

## HIBIZAKI SURVIVAL PROJECTS

～美術編～

## 本題材で育成する資質・能力

(教科) 思考力・判断力, (学校) 表現力, コミュニケーション能力, 主体性

- 1 日時 令和2年9月18日(金) 13:00～13:50
- 2 学年 第2学年1組 (男子16名 女子16名 合計32名)
- 3 場所 新館2F 2年1組教室
- 4 題材について

## ○ 教材観

本題材は、本校が今年度総合的な学習の時間で取り組んでいる「HIBIZAKI SURVIVAL PROJECTS～みんなで何が何でも生き伸びろ！！～」と関連して行う。HIBIZAKI SURVIVAL PROJECTSとは、南海トラフ巨大地震についての知識を深め、災害が発生した際に自分たちはどうすればよいのか探っていくプロジェクトである。全校生徒が協力し、最終的には本校に避難所を開設する時どのようにするのか考えるところまで行う。

本題材では、避難所で使用する案内標示の制作を通して、使う人の立場に立って、分かりやすさと美しさの調和を考える発想や構想に関する能力を育む。避難所にはさまざまな年齢・性別・国・心身の状態の人々が集まると想定される。誰にとっても見やすく分かりやすい案内標示を制作し、実際に市内の避難所開設に役立ててもらうべく、尾道市の防災課へ提案する。内閣府防災担当が発表している「避難所運営ガイドライン」には、「被災者の健康を維持するために避難所の質の向上を目指す」と示されている。生活の中で光る美術の力を生徒たちが実感できる取り組みとしたい。

## ○ 生徒観

本学級の生徒は、アンケートで次のように答えている。

美術の授業に満足しています。	肯定的回答100%
授業では、自分の考えを積極的に伝えています。	肯定的回答67%
授業では、友だちと話合うなどして、自分の考えを深めたり、広げたりしています。	肯定的回答93%

以上の結果から、美術に対する意欲が非常に高い。表現活動・鑑賞の活動ともに積極的である。しかし、自分の考えを伝えることに、やや消極的な面を持っている。個人での活動に比べて班活動では、意見を交流することができており、話し合い活動も活発である。

本題材では、使用する人の立場や状況をイメージし、ヒントを基にしてベストなデザインを導き出す活動を行う。少人数班での話し合いや、昨年度より特別活動に於いて継続して行っている学級全体での話し合いからデザインを決定していく活動を通して、自分の考えを深めたり、広げたりできることを期待している。

## ○ 指導観

指導に当たっては、視覚伝達デザインが生活にもたらす伝達の効果と心への影響について気づかせていく。第1学年での既習事項である色相環やトーンを使って状況に相応しい色を選択したり、さまざまな角度から物事を見てデザインを決定したりする活動を通して、視覚伝達デザインには必ずそれを受け取る相手が存在することを意識させる。生活や社会の中にあるデザインには、目的や機能との調和がとれた美しさがあることも実感させていく。

## 5 学校が育成を目指す資質・能力

本校が教育課程全体を通じて育成を目指す資質・能力は、「表現力、コミュニケーション能力、主体性」である。この目指す資質・能力を育成するためには、各教科・領域等の授業における「展開場面」において、生徒が主体的に活動している時間の質と量を高めることが重要である。更に、生徒が主体的に活動するためには、「強い問題意識と達成欲求を抱かせる課題設定」が不可欠であると考え、研究を重ねている。

本題材においても、本校では「強い問題意識と達成欲求を抱かせる課題設定」を行い、少人数班で考えを何度も練り直させ、思考したことをミニホワイトボードに表現した後全体へ発表させるスタイルをとっている。

資質・能力	知識・スキル			意欲・態度	
	表現力・コミュニケーション能力			主体性	
レベル1	授業の展開の場面で (ミニホワイトボード等を使用して)	(話す speak) ○自分の考えや意見を、自分のことばで表現することができる。	(聞く) ○相づちを打ちながら、途中で口をはさまず、きくことができる。	(やりとり) ○話を聞いて質問することができる。	○課題に対して、自分の考えを持ち、取り組もうとしている。
レベル2		(話す tell) ○自分の考えや意見を根拠を挙げて、相手を意識しながら、適切な方法で表現することができる。	(聴く) ○相手の話の組み立てや構造を考え、話の意図や要点を整理しながらきくことができる。	(やりとり) ○話を聞いて、内容を深めるために質問ができる。	○課題に対して、自分の考えを持ち、自ら進んで取り組もうとしている。
レベル3		(話す talk) ○自分の考えや意見を、根拠を挙げて分かりやすくまとめ、目的や場に応じて、適切な方法で論理的に表現することができる。	(訊く) ○相手の考えについて、根拠の信頼性を判断しながらきき、話された内容と自分の意見をふまえて共通点や疑問点を明確にし、相手にたずねることができる。	(やりとり) ○話を聞いて質問をした後に、自分の意見を述べ、内容をさらに深めることができる。	○自ら課題を見つけ、自分の考えを持ち、よりよい方法を選択し、自ら進んで取り組もうとしている。
レベル4		自らが司会をして、少数意見を尊重しながら、臨機応変に対応し、話し合い活動ができる。			

## 6 題材の目標

- 案内標示の制作を通して、使う人の立場に立ち、分かりやすさと美しさの調和を考えられる。

## 7 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
・案内標示の作成を通して、視覚伝達デザインの役割について理解しようとする。	・適切な大きさや色、デザインを考え、誰にとっても分かりやすい案内標示の構想を練ることができる。	・形や色彩が感情にもたらす効果を理解しながら、美しく分かりやすいデザインをつくりだすことができる。	・美術が生活や社会にもたらす働きについて理解や見方を深めている。

8 指導計画（全4時間）

過程	次	学習内容（時数）	観 点				評 価	
			関意	発想	技能	鑑賞	評価規準	資質・能力（評価方法）
課題の設定	1	ベストな大きさと色を考えよう。 （1時間）	○	◎			・視覚伝達デザインの役割について理解しようとする。 ・適切な大きさや色を考え、誰にとっても分かりやすい案内標示の構想を練ることができる。	【主体性】（ワークシート） 【コミュニケーション能力】（話し合い） 【思考力・判断力】（ワークシート）
<b>単元を貫く問い（探求課題の萌芽）</b> 日比中が避難所に！みんなの助けになるベストな案内表示をつくりだせ！								
情報収集・整理・分析	2	ベストなデザインを考えよう。 （1時間） 【本時1／1】		○		○	・適切なデザインを考え、誰にとっても分かりやすい案内標示の構想を練ることができる。 ・形が感情にもたらす効果を理解しながら、美しく分かりやすいデザインをつくりだすことができる。	【表現力】（ワークシート、作品） 【コミュニケーション能力】（話し合い） 【思考力・判断力】（ワークシート）
	3	よりよいデザインを求めてクラスで話し合おう。 （1時間）				○	・美術が生活や社会にもたらす働きについて理解や見方を深めている。	【コミュニケーション能力】（話し合い）
まとめ・振り返り	4	PCで案内標示をつくらう。 （1時間）	○		○	○	・案内標示の制作を通して、美しく分かりやすいデザインをつくりだすことができる。	【表現力】（作品）
<b>単元を貫く問いの終結</b> 相手の状況を常にイメージすることで、みんなに伝わるデザインをつくることができる。								

9 本時の展開

(1) 本時の目標

○みんなの助けになる案内標示のデザインを考えられる。(発想や構想の能力)

(2) 本時の評価規準

- ・案内標示の作成を通して、視覚伝達デザインの役割について理解しようとする。(美術への関心・意欲・態度)
- ・誰にとっても分かりやすい案内標示のデザインの構想を練ることができる。(発想や構想の能力)

(3) 準備物

- ・テレビモニター，PC
- ・ワークシート
- ・ホワイトボード（少人数班用×8枚，教師用×1枚）
- ・さまざまな形に切った画用紙
- ・マスキングテープ

(4) 学習の流れ (2時間目/全4時間)

学習活動	指導上の留意事項 (◇) (◆「努力を要する」状況と判断した生徒への指導の手だて)	評価規準〔観点〕 ★資質・能力(評価方法)
<b>1 既習事項の確認 [2分]</b>		
<div data-bbox="55 342 124 409" style="border: 1px solid red; padding: 2px;">導入の工夫</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前回の授業を振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 前回決定した案内標示の大きさと色を確認する。避難所を利用する人のことを想像させる。(年齢・性別・国・心身の状態)</li> <li>◇ 前回予告した通り、今回は案内標示のデザインを考えると伝える。</li> <li>◇ ワークシートを配布する。</li> </ul>	
<b>2 導入 [10分]</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 何の案内標示か当てる。</li> <li>・ ピクトグラムに共通する特徴を考え、ワークシートに記入する。</li> <li>・ 意見を発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ テレビモニターを使って、クイズ「何をあらわしているでしょう？」を2問行う。</li> <li>◇ これらの案内標示は「ピクトグラム」と呼ばれていることを伝える。</li> <li>◇ クイズ以外にいくつかのピクトグラムを見せ、共通点を考えさせる。</li> <li>◆ 形に注目するよう伝える。</li> <li>◇ なぜその共通点があるのか考えさせる。</li> <li>◇ 意見を板書しておく。</li> </ul>	
<b>3 本時の課題を設定する。[7分]</b>		
日比中が避難所に！みんなの助けになるベストな案内表示をつくりだせ！		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>【学習課題】</b> みんなの助けになる案内標示のデザインを考えよう。                 </div>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 生徒が発表した「ピクトグラムに共通すること」を条件として学習課題を進める。</li> </ul>		
<b>4 ねらいを確認する。[1分]</b>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <b>【ねらい】</b> 誰にとっても分かりやすい案内標示の構想を練ることができる。                 </div>		
<b>5 情報を整理・分析し、課題解決をする。[15分]</b>		
<div data-bbox="55 1832 124 1899" style="border: 1px solid red; padding: 2px;">小グループの活用</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ワークシートに自分が担当するピクトグラムのアイデアスケッチをする。</li> <li>・ 個人で考えたものを基に、少人数班で交流しながら、考えをまとめる。</li> <li>・ ホワイトボードを黒板に掲示する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ クラスで4つのピクトグラム(受付・ごはん・飲み水・ゴミ捨て場)を作ることを伝える。(少人数班は8班)</li> <li>◇ 今日作ったデザインを基にPCでピクトグラムを仕上げることを伝える。</li> <li>◇ 思考セットを配布する。</li> <li>◇ ホワイトボードをキャンバスとして、画用紙やヒモを使い、単純化して考えさせる。</li> <li>◇ 実際に例を作ってみせる。</li> <li>◆ 積み木のように形を組み合わせてみるよう伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 視覚伝達デザインの役割について理解しようとする。〔美術への関心・意欲・態度〕</li> <li>・ 適切な大きさや色を考え、誰にとっても分かりやすい案内標示の構想を練ることができる。〔発想や構想の能力〕</li> </ul> <p>★主体性(ワークシート) ★コミュニケーション能力(話し合い) ★思考力・判断力(ワークシート)</p>



6 課題解決について発表をする。[10分]		
<ul style="list-style-type: none"><li>・班ごとに「どういう考えで」「何を」現しているか発表する。</li><li>・他の班の意見を聞いてワークシートのチェック欄に記入する。</li></ul>	<p>◇条件にしている「ピクトグラムに共通すること」が当てはまるか考えさせる。</p> <p>◆どの年齢・性別・国・心身の状態の人が見ても分かるピクトグラムになっているか考えさせる。</p>	
<p>予測される生徒の考え</p> <p>A評価 ごはんを現す器を、どの国の人でも分かるようなデザインにしました。また、箸をデザインしようとする単純な2本線になってしまい分かりにくいので、フォークとナイフを配置しました。</p> <p>B評価 避難所ではおにぎりが配布されることが多いので三角にしました。おにぎりだとわかりやすくするために、真ん中に梅干しをイメージした丸をいれました。</p>		
<ul style="list-style-type: none"><li>・質問や意見を発表する。</li></ul>	<p>◇選んだ理由を整理できるよう振り返る。</p>	
7 本時を振り返り、次時につなげる。[5分]		
<p>○振り返りを書く。</p>	<p>◇次回、クラスの話合いで案内標示のデザインを決定することをアナウンスする。</p>	
<p>生徒の振り返りの例</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・シンプルな形の組み合わせで作ったピクトグラムは、遠くからでもひと目で何を現しているか分かりやすく、いろいろな状況の人に伝わりやすいと思った。</li><li>・自分が最初に考えたデザインは、日本文化を知っている人にしか分からないので、観光などで来ている外国の人にも伝わるようなデザインを考えた。</li></ul>		

ねらいに対する評価規準を示すルーブリック（パフォーマンス評価）

尺度（評点・レベル）	記述語
A（理想的）	避難所を利用する人々のことを想像し、相手の立場に立ってピクトグラムをデザインできる。また、視覚伝達機能と美しさを兼ね備えたデザインを意識することができる。
B（合格）	避難所を利用する人々のことを想像し、相手の立場に立ってピクトグラムをデザインできる。
C（乗り越えさせたい実態）	相手の立場に立ってデザインを考える必要があるとわかる。

(5) 板書計画

<b>題材名</b>	HIBIZAKI SURVIVAL PROJECTS ～美術編～	ホワイトボード	ホワイトボード	ホワイトボード	ホワイトボード
<b>学習課題</b>	みんなの助けになる ベストな案内標示をつくりだせ！	ホワイトボード	ホワイトボード	ホワイトボード	ホワイトボード
<b>ねらい</b>	誰にとっても分かりやすい 案内標示の構想を練ることができる。				