

授業のポイント

- ・ 発想や構想の段階の活動の工夫
- ・ 主題を具現化するまでの思考の過程を可視化する工夫

美術科学習指導案

学 級 2 年 5 組(男子 18 名 女子 19 名 計 37 名)

場 所 第 一 美 術 室 (3 年 校 舎 3 階)

授業者 教 諭 吉 野 一 弘

1 題 材 パッケージデザイン (デザイン分野)

題 材 名 「やめられない! かごんまお菓子ランキング」

2 題材について

この題材は、お菓子などのパッケージをデザインするものである。グループごとに会社の企画部と仮定して、一人一種類ずつお菓子の担当を決める。テーマは「鹿児島」とし、担当ごとについて買いたくなるようなご当地お菓子のパッケージデザインを制作していく。配色、イメージ、形、レタリングなどを考えて、他の会社（グループ）よりも魅力的に見えるパッケージを制作することを目的とする。そのため、実際の市場に出ている商品を考察したり、必要な情報を学び取ったりする活動が必要となる。また、会社の企画者としての立場でパッケージデザインを考えたりすることは、実社会の中でデザインを生み出す過程を疑似体験することになり、生活の中にある美術を実感できることにつながると考えた。

本校2年生は全般的にとっても明るく、頑張る生徒が多い。生活面でも、大変落ち着いており忘れ物をする生徒はほとんどいない。しかし、発表やグループ活動といった人前で発言するような活動になると消極的になり、個々の制作の遅れを次の授業までに取り戻しておく生徒もあまり見られない現状がある。既習事項としては1年次に「絵文字」を制作し、相手へ分かりやすく伝えることの大切さを学習している。

現在、テレビやインターネット等で人気の様々なランキング企画は、競争社会と世間の動向が見え、興味をもちやすい。そこで生徒に興味をもたせるために、題材名に「ランキング」という言葉を入れた。また、生徒が日常生活で常に目にするお菓子のパッケージデザインなので、身近で気軽にアイデアを出しやすいと考える。そして、お菓子の中でも「鹿児島」に関係するご当地企画ものを考えることで、郷土を見直すきっかけとなり、発想もしやすいと考え、題材名を「やめられない! かごんまお菓子ランキング」とした。授業の流れとしては、まず各グループごとに会社名を決めさせる。一般的なお菓子のパッケージには会社名が入っていることと、グループを一つの会社と考えさせることで、一体感や協力意識を強くさせるためである。次に、生徒が好んで食べるお菓子五種類（チョコレート、アイスクリーム、ポテトチップス、ジュース、プリン）の中から一人一種類選び、パッケージをデザインする担当生徒を決め、それぞれが制作に入っていく。生徒は、企画者としてテーマや条件に応じてどのようにデザインすることがふさわしいかを考え、「こんなお菓子があったら手に取りたくなるな」と商品開発に思い

を巡らすことになる。そこで，想像力を広げ豊かに発想していく力を養いたい。また，テーマを「鹿児島」と共通テーマにすることで，最後の「ランキング」が比較しやすいものになるであろうと考えた。さらに，グループごとにお菓子パッケージをデザインすることで，他のグループよりもよりよいデザインを制作し，ランキングで１位になるための協力やグループ活動の活性化につながるよう指導したい。

3 題材の目標

- (1) パッケージデザインに関心をもち，積極的に班活動に取り組みよりよいデザインを作り上げようとしている。
- (2) 共通テーマとして「鹿児島」を連想させるお菓子のパッケージデザインを作ることとを目的とし，題材の持つ条件を魅力的に伝える表現の構想を練ることができる。
- (3) 省略や強調，配色や全体と部分のバランスなどを考えて創造的で魅力あるパッケージデザインの制作ができる。
- (4) 作品全体のイメージ，づくり手の意図や願いなどを感じ取り，理解を深めている。

4 題材の指導計画（全６時間）

項	学習内容	時間
1	・ 題材の説明 ・ 会社企画部立ち上げる（マッピング） ・ デザイン担当者を決める	1 時間
2	・ デザインを練る（アイデアマップでデザイン決定） ・ アイデアスケッチをする	2 時間 (本時 2/2)
3	・ パッケージデザインを制作する（B5 画用紙）	2 時間
4	・ 鑑賞会をする（全体発表でランキング発表）	1 時間

5 題材における評価規準

美術への関心 ・意欲・態度	発想や構想 の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
お菓子のパッケージデザインを通して，「鹿児島」というテーマにそって手に取りたくなる気持ちや伝えたい内容の分か	文字やイラストのバランス，中身のイメージの伝達，手に取りたくなる気持ちなどを基に魅力的な色や形を工夫して，	表したいイメージをもちながら自分の表現意図にあうレタリング，配色や表現技法などを工夫するなどして創造的に表	お菓子のイメージを伝えるパッケージとしての調和のとれた洗練された美しさ，づくり手の意図や願いなどを感じ取

りやすさや美しさを考え、主体的に学習に取り組もうとしている。	面白さや斬新さなどを考え、表現の構想を練っている。	現している。	り、自分の価値意識をもって味わっている。
--------------------------------	---------------------------	--------	----------------------

6 本時の実際（３／６）

(1) 目 標

- グループで視点に沿って、アイデアスケッチの工夫点や改善点をについて話し合うことができる。
- 話し合いを基にデザインの最終案を決定し、まとめることができる。

(2) 授業設計の工夫

- 自分の表現したいことが明確にできるように、マッピングとアイデアスケッチを一面の画用紙上で何度も見比べることができると考えた。
- アイデアスケッチを基にみんなで話し合い、友達の意見をメモすることで何度も自分の考えと比べることができ、より良いアイデアを練ることができると考えた。

(3) 展 開

過 程	時間 形態	主な学習活動	・指導上の留意点 評価 思考の過程が見える工夫
導 入	8分 一斉	1 前回の授業を振り返り、本時の目標を確認する。 企画会議を行い、決定案をまとめよう。	・ アイデアマップで活動の流れを確認し、本時の活動を確認させる。
展	18分 グループ	2 グループで話し合う。 ・ 各企画者のアイデアスケッチを基に、工夫点や改善点を話し合う。 ・ 3つの視点に沿って話し合う。 3つの視点 鹿児島をイメージできるか。 中身のイメージは伝わるか。 文字やイラストのバランスはよいか。（レイアウト）	・ 各自の企画を一つずつ検討させる。 （話し合いの進め方） 班長がアイデアマップを中心に置く。 工夫点や改善点を検討させる。 企画者は話し合ったことをメモして決定案への見通しをもつ。 ・ 一つの企画に3分程度検討させる。 視点をもって、魅力的なデザインを検討し、メモさせる。 アイデアスケッチを使って、具体的に指示しながら考えを述べさせる。

開	3 分 個	3 グループでの話し合いを基に，デザインの最終案を決定し，文章でまとめる。	- 話し合いの中で，企画者がメモした内容を参考にデザインの最終案を決定させ，決定理由と改善策を文章でまとめさせる。 - 案，案だけでなく，折衷案なども考えられることを伝える。
	15 分 グループ 個	4 デザインの最終案を図化する。	- これまでのアイデアスケッチと比較しながら，最終案を図化させる。 - 自分の価値意識や思いも大切にするよう声かけをする。 - 余裕がある生徒は色鉛筆で着色させる。
終 末	6 分 一斉	5 本時を振り返り，気づいた点や新しい発見，次の授業までに準備したいことなどを発表する。	本時の内容を振り返り，本時の学習の成果や次の授業への準備などを発表させる。