

実践7 美術

題材名：地域の魅力を伝えよう

～多くの人に魅力を伝えるパッケージデザインを考える～
(第2学年)

教科（美術）の目標（3）学びに向かう力，人間性等
美術の創造的活動の喜びを味わい，美術を愛好する心情を育み，感性豊かにし，心豊かな生活を創造していく態度を養い，豊かな情操を培う。
単元の目標（3）学びに向かう力，人間性等
創造活動の喜びを味わい，日常の中に相手や目的に合わせたデザインを取り入れることで，自分や周りの人の気持ちや生活を明るく豊かにしようとする。
単元の評価規準 主体的に学習に取り組む態度
①美術の創造活動の喜びを味わい，主体的に主題を生み出し，形や色彩などが感情にもたらす効果や，機能と美しさとの調和などを総合的に考え構想を練り，意図に応じて創意工夫し見通しをもって表す表現の学習活動に取り組もうとしている。【態表】
②美術の創造活動の喜びを味わい，包み込む包装紙の調和のとれた洗練された美しさなどを感じ取り，作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどの見方や感じ方を深める鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。【態鑑】

○単元におけるキャリア教育の視点（4つの力+具体的な姿）

かかわる力	商品の魅力を伝えるために，商品にかかわる人たちの気持ちなどからイメージを広げて，主題を生み出し，わかりやすさや美しさの調和など，表現の構想を練る姿。
ふり返る力	美術を通して社会とつながり，これからの社会をよりよく変えていこうとする姿。
やりぬく力	地域の魅力を理解しパッケージデザインを通して地域に愛着を持って粘り強くかかわり貢献しようとする姿。
みとおす力	社会の中で自ら果たすべき役割を考え，主体的に判断し行動する姿。 課題に対し，「自分ごと」として創意工夫し見通しをもって創造的に表す姿。

◎ キャリア教育の視点を踏まえた授業改善

地域の特産品である「城まんじゅう」のよさをより魅力的に伝える包装紙（パッケージ）制作を通して，①商品のイメージが多くの人に伝わる魅力的な装飾を考えデザインする力を養うために，かかわる力の視点で人間関係形成・社会参画を育むキャリア教育の実践を行う。②ふり返る力の視点で学習前後の「振り返り」で社会をよりよく変えていこうとする意識を高め，そのための造形的な改善点は何かをPDCAサイクルの視点で評価し資質・能力の育成を目指す。③やりぬく視点で生活を豊かにする美術の働きを実感し，地域のよさや課題を美術で解決しようとする態度の育成。④みとおす力の視点で「生活の中の造形や美術の働き」を意識して，「ものの見方」を広げ「自分なりの答え」をつくる。

○ 指導と評価の計画（6時間）

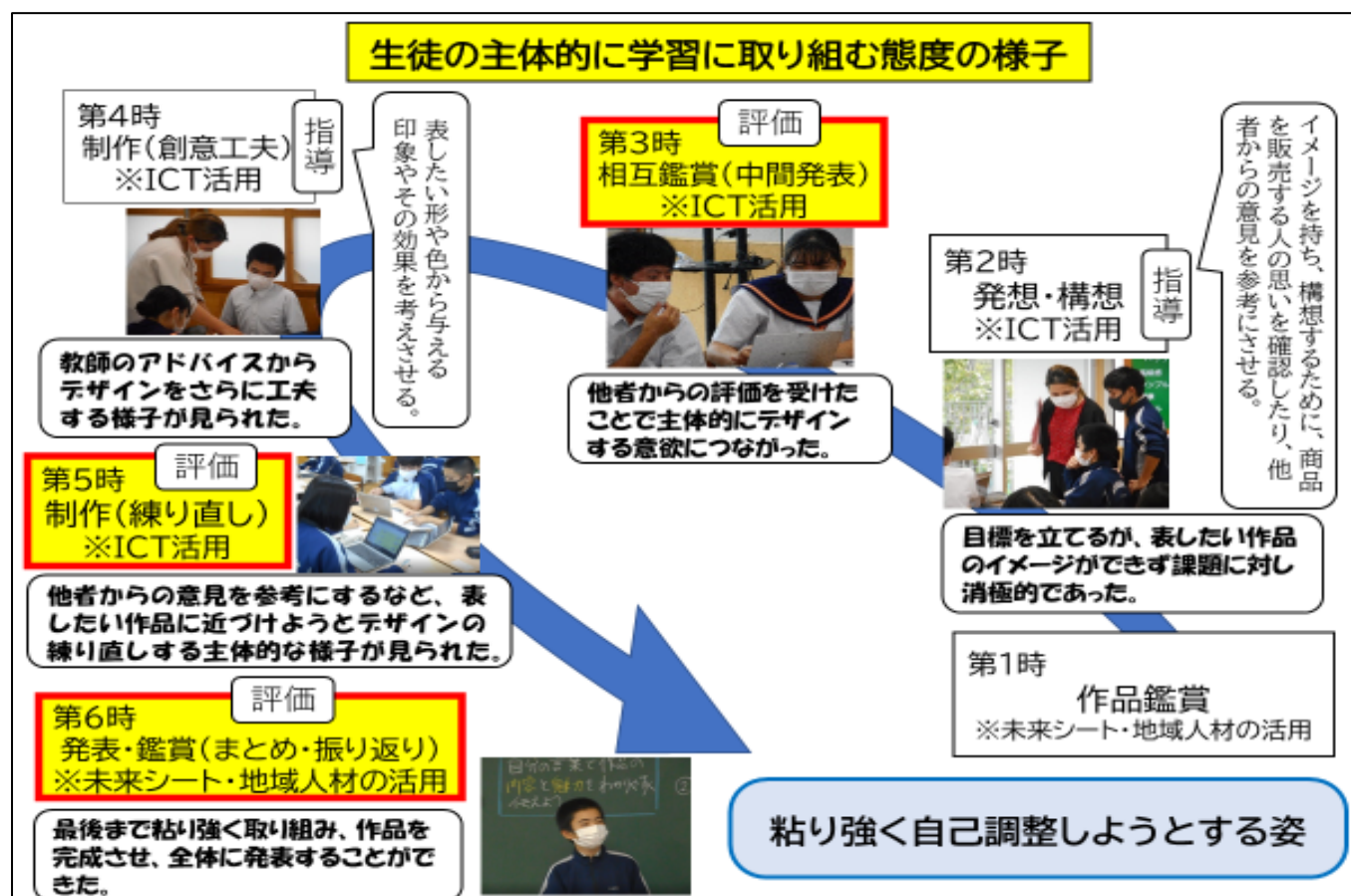
時間	学習活動	学習内容	教師の手立て	評価方法
1	鑑賞	「城まんじゅう」の店主を講師に迎え商品への想いを理解する。 - パッケージ作品から造形的な視点を確認し見通しを持つ。 - グループや講師との対話活動から作品の 	店側の商品開発の思いや考えを感じ取らせ，地域とつながりを持ち，パッケージデザイン作成の意欲を持たせる。 造形的なよさや美しさ，表現の工夫の面白さを捉えさせる	○知・態鑑 未来シート 【かかわる力】

		意図や表現の工夫に気付き、そのよさを味わう。 	パッケージ作品を鑑賞する際には、作品から感じたり考えたりした根拠についても考えさせる。 学びを振り返り、単元シートに記入し、発表させる。	【ふり返る力】
2	発想・構想	- アイディアスケッチを考える。収集した情報をプレゼン資料としてまとめる。  - 用途や機能と美しさの調和を考えた表現の構想を練る。 	商品を販売する人や買う人の思いを基にアイディアスケッチさせ、イメージを明確化させる。 形の繰り返しや大きさの変化、色のもたらす感情、書体が持つ印象等を資料を基に考えさせる。 【到達していない生徒への手立て】 イメージが持てない場合は商品を販売する人の思いを確認させたり、他者からの意見を参考にさせるなどして構想しやすくする。	○発・態表 アイディア スケッチ 企画書 【みとおす力】
3	中間発表	アイディアスケッチを基にグループで話し合い、表したいデザインを考え、追求していく。 	対話活動から、自分の気付かなかったよさや表現の意図、創造的な工夫などを発見させる。 形や色彩の効果を生かして、構成や装飾を考えさせる。 生徒の発表から、形や色彩イメージ等〔共通事項〕といった造形的な視点として押さえ、ねらいにつなげる。	◎知・思・態鑑 企画書 未来シート I C T (PW) 【かかわる力】
4	制作	アイディアスケッチしたデザインをタブレットに取り組み、連続模様にしていく。 	形や色が与える印象について、その効果を上手く活用して図案化を図らせながら編集させる。 	○技・発・態表 アイディア スケッチ 企画書 I C T (PW) 【やりぬく力】
5	制作	イメージに合う色彩や文字などの装飾を検討し、プレゼンの準備を進める。 	情報伝達の工夫に気付き、伝えたい情報を、いかに伝えるのか、デザインを練り直させながら、編集させる。	◎技・発・態表 アイディア スケッチ I C T (PW) 【やりぬく力】

6	鑑賞・発表	- グループから、推薦するデザインを1点選び、全体で発表する。 「城まんじゅう」の店主をお迎えし、生徒のデザインした作品に対し講評をいただく。 	特に発想や構想がよく練られている作品を大型テレビで見せ、作者の思いがどのような形や色彩で表現しているかを紹介し、よい点に気付かせる。 自らの学びを調整したり、新たな問いを設定したりするなど、振り返りを具体的に行う。	◎知・鑑・態鑑 作品 未来シート 企画書 【かかわる力】 【ふり返る力】
---	-------	--	---	---

○ 「主体的に学習に取り組む態度」の評価の進め方

本題材において、「地域を豊かにする美術の働きを実感し、自らの役割を意識して主体的に計画・行動できる生徒」を目指す生徒像とし、美術の授業における表現活動では発想や構想を練るためにアイディアスケッチを熱心にくり返し描いたり、創造的に表す技能を働かせるために ICT タブレットを活用して完成作品のイメージを図案化したりしていく中に、能動的な姿が現れる。また、鑑賞活動では、主体的に作品に向き合ったり、他者と批評し合ったり、考えたりして、見方や感じ方を深めようとしていく姿を見ることができ。そこで本研究における「主体的に学習に取り組む態度」は、一連の学習過程を通して「知識・技能」を使ってどのように取り組み、その習得したことを活用して、思考・判断・表現の場において創造的に働かせ、身に付けていったのかを評価する。つまり、主体的に取り組む態度の粘り強く取り組む様子や、自らの学習を調整しようとする様子を評価する場合に、机間指導等の際のアドバイスや支援によって変容する生徒の様子や姿を捉えながら評価を行い、さらにワークシートの記述や未来シート、アイディアスケッチ、作品、授業中の発言などからも評価資料とする。



評 価	主体的に学習に取り組む態度
「おおむね満足できる状況 (B) 」	主体的に伝えるために必要な工夫を感じ取り、自身の作品をよりよくしようとパッケージを練り直している。
■Cへの手立て	イメージが持てない場合は商品を販売する人の思いを確認させたり、他者からの意見を参考にさせる。

○評価の実際

キャリア教育の視点を踏まえた本実践の授業改善による効果について、生徒aの企画書、アイディアスケッチ、作品、未来シートの記入内容と研究協力員の感想等を基に考察する。

生徒aの 変容	第3時	企画書	パッケージで伝えたいこと <u>沖縄さんじゅらけいはいしい</u> ターゲット <u>小学生・中高生・大学生・20～30代・40～50代・60代～</u> メインカラー <u>むらさき</u> 作品の完成度 <u>よくない← 1 2 3 4 (5) →よい</u> 発表する内容をまとめよう ・沖縄さんじゅらけいを出するためにハイビスカスをたくさんがさって、アヒル、 ・ちょっと高級感を出するために文字を黄色にしてみんなうたにしたい。 ・そして背景をシンプルにしました。
	第5時	アイ スデ スケ イ ツ ア チ	他者（友人）からの評価 ・沖縄のデザインが周りにあって「ザ◇沖縄」って感じでいいとおもった。（dさん） ・大人の人でも買いそうなデザインなのでいい。（cさん）
生徒bの 感想			商品を作る立場として、パッケージを作ることができて、どうしたらたくさんの人に買ってもらえるか？どうしたら美味しそうに見えるかを考え、どの年齢層に向けて売るかを考えて工夫して作ることができました。初めてパッケージデザインをして、地域の人の努力や商品の魅力を伝えようとする気持ちを感じました。一つ一つに工夫されているパッケージがあって、ただの紙かもしれないけど、そこにはいろいろ考えられたデザインがあるんだなと思いました。今後社会に出た時に一つ一つのものを見る気持ちや何かを作る時の工夫の仕方や考え方が生かされると思いました。

◎ 実践の効果

「この単元学習で伸ばしたい『かふやみ力』」について、生徒の単元学習前の選択結果は「か」31%「ふ」14%、「や」32%、「み」23%であった。単元終了後の「（学習前に選択した）以外にも伸びたと思う力」については、か③：人や地域を大切に思う気持ちや感謝の心（29%）、ふ④：自分の良いところを見つめる力（12%）、や④：発想（想像）する力（38%）、み②：自分の目標を設定する力（21%）であった。この結果から、店主の話を聞く機会など他者と関わる場を設けたことで商品を魅力的に伝え、作品制作に向かう意欲が持てた。このことは、生徒の創作目標が設定し易くなったと捉える。学習前後の「振り返り」を未来シートの活用により、自分のよさを見つけ、それを表現に生かすことができたという。また、ICTを活かし発想（想像）を広げ、さらに創意工夫して表現となる効果があったと捉える。

具体例として、生徒aの「企画書」「ワークシート」を取り上げる。第3時の企画書より店主の講話から主題を設定し、デザインの見方について広がる様子が読み取れた。発想、構想を練るために第5時に商品を販売する人や買う人の思いを基にパッケージのイメージを明確化させ、作品にしていく過程を通して、粘り強く取り組む様子が見られた。さらに、第6時の単元終了後の「未来シート」の記述からも課題に対し、主体的に学習に取り組んだ様子を見ることができた。

《生徒aの未来シート記述》

今回は、最初から目標を立て、そのために計画を立ててその計画を実行した。どんなキャラを使おうか、想像して最後まで粘り強くして作品を完成させられたからよかった。

また、研究協力員からは、地域とのつながりを意識した題材設定を行い、ICT活用を取り入れ、振り返りに「未来シート」を活用したことで、造形的な視点で「ものの見方」を広げたり、創意工夫しながら作品を練り直したりして、主体的に自分なりの答えを見つける様子が見られたことは良かったとのコメントがあった。

以上により、キャリア教育の視点を踏まえた授業改善による本実践は、「学びに向かう力」の育成に有効だと感じる。最後に題材終了後、生徒の完成作品は商品販売に際し、商品パッケージとして使用していただく予定である（期間限定）。商品購入する客からのパッケージに関する感想をもらい、生徒に伝えていくことで自己肯定感の高まりや学習意欲の向上につながることも期待したい。