

平成 27 年度 千葉市教育研究会 美術科学習指導案

日 時 平成 27 年 6 月 16 日(火)

場 所 千葉市立みつわ台中学校 美術室

クラス 2 年 2 組

指導者 門脇 郁実

1 題材名

「元気になる！ペットボトルパッケージデザイン！」～世代別編～

2 題材について

普段私たちが何気なく手にとる商品のパッケージには、様々な工夫が施されている。デザイナーはその商品の特性や内容を表す色彩や商品名、フォント、キャッチコピーなどを、どのように消費者に印象づけ、その購買意欲を高めさせるかを試行錯誤しながらデザインする。パッケージは人々に商品内容を伝えるために、色彩や形を工夫して作られた、私たちの生活に身近な作品ともいえるだろう。

本題材は、生徒が二つの他者の立場を想像することで多様な視点を獲得できる活動とする。一つ目は、デザイナーの立場を体験することである。一つの商品は多くの過程を経て市場に現れる。しかし、消費者にとって、パッケージがあることは当たり前で、その制作過程のことは意識されることはない。生徒がデザイナー側の立場に立ち、パッケージの効果的な形や色彩について考え、ねらいに基づいて表現することで、私たちの日常にあるデザインについて目を向け、新たな眼差しでパッケージを観ることができる機会とする。

二つ目は、自分以外の世代が大切に思っていることや、必要なことについて想像力を持つことである。美術は表現教科であると同時に、他者理解の教科ともいえる。実際にデザイナーがパッケージを考える上では、購買層や対象を設定してその人々が好む色、惹かれる言葉など、消費者が求めているものをリサーチし、それを満たすような商品を生み出している。本題材でも対象者の世代を設定することで、自分とは異なる世代や、他者に対する想像力をつける活動とする。

デザインを考える過程では、班員と意見を出し合い、ひとりでは考えられないアイデアや発想を出し合うことで、問題解決能力を高めていく。中学生はその場の雰囲気に合わせて会話をする場面は多いが、自己の価値観を伝え合うような対話の場面は、日常生活の中では比較的少ない。そこで、商品コンセプトから商品名、テーマカラーなどを討議するグループ会議を、それぞれの価値観の違いや多様性に気づき、自己の発想力を広げる場としていきたい。他者の見方を知ること、意図的に色彩や文字の形を選択し、デザイン表現を深めさせたい。このような言語活動を通じて、現代社会において子どもたちに求められるコミュニケーション能力を育むことができると考える。

今回、生徒の制作意欲を高めるために、リアリティのある作品に仕上げることができる特殊フィルム「WRAPPY」を使用することとした。これは生徒のデザインがまるで本物のパッケージのように仕上がるものである。完成後はクラスで商品の投票の結果、代表作品となった数点を、近隣のコンビニエンスストアで展示させて頂く予定である。生徒がパッケージのデザインを考えることを通して、普段気づかなかった日常における美術の価値、色彩やフォントの与える効果に気付かせ、私たちの生活の中でデザインが与える効果について学ぶことのできる活動にしていきたい。

3 題材の目標

- ① 社会におけるデザインの役割に興味をもち、パッケージデザインとしての効果的な形や色彩について、そのよさや美しさを味わおうとする。 【美術への関心・意欲・態度】
- ② 商品内容を伝えるために、形や色彩などの効果を生かし、分かりやすく美しい表現の構想を練ることができる。 【発想や構想の能力】
- ③ グループでの言語活動を通して他者の意見を知り、自己の発想を広げ、自分とは異なる世代の在り様について想像し、デザインに生かすことができる。 【発想や構想の能力】
- ④ ねらいに基づいた色彩やフォントを用い、自分の持っているイメージを色や形で表現することができる。 【創造的な技能】
- ⑤ 身の回りのパッケージや、他の生徒の作品をよく観ることで、よさや美しさを味わい、制作側の意図や工夫を読み取ることができる。 【鑑賞の能力】

4 具体的評価基準

(ア)美術への関心・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
・美術の創造活動の喜びを味わい、生活を豊かにする商品の色と形や、その表現方法などに関心を深め、創造的、主体的に表現や鑑賞に取り組むことができる。	・対象者に対し想像力を働かせて、パッケージのコンセプト、商品名、イメージカラー、飲み物の種類を考え、形や色彩の効果を生かして表現の構想を練っている。	・ねらいに基づいたフォントや色彩を用い、アクリル絵の具の特性を生かし、自分の表現意図に合う新たな表現方法を工夫するなどして、創造的に表現している。	・仲間の作品を鑑賞し合うなかで、作者の意図と創造的な表現の工夫を感じ取り、造形的なよさや美しさについて、自分の価値意識を持って批評することで幅広く味わうことができている。

5 指導計画

(1) 指導計画 (12 時間)

学習過程	時配	学習内容と生徒の活動	支援及び留意点
導入	第1時	<p>パッケージ制作について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パッケージの役割、デザインの工夫について知る。 ・ガムのパッケージを比較し、ターゲットによってパッケージが異なることを理解する。 ・リンゴジュースのラベルを3点比較し、パッケージから受ける印象の違い、メッセージ性に気づく。 (爽やかさ、高級感など) ・色彩の異なる牛乳のパッケージ(赤,青,金)を3点比較し、色彩から受け取る印象について理解する。 ・題材の流れ、評価の説明(プリント①) ・対象者をくじで決定(10代、40代、70代) ・具体的に対象にする人を設定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・子ども向け、男性向け、女性向けのガムのパッケージを準備し、色彩や形など、違いに気づかせる。 ・リンゴジュース、牛乳のパッケージを準備する。 ・40代の父母世代、70代の祖父母世代と、具体的に対象者のことを想像させ、世代のイメージが広がるように助言する。

		<ul style="list-style-type: none"> 対象者にどのような課題があるのかを想像し、マッピングシートに書きだす。(プリント②) 宿題…対象の世代の人に悩んでいることを聞いてみるなど、リサーチをする。 	
展開 1	第 2 時	<p>グループ会議、商品企画書の作成</p> <ul style="list-style-type: none"> 商品名などの工夫を紹介 (プリント③) 具体的に対象者を設定し、対象者が元気になるための商品企画書を完成させる。商品コンセプト、商品名、飲み物の種類、イメージカラーを話し合う。(プリント④) 班で話し合っ決定したことと、多数意見を聞く必要があるもの(相談したいこと)をまとめ、発表準備をする。 	<ul style="list-style-type: none"> どのように商品名が作られているのかプリントにまとめ、生徒が参考にできるようにする。 色見本を使って、イメージカラーを伝えられるようにする。 発想の幅が広がるように、市販のパッケージを準備する。
展開 2	第 3 時 (本時)	<p>商品企画発表会 (プレゼン)</p> <ul style="list-style-type: none"> 商品のコンセプトを発表。対象者を元気にするための商品コンセプト、商品名、飲み物の種類、イメージカラーを発表。班で決定したことと、悩んでいることを提示する。発表後大衆意見を募り、商品をよりよいものにしていく機会とする。 意見シートに、商品名、イメージカラーについて意見を記入する。(プリント⑤) 	<ul style="list-style-type: none"> 生徒の意見を引き出せるように、教師はファシリテーションを行う。 時間を計る (1班5分程度)
展開 3	第 4 時	<p>グループ会議 (商品修正)、デザイン画制作</p> <ul style="list-style-type: none"> 発表後の意見を受けて、修正する箇所を決定し、個々でデザイン画の制作に入る。(プリント⑥) 	
	第 5 時 ～ 第 11 時	<p>デザイン画制作、フィルム制作</p> <ul style="list-style-type: none"> 班のコンセプトに基づき、1人1つデザイン画を描く。 裏表デザインをする。裏面には最低限、原材料名、バーコード、氏名を記入。自分なりにアレンジを加える。 デザイン画が出来た人からフィルムの制作に入る。 フィルムが曲がらないように、マスキングテープで固定し、下書きをマジックでなぞる。 油性マジックペンで下書き後、アクリル絵の具で着色する。 <p>*油性ペンはアクリル絵の具の上から書くと書きづらくなるので、紙に試し書きをしながら行う。アクリル絵の具は大きい面から塗っていく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 商品名が目に残るように、文字の大きさ、バランス、配置を考えさせる。 参考になるように様々なペットボトルパッケージを準備する。

		<ul style="list-style-type: none"> ・着彩を終えたらペットボトルを持参し、フィルムをペットボトルに被せ 80℃のお湯の中に入れる。フィルムはペットボトルの形に収縮する。乾いたら、絵の具が剥がれないようにするために透明フィルムを更に上から被せ、同じ工程を踏む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お湯につけるときには教師が必ずつく。フィルムを抑えないと下に下がってしまうので、注意する。
まとめ	第 12 時	鑑賞会 <ul style="list-style-type: none"> ・グループ鑑賞と、全体鑑賞を行う。 ・グループ鑑賞では、同じ商品コンセプトから、個々がどのように工夫し、商品を仕上げたのかに着目し、鑑賞し合う。 ・全体鑑賞では、設定した対象者にとって商品が魅力的なものになっているのか考え、作品を鑑賞し合う。投票を行い、代表作品をクラスで 3 点選出する。 ・パッケージの授業を振り返り、どのような学びがあったのか振り返る（ワークシート） 	<ul style="list-style-type: none"> ・同じコンセプトからどのような商品が生まれたのかよく観るよう指示する。 ・対象の世代にとって、色彩やフォントが効果的に使われているのか考えさせる。 ・日常においてデザインが与える効果に気づかせる。

5 本時の指導（3 / 1 2）

（1）本時の目標

- ① ペットボトルのデザインに関心を持ち、意欲的に発表、質問をすることができる（関心・意欲・態度）
- ② 他の班の商品の企画書を見たり、発表を聞いたりすることで、自分の視野を広げることができる（鑑賞の能力）

（2）用具・材料

- ① 教師…拡大投影機、プロジェクター、スクリーン、ストップウォッチ、色見本、意見シート
- ② 生徒…商品企画書、ファイル、筆記用具

（3）本時の展開

時配	活動	教師の指導と支援◆ 評価○	資料・用具
導入 (5分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 元気になるペットボトル商品企画案、発表会！ </div> <p>発表のねらい・ルールを説明</p> <p>〈ねらい〉コンセプトに合った商品名、色なのかを中心に議論する。</p> <p>〈大事なこと〉人の話を聞いて、参考になる意見が言えること。</p> <p>〈ルール〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人の話をよく聞いて、話し合いに参加する。 ・手を挙げて発表する。 	◆環境整備 <ul style="list-style-type: none"> ・机を後ろに移動し、椅子だけ前に集めておく。 ・ねらい、ルールを黒板に板書しておく。 	(教師) <ul style="list-style-type: none"> ・実物投影機 ・スクリーン ・プロジェクター

	<ul style="list-style-type: none"> ・各班発表前に号令をする。(班長が号令) 		
発表 (40分)	<p>ペットボトル商品企画案、発表会！</p> <p>生徒発表（1班5分×7班）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発表班は全員前に出て発表する。企画書を実物投影機で映す。イメージ案があれば提示する。 ・企画書に沿って、対象者、コンセプト、商品名、飲み物の種類、イメージカラー、相談したいことを発表する。 ・聞き手は椅子に座り、発表時は静かに聞く。意見タイムになったら手を挙げて発表する。 ・1人1つ色見本を持ち、コンセプトに合ったイメージカラーか考えられるようにする。 ・発表後、1分間意見シートに記入する時間を設ける。商品名とイメージカラーについて、発表やみんなの意見を聞いた後の自分の意見を記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆生徒の意見を引き出せるように、教師はファシリテーション及びタイムキーパーを行う。相談したいことに応じて、生徒に意見を求め、手を挙げて意見を聞く場とする。 ◆対象者のことを想像したときに、コンセプトに合った商品名なのか、色なのかを中心に意見を聞く。 ◆発表者、質問者の意見をしっかりと聞き、話し合いに参加させる。 ◆色のイメージは色見本を使って行う。色が人に与えるイメージについて考え、他の人のもつイメージに気づかせる。 <p>○ペットボトルのデザインに関心を持ち、意欲的に発表、質問をすることができたか（授業態度から）</p>	<p>(教師)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストップウォッチ ・色見本 ・意見シート <p>(生徒)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・商品企画書 ・ファイル ・筆記用具
まとめ (5分)	<p>本時について振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対象者のことを考えたときに、コンセプトに合った商品名、色だったか振り返る。 ・次回の授業の連絡。意見シートを班ごとに配布し、意見をまとめ、個々でデザイン画の制作に入る。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆本時で出た意見を、商品名や色の決定の参考にする。 ◆色のもつイメージを効果的に使い、次回からの制作に繋げるように促す。 <p>○他の班の商品の企画書を見たり、他の人の意見を聞いたりすることで、商品名や色に対する自分なりの意見を持つことができたか（意見シートから）</p>	

《参考文献》

- ・「パッケージデザインの教科書」日経デザイン編
- ・「パッケージデザインを学ぶ」武蔵野美術大学出版局