

## 美術科 学習指導案

日 時	令和6年10月23日(水) 第5校時 13:40~14:30
対 象	3年C組 28名
指導者	教諭 梶山 日花
場 所	1階美術室

- 1 単元名 「魅力を伝えるパッケージデザイン」  
デザインと工芸  
(使用教科書：日本文教出版『美術2・3下』)

### 2 単元の目標

- (1) 意図に応じて表現方法を創意工夫し、制作の順序などを総合的に考えながら、見通しをもって制作することができる。
- (2) 消費者が受けるイメージを意識して主題を生み出し、形や色彩などが感情にもたらす効果や、分かりやすさと美しさの調和などを総合的に考え、構想を練ることができる。
- (3) 構成や装飾の調和がとれた洗練された美しさを感じ取り、作者の表現意図と表現の工夫について考えることができ、見方や感じ方を深めることができる。
- (4) 自分の制作や作品を振り返り、友達の作品から良さや美しさを感じようとしている。

### 3 単元における授業の工夫

#### 【「わかる」授業デザインへの工夫】

#### (1) 実際の商品の活用

本単元は、パッケージデザインという我々の生活に身近な題材を取り扱う。実際の商品を解体したり分析したりすることで視覚的・感覚的に理解を深めさせる。また、興味関心を高めて「知りたい」「わかる」「なるほど」が増える授業を展開していく。

#### (2) ICTの活用

参考作品や動画を画面に映しながら解説することで、視覚的に理解を深める手だてとする。また、1つの作品を生徒全員で鑑賞することで、工夫した点や表現意図を明確にしながら理解を深めさせる。

#### (3) 4人組やペアの協働学習、アドバイス会議の活用

制作では、没頭するあまり主題と外れてしまう生徒や、1つの案に固執してしまう生徒がいる。自分の制作したデザインが相手にどのように受け止められるのか、グループ会議を通して捉えさせ、主題にあった制作ができるようにつなげる。その際、思考ツールを使用して、多角的に自他の作品を鑑賞する場面を設定することにより、思考を深め、より良い表現につなげていく。

#### 【生徒が主体的に「できる」と確認したくなる授業デザインの工夫】

#### (1) チェックリストやレーダーチャートを用いた客観的分析の実施

チェックリストやレーダーチャートを用いて自分の作品を評価する。例えば、レーダーチャートを五角形に近づけていくことで、「できた！よし次の課題だ！」と心地よい表現に出会う喜びを繰り返す。主体的に作品を磨き、次の学習へ意欲的に取り組めるようにする。

(2) 4人組やペア活動を利用して、自分の作品を客観的に見つめる時間をとる。

自分の制作したデザインが、消費者にどのように受け取られるかを、班員に分析やアドバイスさせる。その際に、自分が行った分析と比較し、改善していくことで「自分の意図にあった表現ができた」という体験をさせる。

制作では個人作業が多くなるが、協働学習を通して、「好きなものが上手にできた」のではなく、「課題にあった自分の表現ができた」と感じることができるようにする。

4 単元の指導計画と評価計画（全13時間）

★「わかる」授業デザインへの工夫

☆生徒が主体的に「できる」と確認したくなる授業デザインの工夫

時	目標	学習内容・学習活動	評価規準（評価方法）
第1時 パッケージの分析	パッケージデザインを分析し、作り手の意図を考える。	① 「きのこの山を解剖しよう」 既製品のイメージを、クラス全体で共有する。鑑賞の観点（色合い、形、文字など）について学びながら、きのこの山を解剖・分析する。 <b>★（実演）</b> ② 2人1組で既製品の分析をする。商品をスケッチし、デザインのバランスをつかむ。そして工夫点やデザイナーの意図を想像してまとめる。それにより自分がどのように感じたか書き込む。 <b>★★ペア学習、思考ツール、実演</b>	お菓子のパッケージデザインを通して、図柄や配色、言葉の効果に関心を持つとしている。 （行動観察）【主】 パッケージの魅力を見付けられている。 <b>☆（ワークシート）</b> <b>【主】【思・判・表】</b> <b>【知】</b>
第2・3時 分析結果共有 課題把握	デザインが感情にもたらす効果を理解する。	① 商品ごとに分析結果を発表する。生徒の分析発表だけでなく、デザインが感情にもたらす効果的表現も教員から解説する。 <b>★★（全体発表）</b> ② 課題説明 完成形を見ることで見通しをもって制作できるようにする。 <b>★（参考作品の紹介）</b>	パッケージの特徴を説明することができる。班員の説明を聞いて、自分の意見をもつことができる。 （行動観察）【主】 <b>☆（分析プリント）</b> <b>【思・判・表】</b> <b>【主】</b>
第4時 企画設定 アイディアスケッチ	消費者が受ける印象を想定し、商品の魅力を伝える方法を考える。	パッケージデザインは、目に見える情報だけでなく、商品のイメージもデザインするので、思考ツールを用いて考える。 消費者にどのような印象を抱いてほしいかを念頭に、企画を設定し、その後アイディアスケッチを描く。 <b>★（思考ツール（ワークシート））</b>	コンセプトを基に思考ツールを活用してアイディアを練っている。（企画書） （アイディアスケッチ）【思・判・表】 <b>【主】</b>

第5・6時 企画書 ラフモデル	伝達の効果と美しさの調和を考え、表現できる。	鑑賞の観点を参考に、表現が人に与える伝達効果を活用して企画書を作成する。 <u>★鑑賞のポイントを抑えて企画書に書く</u>	魅力を効果的に図面におこすことができる。【技】 魅力を形にしている【知】【思・判・表】 <u>★（企画書）【思・判・表】</u>
第7時 アドバイス 会議 （本時）	話し合いからデザインを客観的に分析し、伝えたいことと表現が一致した作品制作につなげる。	アドバイス会議(班ごとに作品を相互鑑賞し、消費者の立場から、パッケージからどのような印象を受けたかを基に意見交換を行う場)を開く。意見を参考に、作品の改善、ブラッシュアップを行う。 <u>★★（4人組学習、レーダーチャートを活用した議論）</u>	自分のデザインを説明できる。班員のデザインについて考え、アドバイスができる <u>★（付箋、行動観察）【主】【思・判・表】</u> 会議を基に、主題と表現が一致した作品制作につなげることができる。【知】 【思・判・表】 【主】 新しい情報や意見を基に、さらに工夫し、構想を改善している。（企画書） 【思・判・表】 【主】
第8時 作品再検討 作品下書き	他者の助言などを基に構想に修正を加え、企画書を練り直す。	① 制作方法の動画を視聴する。完成までの流れを把握することで見通しをもって制作できるようにする。 <u>★（制作動画視聴）</u> ② ケント紙の展開図に鉛筆でデザインを描く。	決定したアイデアを基に制作する中で、よりよく改善しようとしている。（作品）【思・判・表】【技】【主】
第9～11時 作品制作	形や色彩が感情にもたらす効果などを理解し、見通しをもって制作する。	ポスターカラーを使用して着色する。内部が見えるように一部を切り取ったり、貼り付けたら、意図に応じて、着色以外のデザインも施す。 <u>★（制作方法の実演）</u>	効果的技法を用いて、完成形をイメージしながら、丁寧に描くことができる。（作品）【技】 【主】
第12時 プレゼン準備	購買意欲がそえられるプレゼンを考えよう。	1学期に制作した商品と、2学期のパッケージを最大限プレゼンできるように、1人1枚スライドを制作する。	自分の作品の良さを分かりやすく伝えようとしている。（スライド）【思・判・表】 【主】

第13時 プレゼン大会 振り返り	相互鑑賞を行い、デザインの良さや面白さを味わう。	① 消費者が受ける印象と、製作者の表現意図が合致しているかを考え、作品を鑑賞し合う。最後に賞を決めて投票する。賞は「総合的に素晴らしいで賞」「欲しいで賞」「アイデアが面白いで賞」「技術が羨ましいで賞」など投票を行う。賞の名前は生徒と一緒に考える。賞が取れない＝失敗ではないことを伝える。 <b>☆(投票)</b> ② 振り返りシートの記入 <b>☆(ワークシート)</b>	自分と友達の作品の良さを感じとり、自分なりの価値観で表現しようとしている。(パフォーマンス)【思・判・表】 【主】
3月 作品鑑賞ウィークに来場された方の 一般投票		3月に開催される作品鑑賞ウィークにて、他学年の生徒や、教員、来場されたお客様に「欲しい！買いたい！」と思う作品に投票していただく。 本課題の主題は「魅力を伝えるパッケージ」なので、一般投票は、制作過程を全く知らない人の反応を知る良い機会である。(投票結果は成績に直接影響しない。)	

## 5 本時

### (1) 目標

「話し合いからデザインを客観的に分析し、伝えたいことと表現が一致した作品制作につなげる」

- ・積極的に意見交換を行い、意欲的に情報を取り入れようとする。
- ・仲間から得た情報を工夫し、構想を練る。

### (2) 「わかる」授業デザインへの工夫

- ① ICTを活用し、説明の理解を視覚的にも深める。
- ② 4人組を活用した協働学習により、個々の問題解決へつなげるようにする。(アドバイス会議)
- ③ レーダーチャートを用いて、主体的に思考を広げるようにする。

### (3) 生徒が主体的に「できる」と確認したくなる授業デザインの工夫

- ① アドバイス会議で意見交換の時間を作る。
- ② チェックリストやレーダーチャートを用いて、生徒自ら達成度を確認する場を作る。

### (4) 本時の展開(全13時間中の第7時)

#### ★「わかる」授業デザインへの工夫

☆生徒が主体的に「できる」と確認したくなる授業デザインの工夫

時間	学習内容・学習活動 (T:発問、S:発問に対して予想される答え)	指導上の留意点・配慮事項	評価規準 (評価方法)
導入	1 前時の学習を振り返る。	・本時が制作7回/全13回であることを伝え、自分の進度を確	

5 分	<p>T1：パッケージデザインは、どのデザインに当てはまるか覚えていますか。</p> <p>S1：視覚伝達デザイン</p> <p>T2：そうです。では、視覚伝達デザインとは、どのようなデザインでしたか？</p> <p>S2：情報を視覚的に伝えるデザイン</p> <p>T3：そうですね。今日は友達同士でデザインを分析して、視覚的に情報をデザインできているかを、消費者の立場で考えていきたいと思います。</p> <p>2 本時の目標を確認する。</p>	<p>認させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ICT を用いて、説明の理解を視覚的にも深める。</li> </ul>
--------	---	---

本時の目標  
話し合いからデザインを客観的に分析し、伝えたいことと表現が一致した作品制作につなげる。

	<p>T4：パッケージの1回目の授業で行ったリーダーチャートを用いて、「フォント・色・キャッチコピー・情報・バランス」の5つの視点から分析します。最終的には綺麗な五角形を目指しましょう。</p>	
--	---	--

展 開  41 分	<p>3 アドバイス会議の流れを説明し、班ごとに始める。</p> <p>T5：班になって、真ん中に作品を出してください。</p> <p>(1) 机上に全員分のラフモデルを集め、事前情報がない状態で、消費者の立場から鑑賞する。</p> <p>T6：作品は出そろいましたか？人それぞれ最初に入ってくる情報が違いますね。まだ話し合いは待っていてください。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 鑑賞でより多様な表現方法に触れることができるよう、ふだんの様子や制作の進行状況などを配慮し、教員がグループを編成しておく。</li> </ul>
-----------------------	--	---

パッケージデザイン⑤「デザイン」制作の記録
25頁 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

【今日の目標】  
話し合いから考えを深め、伝えたいことと表現が一致した作品制作につなげる

【自己分析】

採点理由

フォント

採点理由

採点理由

採点理由

【印象・気が付いたことなど】

---



---

点数が高いところがあなたのデザインの課題！？改善点を書き出してみよう！

ここに班員からの分析を貼ります

ここに班員からの分析を貼ります

ここに班員からの分析を貼ります

(2) チェックリストを基に、自己分析を行う。(プリント左)

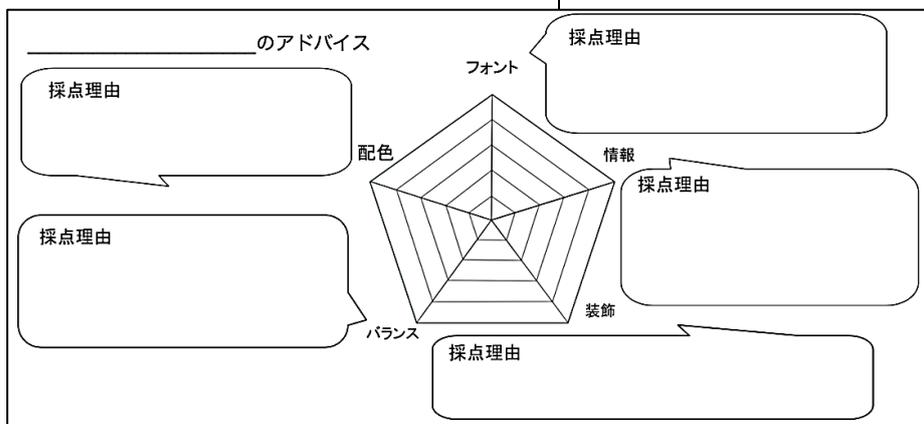
T7:まずは自分の作品を客観的に見てみましょう。主題に沿ったデザインができていますか。

S3:フォントはイメージをよく表現できているから、5だな。色は悪くないけど、工夫が足りないな。少し歪な五角形になってしまった。

(3) 付箋のレーダーチャートに班員の作品の第一印象を書き込む。

S4:〇〇さんの作品は宇宙を連想させるデザインで素敵だな。全体的に色が似ていて、商品名がわかりにくいな。ここは、もう少し目立たせた方がいいかな。

S5:この発想は自分にはなかったな。参考にしよう。



(4) 作者が表現意図を説明する。

S6:夏の懐かしい風景を思い出させるように淡い色をベースにデザインしました。文字は柔らかさを表現するために、丸文字にしました。

S7:全体的にうまくできたと思います。ただ、キャッチコピーがしっくりきていません。恋する乙女がテーマです。女の子の周りは、彼女の好きなもので埋めました。

(5) 付箋を基に意見を交換する。

#### ★4人組協働学習

机間巡視を行い、生徒同士でアドバイスを深めていけるよう話合いの手助けをする。特に話合いが活発でないグループには、作品の良いところを伝えつつ、表現上の課題を指摘し、どのような改善が可能か考えるように促す。

班員とコミュニケーションをとりながら、より良い構想を練ろうとしている。  
(行動観察)  
【主】

	<p>S8：商品名のフォントが、かわいく感じます。</p> <p>S9：懐かしい雰囲気を感じます。</p> <p>S10：好きなものの中にイラストがあるから、「描いて 創って 恋せよ乙女」はどうですか？</p> <p>4 デザインの改良</p> <p>T8：今回のアドバイスを会議を通して、気付いたことや今後の改善点をワークシートに書き出しましょう。</p> <p>S11：フォントは丸文字のまま、色味を変えようかな。シャボン玉みたいに描いたらいいかも！</p> <p>S12：リズム感もいいし、このキャッチコピーを参考にさせてもらおう。 女の子は踊るのも好きだから、「描いて 踊って 恋せよ乙女」にしよう！</p> <p>5 発表</p> <p>S13：〇〇という意見を受けて、ネーミングのデザインをこのように変更しました。</p> <p>S14：□□という意見がありましたが、その部分は変えずに、周りのデザインを工夫して全体的にまとめ上げました。</p> <p>T9：アドバイスを基に自分で再分析して、方向性を決めることができましたね。</p>	<p>・レーダーチャートが五角形になることを目指してアドバイスすることを伝える。一方的にアドバイスをするのではなく、対話を通してグループ全員で考えていくことを強調する。</p> <p>会議を振り返り、最初の発想や改善の経緯などを踏まえ記入させることで、自分の考えを整理させる。</p>	<p>班員からの意見を基に、さらに工夫し、構想を改善している。</p> <p>☆（ワークシート、行動観察）</p> <p>【思・判・表】</p> <p>【主】</p>
<p>まとめ 4分</p>	<p>6 本時の学習を振り返り、次回の確認をする。</p> <p>T10：全体計画の振り返りの欄を記入しましょう。今日の目標達成率も書き込みましょう。</p> <p>T11：今日は「話合いからデザインを客観的に分析し、伝えたいことと表現が一致した作品制作につなげる」という目標で活動しました。</p> <p>T12：友達と作品を鑑賞し合うことで、今回使うアイデア以外にも、今後の発想の参考になるものがたくさんあると思いま</p>		<p>・本時を客観的に振り返り、次回につなげようとしている。 (振り返りシート) 【主】</p>

<p>す。自分のアイディアの引き出しにしまっ ておいてください。 改善点がわかったところで、次回は作品を 修正していきます。目指せ五角形！</p>	<p><u>☆次の授業の期待をさせる。</u></p>	
---	-----------------------------	--

## 6 本実践を通して指導者の分析

本単元は、1学期にフィギュアのパッケージをデザインした経験もあり、単元に入る前のアンケートから期待値が高い生徒が多く、前向きに取り組もうとする様子が見られた。

単元を学んだ後のアンケートでは、「会議を経て、伝えたいことと相手が受ける印象を、一致させられるように表現できた。」という割合が全体の90%以上を占めた。今回の実践では、伝えたいこととそのための表現が一致する作品制作になるように、表現意図と他者の受け方の比較、再構築を繰り返し取り組んだ。その結果、理解度が深まったと推察できる。また、「できる」と実感した生徒の割合も高かった。授業の最後には、改善点を書き出して終わるようにし、次回に改善できるように繋げた。また、改善の段階ごとにレーダーチャートをプリントに添付し、五角形に近づいていく達成感を感じられるように工夫した。今後も話し合い活動や振り返りプリントを継続して行い、理解度を高められるよう指導していく。