

1 年 C 組 美術科 題材設計・学習指導案

指導者 大口 愛子

1 日時（場所） 2 月 3 日（水） 10:50～11:40（1 年 C 組教室）

2 題材設計（題材名：デザインの扉を開こう）

(1) 本題材で育成したい自立と共生の力

- 物事を多様な観点から捉え、問題の本質を見抜く力
- 自分の気持ちや考えを表現し、伝える力
- 多様な価値観を認める力

(2) 題材目標

- 身近にある製品の形や色彩、材料などの性質やそれらが使用する者の感情にもたらす効果などを理解することができる。 「知識及び技能」
- 身近にある製品の形、色彩、材料などの造形的な美しさなどを感じ取り、生活を美しく豊かにするデザインの働きについて考えるなどして、見方・感じ方を広げることができる。
- 使う目的や条件などを基に、使用する者の気持ち、材料などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練ることができる。 「思考力・判断力・表現力等」
- デザインの創造活動の喜びを味わい、主体的に感じとったことや考えたことなどを基にした表現活動や鑑賞活動に取り組もうとしてする。 「学びに向かう力、人間性等」

(3) 重点目標

<本質的な問い>

生活の中でデザインと関わるということは、どのようなことだろうか。

<永続的な理解>

現代社会を生きる私たちは、多くのデザインに囲まれて生活しており、身の回りの様々なものから色や形に興味を持つだけでなく、自らの生活に取り入れることもある。美術科の学習において、生活の様々な造形と豊かに関わるができる資質や能力を育成することで、普段の何気ない毎日の中で、楽しさや安らぎが感じられ、心豊かに生きることにつながっていく。

(4) 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
身近にある製品の形や色彩、材料などの性質やそれらが使用する者の感情にもたらす効果などを理解している。	①身近にある製品の形、色彩、材料などの造形的な美しさなどを感じ取り、生活を美しく豊かにするデザインの働きについて考えるなどして、見方・感じ方を広げている。 ②使う目的や条件などを基に、使用する者の気持ち、材料などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練っている。	デザインの創造活動の喜びを味わい、主体的に感じとったことや考えたことなどを基にした表現活動や鑑賞活動に取り組もうとしている。

(5) 評価の方法

パフォーマンス課題	その他の評価方法
あなたは駆け出しのデザイナーです。ある日、自分で商品をデザインし、売り出す機会が巡ってきました。「デザインする上で大切なこと」を考え、それをふまえた新しい商品をデザインしなさい。	○ワークシートへの記述 ○ロイロノートでの記述 ○観察 ○発表

＜パフォーマンス課題についての予備的ルーブリック＞

	知識・技能	思考・判断・表現
A	製品のデザインの造形的な視点について幅広い視点で理解するとともに、意図に応じて多様な方法で工夫して表すことができる。	身近な製品のデザインのよさや美しさ、デザイナーの思いや工夫などを幅広い視点から感じ取り、それを基に、根拠をもって表現することができる。
B	製品のデザインの造形的な視点について理解するとともに、意図に応じて方法を工夫して表すことができる。	身近なもののデザインのよさや美しさ、デザイナーの思いや工夫などを感じ取り、それを基に自分なりに表現することができる。
C	製品のデザインの造形的な視点について理解が不十分で、意図に応じた表現ができていない。	身近なもののデザインのよさや美しさ、デザイナーの思いや工夫などを感ずることや、それを基にした表現が不十分である。

(6) 指導計画（全5時間）

時間	ねらい・学習活動	重点	記録	評価規準（評価方法）
1	・デザイナー「佐藤卓」の仕事や製品への思いに触れる活動を通して、デザインとは何かを考えることができるようにする。	思		・本単元の学習に見通しを持ち、伸ばしたい力について自分なりに考えている。（ワークシート） ・デザイナー「佐藤卓」の仕事や製品から、デザインすることとは何かを考えている。（観察・ワークシート）
2	・身近にある製品のデザインのよさについて分析し、まとめる活動を通して、造形的なよさや美しさ、デザイナーの意図と工夫、機能性と美しさとの調和、デザインの働きなどについて考えることができるようにする。	思 主	○	・身近にある製品のデザインのよさを発見し、その理由や効果について分析を行ったり、そのデザインについての自分なりの意見をまとめたりしている。（観察・ロイロノート）
3 本 時	・身近にある製品のデザインのよさについて意見を交換する活動を通して、デザインについての見方・感じ方を広げることができるようにする。	知 思 主	○	・友人の選んだ製品についてよさを感じ取ることができる。（観察・ワークシート） ・皆がよいと思えるデザインとは何かについて考えることができる。（ワークシート）
4	・新しい商品のデザインを考える活動を通して、自分の製品に対する自分の思いや考えを表現できるようにする。	知 思	○ ○	・課題に沿って、根拠に基づいた自分の考えを表現しようとしている。（パフォーマンス課題）
5	・考えた商品のデザインを発表し、お互いに意見を交換する活動を通して、友人の意図や工夫について考え、デザインについての見方・考え方を深めることができるようにする。 ・学習のまとめ、目標に対する達成具合を振り返ることで、学びを自覚する。	思 主	○ ○	・友人の考えた製品のデザインのよさを感じ取っている。（ワークシート） ・生活とデザインのつながりについて考えることができる。（ワークシート）

「重点」は、重点的に生徒の学習状況を見取る観点を示しており、観点の略称は以下の通り。

知識・技能…「知」 思考・判断・表現…「思」 主体的に学習に取り組む態度…「主」

重点としていない観点についても、生徒の学習状況を評価し、教師の指導改善や生徒の学習改善に生かす。

3 本題材と研究主題との関わり

(1) 生徒について

本学級の生徒は、明るく活発で、発表なども積極的に行う。一方、答えが分かっているものや熟考が必要でないものには抵抗感なく取り組むことができるが、分析した事柄を用いて、想像力や洞察力を働かせて新しい事柄を生み出すことは得意としていない。これまでデザインの活動では、色彩に関する学習や線や形による構成、マークについての学習を行ったが、デザインが自分の生活と身近なものであるという感覚にはまだ至っていない。また、分析活動や話し合い活動により、分析活動については徐々に質の高さを感じられるようになったが、話し合い活動においてはそれまでの学びを生かして論理的に意見を述べることはできていない。今回の題材を通して、デザインとは何かということをそれまでの学習で学び考えたことと自らの思考で結びつけ、自らの生活に生かしていこうとする態度を育てたい。

(2) 題材について

1年生はこれまで多くのデザインについての学習を行ってきた。しかし、製品のデザインといった工業デザインに関する内容にはほとんど触れておらず、今回の単元を学習することで生活とデザインの関わりを感じることができる。鑑賞のみでも授業の展開は可能であるが、単元後半で実際に製品のデザインを考えることによって、一年間を通して行ってきた表現と鑑賞の相互の関連を図り、相乗的な効果を引き出したい。また、思考の流れを考えて学習内容を組み立てることにより、授業ごとの成長を実感させたい。

(3) 「深い学び」の実現に向けた指導の工夫について

ア 生徒自らが思考の変容を自覚することができる方法の工夫

これまでの授業では、ワークシートなどを利用して活動内容を蓄積し、それらを振り返ることで、生徒自らが思考の変容を自覚できるような工夫を取り入れている。しかし、付箋を用いた友人へのアドバイスや、ホワイトボードを使った班での話し合い活動など、学習内容を蓄積しにくいものもあった。そこで今回は、それらの学習を写真に残し、話し合いの内容を互いに共有し、思考の変容の振り返りをきめ細かく行えるようにしたい。最終的な段階で紙媒体でないものは、プリントアウトしてノートに整理することで、活動内容の蓄積を目に見える状態で残すようにしたい。

イ 視聴覚教材や ICT 機器の効果的な利用

単元の導入段階では、身近な製品ができた経緯やその製品に込められた思いなどを、デザイナー本人の映像や音声に触れることで、今回の活動への意欲付けや、「ものをデザインすること」のイメージを持たせたい。また、今回の題材ではロイロノートを使った活動を多く取り入れる。自分がよいと感じたデザインの製品の写真を提出させることで、持参しにくい製品（大型製品や食料品など）も題材として使うことも可能になり、それらを自分の分析や思考など含めてまとめることができる。本時では、タブレット端末の画面共有や生徒間通信などを効果的に使うことによって、各自が考えたことをリアルタイムで表示したり、交換したりして時間短縮を図り、生徒がじっくりと考える時間を生み出すようにしたい。

ウ 生活とデザインとの関わりを考え、実生活に結びつける方法の工夫

今回の題材では、話し合い活動を多く取り入れることで、友人のデザインに関する思いや考えに触れ、それを自らの学びに生かしたり、デザインについての見方や感じ方を広げたりすることができる。また、題材中の鑑賞の活動でも、表現の活動でも、活動の終盤にデザインとは何かを考える場面が多く発生する。その都度生徒は既習事項や今までの経験を活用してその答えを見つけだそうとするであろう。このようにデザインに関わる様々な角度で考える活動をいくつも積み重ねることにより、最終的なねらいである生活とデザインの関わりを考え、それを実生活につなげさせたい。

4 本時の指導（3／5時間）

(1) 主題 身近にある製品のデザインについて意見を交換しよう。

(2) ねらい

○身近にある製品のデザインのよさについて意見を交換する活動を通して、身近にある製品の形、色彩、材料などの造形的な美しさなどについての考えを深め、デザインについての見方・感じ方を広げることができる。

(3) 展開

学習活動 (形態)	時間	○教師の働きかけ ・予想される生徒の反応	○指導の工夫 ◎評価規準（評価方法）
1 本時の活動について知る。 (一斉)	5	○身近にある製品のデザインについて、友人と意見を交換しよう。	○生徒が自らの力でねらいにせまることができるよう、課題提示を工夫する。
2 身近にある製品のデザインについて意見を交換する。 (小集団)	30	○自分の選んだ製品について、デザインのよさを発表しよう。 ・私は初めてこの製品を見たとき□□な感じがしました。 ・私がいいなと思ったポイントは□□です。このことによって□□な感じがします。 ・もし改善するとすれば□□にするといいと思います。 ○友人の選んだデザインについて意見を交換しよう。 ・□□さんと同じように思います。 ・追加で□□の部分もいいと思います。 ・私は□□のように感じます。 ・□□さんの思いをととても感じました。 ○より広い範囲で友人の考えに触れてみよう。 ・それぞれの商品によさがあるな。 ・デザインといっても幅が広いな。 ・人が違うと感じ方も違うものだな。 ・□□さんはいい観点で製品を選んでるな。	○製品のデザインについて考えを深めるために、話し合い活動のポイントを提示する。 ○友人の様々な思いや考えを共有できるよう ICT 機器を活用する。 ○友人の発表内容についての考えを深めるために、ワークシートに記入させる。
3 本時の活動を振り返る。 (個人→全体)	10	○今日の活動を通して、印象に残ったこと、考えたことをワークシートに記入し、発表しよう。 ・身近にある製品を見直すきっかけになった。 ・デザイナーの思いなど考えることができた。 ・人それぞれ観点が違うことが分かった。 ○みんながよいと思えるデザインとは何だろう。 ・みんなが思いを共感できるもの。 ・分かりやすく、身近に感じるもの。 ・使う人のニーズに合わせた心地よいもの。 ・見た瞬間に中身のよさが伝わるもの。 ・きれいな色、美しい形のもの。	○本時の学びをしっかりと振り返ることができるよう、ワークシートを使ってポイントを基に考えさせる。 ◎製品のデザインについての考えを深めたり、皆がよいと思えるデザインとは何かについて考えたりすることができるか。 (ワークシート)
4 次時の活動について知る (一斉)	5	○次回はデザイナーになったつもりで商品のデザインを考えてみよう。	
授業研究の視点		○デザインとは何かについて、既習事項や経験を基にして話し合う活動を設定したことは、様々な思いや考えに触れ、自分の考えを深めることにつながっていたか。 ○皆がよいと思えるデザインとは何かについて考えることができているか。	