

1 題材名 印象に残るシンボルマーク～小学生にSDGsを伝えよう～

2 本題材の目標

- (1) 形や色彩の性質やそれらが感情にもたらす効果、造形的な特徴を基に全体のイメージで捉えることを理解する。用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表す。(知識及び技能)
- (2) 伝える目的や条件などを基に伝える相手や内容などから主題を生み出し、分かりやすさと美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練る。目的との調和のとれた美しさなどを感じ取り、表現の意図と工夫などについて考えるなどして見方や感じ方を広げる。(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 美術の創造活動の喜びを味わい、楽しく目的や機能などを考えた表現や鑑賞の学習活動に取り組もうとする。(学びに向かう力、人間性等)

3 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
知 形や色彩の性質やそれらが感情にもたらす効果、造形的な特徴を基に全体のイメージで捉えることを理解している。 技 用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表している。	発 伝える目的や条件などを基に伝える相手や内容から主題を生み出し、分かりやすさと美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練っている。 鑑 目的との調和のとれた美しさなどを感じ取り、表現の意図と工夫などについて考えるなどして見方や感じ方を広げている。	態表 美術の創造活動の喜びを味わい、楽しく目的や機能などを考えた表現の学習活動に取り組もうとしている。 態鑑 美術の創造活動の喜びを味わい、楽しく作品の鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

4 題材について

(1) 題材観

本題材は紙に描くロゴマークの制作ではなく、タブレット端末を活用して表現や鑑賞を行うものである。タブレット端末だからこそ、形や色彩のパターンを複数試しながら考えたり図形を組み合わせさせてアイデアを練ったりすることができる。タブレット端末で相互鑑賞を行うこともでき、題材を通してICTを活用して表現や鑑賞の資質・能力を育成することができる。

(2) 生徒観

1学期の学習の様子から、豊かに発想したり独創的なアイデアが浮かんだりしたとしても、それらのイメージを形や色彩に表すことに課題が見られた。また、完成形のイメージをもてるようにするための手立てが不十分であったことも考えられる。

(3) 指導観

本題材では、タブレット端末のプレゼンテーションソフト(Google スライド)を活用する。プレゼンテーションソフトでは、既存の図形からアイデアを考えることができるので、発想や構想することに苦手意識をもっていた生徒にも発想や構想の糸口を見つけることができる。導入で既存のロゴを形や色彩などに着目しながら鑑賞し、完成形のイメージや見通しをもって取り組むことができるようにする。

5 題材の指導計画（5時間扱い） ○は指導に生かす評価場面の始まり、◎は記録に残す評価

次	時	学習内容・活動	知	思	態	評価及び評価方法等
1	1	課題 I C Tを活用した表現のよさは、どのようなところだろう。 ・形や色彩、構成を変えたポスターを鑑賞し、印象や効果の違いを考える。 ・S D G s 17 目標の既存のロゴマークを鑑賞する。 ・プレゼンテーションソフトで表す学習の流れを把握する。 まとめ I C Tは、形や色彩のパターンを複数試しながら作成することができる。	○ 知			知:形や色彩の性質やそれらが感情にもたらす効果、造形的な特徴を基に全体のイメージで捉えることを理解しているかを見取り、できていない生徒に対して、形・色彩・構成という視点を示す。【発言】 鑑:目的との調和のとれた美しさなどを感じ取り、表現の意図と工夫などについて考えるなどして見方や感じ方を広げているかを見取り、戸惑う生徒に対しては、形や色彩に着目して意図や創造的な工夫について考えられるよう助言する。【ワークシート】
2	2	課題 小学生にS D G sを伝えるには、どのようなデザインにしたらいだろう。 ・既存のS D G s ロゴマークを鑑賞した時のワークシートを使い、自分がロゴマークにして伝えたい情報を整理する。 ・プリントにアイデアスケッチをして構想を練る。 まとめ 伝えたい相手や見え方を考えながら、作成することが大切である。			○ 表	態表:美術の創造活動の喜びを味わい、楽しく目的や機能などを考えた表現の学習活動に取り組もうとしているかを見取り、戸惑う生徒には相手の立場に立って発想や構想を振り返るよう声をかける。【ワークシート】 発:伝える目的や条件などを基に伝える相手や内容などから主題を生み出し、分かりやすさと美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練っているかを見取り、戸惑う生徒には形を簡略化したり、情報を加えたりするよう声をかける【ワークシート】
	3	課題 見る人の心が動くデザインにするには、形や色彩をどのように工夫したらよいだろう。 ・形や色彩、構成を比較・検討しながら構想を練る。 ・アイデアスケッチを基に、図形をプレゼンテーションソフトを使って表す。	○ 技			技:用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表しているかを見取り、できていない生徒には図形や線を描く操作方法を確認する。【活動の様子、作品】

		まとめ 形や色彩などが感情にもたらす効果を考え、構成する。				
	4	課題 相互鑑賞をしてよりよい表現を考えよう。 ・相互鑑賞をする。 ・友だちの意見から、作品の構想を練り直し表す。			○鑑	態鑑：美術の創造活動の喜びを味わい、楽しく作品の鑑賞の学習活動に取り組もうとしているかを見取り、戸惑う生徒には小学生の立場になって鑑賞するよう助言する。【活動の様子】 発：伝える目的や条件などを基に伝える相手や内容などから主題を生み出し、分かりやすさと美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練っているかを見取り、戸惑う生徒には、形や色彩、構成を変え複数の構想を練るよう声をかける。【活動の様子】 技：【作品、活動の様子】 態表：【活動の様子】
		まとめ 友だちのアドバイスから、客観的な視点でより相手に伝わりやすいロゴマークを考えることができた。	◎技		◎表	
3	5	課題 友だちの作品には、どのような工夫があるだろう。 ・スクリーンの投影とタブレット端末を使い鑑賞する。				
		まとめ 友だちの作品から、形や色彩の工夫と意図を感じ取ることができた。	◎鑑		◎鑑	鑑：【ワークシート】 態鑑：【ワークシート】
		<授業外：題材が終了後>	◎			知・技：【ワークシート、作品】 発・鑑：【作品、ワークシート】