

13	豊橋	二川中学校	ワタナベ 名前 渡 邊	マユコ 満 佑 子
分科会番号		7	分科会名	美術教育

研究題目

ふるさとに愛着をもち、自分の想いを豊かに表現する生徒の育成
～第2学年 二川をパッケージング！の実践を通して～

研究要項

1 主題設定の理由

本学級の生徒は、自分の考えや思いを作品に表す活動に楽しんで取り組むことができる。日常のなかで自分が感じた気持ちを抽象的な形と色を組み合わせるモザイクタイル作品に表現したり、一般多色木版画では、水彩絵の具による重ね塗りの表現に取り組んだりしてきた。しかし自分の想いを表すことに真摯に取り組もうとする一方で、制作中のささいな失敗がきっかけで最後まで意欲が続かなかったり、完成が近づいてくると安易に満足したりして作業を切り上げてしまう様子が見られた。そこで、そのような生徒たちに、“誰かのために”という目的と想いが加われば、更に充実した学びになると考えた。1年生の総合的な学習において二川校区の自然や文化財など、地域の「宝」と呼べるものについて調べた生徒たちは、全校集会の場でいきいきとその素晴らしさを発表した。こうした生徒の様子から、地域の魅力を多くの人に伝えるという目的意識が制作に対する想いを後押しするのではないかと考え、本研究主題を設定した。

2 目ざす生徒像

ふるさとに愛着をもち、主体的に問題解決に取り組める生徒
自らの想いに合わせ、色や形を工夫していくことができる生徒

3 研究の内容

(1) 研究の仮説

本題材では、地域の魅力を多くの人に伝えることを目的に、校区にある「ごとう製茶」（製茶工場）の二川版パッケージのデザインを行う。ごとう製茶のお茶の評価は高く、生産者の方の想いにも熱いものがあり、地域の宝の一つと言える。生徒とこの企業を出会わせることで、ふるさとに誇りをもち、そのパッケージデザインに意欲的に取り組めると考えた。また、学習指導要領の要点として、中学校では「生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力」を身につけることがあげられている。生徒にとって身近な地域の企業の想いをもとに社会におけるパッケージデザインについて考える本題材はこれに適した題材であるといえる。“地域のために”という想いをもち、それぞれが設定したターゲット（買い手）に合わせて、モチーフや配色などさまざまなデザインの要素を工夫したり、友達との相互鑑賞を重ねたりすることで、よりよいデザインが生まれていくことが期待できると考え、目ざす生徒像をふまえて以下のように仮説を設定した。

- 仮説① 地域と深く関わった題材構想を工夫することで、ふるさとに愛着をもち、主体的に問題を解決しようとするだろう。
- 仮説② 意見交流の場において、造形要素の視点を与えたり、構成の工夫の仕方を具体的に示したりすることができれば、伝えたい想いに合わせて色や形を工夫することにつながるだろう。

(2) 研究のてだて

ア 地域の企業や行事「二川宿本陣まつり」と関わる場の設定（仮説①のてだて）

生徒は1年生の時の総合の学習を通してふるさとである二川を愛する気持ちが育ちつつある。生徒たちが今度は地域の魅力を「伝える」ことに切実感をもって取り組むために、実際に地元の製茶工場であるごとう製茶に協力を依頼した（資料1）。地域の魅力について話し合う中で、ごとう製茶のことを知っている生徒に紹介を促し、続けて後藤さんが商品を手取る人への想いを語った動画を視聴する。さらに、教室で実際に商品のお茶を飲む体験をする。後藤さんのあたたかい気持ちにふれ、お茶を味わうことで、生徒はこのような企業が地域にあることを誇りに思い、その商品のパッケージデザインを考えたいと思うだろう。また、11月の二川宿本陣まつりにおいて、作品展示の場を設ける。二川宿本陣まつりはかつて宿場町であった二川ならではの祭りで、旧東海道を舞台に大名行列の再現やさまざまな催しが開かれる（資料2）。今回で30回目となり、二川中も毎年2年生を中心に祭りに関わってきている。多くの人を訪れる祭りの場で展示を行うということは、二川の魅力を作品を通して多くの人に伝えることとなるため、この目標が生徒にとって最後まで粘り強く制作に取り組もうとする姿につながることを期待する。



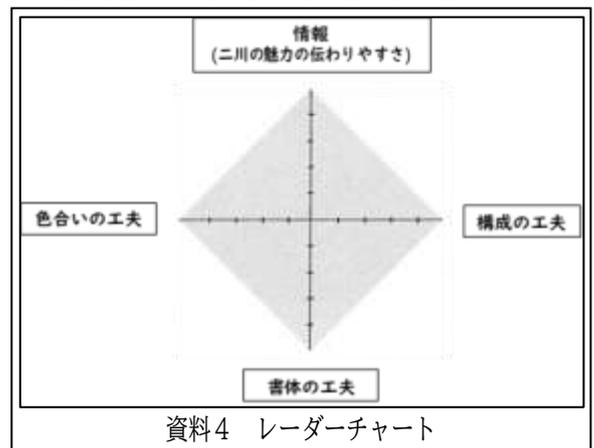
イ 全国のお土産のパッケージや、互いの作品を鑑賞する場の設定（仮説②のてだて）

生徒たちは今までに、自分の想いや気持ちを表すいくつかの題材に取り組んできており、色や形が人に与えるイメージに気づきつつある。そこで、導入時には、色や形の工夫による多様なアイデアがあることを知るために、全国各地のお土産のパッケージを用意し、鑑賞する場を設ける。お土産のパッケージには、その地域の特色や魅力を伝えるために、さまざまな趣向が凝らされている。その場で生徒から出た意見は、教師が造形的な視点ごとにまとめ、人に「伝える」ために何が大切か気づけるようにする。また、生徒どうしが互いの作品を鑑賞する場を制作途中で設ける。この時、前時までに生徒たちが気づいた造形的な視点を示すことで、それまで何となく下描きをしていた生徒も、それぞれの伝えたい想いに合わせて何をどのように工夫していけばよいか見通しをもつことができるだろう。それを生かしてさらに構想を深め、アイデアスケッチに取り組んでいくことを期待する。

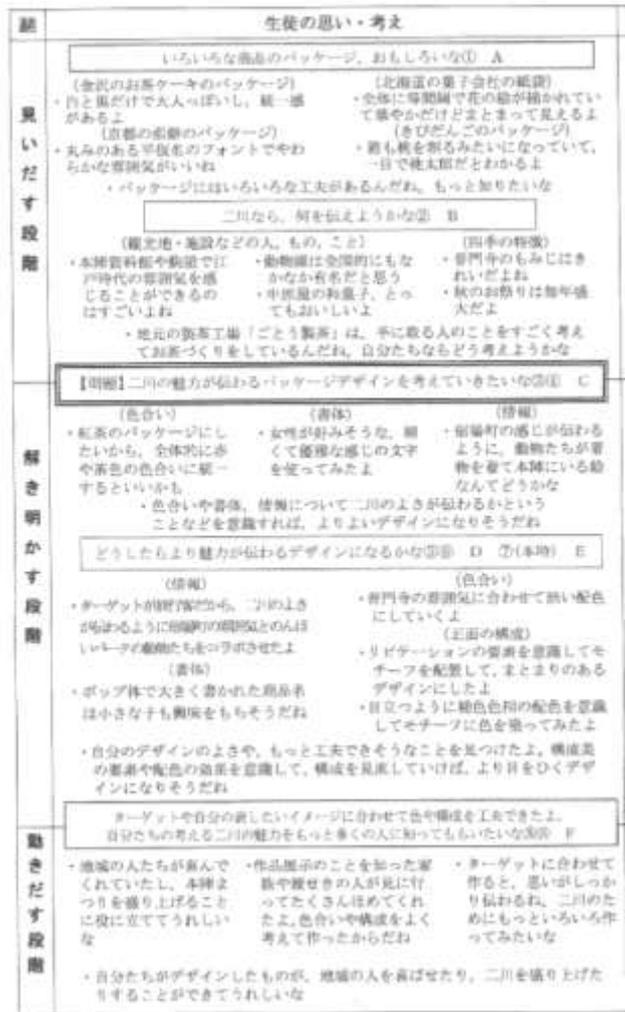
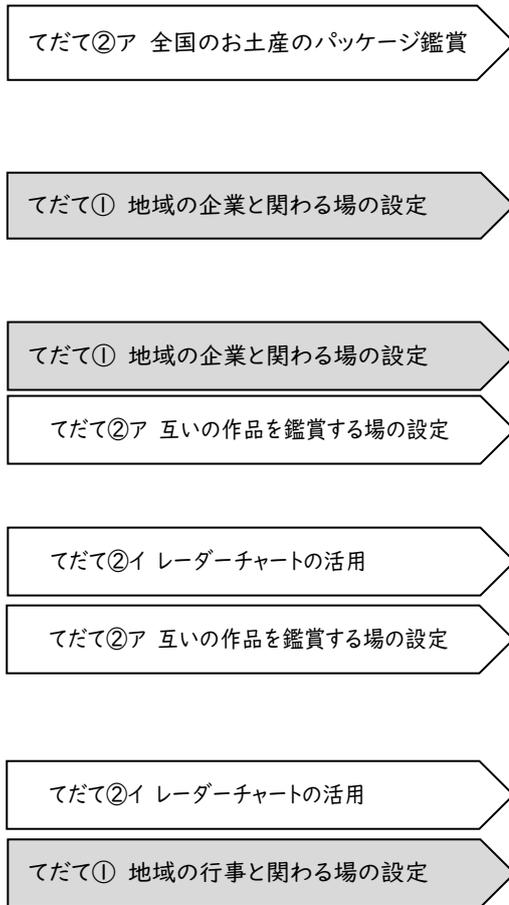


ウ 造形的な視点から自分のデザインを振り返るためのレーダーチャートの活用（仮説②のてだて）

生徒たちが二川の魅力となるものや、お茶の美味しさなど、さまざまな要素をデザインに込めようと試行錯誤するうちに、初めに設定したターゲットへの意識が少しずつ薄れていってしまうことが考えられる。そこで、アイデアスケッチが固まってきたところで、「情報」「色合い」「書体」「構成」などのデザイン要素の視点をもとに、自分のデザインがターゲットに合ったものになっているか、ワークシートのレーダーチャートに当てはめて振り返る場を設定する（資料4）。レーダーチャートには自分のデザインの傾向を客観的に捉え、視覚的に分析できるよさがある。生徒は設定したターゲットへの意識をもう一度高め、班の友達同士、互いのレーダーチャートと作品を見合うことで、自分のデザインのよさや、ターゲットに合わせてもっと工夫できそうな点に気づくことができると考える。



(3) 題材構想図



(4) 抽出生徒について

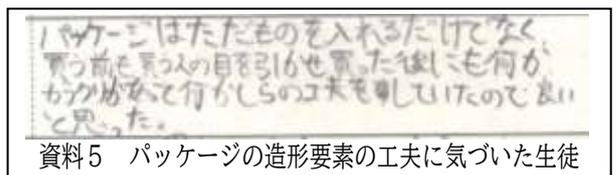
抽出生徒Aは理解力があり、さまざまな学習に意欲的に取り組むことができる。制作も好きで、美術の授業にはいつも前向きに取り組んでいるが、ある程度作品が完成に近づいてくると自分のなかで満足し、最後まで表現に粘り強く追求し切れない姿がよく見られた。

生徒Aには、本研究を通して、自分の考えにぴったりと合うデザインを見つけるために、最後まで主体的に問題を追求し、表現を工夫できるようになってほしいと願う。

4 実践と考察

(1) 題材との出会い（第1、2時）

第1時の導入では、最近もらったお土産について尋ね、教科書に掲載されているさまざまなお土産のパッケージを鑑賞した。さらに、実際に全国各地のお土産のパッケージを班ごとにまわすと、「きびだんごの箱って本当に桃を割るみたいになっているんだね」「京都のお煎餅、舞妓さんの絵がかわいい」など、自分の知っていることとパッケージのデザインを結び付けて楽しそうに対話する姿が見られた。生徒Aもお土産の箱や袋を手に取り、時間をかけてじっくりと観察していた。生徒たちにどんな工夫に気づいたか問いかけると、色合いや描いてあるモチーフ、全体の雰囲気の違いなどについて話したため、視点ごとにまとめて板書した。生徒Aは別の生徒の発言に頷く様子が見られ、この授業の振り返りには「パッケージはただものを入れるだけでなく買う前も買う人の目を引かせ、買った後にも何かカラクリがあって何かしらの工夫をしていたのでいいと思った。」と書いた。このことから、生徒は実際のお土産の商品の箱や袋を鑑賞したことで、パッケージデザインが地域の特徴や魅力を伝える役割をもっていることに気づくとともに、さまざまな造形要素の工夫を実感することができたといえる（資料5）。

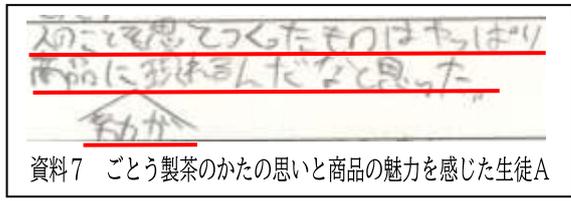


第1時を経て、お土産のパッケージが地域の魅力を楽しく伝えていることを実感した生徒たちに、「二川だったらどんな魅力を伝えたいですか」と問いかけた。1年生時の総合の学習で「二川トレジャー」と称して名所や名産について調べている生徒たちは、「のんほいパーク（動物園）は、大人も子どもも楽しめる」「普門寺の紅葉がきれい」「中原屋（菓子店）の和菓子がおいしい」など、二川がもつ魅力について次々に発言した。ただ、「ごとう製茶」に関しては、半数以上の生徒



資料6 お茶を味わう生徒A

がその存在を知らない様子だった。そこで、取材を受けた際のニュース番組を見せ、お茶を用意していることを伝えると全員が「飲みたい！」と目を輝かせた。「ふだんは麦茶しか飲まない」と言う生徒も多かったが、生徒たちは緑茶、ほうじ茶、紅茶を代わるがわるの紙コップに注いで飲み、味わっていた（資料6）。特に、ごとう製茶の商品「豊橋紅茶」は渋みが少なく飲みやすかった



資料7 ごとう製茶のかたの思いと商品の魅力を感じた生徒A

ようで、紅茶を飲み慣れていない多くの生徒が、その美味しさに驚いていた。生徒Aの振り返りからも、お茶の美味しさを生産者のかたの思いの強さにつなげて受けとめていることがわかった（資料7）。授業の最後にはAを含め多くの生徒が、「何を描こうかな」「無農薬って書いたら売れそう」などと話し、パッケージ制作に前向きになっている様子が見られた。このように、生産者の思いにふれたり、実際にごとう製茶の商品を味わったりしたことは、生徒の二川という地域への愛着を高めたといえる。また、実在する企業と関わって制作をしていくことの喜びを生み、「二川の魅力を伝えるパッケージデザインを考えたい」と主体的に追求していく足がかりとなった。

（2）パッケージデザインのアイデアを考える（第3、4時）

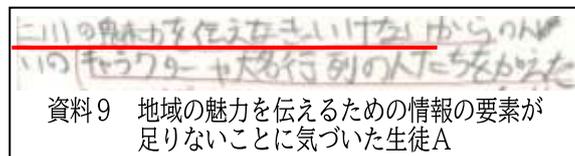
第3時から、ワークシートを使ってアイデアスケッチに取り組んだ。制作するのはお茶の入った箱のパッケージであり、お茶の種類は試飲した緑茶、ほうじ茶、紅茶の3種類から選ぶことにした。また、どんな人をターゲットとした商品にするか決め、デザインを考えていく指針となるようにした。どの種類のお茶のパッケージを作るか考える上で、豊橋紅茶の飲みやすさから、小さな子どもをターゲットに紅茶のパッケージを作りたいと意欲をもつ生徒もいた。生徒Aはターゲットを「二川を知らない人、健康に気をつけている人」とし、絵を描き始めた。この時間の生徒Aの日記には「ごとう製茶がこだわっている無農薬もパッケージに表すことでお客様が安心する」と書かれており、ターゲットを意識したデザインを考えようとしていることがわかった。



資料8 生徒Aのアイデアスケッチ

4時間目の途中で、生徒たちのアイデアスケッチを見ると、少しずつモチーフとなるものを描きだしたり、デザインの構成を考えたりしている生徒が多い中、何を描こうか迷ってスケッチが進んでいない生徒もいた。生徒Aは、お茶のパッケージを作るという意識からか、お茶の葉にトヨッキー（豊橋市のキャラクター）を組み合わせた絵を描いていたが（資料8）、本人は「ちょっと二川感が…（足りない）」ともどかしそうにしていた。

そこで、一度互いのアイデアスケッチを見合い、どんなことを意識してスケッチに取り組んでいるか話し合う場を設定した。生徒たちからは「大人の人向けにしたいから、色を上品な感じにした」「文字もレタリングして、雰囲気合わせた」「絵をそのまま描くんじゃなくて、ちょっとゆるい感じにしたり、配置を考えたりした」などと、デザインを考える上で大切な視点となる言葉が出てきた。また、関わり合いの中で「まずは二川の魅力を伝えないといけないから…」という生徒の言葉に、数名の生徒が「忘れてた」と反応した。生徒Aと同じように、お茶を表現するモチーフだけに意識が集中していた生徒たちが、一番の目的を再確認できたことが伝わった。生徒Aの日記にも「二川の魅力を伝えないといけないから、のんほい（パーク）のキャラクターや大名行列の人たちを加えた」とあり、「地域の魅力を伝える」という一番の目的に立ち返って考え、伝えたいイメージに合わせてモチーフの配置を工夫することができた（資料9）。



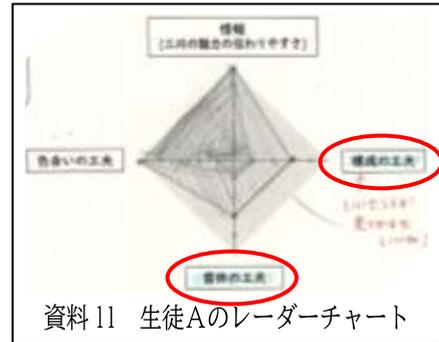
資料9 地域の魅力を伝えるための情報の要素が足りないことに気づいた生徒A

(3) パッケージデザインのアイデアをよりよくする (第5、6、7時)

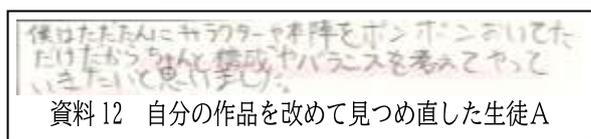
生徒たちは第4時を経て、色合いや書体、モチーフを工夫することで二川の魅力が伝えられるということに気づき、アイデアスケッチを描き進めた。第5時では、視点が明確になったことで多くの生徒がモチーフの大きさを考えたり、タブレットのWordの機能を使ってどんな書体が合うか考えたりすることができた。第6時では、アイデアスケッチが進むにつれ、次第にまたターゲットを忘れてしまっているのではと感じた。そこでまず、小グループで互いの作品を鑑賞しあう時間をとった。そののちに、第4時で生徒たちから出たデザインの視点である「情報」「色合い」「書体」「正面の構成」をもとに、ターゲットに合った工夫ができていないかをレーダーチャートに当てはめて振り返る場を設定した。生徒Aは第5時の段階で自分のアイデアスケッチにある程度満足している様子が見られていた(資料10)。しかし、小グループでの関わり合いの際には、仲間のアイデアスケッチを見て「うまっ」「すごい」などつぶやく様子があり、レーダーチャートを作ってみると、「構成の工夫」と「書体の工夫」の部分が低くなっていた(資料11)。また、ターゲットについて今一度確認したことで、色や形の工夫が全てターゲットに合わせるためであるという意識を持ち直し、振り返りにも構成を見直したいという想いを記した(資料12)。レーダーチャートを活用し、自分の作品を改めて見直したことで、よりよいデザインにすることができた。



資料10 生徒Aのアイデアスケッチ



資料11 生徒Aのレーダーチャート



資料12 自分の作品を改めて見つけ直した生徒A

第7時では、第6時に記入したレーダーチャートをもとに、全体で関わり合いを行った。生徒は自分がアイデアスケッチに表現したことや工夫したことについて発表しながら、仲間の意見で自分の作品に取り入れられそうなことを見つけていた。生徒Aは、他の生徒の「本陣のマークをリピテーションを使って描いた」「資料集にあった対角線の構図を参考にした」といった構図に関する発言を頷いて聞いていた。また、全体で作品鑑賞をする時間には、パッケージの一面を区切って絵を描いている生徒の作品をじっくり見つめ、メモに「漫画みたいにコマをわる」と記したり、文字をレタリングして書いている生徒の作品を見て「書体、習字みたいな感じ」とメモしたりしていた。その後、再び自分のアイデアスケッチと向き合う時間を取ったところ、構図をコマ割りしたり、文字を書き加えたり、書体を変えたりする様子が見られた(資料13)。この時間の日記には、「自分の作品は自分がいいと思っても他人のを見るといろいろなことが学べるので人のを見て学んで改良していきたいと思った」とあり、一度は満足しかけた自分の作品にもう一度向き合い、さらによりよい表現を探って考えることができた。



資料13 生徒Aのアイデアスケッチ

(4) 箱のキットに彩色して仕上げる (第8、9時)

アイデアが固まり、実際の作品に取りかかった。総合の授業では二川宿本陣まつりに向けた準備も始まり、作品展示の話題を出すと、生徒たちは「わー！緊張する」「恥ずかしい」と言いながらも、笑顔を見せた。生徒たちは今までのワークシートを振り返りながら自分が表現したい雰囲気に合わせて画材を選択したり、トレーシングペーパーやカーボン紙などを使って文字を正確に転写したりしながら制作に取り組んだ。生徒Aはターゲットである「二川を知らない人」に対して、二川の明るいイメージを伝えたいと、発色のよいアクリルガッシュを選んで制作を進めた。もともと作業が速いため、周りの生徒よりも早い段階で作品の全体に色がついたものの、「(展示の場で)俺のやつ買いたって言わせたいな」と話しながら、塗り重ねのできるアクリルガッシュの特性を生かし、納得のいくまで丁寧に彩色する姿が見られた。

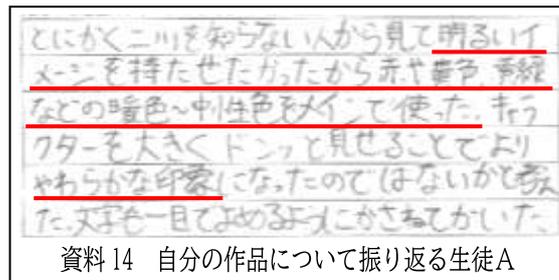
作品についての振り返りから、最後まで色合いにこだわりをもって粘り強く制作に取り組んだことわかる(資料14)。完成した作品をみんなで鑑賞した際には、多くの生徒から「いいね」と作品を褒められ、うれしそうな様子が見られた。ただ、文字に関して工夫したことを記述しているものの、レタリングをするところまではいかなかった。完成作品の鑑賞会をした際に、文字をレタリングしている作品や、構成を工夫しすっきりとした印象を与える作品を見て、もっと自分のものも工夫できればよかったと、更によいものを作ろうとする思いが感じられた。それでも、表したいイメージに合わせてモチーフの工夫ができたことを認める記述もあり、全体の自己評価はAをつけていたことから、制作は満足のものであったことがわかった(資料15・16)。

(5) 二川宿本陣まつりで作品展示を行い、感想を交流する(第10時)

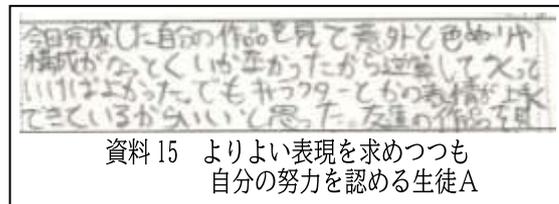
11月に開催された二川宿本陣まつりにおいて、作品の展示を行った。当日は訪れた地元のかたや他学年の生徒などが、興味深そうに展示を見る様子が見られた(資料17)。自分の作品を多くの人に見られる経験が今までにあまりなかったため、後日、当日の写真や感想ノートの記述を共有すると、生徒たちはとても驚き、うれしそうにしていた。当日、展示場所の横で祭りの仕事をしている生徒が「見てくれた人のいろいろな声が聞こえてきてうれしかった。ひまな時に作品の説明をしたりするのも楽しかった」と話し(資料18)、生徒Aも「へーすごい」とうれしそうな表情を見せた。また、展示をしたことで地域を盛り上げることができたという振り返りも多く、自分たちの作品が地域の魅力を伝え、その活性化に役立ったと実感できたことがわかった。

5 成果と課題

二川に住み、今までの授業を通してさまざまな名所を知ってきた生徒たちであったが、今回パッケージに表したい二川の魅力について意見交流をした際、自然が豊かで、古き良き街並みの残る二川のよさを改めて感じたようだった(資料19)。二川宿本陣まつりの会場にクラス全員の作品が並んだ写真を見た時には、「きれい」「全部並べるとすごい」と近くの友達と話す声がたくさん聞こえた。祭りの中で色とりどりの作品が並んでいる様子は写真でも華やかに見え、生徒Aが振り返りに書いたように(資料20)、「お祭りを盛り上げる役割を果たせた」と達成感を感じた瞬間であったと思う。ごとう製茶をはじめ地元である二川には魅力がたくさんあるということ、色や形を工夫することで表したいイメージが伝わることなど、生徒たちが本研究を通して感じたことや身につけたことが、今後の生徒の生活を明るく彩っていくことを期待する。また、課題としては、以下の二点が考えられる。一つは生徒のアイデアスケッチの構成や全体の雰囲気崩さずに作品として完成させるために、絵の具やペン以外の幅広い表現方法を模索すること。二つ目は、ICT機器の適切な使用のためのリテラシー習得の方法についてである。生徒にとって完成作品が満足のものとなるよう、今後に生かしていきたい。



資料14 自分の作品について振り返る生徒A



資料15 よりよい表現を求めつつも自分の努力を認める生徒A

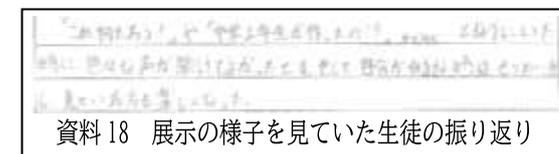
制作に対する自己評価 (A:よい B:さつ C:よくない)

①制作態度(集中度、持ち物など)	(A)	B	C
②自分の発想力(オリジナリティ)	(A)	B	C
③下書きへの取り組みや仕上げの丁寧さ	(A)	B	C
④自分の作品に対する感想	(A)	B	C

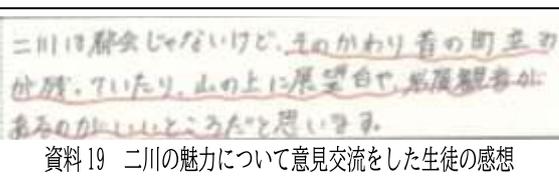
資料16 生徒Aの自己評価



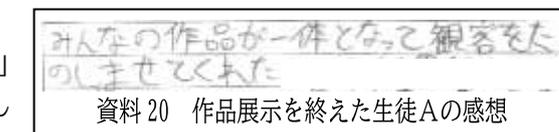
資料17 作品展示の様子



資料18 展示の様子を見ていた生徒の振り返り



資料19 二川の魅力について意見交流をした生徒の感想



資料20 作品展示を終えた生徒Aの感想