

美術科学習指導案

令和7年9月26日(金)5校時

3年B組 39名

指導者 岩佐 まゆみ

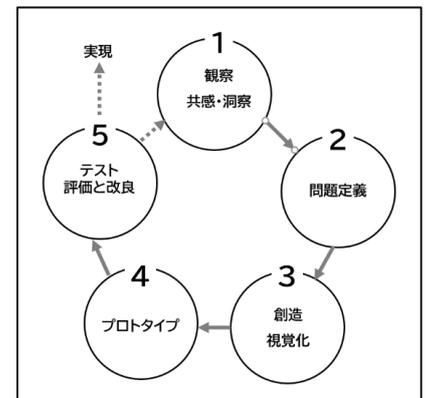
1 題材(単元)名

「人が生きる社会と未来」～デザイン思考で考える「問題解決のためのデザイン」～
 (「A表現」(I)イ(ウ),「B鑑賞」(I)イ(ア))

2 題材(単元)設定の理由

(1)教材について

- ・デザインには生活や社会を豊かにする働きがあり、私たちはユーザーやクライアントとしてデザインされたもの・ことに日常的に触れる機会が多い。しかし私たちが「デザイン」というと、一般的には最後に現れた結果のみを指しがちである。実際の「デザイン」は、「頭の中で思い描いた構想から着地までを通して結果を得るための、思考のプロセスそのもの」(早川, 2014)のことを示す。そこで、デザインに対する誤解や無理解を少しでも解消できるよう、B鑑賞を通してスタンフォード大学 D-schoolで定義されているユーザー中心主義におけるデザイン思考のプロセス(右図)を学習し、デザインの本質に対する理解を深める。
- ・A表現においては、デザイン思考を用いて身近な生活や社会における問題を発見・定義し、目的や機能・条件に合わせて問題を解決するデザインのアイデアをグループワークで発想・構想した上で、スケッチレベルで創造・視覚化する。考えたプロトタイプは他者評価によるテスト(鑑賞会, 作品審査)を通して検証し、デザイン思考のプロセスを一通り体験する機会とする。
- ・本題材では、社会で実際に活用されているデザインの具体的事例を鑑賞・分析した上でデザインのアイデアを考えることにより、思考のプロセスとしてのデザインの本質について主体的・協働的に学ぶことができる。



出典元: 早川克美 『デザインへのまなざし
 ―豊かに生きるための思考術』
 藝術学舎, 2014, p.29

(2)学習者について

- ・3年生はこれまで、卒業記念画集『今を生きる私へ』に掲載予定のペン画(自画像)制作に取り組んできた。自画像は単なる人物画ではなく、自分を象徴するようなモチーフや模様等を組み合わせる創造性の高い題材にした。
- ・発想・構想段階でコンセプトマップを用い、長時間かけて思考を深めた結果、学習者一人ひとりが非常に深い思いを作品に込めることができるようになり、主体的かつ自己肯定的に創作活動に取り組むことができていると思われる。
- ・デザイン分野では、1・2年時にレタリングや模様デザイン、ピクトグラム、プッシュステンド等の造形的な題材に取り組んでいる。しかし、本題材に見られるユーザー中心主義デザイン思考のような社会性の強い題材には取り組んだことが無いと見られ、広義でのデザインの見方・考え方について、現時点で学習者たちは理解が浅いと予想される。

(3)指導について

- ・1次のB鑑賞では、グッドデザイン賞作品のうち、2024・2023年大賞受賞作品(2024: 医療的ケア児のための遊具研究プロジェクト, 2023: 地域の人たちが気軽に立ち寄ることができる老人デイサービスセンター)を鑑賞・分析する。社会的に高い評価を受けている具体的なロールモデルを通して、実際のデザインが生み出される思考のプロセスについて、デザイン思考のフレームワークに当てはめながら理解を深めることを促していきたい。
- ・2次のA表現では、学習者が身近な生活や社会の中から違和感や問題があるもの・ことを探し出し、それらを自分たちの視点でデザインし直すとするればどうしたいか、デザイン思考のプロセスに従って協働的にアイデアを創出させる。3次のB鑑賞では、各チームが考えたデザインのアイデアをクラス全体で対話的に検証していく。デザインは班員全員によるプレゼンテーションでクラス全体に紹介し、学習者間の質疑応答を通して検証活動を行う。その場でもらった意見はデザイン改良の一助とする。
- ・本題材で最終的に提出されたデザインのアイデアは、Google フォームを使用して本校教職員に作品審査の協力をお願いする。審査はユーザーを対象としたテストの代わりに実施するものであり、結果は学習者にフィードバックする。上記指導の一連の流れにより、学習者は思考のプロセスとしてのデザインについて学ぶことで、生活や社会を美しく豊かにする美術の働きなどについて考えるなどして、鑑賞の視点を豊かにし、見方や感じ方を深めることができると考える。

単元プランシート(美術科 3年)

実施時期 9月～11月

題材(単元)名		「人が生きる社会と未来」 ～デザイン思考で考える「問題解決のためのデザイン」～	
題材(単元)の目標および評価規準	知・技	知 形や色彩, 材料などの性質および, 空間や機能, 造形的な特徴などを基に, 道や公園などの公共の場のイメージなどで捉えることを理解する(している)。 技 材料や用具の特性を生かし, 意図に応じて表現方法を創意工夫して, 制作の順序などを総合的に考えながら, 見通しをもって表す(している)。	
	思・判・表	発 使う目的や条件などを基に, 使用するユーザーの立場・心情や安全性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(っている)。 鑑 身近な環境の中にみ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(ている)。	
	主体	態表 美術の創造活動の喜びを味わい, 主体的に道や公園などの公共の場の目的や機能, 条件および利用するユーザーの立場・心情などを考えた表現の学習活動に取り組む(もうとしている)。 態鑑 美術の創造活動の喜びを味わい, 主体的に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の鑑賞の学習活動に取り組む(もうとしている)。	

時間	学習内容	評価計画(●形成的評価・○総合的評価)		
		知・技	思・判・表	主体
1次 (2時)	1. (B鑑賞) デザインとは何か? ○地域に根差したデザインの事例を鑑賞する ○ユーザー中心主義の「デザイン思考の5ステップ」について理解する	知 ●ワークシート	鑑 ●ワークシート ●行動観察	態鑑 ●行動観察 ●振り返りシート
	○デザインの事例を「デザイン思考の5ステップ」で分析してみる 本時		鑑 ●ワークシート	態鑑 ●行動観察 ●振り返りシート
2次 (6時)	2. (A表現) 地域の課題をデザイン思考で考える ○[共感・観察] 身近な生活や社会の中から, 違和感や問題があると感じるもの・ことを班で探し出す		発 ●行動観察 ●ワークシート	態表 ●振り返りシート
	○[問題定義] 話し合って問題を定義し, 課題を抽出する		発 ●ワークシート	態表 ●振り返りシート
	○[創造・視覚化] 問題解決のアイデアを創造・視覚化する		発 ●ワークシート	態表 ●振り返りシート
	○[プロトタイプ①] 個人のアイデア・構想を, アイデアスケッチに描く	技 ●ワークシート ○アイデアスケッチ		態表 ●振り返りシート
	○[プロトタイプ②] アイデアを持ち寄り, 話し合いによって班の代表アイデアを決定する		発 ●行動観察 ●ワークシート	態表 ●振り返りシート
	○プレゼンテーションの準備をする	技 ●発表資料		
3次 (2時)	3. (B鑑賞) 相互鑑賞会, 審査会 ○[テスト・検証] プレゼンテーション, 質疑応答	知 ●ワークシート	鑑 ●ワークシート	態鑑 ●行動観察
	○(A表現) デザイン思考をまわす: チームアイデアの改良 ※Google フォームによる教職員作品審査	技 ○デザイン最終案 ○ポートフォリオ	発 鑑 ○ポートフォリオ	態表 態鑑 ○振り返りシート

評価基準(思考・判断・表現について)

B	A
デザイン思考を使って目的や機能, 条件および利用するユーザーの立場・心情などを考え, 主体的に問題解決に向けた表現の構想を練り, 生活や社会を美しく豊かにする美術の働きについて見方や感じ方を深めている。	Bに加え, <u>社会との関わりの中からデザインの問題を発見して正しく問いを立て, 主体的・協働的に問題解決に向けた表現の構想を練り, 自分の価値意識をもって批評し合うなどして見方や感じ方を深めている。</u>

様式3 本時の指導

(1) 本時の位置づけ(2/10)

(2) 題材 デザインの事例を「デザイン思考の5ステップ」で分析してみる

(3) 本時のねらい

「デザイン思考の5ステップ」を用いてデザインが出来上がるまでのプロセスを分析し、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、デザインの見方や感じ方を深めさせる。

(4) 展開

時間	学習活動	学習内容及び指導上の留意点	備考
5分	1. 前時の復習, (見通し)本時のめあての確認	○ユーザー中心主義の「デザイン思考の5ステップ」について、前時の復習をさせる。	
めあて：「デザイン思考の5ステップ」を用いて、デザインの事例2種を具体的に分析してみよう			
20分	2. 事例分析(協働)	○地域に根差したデザインの2事例について、「デザイン思考の5ステップ」に当てはめながら、デザイン完成までのプロセスを具体的に分析させる。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 態鑑 行動観察 ○目的をもって、主体的・協働的に事例分析に取り組んでいる。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 鑑 ワークシート ○ポイントに沿って、作品分析した内容を記載している。 </div>
課題：優れたデザインに共通している「もの・こと」は、どのようなものだろう			
		・班を作り、1作品選んだ上で、話合いで分析させる。 ・デザインが解決した「問題」とは何か、デザイナーが発見した問題と創意工夫を追随する形で鑑賞を深めさせる。 ・分析内容は、5ステップの枠に個別でメモを取らせる。 ・作品を分析するポイントを明確にする為に、ワークシートに「思考のポイント」をあらかじめ書き入れておく。	
10分	3. 情報共有	○班での分析内容を全体場で発表・共有させる。 ・自分の班で出てこなかった意見については、色ペンでメモを取らせる。	
10分	4. まとめ	○全体のまとめ ・優れたデザインに見られる共通点について、考えたことを全体場で意見発表させる。	
<予想される学習者の回答> ● ユーザー中心主義でデザインが考えられていて、デザイナーの考えを押し付けていない。 ● デザイン思考の5ステップを何度も回して、十分にアイデアを練っている。 ● 目的や条件に合わせた、機能的に美しいデザインである。 ● 生活や社会における問題や課題をきちんと解決することができている。 等			
5分	5. 振り返り (次時の見通し)	○本時の振り返り ・「デザイン思考の5ステップ」を用いた作品分析によって何がわかったか、何ができるようになったか、個人の振り返りを具体的に記入させる。 ○次時の予告 ・次回より、身近な生活や社会における問題を解決できるデザインのアイデアをチームで考えていくことを伝える。 ・身の回りにある気になる問題を探しておくように伝える。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 態鑑 振り返りシート ○本時での学びを客観的に振り返り、次時に向けて見通しをもつことができる。 </div>

(5) 努力を要する学習者への配慮

- ・「デザイン思考の5ステップ」を理解できていない学習者に対しては、個別に解説を行って、理解を促す。
- ・個人で思考を深めることが苦手な学習者に対しては、グループワークで協働的に分析に取り組むことにより、他者の見方・考え方からヒントを得られるように指導を行う。

(6) 学習記録計画

○黒板

「人が生きる社会と未来」

めあて 2時間目 / 10h

2つのデザイン事例を
「デザイン思考の5ステップ」で分析しよう

課題

優れたデザインに共通している「もの・こと」は
どのようなものだろう？

〈キーワード〉

目的 **機能** **条件** **形態** **色彩** **構成** **材料**

社会との関わり デザイン思考, ユーザー中心主義

本時の流れ

- ① 前回の授業で学習した「デザイン思考の5ステップ」を確認する
 - デザイン思考のキーワードは「ユーザー中心主義」
- ② 地域に根差したデザイン作品の事例を, 「デザイン思考の5ステップ」に当てはめながら, デザイン完成までのプロセスを班で分析する
 - 自分の考えは鉛筆等で, 他者の考えは色ペンで記入する
- ③ 班で分析した結果を, 全体場で発表する
- ④ **まとめ** 本時の課題について, みんなで一緒に考えよう

授業終了5分前

振り返り

○スクリーン1 (テレビモニター) : 主に, 鑑賞作品を投影するためのもの



鑑賞作品はインターネット
接続で表示

・遊具プロジェクト



・老人デイサービスセンター



○スクリーン2 (プロジェクター投影) : 主に, 学習者の発表意見を投影するためのもの

() 遊具研究プロジェクト(2024年), () 老人デイサービスセンター(2023年)

- ◆ ターゲットとなるユーザーは誰?
- ◆ ユーザーが困っていること
- ◆ ユーザーが望んでいること
- ◆ ...など, デザイナーの気付き

- ◆ 「1. 観察・共感」の中でデザイナーが解決したいと考えた問題・課題 (1つに絞る)

- ◆ 「2. 問題定義」を受け, どのようなアイデアを出しているか

◆ できあがったデザインに対するユーザーの反応

◆ 子供 (障害の有無にかかわらず) 大人
「遊ばなくても遊ばない」

1. 家と病院以外の居場所がない
観察・寝たままでも遊べる
共感・少しの力で遊びたい
・3歳になるまで, 友達と遊んだことがない
・笑顔が少ない
・作った人に作り笑顔
・発達が遅れる

2. 遊ばなくても遊ばない
問題定義
他の子と遊ばず
発達が遅れる

3. 寝たままでも遊べる
遊具
刺激の少ない淡色
痛くない素材の遊具
磁石を 苗田 X