

教材名		『ふるさと山梨』の章・ページ	
デザインすることとアートすることに向かう姿勢		第3章⑦ P. 64	
教科（領域）等	美術科（鑑賞）	学年（分野）	第1～3学年

1. 教材のねらいと概要

<p>デザインを考える上で大切なことを県出身作家の作品を通して理解し、自ら表現してみる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインを考える上で大切なことを県出身作家の遠藤享がデザインした作品を通して理解し、そこで学んだことをもとに自ら表現してみる。</li> </ul>
---

2. 活用例

①			
教科名等	美術	単元(題材)名等	ポスターを鑑賞しよう
活用場面		活用のポイント	時間
デザイン（伝達）の鑑賞		平和を呼びかけるポスターや、良質な音を感じさせる広告デザインを鑑賞し、図版と文字の効果的な組み合わせを感じ取る。	50分
②			
教科名等	美術	単元(題材)名等	マーク（ポスター）をつくろう
活用場面		活用のポイント	時間
デザイン（伝達）の表現		より多くの人にメッセージの内容を理解してもらえよう、伝えたい内容に相応しいデザインを考えて表す。	250分

3. キャラクターの投げかけの意図と解答

ページ	投げかけの言葉	意図	解答例
P. 64	「境界」をキーワードに、テーマを設定してポスターを制作してみましょう。	どこを境界とするかを考え、テーマを設定して、その内容に合う表現をする。	「環境保護」というテーマで、自然と環境汚染を境界として表現する、等。

教材名		『ふるさと山梨』の章・ページ	
感性を刺激するデザインの力		第3章⑦ P. 65	
教科(領域)等	美術科(鑑賞)	学年(分野)	第2, 3学年


### 1. 教材のねらいと概要

<p>統一したイメージを演出するデザインを考えることで、ブランド力を高める手立てを知り、自らの表現に生かす。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>樋口光仁の仕事を取り上げ、山梨をPRするためのキャンペーン戦略として、統一したイメージを演出するデザインを考えることで、ブランド力を高める手立てを知り、自らの表現に生かす。</li> </ul>
---

### 2. 活用例

教科名等	美術	単元(題材)名等	自分の学校のブランドを高めるためのデザインを考えよう
活用場面		活用のポイント	
デザイン領域の学習	<p>ものごとの価値を高めるためのイメージ戦略を考えるときに樋口光仁の仕事を通して、どんなことを考えどのように表現していくかを知ること、自らの表現に生かすことができる。</p>		時間 50～300分

### 3. キャラクターの投げかけの意図と解答

ページ	投げかけの言葉	意図	解答例
P. 65 	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の学校のブランドを高めるためのデザインを考えましょう。</li> <li>山梨の魅力伝えるためのポスターを制作してみましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自ら所属している身近な学校を取り上げて価値を高めるデザイン力を培う。</li> <li>実際に制作してみて学んだことを活用してみる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>統一するものは何か、象徴となるものは何かなどを考えてデザインする。</li> <li>山梨の魅力について取り上げ、他者の意見も取り入れる中で表現する。</li> </ul>

### 4. 関連施設等

参考ホームページ	URL
ネオスペース	<a href="http://www.neospace.co.jp/index.php">http://www.neospace.co.jp/index.php</a>

教材名		『ふるさと山梨』の章・ページ	
現代アートで育む力を感じ取り味わおう。		第3章⑦ P. 66, 67	
教科(領域)等	美術科(鑑賞)	学年(分野)	第2, 3学年

### 1. 教材のねらいと概要


現代アートをとおして、コミュニケーション力や身近なものを変容させる創造力、空間を演出する力を感じ取り味わう。

- ・開発好明からコミュニケーション力を、丸山純子から身近なものを変容させる創造力を、須田悦弘から空間を演出する力を、作品鑑賞やアートの思考を行うことを通して育む。

### 2. 活用例

教科名等	美術	単元(題材)名等	現代アートで育む力を感じ取り味わおう。
活用場面		活用のポイント	
現代アートの鑑賞	同時代に活躍している人たちの作品を鑑賞し、作家の考えに触れることで、見方や考え方を深め広げ、さらにそれぞれの感じたこと考えたことを交流する。		時間 100分

### 3. キャラクターの投げかけの意図と解答

ページ	投げかけの言葉	意図	解答例
P. 66	<ul style="list-style-type: none"> <li>・開発さんの他の作品について調べてみましょう。</li> <li>・アートを通して人と人とのつながりをつくる仕組みについて考えてみましょう。</li> <li>・「ドラゴンチェア」と「無音花畑」の表現における共通点と相違点について、周りの友達と意見交流をしてみましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人と人をつなぐ仕組みの他の例を知ることができる。</li> <li>・人と人との関係づくりをアートをとおして考えることで重要性を認識する。</li> <li>・同じ廃材を利用しても対象や目的が違うことで表現の広がりを知ることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もぐらIV, 100人先生など</li> <li>・ミレーの落ち穂拾いの画像をモザイクにして、それぞれの枠目にある色を参加者が探してきて貼って完成させる。どの色が合うか対話を通して制作する。</li> <li>・共通点：廃材、参加者がつくる作品等。</li> <li>・相違点：つくるものが機能性も考えるものと装飾性を重視するものとの違い等。</li> </ul>
P. 67	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・「種をまく人」と「雑草」共演からどんなことを感じますか。</li> <li>・須田さんの作品と丸山さんの作品の表現について、共通点と相違点をあげてみましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・時空を超えた共演から、感性や創造力を刺激する。</li> <li>・空間を作品化したものの共通点や相違点を考えることで表現の広がりや深まりを感じ取ることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・種をまく人の足下に、本当に雑草があったかもしれない。など</li> <li>・共通点：空間を作品化</li> <li>・相違点：須田；作家が作品をつくり展示、丸山；参加者が花をつくり、作家が展示。</li> </ul>

### 4. 参考文献・関連施設等

参考文献名	発行所	著者・编者	発行年
新世界ピクニック	リトルモア	開発好明	2016
須田悦弘展		千葉市美術館	2012

### 5. 参考文献・関連施設等

参考ホームページ	URL
開発好明:yoshiaki kaihatsu.com	<a href="http://www.yoshiakikaihatsu.com/">http://www.yoshiakikaihatsu.com/</a>
須田悦弘 客員教授 - 多摩美術大学 彫刻学科研究室	<a href="http://www2.tamabi.ac.jp/cgi-bin/choukoku/news/staff/%E9%A0%88%E7%94%B0%E6%82%A6%E5%BC%98/">http://www2.tamabi.ac.jp/cgi-bin/choukoku/news/staff/%E9%A0%88%E7%94%B0%E6%82%A6%E5%BC%98/</a>
丸山純子/junko maruyama	<a href="http://maruyamajunko.com/">http://maruyamajunko.com/</a>