

学習課題(中学校2・3年生)

【美術】

<内容>「漫画から MANGA へ! ~自分が登場する4コマ漫画を描こう」

幼い時から親しんできた日本の漫画やアニメーション作品は、国内だけでなく世界中のファンを魅了し続けています。今回は、自分自身が登場するオリジナルの4コマ漫画に挑戦しましょう。

<取り組み方>

1 教科書39ページや身近な漫画を読み、登場人物の動きや感情を分かりやすく伝える表現の工夫にどんなものがあるのかを、自分なりに調べてみよう。

2 ワークシートの1~3に沿って、4コマ漫画を描こう。

※「学習のヒント」を参考にして、動きや感情などをわかりやすく伝えるための表現方法はどんなものがあるのか自分なりに考えたり、調べたりしながら制作しよう。

<学習のヒント>

【漫画の表現技法の参考例】

①「オノマトペ」

セリフや音などを強調し、効果を高める擬音語や擬態語を分かりやすくデザインして表現する技法。

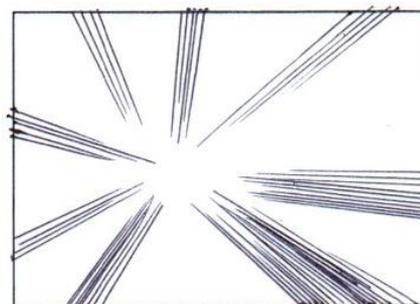
例①



②「効果線」

背景などに用いて、登場人物の感情や動きの様子をより分かりやすく伝えるための表現方法。

例②



【ストーリーをつくり出す「^{きしやうてんけつ}起承転結」】

※ストーリーは4コマの流れでつくります。

1コマ目「起」

事の起こり。何かが始まる。

2コマ目「承」

それを受けて物語が流れる。

3コマ目「転」

話が一変する。

4コマ目「結」

話の結末。オチ。



美術科・ワークシート 学習課題（中学校2・3年生）

「漫画から MANGA へ！～自分が登場する4コマ漫画を描こう」

1 ストーリーを考えよう

最近あった「感動したこと」や「おもしろかったこと」を思い出して、いくつか書き出してみよう。

・
・
・

2 大まかなストーリーを「起承転結」で考えよう。

1で考えたことを基に、漫画になりそうな「感動したこと」や「おもしろかったこと」のストーリーを起承転結で考えよう。

「起」話の起こり	
「承」話の流れ	
「転」話が一変する	
「結」事の結末・オチ	

3 エピソードをもとにして、自分が登場する4コマ漫画を描いてみよう。

「学習のヒント」を参考にして様々な漫画の表現技法を使いながら、自分らしい作品を考えよう。

作品タイトル	
①	②
③	④

年 組 番 氏名