

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: ja 出版者: 静岡大学教育学部附属静岡中学校 公開日: 2024-03-27 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	http://hdl.handle.net/10297/0002000486

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5年11月2日(木) 第1時 10:20~11:10
- 2 学級 3年B組 (美術室)
- 3 題材名 校内サインデザインプロジェクト —魅力的なサイン計画を提案しよう—

4 本題材で願う学び

自分たちで発見した校内の課題を解決するためのサイン計画を生み出す過程で、ユーザーの気持ちに寄り添いながらチームで試行錯誤や対話を繰り返し、デザインの思考を働かせることができる。さらに、実用性と革新性の両立をめざした魅力的なサイン計画を追求することを通して、自分と世の中のつながりについて新たな意味や価値を見いだすことができる。
(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(ウ))

5 これまでの子どもたちの学び

(1) デザインプロジェクトの学び

デザインの領域については、チームで対話を重ねながら課題解決をしていくプロジェクト型の題材を継続して実践している。

1年時には、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1)これは、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。最初は、「きれい」「格好いい」など見た目の印象や感覚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を進める中で、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、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1 「のら文字発見プロジェクト」授業のようす

※実践については、令和2年度研究紀要参照



2年時には、「シヅクリポスターデザインプロジェクト」と題して、静岡県の企業の魅力を発信するポスターをチームで制作した。(図2)

本校の2年生は総合的な学習で、一般社団法人「シヅクリ」と連携し、地域の企業とかかわりながら、新たな可能性を見いだす活動を行っており、子どもたちは、自分たちが担当した企業の魅力や願いを伝えるポスターを制作した。チームで対話を重ねながら学習用端末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。企業のポスターを制作することで、自分の思いではなく企業の思いを表現することの難しさや、相手意識をもつ

て伝えることの大切さに気づくことができた。また、一般企業という学校外の社会とデザインでつながることができる実感を得ることができた。



図2 「シヅクリポスタープロジェクト」完成作品

(2) 試行錯誤の過程で生まれる学び

3年生の前期で「抽象画って何だろう」という題材を行った。最初にカンディンスキーの抽象画「黄・赤・青 (1925)」を鑑賞し、子どもたちは、作者も題名も伏せられた状態で「絵からどのようなことが感じとれるか」、「作者はこの絵で何を表現しようとしたのか」などについて、思い思いに語り合った。語り合いの後に子どもたちは、「それで、結局正解は何なのか」「抽象画は難しく理解できない」「何がすごいかわからない」などとすっきりしない表情で口にした。描かれているものを何かに見立てたり、色や形から意味を想像したりするなどして、活発に意見を出しているように見えたが、表面的な印象や思いつきで単発的に発言しており、深まりが得られるような語り合いにはならなかったことを子どもたちも感じていた。

授業者は「抽象画がわからないのならば、それっぽいことをやってみよう。インターネット検索ではわからない、実際に手を使って描いてみるからこそわかる何かがあるかもしれない」となげかけ、「具体物や具体的に意味をもつものは描かない」「画材や表現技法は自由」「安易にインターネットを検索することは控える」

という条件のもと制作活動を始めた。

主題（表現したいこと）をもとに制作することに慣れている子どもたちは、最初は戸惑っていたが、描きたい対象を描くのではなく、色や形に触れ、自分なりの技法を試しながら、各々のやり方で「抽象画って何だろう」という問いを追求していく活動を進めていった。(図3) 毎回の制作過程の振り返りでは、自分が試行錯誤をするようすや気づき、少しずつ形成されていく自分なりの抽象画についてのとらえ方の変化が記述されていた。



図3 試行錯誤をする子どもたち

作品が完成し、相互鑑賞を終え、題材の終末で語り合いを行うと、「抽象画というのは言葉では表しきれない何かを表すものだと思う」「抽象画は具象画よりもその人の内面があらわれやすい」「そのときの心情で使う色や形が変わる。自分が描いた絵なのに時間や場所が変わると違って見えるのが不思議だ」「作者と鑑賞者の関係性について考えた」「美しいとかよい絵ってどういうものなのか、余計わからなくなった」などの意見が活発に交わされた。「抽象画とは〇〇である」と結論づけることや見映えのよい作品を仕上げることを重要視するのではなく、追求活動を通して「絵画とは」「美しいとは」「表現するとは」など、普段は考えないことについて、深く自分の考えをもつことができたことに価値があると考える。自分の問いをもって試行錯誤しながら表現していく過程において、子どもたちは主題を生み出したり、技法を習得したりしながら自分たちで学びを進めていった。そして、「抽象画」を定義づけることや作品を完成させることよりも、絵画や表現についての見方や考え方が広がったり深まったりしたことに価値を感じているようすが見てとれた。(図4)

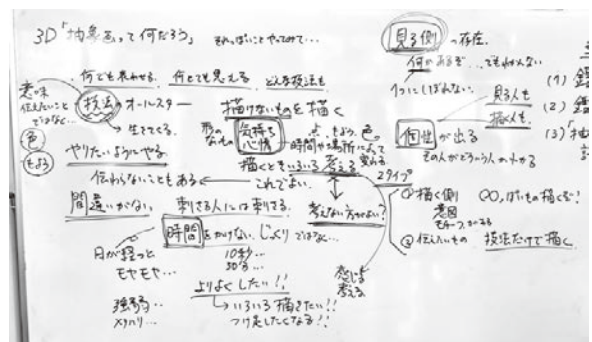


図4 語り合いの際の板書

6 題材観

(1) 本題材の価値

①デザインとは

私たちの身の回りにあるあらゆる商品や事業、プロジェクトには、それらが生み出された目的が存在する。その目的のための計画、設計が「デザイン」であると考えて。一般的に、「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ると思われがちだが、それは誤った認識である。色や形、技術や機能は目的を実現するための手段の一つであり、「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。

では、デザインの中心に常に存在しているものは何なのか。それは、「ヒト（人々）」である。「ユーザー」や「社会」などと言い換えられることがあるが、デザイナーが新しい物事を計画して設計する際には、必ず中心軸に「ヒト（人々）」が存在し、「そのヒト（人々）」には何が必要か、何を設計するべきかを考えているのである。

また、私たちの身の回りには、目に見える「モノのデザイン」ばかりではなく、目には見えない「コトのデザイン」も存在する。デザインにおける「モノ」と「コト」は、単純に二項対立としてとらえるものではなく、対象が同じであってもどこに着目するかで変わってくるものである。1979年に登場し、私たちの生活に定着したウォークマンを例にして考えてみる。「モノ」としてウォークマンを見ると携帯型音楽プレーヤーであるが、その向こう側には「歩きながら音楽を聴きたい」という目的が見える。ウォークマンという「モノ」が提供されたことによって、「コト」が達成できるのである。これがデザインにおける「モノ」と「コト」の関係性であり、どこに着目するかによってとらえ方が変わってくるのである。

本題材では、サインマークという「モノ」のみに着目するのではなく、サイン計画をデザインする営みからどのような「コト」を生み出せるかを追求することに価値をおいている。「モノ」ありき、作品ありきの題材ではなく、子どもたちが対話や試行錯誤を重ねながら、ユーザーの視点に立って課題を解決するために「モノ」「コト」をデザインしていくことをめざしたい。そうすることで「ヒト（人々）」と「モノ」「コト」とのつながりについて、今までにない新たな意味や価値を見いだすことができるのではないかと考える。

②「サイン計画」に込められるデザイナーの思い

「サイン」は人々の生活に欠かせない身近なものであ

るが、ただやみくもに表示すればよいというものではない。人々がよりスムーズに行動し、より快適で豊かな生活ができるように、人々の動きを想定しながら、どのような内容の情報を、どこに、どのように表示するかを検討し、サインの全体像を立案していくことを「サイン計画」という。新たな施設を建築する際に、建築計画と調整しつつ、サイン全体のデザインテーマを策定し、具体的なイメージにまとめていく。

今回、授業にかかわっていただく柿木原政広氏は、静岡市美術館のサイン計画を手がけたデザイナーである。同館のロゴマークのデザインを担当し、その印象的なロゴと同じ要素で形づくられた特徴的なサインマークが館内に機能的に設置されている。市民に開かれ、末永く愛される美術館になるようにという願いを込めて、館内サインをモザイクタイルで制作する市民参加型のワークショップを企画するなど、市民とのかかわ



図5 静岡市美術館の館内サイン

り合いを重視したサイン計画を展開した。(図5)

このように、「サイン計画」には、単に人々を案内したり、行動を促したりする目的にとどまらず、その施設がもつ願いや、それを叶えるためのデザイナーの思いが込められている。作り手が思いをもつことで、よりよいものにするためのこだわりや新たな発想が生まれる。サインとしての「実用性」と既存の枠にとらわれない「革新性」をどのように両立して魅力的なサイン計画を生み出すか、デザイナーは日々追求しているのである。

(2) 本題材で願う子どもの姿

本題材で、授業者が願う子どもの姿は大きく三つある。

一つめは、主体的によりよいものを追求しようとする姿である。デザインプロジェクトが、子どもたちにとって必然性のないやらされる活動になってしまっただけでは願う学びは実現できない。子どもたちが、本物のデザインに目を向け、本物のデザインを追求する姿を見たい。「サイン計画」の魅力を実感し、本物をめざすことで、「こうしたい！」という思いやこだわりが生まれ、対話が白熱したり、最後まで試行錯誤したりする姿が見られるだろう。

二つめは、デザインの思考を働かせながら、新たなモノやコトを生み出そうとする姿である。子どもたちが、ユーザーの視点に立って、課題解決や、目的達成のためのアイデアを生み出したり、活発に意見を交わしたりする姿を見たい。子どもたちが、構想をする際、自分たちの好みや思いのみをよりどころにするのではなく、ユーザーの視点に立って課題を設定し、その色や形を用いることで相手にどのように伝わるかを想像したり、よりよいデザインをめざして対話や試行錯誤をしたりする姿を願っている。また、今までの美

術の学びを活用し、思考や対話のツールとして色や形を効果的に使おうとする姿や、継続して実践してきたデザインプロジェクトの学びを生かそうとする姿も期待する。

三つめは、題材を終えたときに、自分たちの学びの価値を実感する姿である。題材のまとめや最終の語り合いの際、個人の気づきや学びを仲間と共有することで、それぞれの学びがより深まり、実感に変わることを期待する。3年間のデザイン題材を比較して、自身のデザインの思考の変容や成長に気づいたり、日常に存在するデザインについての見方が変わったりしたことから、デザインが「自分」と「誰か」や、「自分」と「世の中」をつないでいることを実感する姿を見たい。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学びの実感を経て、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ことができれば、それこそが美術科における「学びの自覚」につながる姿であると考えている。

7 題材構想（全10時間）

- | |
|--|
| ①「サイン計画」って何だろう（1時）＜導入・出会い＞ |
| ②街中の案内サインを見に行こう（2時）＜構想（鑑賞）＞ |
| ③校内の問題点を探ろう（3時）＜構想＞ |
| ④サイン計画の提案に向けて構想を練ろう（4～6時：本時は6時）＜構想・表現＞ |
| ⑤提案書の作成、プレゼンの準備をしよう（7～8時）＜構想・表現＞ |
| ⑥プレゼンで自分たちのサイン計画の魅力を伝えよう（9時）＜表現＞ |
| ⑦追求を通して得た気づきや学びを語り合おう（10時）＜まとめ・共有＞ |

※④⑤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。

8 題材構想における授業者の考え

(1) チームでサイン計画をデザインする

本題材は、「チームでサイン計画をデザインする」ことを活動の軸とする。各チームで発見した課題をもとにデザインテーマを設定し、具体的な計画の提案をめざす営みは、実際に世の中に存在するサイン計画そのものであり、このようなサイン計画の営みを題材化することで、願う学びの実現につながる活動になると考えた。

子どもたちにとって自分たちの提案が実現されるかもしれないという期待感をもつことが重要だと考え、対象施設は「自分たちの中学校」とした。子どもたちは、3年間過ごした中学校への思いをデザインに込めようとするだろう。来校者や今後学校で過ごす人々を思い浮かべながら「サイン計画」により、学校という空間をよりよくデザインしようとする姿を見たい。

チームデザインという協働的な活動とすることで、

デザインの思考を働かせた対話や試行錯誤が自然に生まれると考えている。また、プロジェクトのゴールとして、採用を懸けたデザインコンペを設定することで、自分たちの提案をより魅力的なものにしようと最後までこだわり続ける姿が見られると考えた。プレゼンについては、「発表時間は3分以内」という条件以外、提案書の形式、プレゼンの表現方法などをあえて指定しないことで、フォント、色の組み合わせ、レイアウト、キャッチコピーなど、3年間のデザインの学びを自然に生かそうとする姿を期待する。

(2) 「本物」をめざしたくなるために（1・9時）

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、期待感や使命感を抱ける題材であることが欠かせない。そこで、本題材では前述したデザ

イナーの柿木原氏と子どもたちが直接交流する場を設定した。題材と子どもたちが出会う場面で、柿木原氏が手がけたサイン計画の実践や制作の過程について語っていただく。子どもたちは、施設を建築する際にサイン計画というものがあることを初めて知るだろう。また、普段何気なく見ていたサインにこれほどまでに作り手の思いが込められていることに驚きを隠さないだろう。単なる知識の伝達ではなく、子どもたちにとって実感を伴ったサイン計画との出会いの場になることを期待する。また、柿木原氏の既存の枠組みにとらわれない発想で生み出された「実用性」と「革新性」を兼ねそろえたサイン計画の実践に子どもたちは大きな刺激を受けるだろう。プレゼンの場面では、柿木原氏に子どもたちの提案を聞いていただき、講評をいただく予定である。子どもたちがめざしたくなるゴールの場を設定することで、活動が追求しがいのあるものになることを期待する。

(3) 学びの価値を実感するために

本題材は、個人で作品を制作することをめざした授業ではないため、授業者が、一人一人の内面を見つめ、見とることが重要になる。子どもがどのような場面でのどのような気づきを得ているのか、どのような変容を

しながら学んでいるのかなどを見とり、価値づけていくことで、個人の作品という成果物がなくても子ども自身が「学んだ」という実感を得ることにつながると考える。子どもたちは、毎回の授業の終末に「追求の記録」を記述する。単なる感想や振り返りではなく、自身の気づきを中心に追求活動の記録をアイディアスケッチや作品の途中経過の写真とともに積み重ねていく。題材の終末には、題材全体を通しての「追求のまとめ」を記述し、互いの気づきや学びを共有するために語り合いの時間を設定する。「追求のまとめ」を書く際には、子どもたちは、自分の「追求の記録」を見返しながら、題材全体の学びの足跡を再確認する。自身の変容に気づいたり、視点の広がりを感じたりする子どももいるだろう。そして、語り合いの場面では、互いの考えに刺激を受け合いながら、それぞれの学びを実感し、深めていく姿が見られるだろう。誰かの発言から自分が言語化できていなかった学びに気づいたり、互いの考えをつなげていくことでデザインの本質に近づけたりするような場になることを期待する。本題材で願う「新たな意味や価値を見いだす」学びを実現するためには、このように互いが見いだした意味や価値をつなげ合い、共有する場を設定することが、非常に重要であるととらえている。

9 予想される子どものあらわれ

時数	活動、問い	子どものあらわれ
1	<p>「サイン計画」って何だろう</p> <p>【本物と出会い、世の中にあるサインデザインに興味をもつ。自分たちが取り組むプロジェクトに期待感を抱く】</p> <p>○柿木原さんがデザインした「サイン計画」についてお話をさせていただこう。</p> <p>※柿木原氏には、デザインの本質的な部分など、子どもたちが追求活動を通じて見いだしてほしい内容については語らないでいただきたい旨を事前に伝えておく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・のらもじ、ポスターに続いて今年はどうなプロジェクトなのだろう。 ・静岡市美術館のロゴやサイン計画を担当したプロのデザイナーが私たちの授業にかかわってくれるなんてすごい。 ・いつも目にしてるサインマークはこうやってデザインされているのか。 ・プロが生み出したデザインは洗練されていてすごく格好いいな。自分もそのようなデザインを生み出せたらいいと思う。 ・柿木原さんが手がけた施設のサイン計画について話を聞き、デザイナーの思いや願いがこれほど込められていることに驚いた。 ・マークを考えるのはおもしろそうだけど、サイン計画となるとスケールが大きくて、自分たちにはできるのか不安になる。

	<p>○「校内サインデザインプロジェクト」について内容を理解し、見直しをもとう。(プロジェクトの目的、内容、プレゼンまでの日程の説明)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンまで思ったよりも時間が少ない。限られた授業時間で準備が間に合うだろうか。 ・僕たちのチームは今までにない斬新なサインマークにしたい。 ・早くサインマークを描きたい。次回が待ちきれない。
2	<p><u>街中の案内サインを見に行こう</u> 【世の中に存在するサインデザインを今までと違う視点で鑑賞することでデザインの思考に基づく気づきを得ることができる】</p> <p>○静岡市美術館や近隣の商業施設のサインを見に行こう。普段は気づかなかったが、今回見て気づいたことはあるだろうか。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・普段気がつかないけれど、街中にはこんなにたくさんサインがあるのか。 ・表示や設置のされ方がこんなに様々であることに驚いた。 ・サインとともに表示されている文字が英語だけではなく中国語や韓国語もある。外国人に伝えるために設置されたサインなのだろうか。 ・この商業施設のお客さんは若い人が多いから、おしゃれでポップな雰囲気のサインなのだろうか。 ・このサインは少しわかりにくい。かえって混乱を招いてしまいそうだ。 ・いつも通るのにここにあることに全く気づいていなかった。ここに掲げられている意味はあるのか。見ている人はいるのだろうか。 ・静岡市美術館のサインは、ロゴマークと共通したルールに基づいた形をしている。1年生でやった「のらもじ発見プロジェクト」で共通のルールに基づいてフォント制作をしたことを思い出す。 ・柿木原さんのお話を聞いたことで、静岡市美術館のサインの見え方が変わる。他の施設のサインをデザインした人の話も聞いてみたい。 ・私たちがよく行く商業施設は、サインの色や形も若者向けな気がする。お店の雰囲気を表しているのか。それならば、附属静岡中らしい色や形ってどのようなものだろうか。
3	<p><u>校内の問題点を探ろう</u> 【普段生活している中学校を今までと違う視点で見つめ直すことでデザインの思考に基づく気づきを得ることができる】</p> <p>○来校者の視点に立って校内を見直してみよう。そこで得た気づきから課題を設定し、自分たちの提案の構想につなげよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・面談で親が東館の場所がわからなくて迷ったと言っていた。東館はわかりにくいから案内サインは必要だと思う。 ・先週見たおしゃれな商業施設に比べると、学校って味気なくてつまらない。サイン計画でおしゃれで明るい校内に変えたい。 ・入学した当初、生徒会室の場所がわからなくて総会

		<p>の委任状をもらうのに困ったのを思い出した。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・来校者が生徒会室に行く場面は思い当たらない。 ・毎日生活する私たちにとって嬉しいサイン計画もいいと思う。たまにしか来ないお客さんのことだけ考えるのも何か違うのではないか。 ・特別な日に必要な案内サインと日常で必要な案内サインは違う。どこまで表示するのがよいのか。 ・色々な表示がバラバラな形式だから、全ての教室のサインの統一感を出したい。 ・場所を示す案内サインだけではなく「会議中なので静かに」「図書館では静かに」のような注意を促すサインがあってもよいと思う。 ・1年CD組の昇降口の入り口は天井が低いから「頭上注意」の表示が必要だと思う。 ・校舎内だけではなく、正門から入ってきた車がどこに停めるか、自転車はどこに置くか、わかるようにしたらどうだろうか。今あるものは字が多くてパッと見ても伝わらない。 ・たくさんの問題点を見つけることができた。これら全てを解決するサイン計画は難しいから絞りこむ必要があるだろう。
<p>4～6</p>	<p>サイン計画の提案に向けて構想を練ろう 【デザイン的思考を働かせながらサインデザインの構想を練る。ユーザーの視点で実用性と革新性のバランスを考えた、よりよいサイン計画を追求する】</p> <p>○自分たちで設定した課題を解決するサイン計画の構想を練ろう。構想の方法について一律に指定することはないので、自分たちにとって適切だと思う方法でやってみよう。</p> <p>※もしも思うように構想が進まない子どもがいた場合、以下のような声かけをし、気づきを促す。</p> <p>○もう一度ユーザー目線で考えてみよう。 ○実際に現場に行ってみたらどうかな。 ○どんな課題設定をしているの？ ○柿木原さんのデザインを見てみようか。 ○このラフ案を印刷して仮に設置してシミュレーションしてみたらどうかな。</p> <p style="text-align: right;">など</p> <p>※あまりこだわりをもたず、深まりのない提案で満足しているようすがあった場合は、以下のような声かけをしてブラッシュアップを促す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・私たちのチームのサイン計画の方向性を決めよう。他にはない特徴を出したい。 ・「附中らしい」とは、どういうものかをまず整理してみよう。 ・とてもおしゃれな感じにしたい。美術館みたいな洗練された感じにしよう。 ・美術館にはあのサインが合っていたけれど、この学校だと合わないと思う。サインだけ浮いて違和感があると思うよ。 ・統一感のあるおしゃれなサインマークがあることで、学校の雰囲気もおしゃれになっていくはずだ。おしゃれな空間で過ごした方が学校生活が楽しくなるのではないか。 ・普通サインはシンプルな色で統一されているけど、個性が爆発している私たちの学校はあえてカラフルなサインというのもよいと思う。 ・生徒も私服で、校内に色が溢れているからこそ、カラフルなサインだと埋もれてしまう。見えにくくて伝わらなければサインの目的を果たさない。 ・とりあえず、どんどんマークを描いてみよう。美術




<p>○この形(色)にしたのは何か意図があるの？ どんなこだわりがあるの？</p> <p>○例えば違う形(色)だったらどのように印象が変わる？</p> <p>○両方試して比較してみたらどうだろう。どちらの方がいいかな。</p> <p>○前回の「追求の記録」にはこうしたいけれどうまくいかないと書いてあったけど、その後どうなった？</p> <p style="text-align: right;">など</p>	<p>室のマーク、絵の具をもとにしてこのようにしてみただけはどうだろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・校長室のマークが難しい……。校長先生の顔に似せてマークにしようと思ったけど、校長先生は何年かごとに変わるから、この先もずっと設置できる普遍的なマークでなければならない。 ・日本語がわからない外国人が来ることは考えにくいから、文字だけでもいいのではないか。のらもじのときのように、統一したフォントで掲げるのはどうだろう。 ・文字では味気ないし、読まないと思う。やはりマークで表した方がよい。 ・分かりにくい絵を掲げるのであれば、かえって文字の方が伝わるだろう。 ・絵と文字のどちらかではなくて、うまく両方を取り入れたらどうだろう。実際に街中のサインもそういうものが多かった。 ・フォントを考えるのとマークを描くのと役割分担したらどうか。お互い確認しながら進めたい。 ・一つ一つ丁寧に描く時間は無い。サイン案はラフスケッチでいいだろう。提案の内容で勝負しよう。 ・どんなマークにするかも大事だけれど、どこにどうやって設置するかで伝わり方は変わってくる。 ・マーク自体はどのチームも大きく差は出ないだろう。設置や表示の仕方ですべてのチームが独自性を出せよう。 ・壁や床に大きく表示するのはどうだろう。マスキングテープを使えばできそう。 ・天井から吊す表示にすれば掲示物に紛れなくていいかもしれない。 ・よくある普通のサインではつまらないし、コンペで選ばれないだろう。でも、独自性を出そうと奇抜になりすぎると伝わりにくいものになってしまう。一番よいバランスにしたいが難しい。 ・その場に実際に表示されたらどうなるか、印刷したものを仮に設置してみよう。 ・職員室にいる先生に見てもらって意見を聞いてみたい。 ・設置のイメージをもつために、スケッチしたものを写真合成してみよう。 ・完成でよいと思っていたけれど、マーク一覧として並べてみたらもっとシンプルにできそう。 ・ごちゃごちゃしてわからなくなってきた。一度、チームのデザインテーマに立ち返ってみよう。あれもこれもやりたいけど、欲張らずに内容を絞った方がかえって独自性が出ると思う。
---	--

<p>7～8</p>	<p>提案書の作成、プレゼンの準備をしよう 【伝える相手を意識して効果的な伝達表現を追求することで、再度自分たちのデザインテーマや提案について問い直す。よりよく伝えるために、今までのデザイン題材で学んだ表現方法を生かす】</p> <p>○どうしたら自分たちの提案の内容と魅力が相手に伝わるかを考えよう。</p> <p>※提案書の形式は自由とするが、「どのようなユーザーを想定しているか」「デザインテーマ（自分たちのチームがもっとも大切にしていること、こだわり）」については、明示するように伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3分間のプレゼンですべてを伝えるのは難しい。一番伝えたいことを伝えるにはどうしたらよいのだろう。 ・ 相手に提案書を詳しく読みたいと思わせるインパクトのあるプレゼンにすればよいのではないか。細かいことは提案書に書けばよい。 ・ 聞いている人にしっかりイメージを伝えるには、写真や画像でしっかり伝えた方がよい。 ・ 絵を描くのが得意なA君にスケッチを入れてもらったらすごくイメージがしやすくなった。代わりに私が相手の心に届く文章を考えようと思う。 ・ 去年のポスターのときみたいに相手の心をつかむキャッチコピーがあったらよいと思う。キャッチコピーの本を先生に借りよう。 ・ 欲張ってスライドの量が多くなり過ぎてしまった。どこを削ったらよいだろう。 ・ これで伝わるかどうか、試しに時間計ってやってみよう。他の班の人に聞いてもらおうか。 ・ プレゼンを録画してみよう。相手側にとってどう見えるか、伝わるかどうか試してみよう。 ・ 提案書のレイアウトにこだわると伝わり方が変わる。手書きで作るか、デジタルで作るか悩む。 ・ 改めて自分たちのデザインテーマを考えてみることで、さらにいいアイデアが出てきた。残りの時間は少ないが、どうしたらよいだろうか……。
<p>9</p>	<p>プレゼンで自分たちのサイン計画の魅力を伝えよう 【伝える相手を意識して効果的な伝達表現を追求する】</p> <p>○どうしたら自分たちの提案の内容と魅力が相手に伝わるかを考えよう。他チームのプレゼンを聞いてどのような気づきがあっただろうか。</p> <p>○柿木原さんに講評をいただこう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 緊張してうまく伝えきれなかった部分もあったけれど、「これでは伝わらない」ということは練習のときにはわからなかった。だからこのプレゼンをやった意味があると思った。 ・ 自分たちの提案が一番よいと思っていたけれど、他のチームのプレゼンを聞くと、自分たちとは違う視点で考えていておもしろい。 ・ 柿木原さんに自分たちの提案を聞いてもらえてコメントまでいただいたことが感激だった。プロに認め

		<p>てもらえた気がして自信がついた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・柿木原さんから講評をいただいて、プロのデザイナーの方は僕たちのさらに先を考えているのだと思ひ知らされた。自分たちもかなり追求し、考え抜いたと思っていたが、デザインの最前線にいる方の視点や考え方を知ることができて嬉しかった。
10	<p>追求を通して得た気づきや学びを語り合おう 【自分たちが追求してきた活動や気づきを通して得た学びを実感する。仲間と考えを共有することで、学びの実感を深めることができる】</p> <p>○このプロジェクトで追求したことのみをしよう。追求活動の中で自分が得た気づきや学んだと思うことを学級で共有しよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・最初は、サイン計画なんて壮大なことできるのかと思っていたけれど、チームで協力することで実現できた。一人ではできないことも互いのよさを出し合えばできるのだと思った。 ・やっている中で、1年でやったのらもじ発見プロジェクトや2年でやったポスターデザインで学んだことが活用できる場面があると感じた。 ・街を歩いてもサインが気になって仕方なくなった。今まで何気なく見ていたけれど、どのような意図で作ったのか、どのような過程を経て世に出ているのか、作る側を体験したから興味が湧く。 ・「伝える」って難しいと思った。ポスターのとき以上に日常に溶け込まなければならないので、強く主張して押し付けるのではなく、さりげなく伝えることの塩梅で苦労した。 ・今回、来校者の気持ちになって考えることで初めて気づくことがあったり、新しいアイデアが生まれたりした。相手の立場で考えることがデザインで一番大事なことだと実感した。 ・「魅力的なもの」「よりよいもの」というのは、一つではないと改めて思った。プレゼンを聞いていてどのチームの提案にも違った魅力があって採用の1チームを決めるのが難しいと思った。 ・「伝える」という実用性と「附中らしさ」というオリジナリティのバランスが一番悩んだ。伝わらなければ意味がないけれど、ありきたりでつまらないものではなく、個性豊かな附中らしさも出したい。たくさん悩んで、最終的に絶妙なバランスで仕上げることができたと思っている。 ・美術って大人になって役に立たないのではないかと思っていたけれど、今回の題材のように、みんなの発想を出し合って、課題を解決するための企画を考えることは、これから生きていく上で役に立ちそうだった。 ・私たちがデザインしたサインが実際に学校に掲げられるというのが嬉しい。私たちが卒業した後も会っ

		たことがない新入生や学校を訪れた人がサインを見て、生活が便利になったり豊かになったりするって想像するとワクワクする。その人たちとデザインを通じてつながれた気がする。
--	--	--

参考文献：佐藤卓（2017）『塑する思考』新潮社
ヴィクショナリー（2022）『世界の美しいサインデザイン』株式会社グラフィック社
谷内真之助・山川修（2023）『コトのデザイン』春風社

参考資料：公共財団法人日本デザイン振興会「デザインとは？」 
<https://www.jidp.or.jp/ja/about/firsttime/whatsdesign>
静岡市美術館公式HP 美術館概要 ログについて 
https://shizubi.jp/museum_outline/logo/
10web（柿木原政広氏が代表を務めるデザイン事務所HP） 
<http://www.10inc.jp/>