

1 題材名 「WELCOME TO WONDERLAND～遊具デザイン～」 [A表現(1)イ, (2)・B鑑賞イ]

2 題材について

本題材は、新学習指導要領の「表現」に示されている、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の調和を総合的に考え表現を練ることをねらいとした。そして、鑑賞活動における生活の中の美術の働きや美術文化についての見方や感じ方を広げる活動を通し、美術を生活や社会、歴史などの関連で見つめられるよう、身近な環境の中に見られる造形的な美しさに触れ、人工物と自然との調和や、美しい環境について感じられるようにしていく。

学習の内容としては、小学生の興味関心や環境の調査を行い、そうした情報を活用しながら、様々な人が楽しめる遊具の構想を練り表現していく。そのためには、対象の興味関心や設置する環境の側面を踏まえ、形や色の検討や安全面や機能面からの「見方・考え方」の活用が重要である。また、こうした遊具が市民生活の中での役割にも考えが深められるよう、鑑賞活動から十分に発想や構想する視点を持たせることや、ユーザーとデザインする側の関わりの工夫に着目させ、表現と鑑賞の相互の関連を図りながら、表現活動を進めていく。

3 題材の目標と評価規準

(1) 題材の目標

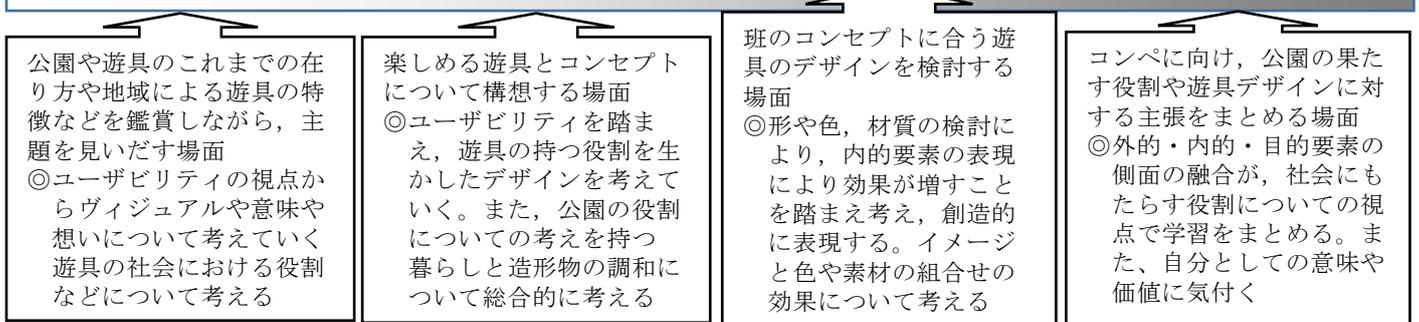
対象とする年代の人の興味関心、使いやすさや機能と美しさが調和した、表現の構想を練ることができるようにする。また、材料の性質を生かして、構造的にも安定させることができるなどといった総合的な考えを導き出せるようにする。そして、社会生活の公園の役割や遊具がこれまでにどのような発展がなされ、また地域を越えた視点で鑑賞しながら、環境がもたらす効果とそれらが人々の暮らしに与えている影響について、自分なりの考えを持てるようにする。

(2) 単元の評価規準

関心・意欲・態度	発想・構想	創造的な技能	鑑賞
ア 主題などを基に、多様な人々が共有できる機能と形や色を踏まえた構想を練ろうとしている。 イ 材料や用具の特性などを活かし、制作の順序や表現方法を総合的に考えている。	ア 使用する者の立場や、社会との関わり、機知やユーモアから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさの調和が図られる構想を練っている。	ア 表したいイメージを持ちながら、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。	ア 目的や機能との調和の取れた洗練された美しさに対する思いや考えを説明し合い、使い手と作者の関係性に気づき、社会と美術の関わりを感じながら鑑賞している。

4 本単元において育みたい自律性と、働かせる「見方・考え方」

感性や想像力を働かせ、実感的に造形的な要素の持つ意味を理解しながら、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深め、創造活動の価値を見いだしていこうとする姿



5 横断的なカリキュラム見取り表とのかかわり

社会科では、変わりゆく地域社会を政治、法、経済などに関わる多様な視点から、よりよい社会の構築に向けて課題を解決していくことが考えられるが、本教科においては、よりよい社会の構築を地域の街区公園の遊具デザインという視点から、外的要素(形や色などから感じ取れるイメージ)、内的要素(制作者の意味や思い)、目的要素(ユーザービリティ)の枠組みで検討し、『よりよい社会』について考えていくものとする。

6 学びの過程のデザイン（全7時間）

学 習 活 動	一貫した主体的な学びをつなぐ手立て II
<p>1 「日本から滑り台がなくなる!？」という課題から、「公園の増加」、「子どもと公園での遊び」、「公園と遊具」、「遊ぶ側と遊びを作る側」について資料を収集し、調査した考えを共有しながら、『WANDERLAND コンペ』に向けての班での構想を練る。 <b>関ア・鑑ア</b></p> <p>・街区公園の規模（本題材で使用する公園のサイズ）や公園の種類と役割 等</p>	<p>前【個の確立】 「個材の確立までの知識の内面化をつなぐ見方・考え方に」を鑑賞を通して、表現につなぐ造形的な視点について考えさせたい「概念的な問い」を設定する。</p> <p>【個の確立】 ・「公園で遊ぶ子どもの減少」とその問題点に着目することによって、生徒の主体的に学習に向かおうとする姿を引き出す。</p> <p>【見方・考え方を働かせる】 ・使う者に沿ったデザイン、安全性と機能性、形や色が与えるイメージの側面から考えていくことの大切さに気付く 【見方・考え方を高める】 ・遊具と公園の在り方について造形的な視点で捉え、よりよい社会に必要な公園を考えられるようにさせる</p> <p>【個の内面化】 ・課題の解決のために集積した情報を踏まえ考えたことを基に、新たな遊具をデザインしていくために必要な造形的な視点とイメージについて振り返り、次時の見通しをもつことができるようにする。I</p>
<p>2 「楽しめる遊具」について地域やこれまでの遊具の事例を調査する。 子どもが集う公園にするための「遊具」デザインについて班でのコンセプトを検討し、各自で設置したい遊具の発想をし、構想を練る。 <b>発ア・鑑</b></p> <p>・遊具の楽しさをイメージできる形や色、機能の検討 等 ・班でのコンセプト</p>	<p>【個の確立】 ・これまでの歴史の中で楽しめる遊具にあった要素を見いだす中で、自分の経験と合わせてどのような遊具に魅力を感じるか考える姿を引き出す。</p> <p>【見方・考え方を働かせる】 ・外的要因と機能面から遊具を観察し、今の遊具に不足していることについて着目して考えさせる 【見方・考え方を高める】 ・全体のイメージと形や色、素材などの関連について検討させる</p> <p>【個の内面化】 ・これからの社会の中に位置づけたい遊びを検討し、公園の総合的なイメージをコンセプトにしてきたことを振り返り、次時の見通しをもつことができるようにする。I</p>
<p>3 各自のアイデアを班のコンセプトに合うよう外的要素（色や形）の視点から、統一感を検討し、公園に配置する場所について構想し、アイデアスケッチで表す。 <b>発ア</b></p>	<p>【個の確立】 ・同じ機能を持っていても形や色によって印象が異なることを再認識し、班のコンセプトにあった再検討を図りながら、制作の見通しを持たせる。</p> <p>【見方・考え方の発揮】 ・形や色によって受ける印象が異なることに再認識させる 【見方・考え方を高める】 ・機能の違う遊具に統一のコンセプトを持たせるために変化させる形や色と受ける印象の関係について考えられるようにする。</p> <p>【個の内面化】 ・使う者の立場に立ったデザインと自分の好みは異なるが、創り手の願いが無いデザインについて問い、次時の学習への課題を見付け見通しを持つことができるようにする。I</p>
<p>4 班のコンセプトと各自の考えた 5 機能の融合を考えながらミニチュアで遊具の表現をする。 <b>関イ・創ア</b></p>	<p>※4～6校時は紙面の関係上省略</p>
<p>7 『WANDERLAND コンペ』校内大会開催に向け、コンセプトと価値について班でまとめ交流をする。 社会の中に位置づく公園の役割から、創り手と使い手の両面から考える今後の社会について自分の考えをまとめる。 <b>関ア・創ア</b></p>	<p>【個の確立】 ・コンペに向け各班のコンセプトについて、使う人の立場で工夫してきたことを共有させる。</p> <p>【見方・考え方を高める】 ・社会生活の中に位置づく公園の役割と各班のコンセプトを結び付け生活を豊かにするための視点を見いだし、その価値について考えられるようにする。</p> <p>【個の内面化】 ・これまでの検討し、表現してきた過程を踏まえ、全ての要素が組み合わさることでデザインが成立していくことを振り返られるようにする。I</p>