

美術科学習指導案（2年1組）

1 題材 おもてなし cubes

2 題材設定の理由

(1) 教材観

①学習内容：学習指導要領上の位置付け

〔知識及び技能〕

共(1)ア 形や色彩、材料、光などの性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解すること。

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

A(2)ア(ア)材料や用具の特性を生かし、意図に応じて自分の表現方法を追求して創造的に表すこと。

〔思考力、判断力、表現力等〕

A(1)イ(ウ)使う目的や条件などを基に、使用する者の立場、社会との関わり、機知やユーモアなどから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を総合的に考え、表現の構想を練ること。

B(1)イ(ア)身近な環境の中に見られる造形的な美しさなどを感じ取り、安らぎや自然との共生などの視点から生活や社会を美しく豊かにする美術の働きについて考えるなどして、見方や感じ方を深めること。

②題材の価値

本題材「おもてなし cubes」では、2020年東京オリンピック選手村の空間デザインを依頼された日本人のひとりとしての視点から、それぞれが考えたおもてなしをイメージした選手村の一室を様々な素材を使って立体作品として制作する。設定した主題をよりよく表現するために素材を試す活動を取り入れ、自らの思いや願いを込めて制作に取り組めるようにしていく。中心となる考えをもちながら、主題を含めて素材と自己と他者と世界との対話活動から、新たな価値を獲得しアイデアを創造する力を高めることができる。また、毎時間ワークシート及び画像でポートフォリオを作成していくことで、本時で感じた不具合や新たな気づきを次時に活かしていける力が高めることができる。

③題材の系統性

- ・第1学年に実施した題材「色相パズル」の場面において、形や色彩、材料、光などの性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解しながら創造的に作品に表現してきた。
- ・第3学年に実施する題材「木彫時計」の場面において、思いや願いを込めた表現方法を工夫し、色や形を意識しながら創造的に木彫時計を表現することにつながる。

(2) 生徒観（男子17名、女子17名 計34名）

①既習の学習内容や活動

- ・第1学年に実施した題材「平面構成」の場面において、構成美の要素を生かした表現方法を工夫し、色や形を意識しながら創造的に作品に表現した。

②本題材に関わる生徒の実態

- ・知識及び技能について、「自分がつくりたいイメージを膨らませたり、表現方法を工夫したりすることが好きですか」という質問に対し、「どちらかといえば嫌い」「嫌い」とおよそ32%の生徒が表現方法の工夫に悩んだまま制作している。iPadを一人1台活用させることで調べ学習やアイデアを膨らましやすくさせたい。また、制作途中の作品を定期的にワークシートやデジタル機器で記録し、時間が経過しても自己の制作過程や気づきを振り返れるようにすることで、感じられた課題を基に本時の制作活動に活かしていけるようにしたい。
- ・思考力・判断力・表現力等について、「題材から思いや願いを込めて主題を考えたり、鑑賞を通して美術と世界とのつながりを考えたりすることが好きですか」という質問に対し、「どちらかといえば嫌い」「嫌い」とおよそ73%の生徒が考えることに苦手意識をもったまま制作している。素材と自己、自己と他者、作品と自己、世界と自己などの対話活動（試しの活動・制作・中間発表会など）の時間を設けることにより、豊かな発想・構想を膨らませたり、制作を

見直したりできるようにしたい。

- 主体的に学習に取り組む態度について、「作品を制作したり、身の周りの美しいものを生活に取り入れたりすることが好きですか」という質問に対し、「どちらかといえば嫌い」「嫌い」とおよそ25%が美術と社会とのつながりを意識しないまま制作している。ポートフォリオと対話活動だけに頼るのではなく、より個々に応じた支援を行っていきたい。さらに、試行錯誤しながらよりよくなっていく作品に愛着をもったり、達成感を味わわせたりすることができるようにしたい。

(3) 指導観

- 題材との出会いから「おもてなし cubes」を創造しやすくするために、自らが住む日本のよさを想起させ、ICTを活用し担当した国の特長とおもてなしの心を組み合わせながらアイデアスケッチに描かせる。
- 制作の柱となる中心となる考えをもたせるために、こうもてなしたいと考える選手村を思い浮かばせながら思いや願いを込めた主題設定をさせる。
- 素材の特性を知り、作品がよりよくなる表現方法に生かしていけるように、試しの活動に取り組ませる。
- 本時の制作開始時に前時の取り組みを振り返りスムーズに活動に入れるように、ポートフォリオを活用させる。
- 豊かな発想・構想を膨らませるために、自分の席にとらわれずに活動したい好きな場を設けたり、他者との対話活動などの環境を整えたりする。
- 題材の価値に迫るために、「おもてなし cubes」の外壁をオリンピックカラー（赤・黒・青・黄・緑）で着彩させ統一感をもたせる。
- 安全に制作活動に取り組めるように、道具の管理は徹底し、整理整頓を心掛けさせる。
- 作品のよさを味わい身の回りにある美しいものに関心をもたせるために、作品に込められた作者の思いや願いを読み取る鑑賞活動を取り入れ、お互いのよさに気付かせる。

3 題材の目標

日本と世界についての見方や感じ方を深めるとともに、表現方法を工夫することで自らの思いや願いを込め、形や色彩などを意識しながら創造的に選手村を表現することができる。

4 指導計画（別紙参照）

5 本時の展開 (3/11)

(1) 目 標 日本と世界が共存する「おもてなし cubes」を創造し、おもてなしの心を意識するとともに、空間デザインの発想・構想を広げることができる。

(2) 展 開

学習活動と予想される生徒の反応	指導上の留意点及び支援・評価
<p>1 本時の課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> アイデアスケッチは難しそうだな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○試しの活動からより具体的に主題の迫るため、アイデアスケッチをすることを伝える。
<p>課題：おもてなしの心をアイデアスケッチで表現しよう</p>	
<p>2 iPadを使用してアイデアスケッチを描く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○日本と担当した国の両視点からおもてなしの心を考え、両極端な表現から、本当に描きたい空間デザインを模索する。 <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・本当のおもてなしって何だろう。 ・applepencilを使うのは楽しみだな。 ・しっかり手順を覚えたいな。 ・何度も描いたり着色したりできるのは有難いな。 </div> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・そもそも日本らしいデザインってどんなものがあるのだろう。 ・選手をリラックスさせるような一室にしたいな。 ・ここで描いたアイデアスケッチが展開図模型に生かせそうだな。 ・友達のアイディアも知りたいな。 </div> <p>3 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ポートフォリオに本時に気付いたことや感じたことを書き込む。 ・次時の活動が楽しみだな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○豊かな発想・構想を広げやすくするため、iPadを活用させる。 ○何度も描き直したり、配色を変えられたりできるようにするため、iPadを活用させる。 ○よりよい「おもてなしcubes」が発想・構想できるようにするため、「日本」「世界」「形」「色」等の視点から表現可能な工夫を考えさせる。 ○よりよい「おもてなしcubes」制作のため、様々な対話活動を行いながらアイデアスケッチに生かしていけるような言葉かけを行い支援する。 ○次時の制作に生かせるようにするため、iPadの使用上の留意点(左記)やポートフォリオの作成方法をモニターで提示しながら説明する。 ○情報モラルをもって制作がすすめられるように、改めてiPadの使い方を共通理解させる。 ○いつでも振り返りが容易にできるようにさせるため、完成したポートフォリオには個人の学籍番号と日付を入力させる。(例21070521→)2年1組7番の生徒が5月21日に作成したものだということが確認できるようにさせる。 ○制作が広がり過ぎないようにするため、30cm×30cmの中におもてなしの工夫を表現できるように改めて伝える。 ○次時の活動で今回気が付いたことを生かせるように、ポートフォリオに書き込みさせ、保存しておくように伝える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>思い描いた選手村の一室を、形や色彩などを意識しながらアイデアスケッチに描くことができる。</p> <p style="text-align: right;">(ポートフォリオ)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○お互いのよさを感じさせるため、数名のアイデアスケッチをモニターで紹介し、発表させる。 ○次時は、本時で考えたおもてなしの表現の工夫をポートフォリオに描き込んだものを基にして、展開図模型に描くことを伝え、意欲を向上させる。
<p><振り返り></p> <ul style="list-style-type: none"> ・おもてなしの心は様々で、形や色彩など自分らしさを表現していくことが大切なのだな。 	

<p><「思考力、判断力、表現力等」育成のための具体的な手だて></p> <p>(1) ポートフォリオやICTを用いた思考力・判断力・表現力を高める工夫</p> <p>(2) 様々な対話活動を取り入れた発想・構想の工夫</p>
--

指導と評価の計画 美術 2年 題材「おもてなし cubes」 (全11時間計画)

目標	日本と世界が共存する「おもてなしcubes」を創造し、おもてなしの心を意識するとともに、空間デザインの発想・構想を広げることができる。					
評価規準	<p>【知識・技能】 思い描いたオリンピック選手村を、既習した形や色彩などを意識しながら創造的に表現することができる。</p> <p>【思考・判断・表現】 主題に自らの思いや願いを込め、作品がよりよく見える表現方法を考えることができる。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 わたしが住む日本と世界に関心を持ち、意欲的に制作に取り組んだり、作品に込められた作者の思いや願いを読み取り、互いの作品のよさに気づき、作品を味わったりしようとしている。</p>					
過程	時間	目標・課題	学習活動	振り返り	評価項目(方法・観点)	
つかむ	2	<p>◎日本と世界をおもてなしの心で選手村を考え、設定した主題から素材の可能性を模索することができる。</p> <p>おもてなしの視点から主題を設定し、最適な素材と表現方法を見つけよう。</p>	<p>○調べ学習から題材に合った主題設定を行い、中心となる考えをもつ。</p> <p>○試しの活動に取り組む、素材と自己・自己と他者の対話活動から素材の特性を体感する。</p>	<p>☆日本のよさが世界の選手たちに伝わって欲しい。</p> <p>☆各国の特長もさりげなく選手村のデザインに取り入れたいな。</p> <p>☆始めに考えていた素材だとなかなか制作していくのが難しいことが分かった。接着の方法も考えられてよかった。</p> <p>☆切ったり貼り付けたりしていくうちに、もっと面白い表現ができそうだと感じられた。</p>	<p>【思考・判断・表現】</p> <p>おもてなしの視点から、選手村制作のための主題を設定することができる。(ポートフォリオ)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>試しの活動を通して、素材の特性を身体で感じ取り、作品に自らの思いや願いを込め、作品がよりよく見える表現方法を考えることができる。</p> <p>(観察・ポートフォリオ)</p>	
追究する	1(本時)	<p>◎iPadを活用したアイデアスケッチを通して、何度も描き直したり配色を変えられたりすることを体感し、次時の制作の表現方法に生かすことができる。</p> <p>おもてなしの心をアイデアスケッチで表現しよう。</p>	<p>○iPadを使用してアイデアスケッチを描く。</p>	<p>☆iPadで作成したアイデアスケッチは、何度も描き直したり配色を変えられたりすることができ、ポートフォリオは次時の制作の表現方法に生かすこともできる。</p> <p>☆ポートフォリオに記録しておくと同前時につくっていた途中が分かるし、やらなければならない課題もはっきりしてよかった。</p> <p>☆おもてなしの心は様々で、自分らしさを表現していくことが大切なのだ。</p>	<p>【思考・判断・表現】</p> <p>思い描いた選手村の一室を、形や色彩などを意識しながらアイデアスケッチに描くことができる。</p> <p>(ポートフォリオ)</p>	
	7	<p>◎追求した素材から選手村を創造し、展示する時の見え方を意識するとともに、新しい見方や感じ方を深めながら制作に生かすことができる。</p> <p>選手村の展示する時の見え方を考え表現を工夫しよう。</p>	<p>○制作途中の作品を写真として残し、ポートフォリオとして記録する。</p> <p>○前時の活動を生かして、制作を進める。</p>	<p>☆ポートフォリオが増えていくにつれて、作品の成長過程も目に見えて嬉しく思った。</p> <p>☆ワークシートが増えていくにつれて、制作の見通しがもててよかったな。</p> <p>☆振り返りを書くとき今日頑張ったことが残るし、上手いかなかったところを次の時間に集中して取り組めるようになるので、よかったな。</p> <p>☆今までの作り方では無理があったから、これからは違った作り方で作ってみようと思った。</p> <p>☆自らの作品に愛着をもつようになり、完成した時の達成感や満足感を味わうことができた。</p>	<p>【知識・技能】</p> <p>思い描いた選手村を、形や色彩などを意識しながら創造的に表現することができる。(作品)</p> <p>【知識・技能】</p> <p>制作途中の作品を記録し、次時からの制作に生かすことができる。(ポートフォリオ)</p> <p>【知識・技能】</p> <p>おもてなしを意識した選手村に愛着を持ち、美しく完成させることができる。(作品)</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>選手村の展示を考え、表現を工夫することができる。</p> <p>(ポートフォリオ)</p>	
まとめる	1	<p>◎作品に込められた主題やよさを読み取る。</p> <p>作品に込められた作者の思いや願いを読み取ろう。</p>	<p>○友達の作品を鑑賞し、意見交流を行う。</p>	<p>☆友達の作品に込められた主題を見つけるのは楽しかったし、自分の作品に込めた思いや願いを見取ってもらえるのも嬉しかったな。これからも鑑賞する時に役立ちそうだな。</p>	<p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>作品に込められた思いや願いを読み取り、感じたことをワークシートへ書き込むことができる。また、意見交流からお互いのよさを味わうことができる。(鑑賞カード)</p>	