill2.0J ・アニメーション作成：GifBuilder0.5
- ・テキスト入力、画像作成：クラリスワークス4.0J
- ・鑑賞用ブラウザ：Netscape Navigator (ソフトウェアジャパン社)
- ・スキャナ入力時：Adobe Photoshop(R)4.0J

9 学習指導の展開

学習過程及び時間	学習活動	指導上の留意点	評価規準
事前学習	<ul style="list-style-type: none"> ・京橋教育大学においてインターネットを体験する。 ・VTR「メディアの今、インターネットホームページの作成」を視聴する。 		
導入 1～2	<ul style="list-style-type: none"> ・インターネットに関するアンケートに回答し、自分自身の理解度や興味・関心の状況について確認する。 ・インターネットの概念について学習する。昨年度の生徒作品を鑑賞する。 ・制作ノートを通して学習の目標や制作の流れについて理解を深める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の認識等についての状況を把握するとともに指導に生かせるような項目設定を工夫する。 ・事前学習を振り返りながら、現在のインターネットの現状や問題点等について理解を促す。 ・制作ノートを活用し、流れの理解を促す。その際コンピュータに関する基本的な用語の理解を徹底する。ただし、特殊な専門用語は避け、生徒にあった説明となるよう留意する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分自身の興味・関心や理解度について自覚できている。 ① ・現状について理解しようとするとともに、制作に意欲・関心をもっている。 ① ② ・ホームページ作成の学習のねらいや制作の大きな流れが理解できている。 ① ②

発 想 3～4	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを考えて決定し、その表現内容を検討しながら作成に向けて企画を立てる。 ・豊かな発想をめぐらして、ラフ作成を開始する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマ設定がスムーズに進むよう、アンケートや生徒相互の協議などをする時間を確保する。また、今後自分の計画に従って、主体的、計画的に学習することを徹底する。 ・テーマや表現内容の独創性を生かした豊かな発想を多く引き出す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自信をもってテーマ決定し、主体的、計画的に取り組めるよう企画できる。 ① ・豊かで個性的なイメージ発想をしている。 ②
構 想 5～13	<ul style="list-style-type: none"> ・情報収集から処理の完成までの制作過程について具体的な計画を立てる。 ・資料・情報を収集する。 ※授業時間外にも自主的に取り組む。 ・情報をどのような方法で処理するかを考え、決定する。 ・コンピュータの多様な機能を活用して情報を処理する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・各自の計画に沿って、それぞれの個性や思いを大切に制作が進められるように個別指導する。 ・各自の計画に沿って、多角的に適切な情報が収集できるように、その方法を十分理解して取り組めるように指導する。 ・イラストやロゴ及びアニメーション作成のためのソフトウェアの使用方法を個別指導する。 ・試行錯誤を恐れず、自分の意図が適切に表現できたと思えるまでじっくり取り組めるよう、時間的なゆとり配慮する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的に自分の制作過程を想定して計画を立てることができる。 ② ・各自のテーマに即して多角的に情報収集している。 (授業時間外の活動についても評価対象とする) ①② ・コンピュータの機能を活用し、処理の方法を工夫している。 ② ・それぞれの処理結果が納得できるまで取り組もうとしている。 ①
制 作 14～18	<ul style="list-style-type: none"> ・画像や文字情報等をページ作成ソフトを使い、構成を考えながら入力する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・構成や配色について、モニター上で入力した情報が全体として適切かどうか、再度判断し、必要に応じて処理し直すことを助言する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・質問や協議を通して自己確認しながら、積極的に制作しようとしている。 ③
中間発表 19～22	<ul style="list-style-type: none"> ・中間発表会で各自の制作意図や取組の状況などについて10分程度にまとめて発表する。 ・発表内容について相互評価する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・制作の進み具合も考慮しながら、プレゼンテーションの学習として位置付けて取り組むことを徹底する。 ・他の生徒の表現の工夫やよさに気付くとともに、それを尊重する態度を養うよう評価方法を工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・内容を整理し、受け手のことを考えてプレゼンテーションできる。 ④ ・それぞれの表現のよさに気付く、それを認め尊重しようとしている。 ④
制 作 23～26	<ul style="list-style-type: none"> ・中間発表会での相互評価等を生かして自己評価しながら画像や文字情報を入力し、4ページの画面を完成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・受け手の立場を考えた表現となるよう、他者の意見や工夫を十分参考にし、各自の表現について検討を加えることを助言する。 その際、処理や入力のやり直しも、積極的に取り組むことを助言する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ホームページの機能を十分理解するとともに、個性豊かに、美しい作品を完成できている。 ③ ・納得できる構成となるよう粘り強く制作している。 ③
鑑 賞 27～28	<ul style="list-style-type: none"> ・完成作品について各自が「所見発表」として、テーマ説明や表現の工夫などをプレゼンテーションするとともに、LAN上で自由に相互鑑賞する。 ・鑑賞を通して相互評価と自己評価を行い、他者の表現のよさを認め、尊重するとともに、インターネットの役割や活用の留意点について考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鑑賞を通して、デザイン制作の視点からそれぞれの制作上の工夫やそのよさを認め、尊重する態度を養うよう時間設定する。 ・鑑賞を通して改めてインターネットの概念について理解を促し、今後の活用場面を生かせるよう指導する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・適切にプレゼンテーションできる。また他者の表現のよさに気付くとともに、尊重し、共感しようとしている。 ④ ・具体的な表現や、鑑賞の活動を通して、モラルや責任等を含め、インターネットについての知識理解を深めている。 ④

※ 評価規準における末尾の番号は、次の評価の観点を示す。

①関心・意欲・態度 ②発想や構想の能力 ③創造的な表現の技能 ④鑑賞の能力

●コンピュータ造形Ⅰ学期の作品より

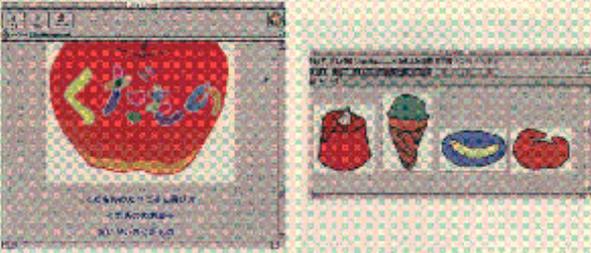
(イラストの表現と文字の扱いの学習を「名刺づくり」「カレンダー制作」を通して行いました。名刺の個人情報に触れるところは、四角の枠になっております)



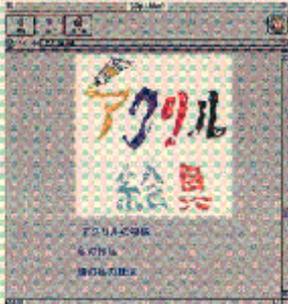
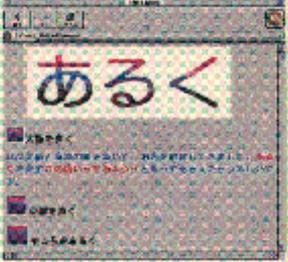
▼下記はカレンダーのイラスト部のみ



●生徒作品（ホームページ部分）より

	テーマ 主な制作方法	作品（部分）
1	<p>「牛乳について」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文献での理解（図書館） ・デジタルカメラでの取材 ・実験 	
2	<p>「くだもの」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・くだもの選択 ・デジタルカメラでの取材 ・くだものスケッチ（デジタルカメラ） 	
3	<p>「あたまのけ」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・路上取材（大飯）（相手の了承を得る） ・スキヤチ入力（写真） ・考察とインタビュー（デジタルカメラ） 	

作品につきましては、ホームページ用に72dpiで作成したものをキャプチャしていますので、粗く
なっており、少々見づらい点、御了承願います。

	テーマ 主な制作方法	作品 (部分)
4	<p>「アクリル絵具」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文献での理解 (図書館) ・絵の具での実験 ・自分の作品撮影 (デジタルカメラ) 	 
5	<p>「あるく」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大阪・京都取材 (デジタルカメラ) 	 
6	<p>「秋の野菜」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スーパー取材 (相手の了承を得る) ・本や雑誌での収集 ・スキャナ入力 	 

●ホームページ上でのアニメーションの取扱作品より



制作方法

- ・絵コンテ制作
- ・セル画を白いペン(黒)で描く(アナログ)
- ・スキャナで入力
- ・画像処理(着色、加工)
- ・GifBuilder 0.5にてアニメーション化
- ・ホームページ上にレイアウト(配置)

