

美術 I 学習指導案

広島県立庄原実業高等学校
芸術科（美術）教諭 川崎もも

- 1 日時 令和7年10月21日（火）3時間目（10:50～11:40）
- 2 場所 広島県立庄原実業高等学校 図書室
- 3 学年及び学科 第1学年環境工学科・生活科学科（12名）
- 4 題材名 デザイン「生活が豊かになるデザインとは～木彫りのスプーン制作を通して～」
- 5 題材について

（1）題材観

本題材は、高等学校学習指導要領（平成30年告示）芸術（美術）「美術 I」に次の内容を受けて設定している。

A 表現

（2）デザイン

デザインに関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 目的や機能などを考えた発想や構想

（ア）目的や条件、美しさなどを考え、主題を生成すること。

（イ）デザインの機能や効果、表現形式の特性などについて考え、創造的な表現の構想を練ること。

イ 発想や構想をしたことを基に、創造的に表す技能

（ア）意図に応じて材料や用具の特性を生かすこと。

（イ）表現方法を創意工夫し、目的や計画を基に創造的に表すこと。

B 鑑賞

（1）鑑賞

鑑賞に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 美術作品などの見方や感じ方を深める鑑賞

（イ）目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めること。

〔共通事項〕

ア 造形の要素の働きを理解すること。

イ 造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風、様式などで捉えることを理解すること。

私たちの生活は、さまざまな製品デザインによって支えられている。スプーンのような何気ない道具にも、使いやすさ・心地よさ・美しさといった多面的な工夫が込められており、それらは私たちの生活を豊かにするために形づくられている。本題材では、身近な「スプーン」をテーマに、生活とデザインの関わりを考えながら、「生活が豊かになる」とはどういうことかを探っていく。それは単に「便利で快適なものを持つこと」だけではなく、使うたびに温かさを感じることや、自分や誰かの思いが込められたものに触れることで得られる精神的な満足感や心の豊かさを得られることでもある。

本題材では、日常的に使う「スプーン」を題材に、生活とデザインの関わりを多角的に考えること

をねらいとする。

本題材において「誰かを想ってつくる」という経験を通し、デザインの社会的な役割について理解するとともに、将来、農業高校の生徒が、誰かのニーズに応じて商品を生み出し、人々の暮らしを支えるものづくりへの意識を育むことにつながると考えられる。

(2) 生徒観

本授業は、環境工学科と生活科学科の2クラスによる合同授業として実施される。構成は環境工学科生徒7名(男子)、生活科学科生徒5名(女子)の計12名である。

1学期では、絵画・彫刻の領域において平面作品の制作を行っており、本題材では高校入学後初めての立体作品となる。平面表現に比べ、立体的に形を捉えたり構造を考えたりする経験がこれまで少なかったため、形を空間的にイメージしながら制作を進めることに不安を感じる生徒も見られる。一方で、中学校以前に木材を扱った作品制作の経験がある生徒もおり、素材への抵抗感は少ないと考えられる。

発想をする場面では、与えられた課題に対してすぐに多くのアイデアを出すことは得意ではなく、自分の思いや考えを言葉にすることに時間がかかる傾向がある。

また、制作の見通しを立てたり、手順を整理したりすることが苦手な生徒が多い。

(3) 指導観

導入では、「生活を豊かにするとはどういうことか」を生徒同士で話し合わせ、使いやすさや機能性に加え、心地よさや美しさ、愛着といった精神的な豊かさにも目を向けさせる。そのうえで、自分の思いや使う人を想定したデザイン案を構想させる。また、具体的な使用場面を想定させる間いかけをすることにより、少しずつ自分の中にあるイメージを具体的な形にしていけるよう促す。さらに、デザイン案を平面で描かせるだけでなく、粘土で模型を作らせたりしながら考えさせることによって、自身の思いは持っていてもなかなか形に表すことができない生徒が、感覚的に形に表すことができるようになる。デザイン案を複数考えることを前提とし、最初に構想した案を選ぶことも「つくりたい」という意欲の表れとして尊重する。生徒一人一人の発想や思いを大切にし、自分の中にある「つくりたい理由」を言葉にできるよう促す。

制作段階では、効率よく計画的に制作を進めることが苦手な生徒が多いため、制作工程を段階的に示すこととする。また、制作過程の写真記録を撮ったり、作品の自己評価をしたりすることを通して、作ろうとしている形が使用者のことを考えたものになっているか、生徒同士で考えさせることにより、表現の意図を明確にしていく。

完成後の相互鑑賞では、作品の使いやすさや美しさ、生活の中でどのように役立ち、価値をもたらすかについて意見を交わし、「生活を豊かにするデザインとは何か」という問いを自分の言葉で捉え直す機会とする。

学習活動全体を通し、使用者を具体的にイメージさせる声かけや、日常生活に潜む小さな不便を見つけ出す仕掛けを取り入れることで、デザインの社会的な役割や、人々の暮らしを支えるものづくりについて意識させる。

6 題材の目標

(1) 「知識及び技能」に関する題材の目標

- ・形や色彩、材料などの性質や、それらが感情にもたらす効果、造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風、様式などで捉えることを理解する。〔共通事項〕
- ・意図に応じて材料や用具の特性を生かすとともに、表現方法を創意工夫し、目的や計画を基に創造的に表す。〔A表現〕(2)イ)

(2) 「思考力、判断力、表現力等」に関する題材の目標

- ・目的や条件、美しさなどを考え、主題を生成し、スプーンの機能や表現形式の特性などについて考え、創造的な表現の構想を練る。〔A表現〕(2)ア)
- ・目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深める。〔B鑑賞(1)ア(イ)〕

(3) 「学びに向かう力、人間性等」に関する題材の目標

- ・主体的にスプーンの目的や条件、美しさなどを基にした表現の創造活動に取り組もうとする。
- ・主体的に作品の目的や機能との調和のとれた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の表したい意図などについて考え、見方や感じ方を深める鑑賞の創造活動に取り組もうとする。

7 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」
<p>知形や色彩、材料などの性質や、それらが感情にもたらす効果、造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風、様式などで捉えることを理解している。</p> <p>技意図に応じて材料や用具の特性を生かすとともに、表現方法を創意工夫し、目的や計画を基に創造的に表している。</p>	<p>発目的や条件、美しさなどを考え、主題を生成し、スプーンの機能や効果、表現形式の特性などについて考え、創造的な表現の構想を練っている。</p> <p>鑑目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めている。</p>	<p>態表主体的にスプーンの目的や条件、美しさなどを基にした表現の創造活動に取り組もうとしている。</p> <p>態鑑主体的に作品の目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の表したい表現の意図などについて考え、見方や感じ方を深める鑑賞の創造活動に取り組もうとしている。</p>

8 指導と評価の計画

学習のねらい・学習活動	知・技	思	態	評価方法・留意点等
<p>1 作品の鑑賞（2時間）</p> <p>●目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な工夫などについて考え、見方や感じ方を深める。</p> <p>・年代別に考えられる、生活を豊かにするスプーン製品を鑑賞し、その表現の意図と工夫について考える。</p> <p>●造形の要素の働きや、全体のイメージや作風などで捉えることについて理解する。</p> <p>・スプーン製品に見られる表現の意図と工夫などから、形や色彩、材料や光の性質や、それらが感情にもたらす効果、造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風、様式などで捉えることを理解する。</p>	<p>知</p> <p>↓</p>	<p>鑑</p> <p>↓</p> <p>鑑</p>	<p>態鑑</p> <p>↓</p> <p>態鑑</p>	<p>鑑 態鑑 年代別に考えられる、生活を豊かにするスプーン製品を鑑賞し、その表現の意図と工夫について考えたりすることができているかどうかと、学習に取り組む態度を見取る。【活動の様子】</p> <p>鑑 スプーン製品を鑑賞し、目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めているかどうかを評価する。【活動の様子、ワークシート】</p> <p>態鑑 主体的に目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考えようとしたりするなどの学習に取り組む態度を評価する。【活動の様子、ワークシート】</p> <p>知 鑑賞の学習活動を通して、スプーン製品に見られる表現の意図と工夫などから、造形の要素の働きや、全体のイメージや作風で捉えることを理解しているかを見取る。理解していない生徒に対して、形や材料、それらが感情にもたらす効果などに着目させて理解できるように個別の声掛けを行うなどの指導を行う。【ワークシート、発言の内容】</p>
<p>2 発想や構想（1時間）</p> <p>●主題を生成する。</p> <p>・使う対象、その目的や条件、美しさなどを考え、主題を生成する。</p>		<p>発</p> <p>↓</p>	<p>態表</p> <p>↓</p>	<p>発使う対象、その目的や条件、美しさなどを考え、主題を生成できているかどうかを見取り、主題を生成できていない生徒に、人によって異なるスプーンの目的から感じ取ったことはないか声を掛けるなどの</p>

<p>●主題を基に構想を練る。</p> <p>・生成した主題を基に、形の工夫や持ちやすさ、使いやすさ、木の素材感の生かし方などについて考え、ワークシートに整理したり、アイデアスケッチを描いたりして創造的な表現の構想を練る。</p>			<p>指導を行う。【活動中の発言、活動の様子】</p> <p>態表 主題の生成について意欲的に取り組めていない生徒を見取り、目的や条件、美しさ、自己や他者が生活の中で感じる思いを起こさせたりするなどの指導を行う。</p> <p>【活動の様子、ワークシート】</p> <p>発 構想がまとまらない生徒を中心に見取り、できていない生徒に対して、再度主題を見直させたり、造形の要素の効果と主題の関係について考えさせたり、主題に基づいた全体のイメージを捉えさせたりするなどの指導を行う。【ワークシート(アイデアスケッチ)】</p> <p>態表 構想について意欲的に取り組めていない生徒を見取り、目的や条件、美しさ、自己や他者が生活の中で感じる思いを再度思い起こさせたり、造形の要素が感情にもたらす効果や、全体のイメージなどの造形的な視点に立って考えさせたりするなどの指導を行う。【活動の様子、ワークシート(アイデアスケッチ)】</p> <p>発 主題を生成し、スプーンの機能や表現形式の特性などについて考え、創造的な表現の構想を練っているかどうかを暫定的に評価し、第三次(3. 制作)で再度評価を行う。【ワークシート(アイデアスケッチ)】</p> <p>態表 主体的に発想や構想の活動に取り組み、造形の要素の働きや、全体のイメージや作風などで捉えることを理解しようとし、生成した主題をよりよく表すために創造的に構想を練ろうとする態度を評価する。【活動の様子、ワークシート(アイデアスケッチ)】</p>
		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">発</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">態表</div> </div>	

<p>3 制作 (10 時間)</p> <p>●発想や構想したことを基に創造的に表す。</p> <p>・発想や構想をしたことに応じて材料や用具の特性を生かすとともに、表現方法を創意工夫し、目的や計画を基に創造的に表す。また、制作の途中で他者の作品を見たり、生活の豊かさについて改めて考え表現の意図を記述したりすることにより、表したいものを明確にしていくなどしながら作品を完成させる。</p>	<p>技</p> <p>↓</p> <p>知・技</p>	<p>発</p> <p>↓</p> <p>発</p>	<p>態表</p> <p>↓</p> <p>態表</p>	<p>技 態表 発想や構想をしたことなどを基に、意図に応じて材料や用具の特性を生かしたり、表現方法を創意工夫したりして表しているかどうかや、意欲的に主題を追求しているかなどの態度を見取る。実現できていない生徒に対して、アイデアスケッチを見直させたり、表現の意図と材料や用具の特性とを関連させて再考させたりするなどの指導を行う。【制作途中の作品写真、活動の様子】</p> <p>知・技 作品やワークシートから材料や用具の特性の生かし方、表現方法の創意工夫、主題を追求して表しているかなどを見取るとともに、造形の要素の働きや、全体のイメージや作風などで捉えることを理解しているかを併せて見取り、知と技を知・技として一体的に評価する。【作品、ワークシート、アイデアスケッチ】</p> <p>発 主題の変化や発想や構想を再度見取り、評価する。【作品】</p> <p>態表 主体的に制作に取り組み、造形の要素の働きや全体のイメージや作風などで捉えることを理解しようとし、意図に応じて材料や用具の特性を生かすとともに、表現方法を創意工夫し、主題を追求して創造的に表そうとしている態度を評価する。【活動の様子、制作途中の作品写真、ワークシート】</p>
<p>4 鑑賞 (2 時間)</p> <p>●美術作品や生徒作品を鑑賞し、見方や感じ方を深める。</p> <p>・お互いの完成した作品を鑑賞</p>	<p>知</p> <p>↓</p> <p>知</p>	<p>鑑</p> <p>↓</p> <p>鑑</p>	<p>態鑑</p> <p>↓</p> <p>態鑑</p>	<p>鑑 態鑑 作品の目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めて</p>

<p>し、作品から感じたことや考えたことなどから根拠をもって交流を行う。</p> <p>本時（内1時間）</p> <p>・様々な椅子を鑑賞し、その作品の意図や創造的な工夫などを捉え、「生活が豊かになる」というテーマについて、表現の学習活動で感じたことを関連させて考え、見方や感じ方を深める。</p>		<p style="text-align: center;">態表</p>	<p>いるかどうかと、学習に取り組む態度とを見取る。できていない生徒に対して主題から作品を見つめさせたり、作者の目的や機能、美しさについて考えさせたりするなどの指導を行う。【発言の内容、ワークシート、活動の様子】</p> <p>態鑑 主体的に他者の作品や様々な椅子を鑑賞して、造形の要素の働きや、全体のイメージや作風などで捉えることを理解しようとし、目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取ろうとしたり、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考えようとしたりしているかを評価する。【活動の様子、ワークシート】</p>
<p>〈授業外：題材の終了後〉</p>	<p style="text-align: center;">知・技</p> <p style="text-align: center;">鑑</p> <p style="text-align: center;">発</p>		<p>知・技 完成作品や発想や構想、鑑賞のワークシートなどから知・技の評価を再確認し、必要に応じて修正する。【完成作品、ワークシート、アイデアスケッチ】</p> <p>鑑 目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考えて、見方や感じ方を深められているかを見取り評価する。【ワークシート】</p> <p>発 発想や構想の段階におけるワークシート等を完成作品と併せて主題の変化や制作計画などを再度見取り、必要に応じて修正する。【完成作品、ワークシート、アイデアスケッチ】</p>

※「指導と評価の計画」における記号等の表記は次の通りである。

-  は、授業の中で評価規準を通して、生徒の学習状況を見取り、生徒の学習の改善や、教師の指導の改善につなげるために用いる「題材の評価規準」を示す。
-  は、題材の観点別学習状況の評価の総括に用いる「題材の評価規準」（授業内での評価を再確認するための評価も含む）を示す。ここでの評価が最終的に判定の総括にも用いられることになる。

9 本時の展開

(1) 本時の目標

- ・目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深める。

(2) 準備物

- ・作品
- ・ワークシート
- ・ノートパソコン
- ・筆記用具

(3) 学習の展開

	学習活動	指導上の留意事項	評価規準 (評価方法)
導入 (5分)	<p>○身の回りの椅子の写真を見て、「なぜ、様々な種類の椅子があるのか」という問いについて考える。</p> <p>○本時の目標を確認する。</p>	<p>○学校や家庭、公共の場など、使う場面によって椅子の役割が違うことに気付かせる。</p>	
<p>本時の目標:「デザインは何のためにあるのか」について、作品に込められた意図と工夫から考え、見方や感じ方を深める。</p>			
展開 (40分)	<p>○複数の椅子の写真から①～③のテーマに合う椅子を選び、理由を考える。</p> <p>①世界で最も高価な椅子</p> <p>②グッドデザイン賞を受賞した椅子</p> <p>③「プラトーネ」という作品名の椅子</p> <p>○「なぜ、様々な種類の椅子があるのか」という問いについて再度考える。</p> <p>・スプーンも使う用途や使い勝手に合わせて形を考え、使う人の好みや性格などに合わせてデザインを考えたことを思い出す。</p>	<p>○この椅子にどのような時に座るのか、そして実際に座った際に、どのような座り心地がするのか、座った人がどのような気持ちになるのか等について形・素材・色・大きさ・使いやすさなどに注目して考えるように促す。</p>	<p>鑑主主体的に他者の作品や様々な椅子を鑑賞して、造形の要素の働きや、全体のイメージや作風などで捉えることを理解しようとし、目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取ろうとしたり、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考えようとしていたりしている。 (活動の様子、ワークシート)</p>

	<p>○デザインが「生活を豊かにする」とは、どういうことかについて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が生活の豊かさを感じる時は、どのような時か？ ・自分の生活が豊かになると感じる椅子のデザインとはどのようなものか？ ・想定したデザインの工夫や魅力をワークシートへ記入する。 ・考えた椅子について作品の工夫や自身が豊かさを感じる点について交流する。 	<p>○いつ、どこで、どのように使うとどのような気持ちになるのかについて考えさせる。</p> <p>○発想したことを絵に表すことが苦手な生徒もいるため、粘土で造形・鉛筆でスケッチどちらの表現にするか生徒に自由に選択させる。</p> <p>○一人一人、豊かさを感じる要因が違うことについて気付かせる。</p>	
<p>まとめ (5分)</p>	<p>○交流を通して、気づいたことを全体で共有し、「生活を豊かにするデザインとは何か」について自分の考えをまとめる。</p>	<p>○デザインをする際には、「使う人を想って形にする」という視点で考えたことを思い出させる。</p>	