

[図画工作・美術]

## 交流により新たな視点をもたせ、主体的・対話的な 深い学びを創る授業改善

— 中学校3年「届け！土産の味と心～パッケージに思いを込めて～」の実践から —

鰐淵紀美子\*

### 1 はじめに

中学校学習指導要領3年表現のデザイン分野の内容ウでは「使用する者の気持ちや機能、夢や想像、造形的な美しさなどを総合的に考え、表現の構想を練ること」と示されている。また、デザイン教育についてピーター・グリーンは、「あらゆるデザインの決定は問題解決のプロセスにかかわっている。」<sup>1)</sup>と述べている。このピーター・グリーンの指摘するところをもとに、デザイン分野における「表現の構想を練ること」を捉え直すと、生徒がデザインの決定をするプロセスで「使用者の気持ち」「機能」「夢」「想像」「造形的な美しさ」等を総合的に考え、デザインしていく「問題解決のプロセス」を通して「表現の構想を練る力」が育まれるのではないかと考えた。

本実践では、生徒が「ふるさとのために役に立とう」と取り組んだ社会創造科（本校が開発した新教科）の活動を、「長岡土産のパッケージデザイン」に結び付けた。特に、「自分のデザインが実際に他者に訴えかけることができるデザインとなっているかどうかを客観視させる」という点に注目して取り組んだ。そのために、交流相手から意見を求め、自分の構想を主体的に見直す活動を「初期段階」「中間段階」「最終段階」に設定し、生徒が主体的・対話的に交流する場を設けようと考えた。

生徒はパッケージのデザインを構想する活動の中で得た、新たな視点を生かして自他の作品のよさに気付いたり、生活の中で役立つ美術の働きを理解しようとしたりして、ごく自然に問題解決のプロセスを経験する。こうした生徒の「伝えたり、役立ったりしたい他者」を意識（以下「他者意識」とする）した問題解決のプロセスは、本実践だけに留まらず、将来も「人生をよりよいものにしよう」と考えていけるかけがえのない経験となるのではないだろうか。

なお、本論文は、本校の研究実践をもとに、交流方法の工夫に対する生徒の変容を明らかにし、手立ての有効性を新たに検証し直したものである。

### 2 研究の目的

生徒が伝えたい「お菓子のよさやウリ」をデザインするために、交流により新たな視点をもたせ、自分たちの思いを他者に伝える生徒の主体的・対話的な深い学びを引き出していきたい。そのために、大きく次の2点について実践を通して検証する。

- (1) デザインを通して、自分の思いを伝える工夫をし続けることができたか。
- (2) 交流により、新たな視点をもって自らの構想を練り直すことができたか。

### 3 研究の内容と方法

「お菓子のよさやウリ」を伝えるために、他者意識をもってパッケージの表現方法をデザインするプロセスを通して、互いの構想を新しい視点で見直したり、表したいことは何か自己に問い直したりすることができるよう交流を行う。交流で得た意見を自分の構想と照らし合わせて吟味し、新たな視点から明らかになった改善点をもとに構想を見直す。自分の意図が伝わる表現方法を創り出す姿を引き出したい。交流したことを、デザイン（＝問題解決）に生かしていくことができたかについて、発話記録や構想シート、記録用ワークシートの変容を分析し、手立ての有効性を考察する。

### 4 実践 第3学年2組（38名・平成27年度）で実施

#### (1) 題材の価値について

- ① 自分がデザインする意義を感じ、思いや願いをもち続けることができる

生徒は社会創造科で地元の企業と繋がり手を携えて社会に働きかける経験をしてきた。長岡の街の持続発展を願って

\* 新潟大学教育学部附属長岡中学校

商品開発に取り組んだ経験を生かし、主体的な学びを引き出したい。また、本題材で取り上げたお菓子は実際に今も販売されている。実際の商品のデザインに関わると同時に、味や食感、お菓子のもつ雰囲気などから、伝えたいイメージを自分なりに膨らませられるのではないかと考えた。そして、旅行者に「お菓子のよさやウリ」を知る者として、自分なりの思いや願いをもって構想することができると考えた。

② 他者の目線をもって構想し続けることができる


「お菓子のよさやウリ」に関する考え方が似ている仲間チームを組み、お菓子の個包装・外箱・手持ち袋などを分担してトータルデザインを考える。仲間と相談するとき、自分の考えを言葉にする必要が生じ、表現したいことが明確になる。また、チームの中で配色や構図、材質や大きさなど新たな視点をもって仲間がいれば、多様な考えが交換され、一人で構想するより、よいアイデアが創り出されることが期待できる。

③ 主体的に構想を練り上げることができる

各チームが自信をもって創り上げた構想をもとに他チームと交流を行う。十分に考えた自信をもっていた構想が、他チームとの出会いによりさらに新しい視点が与えられる。他のチームを意識させることにより、一層チーム内での交流が活性化するようになり、主体的な構想の練り上げが行われると考えた。同時に、他チームと自チームのアイデアを比較し、自チームの優れた点や考え方のよさなどに改めて気付く場にもなる。パッケージには、製造者や購入者への配慮、安全性や機能性、量産可能性、コストなどの要素が関係し合っている。また、ユニバーサルデザインであるか、使用後の分別はどうかなど、デザインには様々な解決すべき課題があり、生徒たちに多様な問題解決が求められる。

このように、自分の思いの実現に向けて明確な構想をもって交流の場に向かうことは、デザインに関する新たな視点を見付けながら主体的・対話的な深い学びを引き出していくと考えた。

(2) 題材計画 (全10時間)

問題解決のサイクルと「構想を主体的に見直す段階」	生徒の状況と教師の主な手立て	表出が期待される資質・能力
表現と出会い 自分の思いをもつ 「初期段階」	◎実際にお菓子を食べてよさを感じよう。相手に伝えたい「お菓子のよさやウリ」は何だろう。 ・パッケージに必要な目的や役割に合った表現を「表現のキーワード」としてまとめる。 ・パッケージを通して伝えたいお菓子のおいしさや長閑のよさについて言葉でまとめる。 ○伝えたい「お菓子のよさやウリ」が同じ仲間とチームを組んで、パッケージをデザインしよう。	・自分が表現したい主題を決めることができる。 ・伝えたい自分の思いをもととすることができる。
表現を試す 「中間段階」	・旅行者が魅力的だと感じるパッケージをチームで話し合いながら考えよう。 ◎自分たちのデザインはどんな評価を受けるだろうか。 〈交流場面①〉(モニターチェック1回目) ・構想段階での視点や表現が似ているチーム同士で交流し、気付いたことや疑問点を伝え合う。 ○モニター役の意見を考察し、構想を見直そう。自分の構想が明確になるよう練り上げよう。 [チームで考えたデザインは、他者にどのような印象を与えるだろうか。]	・自分が表現に込めた思いや願いを、伝え表すことができる。 
「最終段階」	〈交流場面②〉(モニターチェック2回目) ○再提案しよう。自分のアイデアについて解説しながら、互いのよさを見いだそう。	
自分の思いを表す	○アイデアスケッチを見直し、制作の手順を考えパッケージを制作しよう。	・自分が伝えたい思いを構想し、創り出すことができる。
新たな表現への意欲をもつ*	○「お菓子のよさやウリ」をパッケージを通して伝える。デザインコンペティションをしよう。(グッドデザインに投票したり、先生や仲間から評価を得たりしよう。)	・自他の表現の価値を見いだすことができる。

(3) 指導の手立て

本題材における交流は、「構想について交換した意見をきっかけに新たな視点で話合うことで、自他の表現の中に新しい価値を見いだす。」という、上記題材計画「問題解決のサイクル：新たな表現への意欲をもつ<sup>(上記表※1)</sup>」につなげていきたい。そこで、互いにとって有意義な意見が交換される場となるよう交流方法を考えた。まずは、ルールとして、他チームの仲間自分からは説明をせず、相手からの意見を一旦全て受け止めさせる。自分の構想をデザインだけで伝える状況をつくり、消費者目線で新商品を評価するモニターチェックの方法で取り組むのである。本人が表現に込めた思いを知らないため、先入観なく自由に発言でき、新しい視点が生まれやすくなると期待した。

また、もらった意見は、自分の思いと照らし合わせて吟味する時間を十分に確保し、構想を練り上げるために参考になる意見を取捨選択したり、意見をもとに自分のアイデアを膨らませたりできるようにした。

交流場面では下記3点の手立てを試みた。

① 他者の意見を取り入れ、構想を練り直すための〈交流場面①〉に向かう目的意識をもたせるための手立て

導入時に既成のパッケージの鑑賞を行う。鑑賞で気付いたことを学級内で話し合い、デザインに必要な要素を「表現のキーワード」(P118表2)として設定する。「表現のキーワード」は、グループでデザインを構想するときの拠り所となり、よいアイデアかどうか考えるときのチェックポイントとして役立つ。「表現のキーワード」や「お菓子のよさやウリ」をもとに各チームで構想する。ある程度アイデアスケッチが進んだところで、自分たちのデザインは他者にど

のような印象を与えるだろうかと投げかける。自分たちのデザインについて他者からの率直な意見をもらう場の設定を提案することで、生徒に交流に向かう目的意識をもたせる。「相手の意見と自分の考えでは、どちらの方がよいのだろうか。」とチームで意見を吟味したり、意見に意味付けや価値付けをしたりしながら、よりよいデザインを創っていく。練り上げた構想のよさを相手に再提案したいという交流場面の必要感が、生徒に生じるようにする。

### ② 他者からの意見を受け止め、新たな視点を生むための手立て（チーム編成と2段階の交流方法）

交流場面は方法を変えて2回設定する。同じお菓子を選び、「お菓子のよさやウリ」の捉えが似ている者3人のチーム同士で交流する。チームのメンバーが2人だと、意見の強さに偏りが出たり、お菓子のよさを多面的に見ることが難しくなったりすることが考えられる。デザインはチーム内で外装・個装・化粧箱などお土産のパッケージに必要なことを分擔して一人一人が構想する。一人で考える課題を与えることで、自分の思いをもってチームでの話し合いに向かうことができる。〈交流場面①〉は、1人ずつの構想（アイデアスケッチや試作品）に対して付箋を用いてコメントする。自分の見方を文字にすることは、書きながら自分に問うことになり、デザインの中に明確な根拠をもって相手に意見を伝えると同時に、自分の構想における思いを再確認することになると考える。〈交流場面②〉は、「お菓子のよさやウリ」や表現方法において、違う視点をもつチーム同士で交流する。旅行者にPRし購買意欲を喚起させる状況を生徒にイメージさせたい。〈交流場面①〉より、独自の表現方法を創り出す必要性が高くなる。構想の最終段階に設定し、自分たちのデザインに対し、しっかりとした思いをもって臨めるようにする。

### ③ 他者の意見を精査し、意見の価値に気付き、構想の変容したことを記録するための手立て

〈交流場面①・②〉のあと、構想を練り直すときに、相手チームの意見を整理する記録用のワークシートを用意する。「表現のキーワード」をもとに意見を分類・精査する中で、自分たちの考えを大切にすることも多く出てくるはずである。本題材で重要視している、「自分では気付かなかった構想のよさや価値に気付く」場面になると考える。

以下は、〈交流場面②〉を中心とした授業の具体的な流れである。

過程	学習課題と生徒の学びの姿	教師の手立て・評価（評価方法）							
交流場面②	○モニター役に再提案し、パッケージから受ける感想を率直に言ってもらおう。意見を聞いた後でデザインの解説をし、思いを伝えよう。 ・〈交流場面①〉の後で見直した構想を、再提案する。 〈交流場面②〉の流れ ※アイデアスケッチと試作品を見せ合う。	○〈交流場面①〉で、付箋による意見もらった相手の中から再提案したいチームを2チーム、生徒の希望を考慮して決めておく。 ○デザイナー役とモニター役を交代で行う。 ○相手のデザインに込めた意味を推測しながら意見を言うことを交流のルールとして伝える。 評：相手の表現のよさを見だし、伝えることができる。（発話） 評：相手に自分の表現意図を伝えることができる。（発話）							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>場面</th> <th>デザイナー役</th> <th>モニター役</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>プレゼンテーション</td> <td>アイデアスケッチと試作品をモニター役に見せる。3人がつくったそれぞれの構想を一度に見せる。</td> <td>デザインを見て感じたことを、3人が別々に、一つ以上伝える。</td> </tr> <tr> <td>リフレクション</td> <td>モニター役の意見の中で、解説したいこと（補足や反論など）について、自分なりの理由が分かるように表現意図を伝える。 交流により気付いたこと、考えたことを、構想シートに書き加える。</td> <td>相手が伝えたかったデザインに込めた思いについて理解する。</td> </tr> </tbody> </table>		場面	デザイナー役	モニター役	プレゼンテーション	アイデアスケッチと試作品をモニター役に見せる。3人がつくったそれぞれの構想を一度に見せる。	デザインを見て感じたことを、3人が別々に、一つ以上伝える。	リフレクション
場面	デザイナー役	モニター役							
プレゼンテーション	アイデアスケッチと試作品をモニター役に見せる。3人がつくったそれぞれの構想を一度に見せる。	デザインを見て感じたことを、3人が別々に、一つ以上伝える。							
リフレクション	モニター役の意見の中で、解説したいこと（補足や反論など）について、自分なりの理由が分かるように表現意図を伝える。 交流により気付いたこと、考えたことを、構想シートに書き加える。	相手が伝えたかったデザインに込めた思いについて理解する。							
意見を吟味し構想を見直す	○思いが伝わらなかった部分を中心に、自分たちのデザインを見直そう。チーム内での話し合いから決まったことを、ワークシートに書こう。 【予想される生徒の姿】	○相手から出た意見について、本制作に向けて構想の見直しをさせる。 ○構想を見直す場合は、どの意見によって変容したのか分かるように構想シートに記入させる。 評1：相手の意見から、構想を見直すことができる。（構想シートの変容） 評2：自分の思いを大切に、相手の意見を選択して受け入れることができる。（発話） ※評1・2いずれかのみでもよい。							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>意見を受け入れた場合</th> <th>自分の思いを大切にした場合</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>・再提案でも伝わらなかったデザインは、他人に受け入れられないのだからよいデザインではないのだろう。意見のとおり直そう。 ・ユニバーサルデザインの見方から指摘された。文字の部分は読みやすいよう白で縁取りをしよう。 ・本制作に必要な材料や道具の確認をしながら、構想が出来上がっていることを確認する。</td> <td>・自分たちがお菓子から感じたよさは、自分たちだから分かる。このよさを旅行者に伝えたいのだから、このままのデザインで本制作に入ろう。 ・若い人をターゲットにしていることが伝わってうれしい。色で思いを表現できた。</td> </tr> </tbody> </table>		意見を受け入れた場合	自分の思いを大切にした場合	・再提案でも伝わらなかったデザインは、他人に受け入れられないのだからよいデザインではないのだろう。意見のとおり直そう。 ・ユニバーサルデザインの見方から指摘された。文字の部分は読みやすいよう白で縁取りをしよう。 ・本制作に必要な材料や道具の確認をしながら、構想が出来上がっていることを確認する。	・自分たちがお菓子から感じたよさは、自分たちだから分かる。このよさを旅行者に伝えたいのだから、このままのデザインで本制作に入ろう。 ・若い人をターゲットにしていることが伝わってうれしい。色で思いを表現できた。			
意見を受け入れた場合	自分の思いを大切にした場合								
・再提案でも伝わらなかったデザインは、他人に受け入れられないのだからよいデザインではないのだろう。意見のとおり直そう。 ・ユニバーサルデザインの見方から指摘された。文字の部分は読みやすいよう白で縁取りをしよう。 ・本制作に必要な材料や道具の確認をしながら、構想が出来上がっていることを確認する。	・自分たちがお菓子から感じたよさは、自分たちだから分かる。このよさを旅行者に伝えたいのだから、このままのデザインで本制作に入ろう。 ・若い人をターゲットにしていることが伝わってうれしい。色で思いを表現できた。								
振り返り	○今日の学習を振り返ろう。 ・モニター役をしたこと（役割を交代したこと）により、新たに気付いたことや新しい表現方法との出会いについて書く。 ・構想が完成し、表したいことが明確になっていることをチームで再確認する。	○もらった意見により、自分の構想が明確になったかどうか問いながらまとめをする。 評：自分の構想が明確になり、内容に納得しているか。（構想シートの変容）							

## 5 授業の実際<sup>2)</sup>

### (1) 〈交流場面②〉までの様子

生徒はまず、社会創造科の学習で先輩が数年前に企業と共同開発し現在でも販売しているお菓子を実際に食べ、味のよさを再確認した。次に、事前アンケート（表1）を採った結果、お土産を選ぶとき、パッケージデザインの効果が思ったほど見られないという結果が確認された。この結果を生徒に返

表1 「お土産を選ぶ決め手」アンケート（3年2組38名 複数回答可）

おいしそうだから	名物だから	価格や量が適していたから	パッケージデザインに引かれたから
20人	18人	15人	8人

し、パッケージデザインはこのままでよいのか話し合わせたところ、「パッケージデザインは購入者がお菓子を選ぶための一助となる。」「工夫することによりお菓子をPRする効果に可能性がありそうだ。」という考えが生徒の中に生まれ、本題材の目的に焦点化することができた。

その後、お菓子に使われている原材料や、お菓子にかけた企業の思いをWebページやしおり、パンフレットで調べた。集めた資料と自分が感じ取ったお菓子の味から、大切なウリは何かと自分なりに考え、パッケージのイメージを膨らませた。次に、パッケージの役割について考えた。デザインは色や形によるインパクトだけでなく、旅行者が時間のない中で選択し、遠くまで持ち帰るといった状況を踏まえ、持ち運ぶことを考慮した大きさや、店頭に置きやすい形、幅広い年齢層に親しまれるデザインであることが重要だと話合われた。また、形状を保つことや品質を守ること、コストをかけすぎないことなども確認された。表現に必要な要素を「表現のキーワード」(表2)として設定し、これを活用して自分がイメージするデザインのアイデアスケッチをした。

アイデアスケッチをした段階で、個包装、外箱、持ち帰りの袋、包装紙など、実際に売られている商品同様、トータルにデザインさせることをねらい、「お菓子のよさやウリ」が似ている者同士で3人の開発チームをつくった。「表現のキーワード」と照らし合わせ、チーム内で構想をチェックする段階に進んだ生徒に、自分たちのデザインを購入者の視点から見直し、よりよいデザインになるよう構想を練り上げることをねらって、「モニターチェック」の場を設定することを伝えた。自分たちの表現意図が相手に伝わるように、主体的に構想を見直しながら、細部まで描き込んでいった。モニターチェック(=〈交流場面〉)は2回設定した。(表3)

「お菓子のよさやウリ」のとらえに共通点をもつ他チームのAさんとBさんは、〈交流場面①〉の「モニターチェック」で付箋を交換し合い、共通点や相違点について肯定的に評価し合っていた。さらに相手に魅力を伝えるためには他チームの意見を取り入れ練り直した構想について、自分たちが工夫した内容でよいだろうかという疑問を感じていた(表4)。

そこで、〈交流場面②〉のモニターチェックでは、互いに意見を述べ合うことができる場を設定した。意見を述べ合う中で、自分の新しい工夫に、まだ疑問があることに気付いたり、互いの表現から学んだりすることができると期待し、右の(表5)のように、自分のデザインを見直し、よりよい表現になるよう構想を練り上げる姿をねらった。

(2) 〈交流場面②〉の実際

2回目のモニターチェックは、「Aのチームのプレゼンとそのモニタリング」、「Bのチームのプレゼンとそのモニタリング」、「チーム内での振り返り」の順で行った。以下、プレゼン役とモニター役がどのように相手の表現に込めた思いを想像し意見交換したか、また、その意見が相手の表現にどのように生かされていくかを分析する。

〈交流場面②〉における生徒の反応と表出された資質・能力(教師の記録から)

Aチーム(A・C・D)のプレゼン場面(Bチーム:B・E・F=モニター役)	表出された資質・能力
B1:辛そう。 E1:全部(個包装、外箱、外袋)にキャラクターが使われている。小学生が喜びそう。 B2:キャラクター怒っているんだね。唐辛子のキャラだね。柚子のキャラはいないの? A1:柚子ってどういうこと? B3:「かんずり」の原材料に、柚子が入っているから。① E2:辛さをウリにしているデザインだね。箱が黒くてインパクト大。珍しい。 F1:附属中の校章だ。コラボしていることも伝えている。 E3:米俵の絵。米菓ってことだね。新潟っばい。	次頁④:①の意見を受け止め、より相手に表現意図を伝えるためにはどうしたらよいか考えている。(思い・願いを伝え表すこと)

表2 「表現のキーワード」

302の表現のキーワード	品質保持に関する こと。	デザインに関する こと。
	<b>1. 形状を保護すること。</b> ・割れないこと ・潰れないこと  <b>2. 品質を守ること。</b> ・保冷 ・嫌湿	<b>A. インパクト。</b> ・目立つこと・お菓子の特徴が伝わること。 (注)派手すぎないこと。 (幅広い客層、リピーターをつくるため。)  <b>B. 低コスト。</b> ・過剰包装×・ゴミの削減・エコ  <b>C. 機能性。</b> ・軽いこと・かさばらないこと ・持ち帰りやすさ、出荷・陳列しやすさ  <b>D. PRカ。</b> 商品と地域のこと伝わること。 お菓子の味などがイメージできること。

表3 「モニターチェック」〈交流場面①②〉の方法

回	プレゼン役	モニター役
①	アイデアスケッチをモニター役に見せる。表現について解説することはできない。	プレゼン役がどんな思いをパッケージで伝えようとしているか想像しながら、率直な感想を付箋に書く。
②	アイデアスケッチをモニター役に見せ、率直な意見をもらった後、意見を踏まえて解説をする。	プレゼン役がどんな思いをパッケージで伝えようとしているか、自チーム内で相談しながら、プレゼン役に直接意見を伝える。

表4 〈交流場面②〉前の抽出生徒の構想


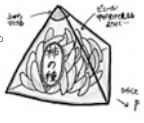



	Aさん(Aチーム)	Bさん(Bチーム)
共通点	・「かんずり柿の種」を選択 ・パッケージデザインにオリジナルキャラクターを使用	
相違点	・「かんずり」の辛さを伝えるため、怒った顔のキャラクターを考案。 	・辛いので、個包装を小さくし、2口くらいで食べ切る。 ・形重視。 ・テトラパックを使用。 ・ターゲットは女性と子供 
チームの考え	・赤や黒、銀色を基調 ・墨文字で商品名を表現	・「かんずり」の原材料に柚子が使用(味のよさをウリにしたい)

表5 〈交流場面②〉で予想される2チームの変容

Aさんのチーム(A, C, D)	Bさんのチーム(B, E, F)
Bチームのデザインがもつ、「小分けされた個包装」「キャラクターを生かしたかわいらしさ」の点から、買う人の気持ちを意識して構想を練り直す。	Aチームのデザインがもつ、「かんずりの辛さ」「附属中との企業コラボ商品であること」「米俵のイラスト」などから、旅行者へのPRの点で構想を見直す。

<p>—モニターチェックを終え、チームで振り返りをしているときのAチームの様子—                  A 2：「かんずり」って、柚子が入っている香辛料なんだね？                  C 1：でもさ、辛さをウリにデザインしていたんだから、唐辛子だけでいいよね。②                  D 1：Aはこのキャラクター、すごく気に入っているじゃん。自分の考えは大事だよ。③                  A 3：でも、モニターが柚子は？って言っている。お客様を惑わすことにならない？④                  C 2：私の外箱、辛そうって言われたのはうれしかった。コラボにも気付いてもらえた。                  D 2：米俵の絵は物足りないから描いただけだったけど、残そう。                  A 4：やっぱり、キャラクターはこのままでいい。「かんずり」の大切なウリは辛さだと思う。⑤</p>	<p>⑤：②や③の意見により、自分たちが大切にしている「お菓子のよさやウリ」は何か再認識し、改めて自分の考えのよさをとらえ直している。(表現の価値を見いだすこと)</p>
<p>Bチーム (B・E・F) のプレゼン場面 (Aチーム：A・C・D=モニター役)</p>	<p>表出された資質・能力</p>
<p>A 4：かわいい。(外箱を見て) このキャラクター知っている。                  E 4：違うよ(オリジナルの絵だよ)！えー、似ているかなあ。                  A 5：なんだろうね。そんなに似てないけど、思い出すんだよね。                  E 5：分かったよ。他には？                  D 3：三角のバックは、開けるのが楽しい。一口サイズ。お土産だから分けやすい。                  A 5：このパッケージなら、間違いなく辛いつて伝わる。小分けはいいと思う。割れにくいし。⑥                  A 6：外箱が子供向けの。子供が友達に配って、箱はかわいいから自分がもらう。                  C 3：持ち帰り袋もかわいい。この四角は…なんだろう。                  F 2：原材料の塩だよ。                  C 4：中3で習う…塩の結晶ってことでしょ。分からないよ。小学生、分からない。                  A 7：全部かわいいから、小学生とその家族がターゲットになりそう。小学生に分かるような絵がいいよ。</p>	 <p>⑦：⑥の意見により、自分では気付くことができなかった自分の表現に気付いている。(表現の価値を見いだすこと)</p>
<p>—モニターチェックを終え、チームで振り返りをしているときのBチームの様子—                  E 6：キャラクター変える。似ていると思われるものはやめる。(落胆している)                  F 3：私も塩の結晶はやめる。山盛りの塩と小瓶の塩、どっちにしようかな。                  B 6：個包装、割れにくいって言われた。辛いから小分けするつもりだった。すごくうれしい。⑦</p>	

生徒の反応から分かるように、〈交流場面②〉は、「お菓子のよさやウリ」のとらえやパッケージデザインを通して他者に思いを伝えるための表現方法が違うため、自分たちの改善したアイデアの妥当性を確かめたり、構想のよさに新たに気付いたりし、さらなる改善点が明確になった。Aチームは、「モニターチェック」で得た意見を一旦チームに持ち帰ってから吟味することで、他者意識をもってデザインを見直したり、相手の意見を参考にしたりしつつ、自分の主題に合った表現ができた。またBチームも、相手の肯定的な意見により、自分たちの表現に新たな解釈を創り出すことができた。

<p>図1：プレゼン後に変容したAチームのデザイン</p>  <p>積み重ねやすい形状はそのままにし、米菓やコラボ商品であることをPR。</p>	<p>意見を整理した結果 (下線部=変容が見られる記述)</p> <p>A. インパクト                  【外箱】黒を基調に、キャラクターと附属中学校×企業のロゴは生かす                  【キャラクター】「かんずり」の原材料のメインであるとうがらしが怒っている様子を表している。辛さを強調している。</p> <p>B. PR力                  【イラスト】米俵で新潟県の土産だということを表している。(図1)</p> <p>1. 形状を保護すること                  【個包装】十分に膨らませて、外側からの衝撃から守る。</p> <p>C. 機能性                  【外箱】持ち帰り袋に合わせた大きさにし、持ち帰りやすくする。                  プラスチック製なので、軽くて湿気にくい。</p> <p>D. PR力                  【持ち帰り袋】袋にかんずりの材料を描いているので、特産物がどんなものか想像できる。(図2)</p>	<p>図2：プレゼン後に変容したBチームのデザイン</p>  <p>食塩の結晶を小瓶に変更した。</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

(3) 〈交流場面②〉 その後の様子

「モニターチェック」(〈交流場面②〉)を経て、最終的なパッケージデザインになるよう構想を練り直す時間をとった。「表現のキーワード」の6項目をチェックしながら、AさんとBさんのチームは次のように自分たちの構想を確定した。確定した構想から、Aチームは、モニターチェックで得た意見を生かし、自分たちのデザインのよさや、旅行者の目線に立つ大切さに気付いていた。Bチームは、テトラパックの形状が割れにくく、緩衝材としての機能ももっていることを再認識することができた。また、小さい子供の視点を取り入れ、購入する人に分かりやすいデザインに変更した。以上のことから、客観的にデザインを批評してもらう場を設けたことで、自分の主題や「表現のキーワード」に照らし合わせて相手からの意見を精査し、取り入れたり参考にしたりすることができたと考える。

(4) 題材終末までの様子

明確になった構想を清書させ、デザインコンペを開催した(図3)。お菓子のおいしさに感動した自分のイメージから創り出されたデザインが、現実的なものであるか、旅行者の目からどのように見えるのか試す場となった。結果、Aさんのチームは、学級で2位となった。勝因はキャラクターのもつインパクトと、本人たちが意識していなかった箱の形状(C.機能性)(図1)であり、ここでも新たな視点をもつことができた。他



図3 Aチームのデザインコンペの様子

のチームも、多くの級友や教職員から肯定的な評価をもらい、コンペを通して、デザインへの興味がさらに深まった。

## 6 考察

### (1) 記録用ワークシートと生徒の様子から

記録用のワークシートと個人の構想シートをもとに考察すると、生徒が相手の発言を記録するときに、「表現のキーワード」を項目にして、意見を分類しながら聞き取っていることが分かった。ある1つの視点に意見が集中し、その点だけで全体のデザインのイメージが固定されないように、自分がこだわりをもって構想した部分を紹介しながら、新たな視点をもって考えることができていたと考える。

また、「表現のキーワード」は、デザインに必要な要素であると学級全体で共有していたことだが、「品質保持に関すること」と「デザインに関すること」は、重点の置き方によっては、相反する部分が出てきた（例：内容物の保護と低コスト）。チームの表現意図に合わせて「表現のキーワード」に軽重がつくため、相手の思いを汲み取りながら交流が行われ、新しい視点が創り出された。

### (2) 抽出生徒の構想シートから

毎回の授業の終わりに、仲間との関わりを通して気付いたことや考えたことを記録させていた。プレゼン準備期の構想シートには、自他の新しい視点による付け加えが見られたが、交流後は構想が明確になり、自信に満ちた書き方になっていった（表6）。相手チームから直接受けた意見を真摯に受け止め、自分たちが大切にしたいデザインのよさと相手チームの意見を受け入れる部分とに分け、チーム内で丁寧に情報を整理した様子が見られる。特に、相手チームだけがもっていた視点と、気付いていなかった自分たちのデザインのよさについては、相手の意見を素直に受け入れていることが分かり（表6下線部）、互いにより影響を与えることができたといえる。（表6太線囲み）。

表6：〈交流場面②〉の前後における構想シートの変容

	Aさん	Bさん
交流前 プレゼン 準備期	かんずりの原料が越後の地域で栽培されている唐辛子を使った調味料であることをキャラクターで伝えたい。附属中コラボであることも大切なウリだ。	(かんずり柿の種は)とても辛いので、少しずつ食べるのがよい。2口分くらいの小さな小分け袋にする。小分けは小さいので三角錐の形にし、開けやすさにも配慮した。
交流後	キャラクターはこのまま使う。かんずりの材料についてもっと調べておくべきだった。旅行者の目線に立ち、お土産のパッケージに正しい情報を載せるとよい。	個包装はデザイン重視のパッケージのつもりだったが、緩衝材にもなっているとわれ、形状保護にも役立つことに気が付いた。とても辛いんだと子供が分かるデザインにすることも大切だ。
相手に 与えた 影響	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お菓子の一番のウリである辛さを強くアピールすること</li> <li>・お菓子を割れにくくする個包装のよさ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・購入する人・食べる人のことを考えた包装</li> <li>・相手意識をもつ大切さ</li> </ul>

## 7 成果と課題

生徒の活動の中に、実社会でのデザインのプロセスである「モニターチェック」を取り入れ、生徒の主體的・対話的な活動から深い学びを引き出そうと考えた。その活動の核となったのが、「デザインに込めた自分たちの思いは、相手に伝わるだろうか。」という、生徒たちの挑む気持ちである。社会で実際に行われているような「モニターチェック」を想定した場の工夫により、生徒は、「どうすれば伝わるのか。」「この表現方法はどうか。」と、それぞれがアイデアをもち、「旅行者の気持ち」「機能」「造形的な美しさ」などの想像力を働かせることができた。

「モニターチェック」の特徴は、相手の意見を一旦受け止め、自分の構想を客観的に見直す時間が確保されているところにある。〈交流場面①〉では、あえて相手にデザインの意図を伝えず、相手の意見を受け止めることにより、自分の構想の未熟さに気付くことができた。その後、より構想を明確にし、〈交流場面②〉に臨ませた。交流後に行ったチーム内での振り返りでは、相手の意見を精査して構想を練り上げることができた。このような姿は、「問題解決のプロセス」を通した「表現の構想を練る」姿そのものである。「モニターチェック」という、「構想した自分と、他者の意見により、疑問をもって作品を見つめ直すもう一人の自分とが対話する場」は、他者意識を高くもつだけでなく、自分の作品の中に新しい意味や価値を創り出すこととなった。そして、より確かな自信をもって制作を進める「主體的な学び」の姿の表れとなった。

本実践では、深い学びが生徒同士の交流により創られるよう、複数の手立てを試みた。他チームとの交流に向けて、チームの仲間同士で検討や確認が常に行われていた。自分たちの見方・考え方を働かせて思考・判断しながら表現活動が続け、仲間同士の対話により自らの考えを広げ深める「対話的な学び」が実現し、見通しをもって粘り強く取り組む姿が見られていた。

本実践で見せた生徒の姿は、単に中学校美術科のデザイン分野での学習に留まらず、仲間と共に力を合わせて問題解決しようとする力や郷土長岡を思う気持ちなど、これからの時代をたくましく生きるために必要な資質・能力を身に付けていく姿でもあった。こうした生徒の姿を通して、美術教育の果たすべき役割を改めて考えさせられる実践となった。

## 引用参考文献

- 1) ビーター・グリーン著 藤沢英明・小笠原登志子・福本謹一訳、『デザイン教育－視覚学習と問題解決－』、ダヴィッド社、1974年、p.6
- 2) 新潟大学教育学部附属長岡中学校 研究紀要2016「社会的な知性を培う（第2次研究 第3年次）」、2016.5.27、pp.120-123