

美術科授業案：教科で育みたい人間像  
「感性豊かに創造していく人」

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2023-03-17 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 萩原, 彰彦 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10297/00029498">http://hdl.handle.net/10297/00029498</a>

# 美術科授業案

## 教科で育みたい人間像 「感性豊かに創造していく人」

授業者 萩原 彰彦

- 1 日時 令和4年10月14日(金) 第2時 11:30~12:20
- 2 学級 3年C組 (美術室)
- 3 題材名 mt design project —mtブランドの新しい価値を提案しよう—

### 4 本題材で願う学び

依頼人の願いやユーザーの姿などに思いを巡らせるデザイン的な思考を働かせて、対話や試行錯誤を繰り返しながらよりよい企画を生み出そうとする過程で、「デザインすること」について新たな意味や価値を見いだす学び。

(学習指導要領との関連：[思考力、判断力、表現力等] A表現(1)イ(イ))

### 5 題材観

#### (1) デザインを題材化する価値

##### ①デザインとは

「デザイン家電」や「デザイン住宅」という言い回しを目にすることがある。ここで言う「デザイン」には「デザインっぽい家電」というニュアンスが含まれ、格好いいもの、おしゃれなものなど、主に見た目について洗練されたものこそがデザインであり、それ以外のものはデザインされていないという誤った認識が働いているのがわかる。そもそもすべての家電製品や住宅には、それを使う人や住む人にとって必要なデザインが施されているはずであり、「格好いい」「おしゃれ」「洗練されている」といった要素は、デザインのごく一部を切り取っただけに過ぎない。私たちの身の回りには意識化されていないデザインであふれており、この原稿の文字一つ一つも、行間の余白も、信号もガードレールもどこかの誰かが生み出したデザインである。また、デザインには目に見えるものばかりではなく、システムや仕組みなど目に見えないデザインも存在する。このように私たちの日常はデザインに囲まれており、人の営みにおいて、どのような発想も、技術も、素材もデザインを経なければ役立つものやことにはなり得ないのである。

##### ②「デザインすること」と「学び」

「デザインすること」は、身の回りの問題や課題に気づくことから始まり、問題や課題の解決や改善を目指し、よりよい生活や生き方を追求する営みのことである。このような営みの中では「もっとこうしたらよくなるのではないか」「こうすると生活が便利になるだろう」など、自分の周りの人やもの、世の中について思いを巡らせるデザイン的な思考が働いている。つまり、「よりよい未来を創造する営み」と言い換えることもできるだろう。題材化された「世の中に存在するデザイ

ン」と出会った子どもたちは、デザイン的な思考を働かせながら、よりよいものやことを追求するだろう。「デザインすること」で得られる学びは、本校美術科が願う「感性豊かに創造していく人」を育む上でも欠かせない学びであると考えている。

#### (2) これまでの子どもたちの学び

##### ①小さな気づきを積み重ねる

世紀の大発明も遡ると最初は小さな気づきがきっかけであるという話は珍しくない。誰かに教わるのではなく、小さな気づきを積み重ねて心を動かしながら得られたものこそが、世の中を動かす営みにつながるのだと考えている。

中学1年生の最初の題材として「校内に潜んでいる生き物を探そう」という実践を行った。(図1) 子どもたちは想像力を働かせながら校内を探索し、身の回りにある形を目や口に見立てて、さまざまな生き物を見つけ出した。活動を通して、普段何気なく生活している風景を造形的な視点で見直すことで、さまざまな気づきが生まれるおもしろさを体験することができた。



図1 「生き物を探そう」授業のようす

2年時には、学校内にある「色」に注目して写真を撮り、チームごとに色見本を作る授業を行った。(図2) 例えば「赤」を担当したチームは、色を探し出すとき、色の名前を考えると、写真を切って色見本のレイアウトをするときなどに、「どこまで赤と言えるのかな」「これは大人っぽい雰囲気の赤だからミステリアスレッドという名前にしようよ」「少しずつ赤のグラデーションになるように貼っていこうか」などと、色に関する造形的な対話を重ね、さまざまな気づきを得ながら、色についての見方や考え方を深めていくようが見られた。

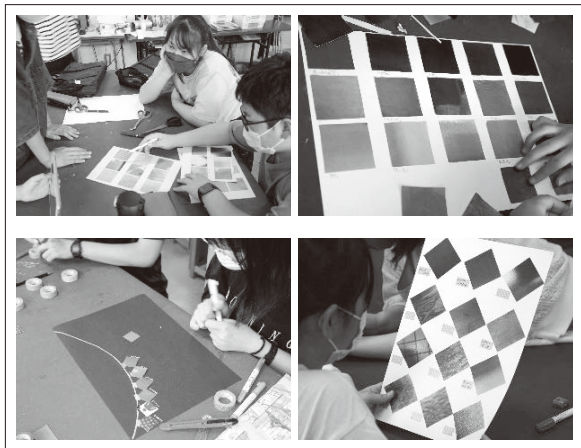


図2 「色見本を作ろう」授業のようす

どちらも1、2時間程度の短い題材であったが、子どもたちは、造形活動において欠かすことができない「形」や「色」についての気づきを重ね、今までなかった視点をもつことができた。与えられた知識・技能としてではなく、自ら獲得した知識・技能として、子どもたちがその後の表現活動に活用していくことを期待しながら、子どもたちの気づきを軸にした授業を重ねている。

### ②1、2年生でのデザインの学び

子どもたちは1年時にデザインに初めて出会う題材として「のらもじ発見プロジェクト」を行った。(図3) これは、プロのデザイナーである下浜臨太郎氏が中心になって取り組んでいるプロジェクトを参考にして、街中で発見したレトロな看板の文字を分析し、そこから50音のフォント一覧を制作するという題材である。下浜氏にゲストティーチャーとして全面的に協力していただいたこともあり、子どもたちは意欲的に文字にふれ、気づきを重ねながら分析し、文字を生み出す活動に没頭した。活動の序盤は、「きれい」「格好いい」など見た目の感覚や印象で文字の形をとらえていた子どもたちが、自分たちで文字を生み出す活動の中では、文字の太さや大きさのバランス、止め、はねなど細部

の工夫によって、文字が与えるイメージが異なることに気づくようになった。また、完成した文字が一覧になったものを見ながら、教師の指示ではなく、自発的に細部を微調整し、ブラッシュアップを試みるなど、主体的に文字のデザインを追求する姿が見られた。子どもたちはこの題材を通して、デザインが自分たちの身の回りに数多く存在していることや、デザインされたものには作り手の意図や工夫が込められているということを見いだすことができた。



図3 「のら文字発見プロジェクト」授業のようす

※実践の詳細は、令和2年度研究紀要参照



2年時には、「附中ポスターデザインプロジェクト」と題して、中学校の魅力を外部に発信するポスター制作を行った。(図4) 題材との出会いの場面では、学校長が中学生デザイナーである子どもたちに直接ポスター制作の依頼をし、制作した作品の中から数点選出し、実際に小学校や街中など、校外への広報活動に積極的に活用する予定であることを伝えた。子どもたちは、グループで対話を重ねながらiPadのプレゼンテーションソフトを用いて制作を進め、レイアウトやフォントなど細部にこだわりながら、最後までブラッシュアップを試みる姿が見られた。完成したポスターについては、新入生保護者説明会に合わせて「附中ポスター展」を開催し、全員分のポスターを展示した。また、子ど

もたちが母校の小学校にポスターを届けたり、B1版に拡大印刷されたポスターが新静岡駅周辺に掲示されているのを見たりするなど、子どもたちは、自分たちがデザインしたポスターが自分たちと外の世界をつなげる役割を果たすことに気がついた。



図4 「附中ポスタープロジェクト」授業のようす

※実践の詳細は、令和3年度研究紀要参照



### (3) 本題材の価値

#### ①集大成としてのデザインの学び

1、2年のデザインの授業を終えた後、子どもたちの中には、変わった文字の看板や、おもしろい広告を見つけたときに授業者に報告に来たり、学級のGoogle Classroomで紹介したりするあらわれが見られた。また、生徒会活動のパンフレットを作成する際にレイアウトを工夫したり、レポート課題において色やフォントにこだわったりするなど、日常の中で2年間のデザ

インの学びを活用している姿が見られた。このような姿から、2年間のデザインの学びによって、子どもたちにとってデザインは身近に存在するものであり、生活を豊かにしたり、楽しくしたりするものであるという意識をもつようになったことが伺える。同時に「デザインすること」によって、世の中を動かしたり、人々の生活に影響を与えたりすることができるのは、デザイナーという特別な職業に就く者だけであるという意識も持っているだろう。そこで、3年生のデザインの題材では、自分たちは「デザインすること」で、世の中とつながり、影響を与えうる存在なのだという実感をもたせたい。そのような実感を得ることで初めて「デザインすること」の意味や価値を見いだす学びが実現できるだろう。そして、子どもたちが「自分の力でよりよい未来や生き方を創造できる」と考えられたとき、3年間の集大成となるデザインの題材として価値あるものになるだろう。

#### ②企業とコラボしたデザインプロジェクト

先に述べたような学びを実現するには、世の中と子どもたちが「デザインすること」によってつながる体験が必須である。そこで、実際の企業に協力を仰ぎ、企業の願いとユーザーの視点の両方に寄り添いながら、新商品や企画を生み出す活動を行いたいと考えた。昨年度のポスタープロジェクトと同じように、子どもたちが依頼を受け、チームで対話を重ねながらデザインを進めていく。このように授業をプロジェクト化することで、活動に目的意識や必然性が生まれると考えた。今回は、ポスターのように作品を制作するのではなく、それを取り巻く人や環境について思いを巡らせながら、新商品、企画やイベント、新しい生活の提案など、幅広く「企画のデザイン」として創り上げていく営みを実現したい。

#### ③mtブランドを手がけるカモ井加工紙の魅力

このような題材では、コラボをする企業の選定は重要である。中学生にとってその企業が手がける事業内容に関心をもてなかったり、理解が難しい分野であったりすると、主体的に取り組むことが困難になる。子どもたちが目的意識をもつことができないと、その活動は教師から与えられた課題になってしまい、学びの効果は激減する。そこで、本題材ではマスキングテープのmtブランドで有名なカモ井加工紙株式会社（以下、カモ井加工紙とする）の全面協力の下、授業を行うこととした。(図5)



図5 mtブランドのマスキングテープ

岡山県に本社を構えるカモ井加工紙は、創業当時はハエ取り紙の会社であったが、生活様式の変化に応じて、自動車や外壁塗装の養生テープ、そして今では当たり前となったさまざまな色や柄のマスキングテープを世に生み出すなど、時代とともに魅力的な進化を続ける企業である。

本校では、3年前よりマスキングテープを用いて名画の模写を制作する授業を2年生で実践している。(図6) その実践の取材に来ていただいたことをきっかけに、mtの新商品の展示イベントにて本校の子どもの作品を展示していただいたり、本校の授業実践をmtのホームページで紹介していただいたりするなど、交流が続いている。



図6 「mtによる名画の模写」授業のようす

mtのホームページを見ると、新商品や新企画、新しいmtの楽しみ方の提案など、見ているだけでワクワクするような内容が日々更新されている。時代の変化に柔軟に対応しながら魅力を増してきた企業であることがホームページからも伝わってくる。本題材では、mtブランドを手がけるカモ井加工紙の方から子どもたちに直接「中学生の発想でmtがさらに魅力的なブランドになるような、新商品や企画を提案してほしい」という依頼をしていただき、それを受けた子どもたちがチームで企画をデザインする活動を経て、実際にカモ井加工紙の方やデザイナーの方の前でプレゼンをする場を設定する。企業という中学生にとって遠い世界ではありつつも、mtという本校の子どもたちにとって身近なアイテムがテーマとなるため、自分ごととして主体的に取り組むことができるのではないかと考えた。

### ③本題材で願う子どもの姿

本題材では、子どもたちが「デザイン的思考」を働かせ、気づきを重ねたり、対話や試行錯誤を繰り返したりしながら、よりよいものを追求していく姿を見たい。

自分たちの好みや思いのみを抛り所にするのではなく、依頼人であるカモ井加工紙の願いや思いを軸に、商品を使う人や企画に参加する人などの気持ちに立って、魅力的な企画を生み出そうとする姿が見たい。1、2年生でのデザインの学びを生かして、一度出たアイデアについて、相手意識をもって練り直したり、最後まで粘り強くブラッシュアップを試みたりする姿を期待する。

終末に題材のまとめや学級での共有を行う。自分たちが生み出したデザインの魅力を依頼人に直接伝える経験を経た子どもたちが、活動や企画について言及するにとどまらず、「デザインすること」で世の中とつながることの価値や魅力などについて語り合う姿を期待している。

## 6 題材構想 (全8時間)

- (1) カモ井加工紙の方からの依頼 (1時間) <導入・出会い>
- (2) 企画の構想を練ろう (3時間) <構想>
- (3) 企画書の作成、プレゼンの準備をしよう (2時間) <構想・表現>
- (4) 自分たちの提案の魅力を伝えよう (1時間) <プレゼン・表現>
- (5) デザインについて語り合おう (1時間) <まとめ・共有>

※(2)(3)についての時間配分については、グループの進捗状況に応じて柔軟に対応する。

## 7 題材構想にあたって

本題材で願う子どもの姿を実現するため、授業者は特に以下の点を大切に題材の構想をした。

- ・子どもたちが活動に目的意識をもち、主体的によりよいものを追求し続けること。
- ・子どもたちが「デザイン的な思考」を働かせて対話や試行錯誤を繰り返すこと。
- ・子どもたちが作品という結果ではなく、デザインの過程に学びを見いだせること。

子どもたちが主体的に追求活動を進めるために、本題材では、導入・出会いの場面とプレゼンの場面の2回、カモ井加工紙の方と直接顔を合わせて交流する場を設定した。

直接依頼を受けること、直接自分たちの提案を伝えることは、子どもたちが目的意識をもって追求する原動力となり、大きな意義をもつと考えている。

また、終末に語り合いの時間を設定することで、子どもたちが作品という結果のみでなく、その過程に学びの価値を見いだすことを期待する。

以下は、子どもたちの学びの姿の例である。

### <導入・出会いの場面>…(1)

子どもたちが目的意識をもって主体的に追求活動を進めるためには、使命感や期待感をもつことができる出会いであることが欠かせない。初めに子どもたちは、何も知らされないままTV番組『林修のニッポンドリル「大ヒット商品のナゾ」』を視聴する。番組内で、カモ井加工紙が、さまざまな色や柄のマスキングテープを展開する現在のmtブランドを生み出すまでの過程において、世の中の変化に対応するために工夫をしたり、ユーザーの声を大切にしながら商品開発に悪戦苦闘したりするようすが描かれている。番組を見た子どもたちは、身近なアイテムであるマスキングテープが世に生み出された背景について興味や関心をもつだろう。その後、番組内に登場するカモ井加工紙の方が実際に目の前に登場し、子どもたちに新商品や企画のデザインについて依頼をなげかける。子どもたちは、カモ井加工紙の方がオンラインやビデオメッセージなどではなく、直接中学校に向向ってくれたことにまず驚き、中学生である自分たちが、有名な企業から企画の依頼を受けることに期待の感情をもつに違いない。その感情こそが、主体的によりよいものを追求し続ける原動力になると考えている。

子どもたちが、めざすゴールを意識し、見通しをもって追求活動を進めていくために、授業者よりデザイン

プロジェクトの内容について説明をする。具体的には、4人で考えを出し合いながら進めていくチームデザインであること、プレゼンまでの日程、企画書のフォーマットやプレゼン方法などについて伝える。子どもたちは、チームデザインであることを知り、自ずと1、2年生でのデザインの題材を思い出し、デザイン的な思考をもって活動に臨む準備ができるだろう。プロジェクトの中身が具体的にわかり、プレゼン当日までの見通しや、企画書やプレゼンというゴールについてのイメージをもつことで、その場にいるカモ井加工紙の方に積極的に質問をしたり、交流をしたりする子どもたちの姿も見られるだろう。

### <構想・表現の場面>…(2)(3)

出会いの場面で期待に胸が膨らんだ子どもたちは、すぐに構想を練り始めるだろう。子どもたちは、2年間の学びの中で、さまざまな方法で構想を練る経験をしてきた。例えば、キーワードを数多く書き出していく方法、アイデアスケッチを描いていく方法、ウェビングマップ等の思考ツールを使って発想を広げていく方法、思考の手順に沿ったワークシートを用いる方法、ホワイトボードで複数人のアイデアを集約していく方法、個人で考えたアイデアをもちよる方法、インターネット等で調べながら構想を進める方法などである。3年生の子どもたちであれば、今までの経験をもとに、自分たちにとって、どのような方法が適しているのかを判断することができると考え、本題材では、構想の方法について、授業者から一律の指定はしない。構想を進める子どもたちをイメージしたとき、以下のようなあらわれが想定される。

- ・最初は個人で案を考え、ある程度出た段階でそれらを出し合い、チームの考えとしてまとめていく。
- ・最初から大きなホワイトボードなどに意見を出し合い、チームの考えとしてまとめていく。
- ・カモ井加工紙のホームページなどから、現在までのような商品や企画が展開されているのかを調べる。

子どもたちが追求活動を進めていたら、基本的には見守りたい。構想を進めていく中で子どもたちから、以下のようなつまずきの声が出てくるだろう。

- ・mtのホームページを見ると、魅力的な商品、企画が数多く紹介されている。これ以上のアイデアを出すのは無理なのではないか。

- ・一応案は出たけれど、本当に魅力ある企画になっているか自信がないな。
- ・あっさり一人の思いつきで決まってしまった。他のチームは、まだまだ考えているみたいだけど、これでいいのかな。

このようなあらわれが見られた際に授業者は、子どもたちに対して、ターゲットを明確にすること、依頼人の願いを達成するという目的について意識をもてるような声かけを行う。依頼人の願いや会社が大切にしていることは、mtのホームページにわかりやすくまとめられているため、必要に応じて見るように促したい。子どもたちが依頼人の願いやターゲットについてなどに意識を向け、デザインの視点をもって考えることで、新しい発想が生まれることもあるだろう。1、2年時のデザインの学びを振り返ると、チームで練り合うことで客観的な視点を得ることができたり、ブラッシュアップを重ねたりすることでアイデアがより魅力的になっていくことを思い出すだろう。

また、子どもたちは、実際にmtに触れてちぎったり貼ったりしながら構想を進めたいと言い出すことも想定される。美術室にmtを用意し、子どもたちがいつでも触ったり使ったりしながら、試行錯誤しやすい環境を提供したい。

粘り強く対話と試行錯誤を繰り返し、自分たちで企画を生み出した子どもたちは、順次その魅力を余すことなく伝えるために、企画書やプレゼンの制作に取りかかる。伝える手段は、1枚の企画書と3分間のプレゼンである。企画書の制作に取りかかる前に、実際にmtの商品デザインや企画提案を手がけるデザイナーが作成した企画書やデザイン案などを参考資料として配付する。実際のデザインの現場のイメージを肌で感じた子どもたちは、自分たちの企画書制作に生かそうとするに違いない。

「伝えたい」という思いを軸に、子どもたちは、ポスターデザインの学びを生かしてレイアウトやフォント、キャッチコピーなどにこだわる姿を見せるだろう。企画書については、1枚という枚数以外は、サイズ、形式等問わない。ただし「名称」「ターゲット」「デザインコンセプト（そのデザインの意図、こだわり）」の項目については、必須とする。子どもたちは、各々の内容を考えながら対話を重ね、デザインに込めた思いを確認するだろう。企画書を作成する中で、ターゲットが曖昧だったことに気づき、デザインの構想をやり直すチームもあるかもしれない。さらによいデザインを思いつくチームもあるかもしれない。この場面でもよりよいものにしようとする姿が見られることを期待する。

プレゼンについては、「3分以内」という時間設定以外は、表現方法は自由とする。プレゼンテーションソフトでスライドを作成するチーム、コンセプトムービーを作成するチーム、使っているシーンの寸劇などで伝えるチームなどプレゼン方法は多岐にわたるだろう。いずれにせよ、「自分たちの企画を相手へ伝えるための魅力ある提案の仕方」という点で、チームで対話を重ねながら試行錯誤をしていこう。チーム内で話す役、聞く役に分かれてリハーサルをしたり、他のチームに聞いてもらい、客観的な意見を求めたりする姿にも期待したい。

#### <カモ井加工紙にプレゼンをする場面>…(4)

プレゼン当日は、カモ井加工紙の方の他に、mtブランドのデザインを手がけるアートディレクターの居山浩二氏にも来ていただく予定である。子どもたちは、依頼人とプロのデザイナーを目の前にして、リハーサルとは違う緊張感を覚えるだろう。子どもたちは、自分たちに視線が集中する中で、生み出したデザインの提案を懸命に伝えようとするだろう。その中で「伝わった」あるいは「伝わりきらなかった」「こうしていれば、もっと伝わったのに」などという実感を得るに違いない。そのような達成感や後悔などの実感を得ることこそ、直接プレゼンをするよさであると考えている。

すべてのプレゼンが終わった後に、カモ井加工紙の方、居山氏から感想や講評をいただける場を設定したい。自分たちが発信したデザインに対して、直接のリアクションがあることは、大きな意味をもつ。子どもたちは、この時点で「つながった」という実感をより一層もつことができるだろう。依頼人を前にしてプレゼンを行うなど、デザインに関わる対面での交流は、コロナ禍であったこともあり、1、2年時の題材では実現できなかったため、子どもたちにとって価値ある経験となるだろう。なお、本題材の取り組みのようすをmtのホームページで紹介していただける予定なので、その点も子どもたちにとって大きな励みになるに違いない。

#### <題材のまとめ・語り合いの場面>…(5)

題材の最後に、まとめと共有を目的に語り合いの時間を設定する。子どもたちには、本題材で依頼を受け、チームで試行錯誤しながらデザインを生み出し、直接プレゼンをする経験から得た学びについて存分に語り合ってもらいたい。子どもが各自見いだした学びを学級の仲間と共有することで、それぞれの学びがより深まることを期待する。

語り合いを進めるうちに、本題材だけではなく、3

年間のデザインの学びのつながりを意識して語り出す子どももいるだろう。その中で、自身のデザイン的な思考の成長に気づく子どもがいることを期待する。日常に存在するデザインについてだけでなく、自身が「デザインすること」の価値について、語り出す子どももいるかもしれない。3年間のデザインの学びの集大

成として、自分と世の中が「デザインすること」でつながることができるという実感を経て、自分が自身の生き方や世の中を創造していける存在なのだと見いだす子どもが一人でも多くいることを願う。そして、「感性豊かに創造する人」として、幸せな人生を送ってほしいと心から願っている。

参考文献：佐藤卓（2017）『塑する思考』新潮社。

参考資料：mt公式website <http://www.masking-tape.jp>



mt life art project <https://www.masking-tape.jp/mt-lifeart/>



デザイン的思考が生き抜くヒント

グラフィックデザイナー・佐藤卓さんに聞く、ニューノーマルの学び方

[https://www.asahi.com/and\\_edu/articles/0014/](https://www.asahi.com/and_edu/articles/0014/)



フジテレビ（2020年10月28日放送）『林修のニッポンドリル「大ヒット商品のナゾ」』