

# 題材名 「〇〇中学校の給食、商品化プロジェクト」 (第2学年及び第3学年 目的や機能などを考えた表現・鑑賞)

## ■本事例のポイント

1. 題材の様々な場面で意見交流できる場を整え、学習調整を促し、深い学びの実現を目指した。

2. 参考となる資料を実物やクラウド上で共有し、生徒が必要なタイミングで、自由に閲覧できるようにした。



## ■題材の目標

伝える相手や給食の味のイメージなどから主題を生み出し、創意工夫して表すとともに、**伝達のデザイン**の調和のとれた美しさなどを感じ取り、主体的に給食メニューのパッケージデザインを表現したり鑑賞したりする学習活動に取り組む。

## ■題材の指導計画 (7時間)

### 1. 鑑賞 (1時間)

- 既存の商品パッケージを鑑賞し、伝達のデザインに対する見方や感じ方を深める。

### 2. 発想や構想 (2時間)

- 伝える相手や食べたことのある給食の味のイメージなどから、主題を生み出す。
- 分かりやすさと美しさとの調和などを総合的に考え、表現の構想を練る。

### 3. 制作 (3時間)

- 1人1台端末で給食メニューのパッケージをデザインし、印刷して組み立てる。

### 4. 鑑賞 (1時間)

- 購入者になりきって鑑賞する。
- ※給食の提供に関わる方からコメントをもらう。

## ■題材の概要

本校の給食を商品化するプロジェクトに取り組みましょう！  
(※架空のプロジェクト)

あなたなら、どの給食のメニューにしたいですか。  
どんなパッケージにして、買う人に味のイメージを伝えますか。



面白そう！  
うーん。自分だったら…



### 子供が学習課題を選択・決定する場面

- 給食の献立表や写真から、商品化するメニューを選び、どのように味のイメージなどをパッケージに表すか考える。



### 子供が学び方を選択・決定する場面の設定

- 1人1台端末を使ってデザインし、印刷して組み立てる。  
※箱や袋の展開図は、フリー素材のテンプレートを利用。



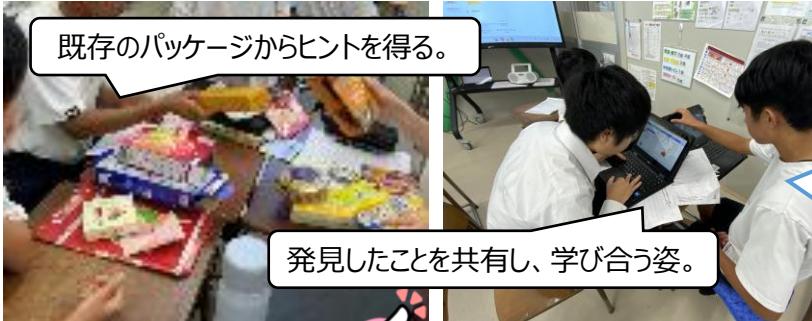
### 子供が自らの学習を振り返る場面の設定

- オンライン掲示板アプリを活用し、制作過程の記録と、振り返りを行う。

- 毎時間、チームミーティングを行い、デザインについて意見交流を行う。



## ■ 学習調整をしている子供の姿



既存のパッケージからヒントを得る。

発見したことを共有し、学び合う姿。



商品の味のイメージを、言葉や色、模様などの形で表現した。  
1人1台端末で、味のイメージに合うように何度も素材の配置を微調整している。



こんなアイデアもあるんだ！  
制作の参考にしてみよう！

## ■指導と評価の工夫

## ① チームミーティングを通じて、他者からの視点を意識

- \* 四人程度のチームを基本として、意見交換を定期的に実施し、見方や感じ方を広げる。
  - \* 悩んでいる友人がいれば、チームで一緒に考えるようとする。

## ② 参考となる資料を実物やクラウド上で共有

- \* 既存の商品パッケージ、指導者が作成した作例 等
  - \* 納食の献立表、指導者が日々撮影し続けた納食の写真
  - \* 箱や袋などの展開図テンプレート（フリー素材を利用）

### ③ 栄養士の方をゲストとして招聘

- \* 授業中、給食に係る情報を共有していただく。



#### ④ 制作過程をアプリで共有（ポートフォリオ化）

- \* 思考の過程を可視化させ、指導と評価に生かす。
  - \* 他者の取組を把握できるようにし、生徒の学習調整を促す。

## ■成果（○）と課題（▲）

- 1人1台端末を使うことで、絵を描くことに苦手意識をもつ生徒も意欲的に取り組むことができた。
  - 箱や袋の作品例を組み立てた实物として用意したことによって、完成のイメージをより明確にもたせることができた。
  - ▲生成AIの使用に課題が見られた。自身の創造性を大切にした使い方について、生徒に考えさせる機会を設けたい。



成分表や校章を  
入れています。

※生成AIの活用については、教育委員会や保護者の同意を得た上で、指導者が留意点等を指導している。