

## 2年 美術 二川をパッケージング！ （地域の魅力を伝える）

### 1 題材構想文

#### 題材目標

- ・形や色、材料などが感情にもたらす効果や造形的な特徴をもとに、地域の魅力を伝えるデザインを創意工夫してパッケージデザインとしてあらわすことができる（知識・技能）
- ・お土産のパッケージの美しさやおもしろさを感じ取ったり、デザインの意図や工夫について考えたりしながら、自分の地域の魅力を伝えるための表現の構想を練ることができる（思考・判断・表現）
- ・創造活動の喜びを味わい、日常の中に相手や目的に合わせたデザインを取り入れることで、自分や周りの人の気持ちや生活を明るく豊かにしようとする（主体的に学習に取り組む態度）

#### 題材について（下線は主なでだて）

本学級の生徒は、美術の学習に意欲的に取り組むことができる。オリジナルの鳥獣人物戯画を描く題材では、部活動をしているところや、家で様子など、現代の自分の生活を動物に置き換え、楽しんで表現する姿が見られた。しかし、自分の考えたことや思いを表す経験は多くあるものの、誰かのために何かを作ったり、目的に合わせて何かをデザインしたりした経験はあまりない。そこで、新型コロナウイルスの影響を受けて困っている観光地の話題をきっかけに、パッケージデザインについて考え、地域の魅力を伝えるという目的をもってデザインをするよさを味わわせたい。そして、美術の学びで自分や周りの人の気持ちに変化が生まれたり、生活や社会が豊かになったりすることを実感させたい。本題材では、地域の魅力を多くの人に伝えることを目的に、お土産袋のパッケージデザインを行う。校区にある二川宿の遺構は市内でも有名な観光地となっているが、新型コロナウイルスの影響により、灯籠まつりや本陣まつりなど、例年、多くの人が訪れるイベントが開催できていない。そこで、カフェや雑貨屋などが地域の人に親しまれている駒屋に、駒屋の商品を入れてプレゼントするためのお土産袋の展示をしたいと、生徒に依頼してもらうことをお願いした。生徒は、来場者の少なくなってしまった駒屋のため、二川の魅力を伝えようと一生懸命にお土産袋のデザインに取り組むだろう。また、それぞれが考える二川の魅力を伝えるため、配色やイラストの構成など、さまざまなデザインの要素の工夫ができる。デザインが与える印象をもとに鑑賞を重ね、話し合うことで、よりよいデザインが生まれていくことが期待できる。更に、展示されたお土産袋を見るために多くの人が駒屋を訪れてくれたら、生徒たちは自分たちも地域の魅力を伝えることで地域の力になれるということを実感できるだろう。

見いだす段階では、全国各地のお土産のパッケージを見せ、デザインのよいところや、それぞれが地域のどんな魅力を伝えようとしているのか考える場を設定する。生徒は県の名産や名所など、自分がもっている知識とパッケージとを結び付けながら鑑賞し、デザインの意図について考えるだろう。そして、二川ならどんなことを伝えられるのかと、自分の住む地域に意識を移していく。まず生徒は動物園や本陣資料館など、地域の名所を取り入れたデザインを思い浮かべると考えられる。そこで、駒屋から駒屋のロゴを入れたお土産袋の展示をしたいという依頼があったことを伝える。生徒は、小さな頃から馴染みのある地域の施設のために、よいデザインを考えたいという思いをもち、二川のよさをアピールするデザインについて追究を始めるだろう。解き明かす段階では、生徒それぞれでデザインのアイデアを考えていくが、平面上のデザインにしか意識が向かない生徒もいると予想される。そこで、同じモチーフを使っている生徒同士で互いの作品を鑑賞する。また、教師がその中で紙袋を切り抜いたり、飾りをつけたりと、3次的に考えているデザインを紹介することで、生徒は同じモチーフでもさまざまな表し方があることに気づいたり、2次元から3次元へとデザインの幅を広げたりする。そして、「どうしたらより二川の魅力が伝わるパッケージになるか」と考え、更に追究を進める。ただ動物園を描くことで動物園のある二川を表していた生徒が、「人が集まって笑顔が増える二川を表すためにこのようなデザインにした」といった自分の考える二川の魅力をアピールしようとする考えをもつことを期待する。かわり合いでは、自分のデザインのコンセプトや、アドバイスが欲しい点について語り合う。生徒は前時に「地域性」「ターゲット」「色合い」「構成」「工夫」などの視点をもとに、自分のデザインをレーダーチャートに当てはめて振り返っている。生徒は互いのレーダーチャートと作品を見合うことで、自分のデザインのよさや、もの足りなさ気づく。そして、教師は「駒屋」を表すロゴを自分の表したいイメージやターゲットに合わせてデザインしている作品の提示を促す。生徒は、ロゴの文字の種類や大きさ、入れ方なども全体のイメージに大きく関わることに気づき、自分のロゴが全体のデザインに調和しているかという視点からデザインを見つめ直す。動きだす段階では、生徒の作品を実際に駒屋に展示し、見てくれた方の感想を伝える場を設定する。生徒たちは、目的に合わせたデザインが自分たちや地域の人たちの日常に彩りを与えることを実感し、こうした美術の力で自分も相手も気持ち明るくなることに気づいていく。そして、今後自分で何かを作る際にも、また誰かに何かを作ったり贈ったりする際にも、学んだことを生かし、日常の中に美しさや楽しさ、豊かさを見いだしていく。

## 2 題材構想図

### 題材前の生徒の姿

地域の歴史や観光地など、二川がもつ魅力について知ってはいるが、多くの人にそのよさを伝えたいという思いをもっている生徒は少ない。また、自分の思いを表す活動には数多く取り組んできたが、誰かのために何かを作ったり、目的に合わせて何かをデザインしたりした経験はあまりない。

### 身につけさせたい3つの力

- 二川の魅力を多くの人に伝えられるパッケージデザインについて問いをもち、追究することができる  
(問いを生む力)
- よりよいデザインを生むために追究し、自分で調べたり試したりしたことや、友達の意見をもとに、自分のデザインを再構築することができる  
(考えを深める力)
- 相手や目的に合わせて何かを作ったり選んだりすることで、自分や周りの人の気持ちを明るくし、生活を豊かにしていこうとする  
(学びを行動に移す力)

避	生徒の思い・考え	力を高めるためのでだて
見 い だ す 段 階	<p>これらのお土産は、地域のどんな特色を表しているのかな① A</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>岡山県は桃太郎伝説で有名だから「きびだんご」なんだね</li> <li>箱も普通の箱と違って桃を割るみたいだね</li> <li>紙袋が富士山の形になっていて、一目で静岡だってわかるね</li> <li>青と白だけですっきりしているね</li> <li>千葉県のお菓子は、名産の落花生の形の箱に入っているね</li> <li>ご当地キャラを使ったボトルは目をひくね</li> </ul>	<p>A:(浸り場:問いを生む力) 地域のよさを伝えるデザインに興味をもてるように、全国各地の名産品やお土産のパッケージを観察する場を設定する</p>
	<p>二川なら、どんな魅力を伝えられるといいかな② B</p> <p>(観光地・施設など)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本陣資料館や駒屋で江戸時代の雰囲気を感じることができるのはすごいよね</li> <li>動物園はなかなか有名だと思うな</li> <li>プラネタリウムをよく見に行ったよ</li> <li>駒屋から依頼が来た！ 二川宿のためによいデザインを考えたいな</li> </ul> <p>(四季の特徴)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>普門寺のもみじはきれいだよね</li> <li>秋のお祭りは毎年盛大だよ</li> </ul>	<p>B:(着火:問いを生む力) よいパッケージを作ろうとする気持ちをもてるように、デザインしたお土産袋を駒屋に展示したいと依頼が来たことを伝える</p>
解 き 明 か す 段 階	<p>【問題】二川の魅力をアピールするデザインにするにはどうすればよいか③④ C</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>大名行列の絵を描いてみたよ</li> <li>動物をたくさん描いて動物園を表現したよ</li> <li>動物たちが着物を着て本陣にいる絵にしたよ</li> <li>同じモチーフを使っても、デザインの切り口はいろいろあるんだね</li> </ul>	<p>C:(着火:考えを深める力) 2次元から3次元へとデザインの幅を広げられるように、3次的に考えている生徒のデザインを取り上げる</p>
	<p>どうしたらより二川の魅力が伝わるデザインになるかな⑤⑥⑦ D ⑧ E</p> <p>(地域性)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>大名行列や本陣の絵があると二川って感じがする(構成)</li> <li>リピテーションの要素を使ってモチーフを配置すると、まとまりのあるデザインになる。そのうちの一つをロゴにしたらおしゃれだね</li> <li>友達と話し合ったら、自分のデザインのよさも、もっと工夫できそうなことも見つけたよ。イメージやターゲットに合わせてロゴのデザインにもこだわると、より魅力的な袋になりそうだね</li> </ul> <p>(色合い)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>二川宿の昔ながらの雰囲気を出すためにちょっと濃い配色にするといいんじゃないかな</li> <li>若者に向けて昔の絵をポップな配色で仕上げよう</li> <li>ロゴもあえてローマ字にしてみたよ</li> </ul> <p>(工夫)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>紙袋のデザインに合わせ取っ手も変えているのがいいね</li> <li>モチーフを単純化しているデザインがおしゃれ</li> <li>トヨッキーがかくれているおもしろい</li> </ul>	<p>D:(浸り場:考えを深める力) 自分のデザインのよさやもの足りなさに気づくために、デザインのポイントをレーダーチャートにあてはめて振り返り、友達と見比べる</p> <p>E:(着火:考えを深める力) 自分の表したいイメージやターゲットに合わせたデザインをするための視点に気づくために、ロゴの入れ方を工夫している生徒のデザインを取り上げる</p>
動 き だ す 段 階	<p>自分の表したいイメージやターゲットに合わせて色や形を工夫できそうだよ。 自分たちの考える二川の魅力を多くの人に知ってもらいたいな⑨⑩ F</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>みんなで駒屋に作品を飾るのが楽しかったよ。置いてみたら、和室の雰囲気に合っていてとても素敵だった</li> <li>作品展示のことを知った家族や親せきの人が見に行ってくれたよ。たくさんほめてくれてうれしかった</li> <li>自分たちのデザインを見て地域の人たちも喜んでくれたんだ。二川のためにもっといろいろ作ってみたいな</li> </ul>	<p>F:(浸り場:学びを行動に移す力) 目的に合わせたデザインが日常に彩りを与えることを実感させるため、駒屋での作品展示を行い、見てくれたかたの感想を伝える</p>

### 未来を創造しようと動き出す生徒の姿

自分たちの住む二川の魅力をもっと伝えたいという気持ちをもつ。また、目的に合わせたデザインを取り入れることで日常に彩りを与え、自分や周りの人の気持ちを明るくしようとする。

### 3 見いだす段階のてだて(浸り場・着火)と生徒 a の問題意識の高まりについて

#### 単元前の生徒の姿

- ・誰かのために何かを作ったり, 目的に合わせて何かをデザインしたりした経験が少ない
- ・美術の学びが自分の生活や社会生活に生かせるという意識はあまりない

題材の導入では, 全国各地のお土産のパッケージを見せ, それぞれのデザインについて観察し, 特徴や表現の仕方について考える場を設けた。(てだてA: 浸り場)。生徒たちはパッケージをじっくりと観察してデザインの意図を探っていた。その後の意見交流により, 地域の名産や名所などが効果的にパッケージに表現されていることに多くの生徒が気づき, 生徒 a は「自分でも作ってみたい」という思いをもち始めた。更に, 生徒たちは, 自分たちの地元である二川のよさについて話し合う中で, 二川が魅力的な街だと再確認していた。そこで, 教師は, 駒屋から「二川の魅力を伝えるお土産袋の展示をしたい」という依頼があったことを伝えた(てだてB: 着火)。生徒たちはふだんからなじみのある地域の施設からの依頼に制作意欲を高め, 「二川の魅力をアピールするデザインにするにはどうすればよいか」という問題意識をもち, 追究を始めた。

### 4 解き明かす段階の2つのてだて(浸り場・着火)の検証

#### (1) 浸り場のてだてについて

#### 見いだす段階での生徒 a の姿

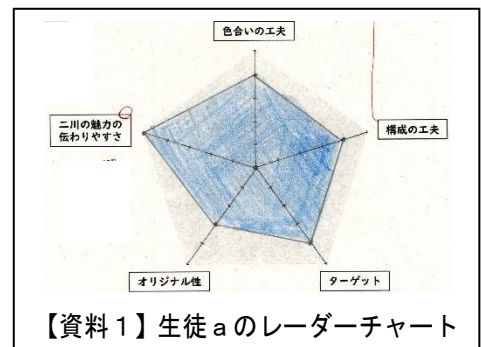
- ・「二川の魅力をアピールするデザインにするにはどうすればよいか」という問題意識をもち, 二川の自然の美しさをお土産袋のデザインに取り入れようとしている
- ・アイデアスケッチとしては, まだ写真で見た風景をそのまま描いている段階だが, 「上手に色を工夫して描くことができた」と振り返っている

#### てだてD (浸り場: 考えを深める力)

- ・自分のデザインのよさやもの足りなさに気づくために, デザインのポイントをレーダーチャートにあてはめて振り返り, 友達と見比べる場を設定する

生徒たちは第3時から実際にお土産袋のデザインを考え始めた。主にタブレットで二川の風景の写真を見たり, のんほいパークや駒屋のホームページを参考にしたりしながら, それぞれが「二川の魅力」だと捉えるものをデザインする様子が見られた。生徒 a は梅田川の美しさが一番の二川の魅力だと考え, 片面には川の風景を, もう片面には駒屋の外観を正面から見た絵を描き始めた。本人の振り返りには「上手に色を工夫してかくことができてよかった」とあるが, 多くの他の生徒と同様にまだ風景やモチーフをそのまま写している状態で, 構成やオリジナル性, 見栄えといった面においては考えが深まっていなかった。しかし, 生徒の作品の中には資料集にある日本の伝統模様を取り入れたり, 既存のキャラクターに江戸時代の服を着せたりするなど, 自分なりの工夫を表しているものもあったため, 自分のデザインをレーダーチャートにあてはめて振り返り, 友達のものとも見比べる場を設定した(てだてD: 浸り場)。生徒たちは客観的に自分の作品を見つめ, 色あい, 構成, ターゲット, オリジナル性, 二川の魅力を伝わりやすさの5観点から, よりよい作品にするために足りないところはどこか, 高めたいところはどこかを考えていた。

生徒 a のレーダーチャートからは, 「オリジナル性」の点において工夫が足りないと感じていることがわかる【資料1】。また, ひとつのモチーフに動物園と駒屋2つの意味をもたせて描いていた生徒 b の作品を鑑賞することで, 魅力を伝えるためのアイデアに気づき, 「ぼくもさんこうにしてみます」と記述した【資料2】。他にも友達のを工夫を取り入れることで自分の表現の幅を広げることができた生徒が多くいたため, てだてDは生徒たちがよりよいデザインを考えるために有効であり, 考えを深める力の高まりが感じられた。



生徒 b の「ぼくもさんこうにしてみます」という記述が、自分の作品を鑑賞した生徒 a の振り返り内容と一致していることが確認できる。

【資料2】生徒 a の振り返り



## (2) 着火のてだてについて

### 教材に浸った生徒 a の姿

- ・自分のデザインをレーダーチャートにあてはめて振り返り、「オリジナル性」の面で工夫が足りないと感じている

### てだて E (着火:考えを深める力)

- ・自分の表したいイメージやターゲットに合わせたデザインをするための視点に気づくために、ロゴの入れ方を工夫している生徒のデザインを提示する

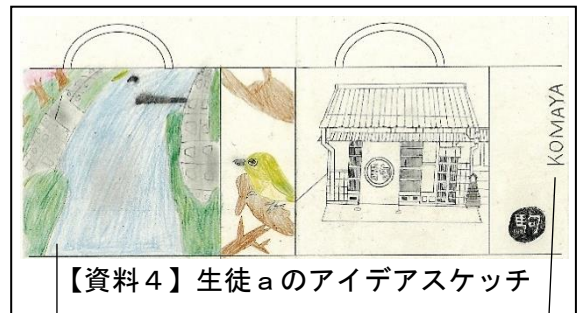


第8時では、デザインをレーダーチャートにあてはめて分析したことをもとに、自分がどんなことを二川の魅力としてとらえ、どんな表現の工夫をしているのかについて話し合った。生徒 a を含め多くの生徒がレーダーチャートの項目をもとに「色合い」「構成」などと自分が表現したい二川の魅力を結び付けて具体的に話すことができた。しかし、「のんほいパーク」や「駒屋」、「岩屋緑地」といった魅力的な場所やものについて語る生徒が多く、そのものがもつ「あたたかさ」や「伝統」、「にぎやかさ」といったイメージについて語る生徒が出てこなかった。そこで、教師は、二川のもつ「和風」というイメージに合わせて駒屋のロゴをひらがなでデザインした生徒 c 【資料3】を指名し、作品の提示を促した(てだてE:着火)。この生徒に続き、同じようにロゴをひらがなで描きこんだ生徒がその理由について「小さい子でも読めるように」と話すので、生徒たちは表現したいイメージやターゲットに合わせたデザインとはどういうことかを考え始めた。この後の制作を経て、



【資料3】生徒cのアイデアスケッチ

生徒 a はアイデアスケッチの段階から少し作品を変化させた。初めは梅田川の水色を色鉛筆で着色していたが、遠くから見たときに色が薄く見えた。これでは川の美しいイメージが伝わらないと画材を絵の具に切り替え、色合いの違う水色を何色も作って塗り始めた。また、駒屋を表すロゴも、初めはローマ字だったものが小さい子にも読んでほしいという思いからひらがなに変化した【資料4・5】。



【資料4】生徒aのアイデアスケッチ

他の生徒も駒屋のおしゃれな雰囲気合うようにと、ロゴの文字をきれいにレタリングして描いたり、二川のにぎやかさを表すために黄色を使ったりと、表現したいイメージに合わせてデザインの工夫をし始めた。多くの生徒が自分のデザインにこだわりをもち、対象を意識して制作に取り組むことで全体的な完成度が高くなっていった。



【資料5】生徒aの完成作品

友達作品を鑑賞し、意見を交流したことをきっかけに、自分のデザインを再構成している生徒の姿が見られたので、てだてEは有効であり、二川の魅力をアピールするため、自分のデザインをよりよくするにはどうしたらよいかと、生徒が考えを深める力が高まったと考える。

### 5 動きだす段階のてだて(浸り場)と未来を創造しようと動きだす生徒の姿について

単元の終末に、本題材において生徒の大きなモチベーションとなった「駒屋での展示会」を行った(てだてF:浸り場)。展示作業には生徒 a を含む有志の生徒たちが集まり、学級全員分のお土産袋を有形文化財の駒屋の主屋に展示した。展示会に多くの方が訪れたことや、生徒たちの地元を思う気持ちが伝わったことを、企画担当者のかたがお礼状の中で教えてくださり、生徒たちはうれしそうだった。生徒 a は、題材の振り返りに「いろいろな人の作品を見て(中略)参考にしたからこんなにいい作品ができました。」「展示をしたらくさんの人がほめてくれてうれしかったです。ほかに人のためになるようなものをデザインしたいです」と記した。この言葉から、生徒 a が、かかわり合いの中で友達のを参考にしながら制作に取り組んだこと、そして相手や目的に合わせたデザインが人の暮らしに関わるることについて学び、それを生かしたり広げたりしようと動きだしていることがわかる。



### 未来を創造しようと動きだす生徒 a の姿

- ・二川の魅力を多くの人に伝えようと、駒屋での作品の展示作業に意欲的に取り組んだ
- ・「ほかに人のためになるようなものをデザインしたいです」という思いをもつことができた