

**【第二分科会】①**

**井上愛美先生(埼玉・埼玉県立大宮光陵高等学校)**

**素敵なステーションナリデザインー日常のデザイン再発見ー**

**Q1** 市場調査の方法を具体的に教えて欲しい。また、東京までの文具の買い出しに行きたがらない生徒への対応はどのようにしていますか？

**A** 夏季休業を利用し、都内の大型文具店へ市場調査に行ってもらいました。引率につきませんので、グループ毎にスケジュールを相談して予定を立てて行ってもらいました。

**【調査内容】**

- ・個人のワークシートを事前に配布し、「ディスプレイの工夫」「人気の商品」「個人的に気になった商品」を調べてもらい、気に入った商品は購入してもらいました。（購入した商品を学校に寄付したい場合、後日返金を行いました。）
- ・お店に行く際、店員の方に質問する場合は、事前にアポイントを取るよう指導することをおすすめします。

**【お店に行きたがらない生徒への対応】**

特別な事情があって行けない場合のみ、近隣の文具店でも許可しました。その場合はグループで相談し合い決定してもらいました。（個人経営店以外）

**Q2** コクヨデザインアワードの応募数と結果は？

**A** 応募の結果、今回は入賞できませんでした。  
(デザイン事務所や大学生など、デザインを専門的に学んでいる方々の応募が多く、高校生の応募は稀です)

**Q3** グループ制作での評価方法と評価の観点はどのようにしていますか？

**A** 題材の評価規準

内容のまとめりごとの評価規準			
(ア) 関心・意欲・態度	(イ) 発想や構想の能力	(ウ) 創造的な技能	(エ) 鑑賞の能力
<p><b>表</b>文具のデザインというテーマを基に、目的、機能、美しさなどを考えて表現することに関心を持ち、主体的に主題を生成し、形や色彩などの造形要素の働きを考えながら創意工夫して構想を練ろうとしている。</p> <p><b>鑑</b>文具がもつデザインの良さや美しさ、デザイナーの意図と表現の工夫などに関心を持ち、理解しようとし</p>	<p>・デザインの目的や条件、機能や用途と、造形的な美しさとの調和を考え、生活の中などに課題を発見し、主題を生成している。</p> <p>・文具のデザインというテーマを基に、素材や表現形式の特性と、形や色彩、質感などの造形要素の働きを考え、創造的な表現の構想を練っている。</p>	<p>暮らし方や気持ちも美しくなるデザイン(文具)の働きとして構造や機能を工夫し、使い手の立場になって考え、技法や材料、用具の特性を理解し、目的や意図に応じて、特性や効果を生かして表現している。</p>	<p>・文具のデザインについての理解を深め、文具が持つ造形的なよさや美しさなどを感じ取り、生活や社会を明るく心豊かにし、向上させる上で美術が持つ意義や働きを理解している。</p> <p>・他の生徒の発想や工夫などを感じ取り、理解を深めようとしている。</p>

ている。			
題材の評価規準			
文具の機能を理解し、興味関心をもち、活動の中で自分の役割を認識して意欲的に取り組んでいるか。	創造的な発想をしているか。また、それを具体化する計画を立て工夫して制作しているか。	デザインした造形要素を把握しながら、描画材料や素材を活かし、作品の意図を効果的に伝えるためのデザイン構成を追及できたか。	各班のプレゼンテーションや話し合いの中で、考え方の違いをお互いに認め合い批評し合うことができたか。
学習活動における具体的な評価規準			
<b>表現・関①</b> 文具のデザインというテーマを基に、目的、機能、美しさなどを考えて表すことに関心を持ち、実際の商品化を視野に入れ形体、色彩、構成などを創意工夫して構想を練ろうとしているか。 <b>表現・関②</b> グループのメンバーと協力し合い、まとめ方を創意工夫しながら追求し、表現しようとしている。 <b>鑑賞・関③</b> 文具がもつデザインの良さや美しさ、デザイナーの意図と表現の工夫などに関心を持ち、理解しようとしている。	<b>発①</b> デザインの目的や条件、機能や用途と、造形的な美しさとの調和を考え、生活の中などに課題を発見し、主題を生成している。 <b>発②</b> 文具のデザインというテーマを基に、素材や表現形式の特性と、形や色彩、質感などの造形要素の働きを考え、創造的な表現の構想を練っている。	<b>創①</b> デザイン（文具）の働きの構造や機能を工夫し、使い手の立場になって考え、技法や材料、用具の特性を理解し、目的や意図に応じて、特性や効果を生かして表現している。 <b>創②</b> 表現したい意図を大切に、より効果的な表現方法を選択・活用するなど創意工夫しデザインの見せ方を追及して表現している。	<b>鑑①</b> 他の生徒の発想に関心を持ち、アイデアを広げようとする見方や感じ方、考えなどを、理解している。

### 観点別評価の進め方

【 関 心 ・ 意 欲 ・ 態 度 】	
学習活動における具体的な評価規準	◎「十分満足できる」状況と評価する際のキーワード ■「努力を要する」状況 (C) と評価する生徒への指導の手だて
関①	<p>文具のデザインというテーマを基に、目的、機能、美しさなどを考えて表現することに関心を持ち、実際の商品化を視野に入れ形態や、色彩、構成などを創意工夫して構想を練ろうとしているか。</p> <p>◎文具に興味関心を持ち、主体的に新しいデザインを追求して構想を練ろうとしている。 ■グッドデザイン賞を受賞した参考商品などをいくつか見せたり、制作者のアイデアの発想法や思いなどを学ばせたりして、関心を高める。</p>
関②	<p>技法や材料、用具の特性や効果を主体的に生かし、表現方法を創意工夫しながら、グループのメンバーと協力し合い、まとめ方を創意工夫しながら追求し、主題を追及して表現しようとしている。</p> <p>◎構想や表現意図に基づいてよりよい表現を目指し、常に意欲を持ってグループのメンバーと協力し創意工夫しながら主題を追及しようとしている。 ■自分の表現しようとしていることを確認し、画材の特性を説明したり、実例を見せたりすることで表現のイメージを持たせ、主題を追求する意欲を高める。</p>
関③	<p>文具がもつデザインの良さや美しさ、</p> <p>◎様々な視点から積極的にデザイナーの心情や意図と表</p>

	デザイナーの意図と表現の工夫などに関心を持ち、理解しようとしている。	現の工夫を感じ取ろうとしている。 ■ 文具を見る視点や手がかりを示したり、他の生徒のアイデアの意図と表現の工夫などを個別に説明したりするなどして、鑑賞への関心を高める。
--	------------------------------------	---

【 発想や構想の能力 】		
学習活動における具体的な評価規準		◎「十分満足できる」状況と評価する際のキーワード ■「努力を要する」状況（C）と評価する生徒への指導の手だて
発①	デザインの目的や条件、機能や用途と、造形的な美しさとの調和を考え、生活の中などに課題を発見し、主題を生成している。	◎ 文具の商品化に至るまでに込められた思いを自分なりに解釈し、表現したいことを様々な角度から問い直し、追及して主題を生成している。 ■ 自分の表現したいことを具体的に想起させたり、複数考えさせたりなどする。
発②	文具のデザインというテーマを基に、素材や表現形式の特性と、形や色彩、質感などの造形要素の働きを考え、創造的な表現の構想を練っている。	◎ 自己の発想を明確に持ち、より伝わりやすく表現するために素材や表現形式の特性を効果的に生かして構想を練っている。 ■ 発想をどのように具現化させるのか確認し、構想を練るための具体的な手立てを示したり、別の視点からアイデアスケッチを複数描かせたりするなどして、構想をまとめさせる。

【 創造的な技能 】		
学習活動における具体的な評価規準		◎「十分満足できる」状況と評価する際のキーワード ■「努力を要する」状況（C）と評価する生徒への指導の手だて
創①	デザイン（文具）の働きとしての構造や機能を工夫し、使い手の立場になって考え、技法や材料、用具の特性を理解し、目的や意図に応じて、特性や効果を生かして表現している。	◎ 技法や色彩、構図によって見え方が変わることを理解し、表現したい意図に応じて効果的に特性などを生かして工夫しながら表現している。 ■ プレゼンテーションボードのまとめ方について具体的に提示するなどして考えさせる。
創②	表現したい意図を大切に、より効果的な表現方法を選択・活用するなど創意工夫しデザインの見せ方を追及して表現している。	◎ 多様な視点からより効果的な表現方法を考え、的確に選択・活用し、主題を追及して表現を深めている。 ■ 表現方法における表現効果やレイアウトの工夫の可能性を提示するなど、表現を明確にするための具体的な方策を提示する。

【 鑑賞の能力 】		
学習活動における具体的な評価規準		◎「十分満足できる」状況と評価する際のキーワード ■「努力を要する」状況（C）と評価する生徒への指導の手だて
鑑①	他の生徒の発想に関心を持ち、アイデアを広げようとする見方や感じ方、考えなどを、理解している。	◎ 他の生徒のアイデアに対する明確な考えを持ち、主題や意図を効果的に表現するための工夫などを的確に読み取り理解している。

	<p>■それぞれのアイデアの特徴的な部分を発言させたり、形体、色彩、デザインなどについて個別に考えさせたりするなど、段階ごとに鑑賞に取り組みさせるようにする。</p>
--	---

**Q4** 文房具の例はどのくらい用意しましたか？ 参考の文房具を模倣してしまう生徒への指導で工夫している点を教えて欲しい。

**A** 【文房具の例】

グッドデザイン賞を受賞している歴代の商品や、コクヨデザインアワードで賞をとった作品（全15～20点）をスライド（パワーポイント）、プリントにまとめ、講義を2時間ほど行いました。

【指導の工夫】

考えはじめは、模倣からはいってもよいと指導しました。

日常生活のなかで、「こんなものがあったら便利だ」「もっとこうの方が使いやすい」「この文房具と〇〇を組み合わせたらどうだろうか」というように、考える癖をつけてもらうようにしました。（毎週1回、クラス全員にお題を与えて考えてもらう課題を出しています。）

**Q5** 評価の際、留意する点は？

**A** 評価シートを作成し、生徒同士で評価をし合わせることも行いました。（実際の評価には参考程度にしています。）

**Q6**ブレインストーミングの時間と生徒への指導方法はどのようにしていますか？

**A** ブレインストーミングは、1～2時間ほど行いました。

- ① 少人数のグループに分かれる
- ② 進行役を決める
- ③ ※テーマについて、各自カード（大きめの付箋）に意見を書き出す（1枚1案で何枚でもよい）
- ④ 順に、カードを説明しながら、模造紙上に置いていく
- ⑤ 次の人は、意見が重なっていればカードを重ねながら、意見を広げていく
- ⑥ マジックでまとめて、結果を発表する（役を決めるか、メンバー全員で発表する）
- ⑦ 結果発表について、全体で意見交換し、検討する

※テーマとは

- ・まず商品の「悪い点」のみに注目し、3分間個人で考えをできるだけ多く付箋に書きだしてもらいました。⇒その後、5分間でそれぞれの意見を説明し合います。
- ・次に「良い点」のみに注目し、時間は同じく3分間で考えを出し、5分間で説明し合う。
- ・最後に「改善点」を出すということで、「悪い点」と「良い点」からどのように改善すればよいのかを8分間で話し合ってもらいました。

**Q7** 使用機材を教えて欲しい。

**A** パワーポイントを使用しました。  
(グッドデザイン賞の文房具、ブレインストーミングの導入にて使用)

ブレインストーミングで扱ったもの(授業では筆洗を使用)は、身近なもので可能です。2つ以上の商品を取り上げる場合、同じ商品でも、デザインが異なる物(商品)を準備すると、比較検討しやすくなります。

**Q8** グループの人数と成果について具体的に教えてほしい。

**A** グループは3人1組。もしくは、4人1組。

【成果について(生徒アンケート)】

- ・全員で意見を出すので、主観的な視点だけでなく、客観的にもアイデアが出てくることを学んだ。自分では想像しなかったアイデアが出てきたので発見がたくさんあった。
- ・ブレインストーミングを行ったときに、思った以上に商品の悪い点が見つからなかったのが、デザインされたものはやはり考えられていると感じた。
- ・自分の意見は役に立たないと思ったが、グループの人たちは取り上げてくれたので、少し自信がついた。
- ・自分たちのグループ以外の発表も聞くことができ、情報共有できた。また、他のグループをみて改善点も見つけられた。
- ・市場調査に行ってみて、自分では決して購入しないような変わったデザインの商品が意外と売っていた。人気ってなかなか読めないことを実感した。
- ・実際に行くことで、一般のお客さんのリアルを実感できたことで、ただ考えるのとは違った視点でみることができた。
- ・お店の場所や商品の宣伝までも買い手向けにデザインされていることが分かった。

**Q9** 何年生対象の授業ですか？

**A** 高校2年生、美術科の生徒を対象に実施しました。  
(現在、普通科の美術の授業を受け持っていないため、普通科の生徒対象に行っていませんが、今後機会があれば行いたいと考えています。)

**Q10** 今回の授業から発展した内容があれば教えて欲しい。

**A** ブレインストーミングとはまた少し違いますが、生徒が主体となって学習する点では同じです。

埼玉県では「東京大学 大学発教育支援コンソーシアム推進機構」CoREF(コレフ)の推進している協調学習を取り入れた授業の取り組みを行っています。知識構成型ジグソー法という手法です。

HPには、使い方やキット等が掲載されておりますのでご覧ください。

<http://coref.u-tokyo.ac.jp/>