

【美術】

～ClassPad.net の各種ふせんを活用する～

〔3 授業目／全 3 授業〕 お菓子のパッケージデザインを題材に、
魅力的な創意工夫について考える授業

お菓子のパッケージ鑑賞のみならず、自らお菓子の商品企画とパッケージデザインに挑戦する。

【本授業の目的・狙い・到達目標】

教師向けの目標：生徒が暮らす地域の特色や特産品を生かしたお菓子を考えさせ、その魅力が伝わるようなパッケージをデザインさせることで、創意工夫の大切さを理解させる。

生徒向けの目標：お菓子のパッケージを鑑賞し、商品企画からパッケージのデザインに至るまで、どのようなプロセスがあり、どのような創意工夫がなされているかを捉える。

【ClassPad.net 活用によるメリット】

- ・授業準備の時短／効率化：事前にリンクふせんやファイルふせんを用意することで、検索やプリント配布の手間なく授業時間を有効に活用することができる。
- ・個別最適学習の促進：カメラふせんで生徒の制作状況を記録しておくことで、個々のセンスやスキルに応じたフィードバックが可能になる。
- ・評価／評定を効率化：生徒の制作状況を記録したカメラふせんや、提出されたファイルふせんなどにより、端末一つで本授業時の生徒評価が可能になる。

授業の流れ

ClassPad.net での操作

step1

<今日の授業>

自分が暮らす地域限定のお菓子を考案し、パッケージをデザインしよう！

今回は、各自が制作したお菓子のパッケージをもとに、
・企画したお菓子の魅力
・パッケージに込めた工夫や思い
などをプレゼンテーションしてもらいます！

概要の説明

前回の授業時に制作したお菓子のパッケージをもとに、企画したお菓子の魅力やパッケージに込めた工夫・思いなどをプレゼンテーションしてもらうことを伝える。

step2

【代表者選出】

授業時間の関係上、全員に発表してもらうことはできないので、次のような方法を取ります。
・クラスをいくつかのグループに分けます。
・まずはグループ内で、「パッケージのみ」を評価対象にして最も良かった作品に投票し、代表者を決めます。
(質疑応答程度はOKです。)
・各グループの代表者に、クラス全体の前でプレゼンテーションをしてもらいます。
・各グループの代表者に、クラス全体の前でプレゼンテーションをしてもらいます。
・各グループの代表者に、クラス全体の前でプレゼンテーションをしてもらいます。

代表者選出

クラスをいくつかのグループに分け、まずはグループ内で、パッケージのみを評価対象にして最も良かった作品に投票させる。得票数が最も多かった者が代表者として、クラス全体の前でプレゼンテーションをする。

生徒には、自分のグループ内の生徒が作った作品に良いものがあれば、カメラふせんで撮影させ、今後の制作の参考にしてもらおうとよい。
※他人の作品の画像なので、取り扱いには注意するよう伝える。

step3

【発表や投票のルール】

<発表のルール>
・制限時間は3分間です。時間が来たら、途中で打ち切ります。
・前回授業終了時に提出してもらったカメラふせんで作品を投影しておきます。
・手元の実物、投影された映像の両方をうまく利用してください。
・お菓子の魅力、地域との関連、パッケージに込めた工夫などを話してください。

発表についての確認

各代表者のプレゼンテーションの時間制限や、プレゼンテーション終了後の投票など、細かいルールについて確認する。
聞く側は質問・投票ができるように、メモをとりながら聞くことを伝える。

プレゼンテーションや投票のルール等をテキストふせんにまとめておき、プロジェクターや電子黒板等で投影して説明する。

step4

※step3で示したルールに基づき、各グループの代表者に発表してもらう。

作品発表・鑑賞

代表者に順に前に出てきてもらい、お菓子の魅力やパッケージデザインについてプレゼンテーションをしてもらう。プレゼンテーション終了後には、聞く側に質問を促して、発表者に答えてもらう。

教員は、前回授業の最後に生徒に提出してもらった、作品のカメラふせんを電子黒板・プロジェクター等で投影しておき、後ろの方の生徒にも発表者の作品が見えるよう配慮する。また、端末が複数あれば、生徒のプレゼンテーションの様子を撮影してカメラふせんに残しておく。

step5

<投票のルールのおさらい>
・以下のような賞を設けます。それぞれの観点で投票する作品を決めましょう。
①グッドアイデア賞（お菓子に注目）
商品のアイデアが独創的である
地域との関連がよく考えられている
ネーミングが工夫されている.....など
②グッドデザイン賞（パッケージに注目）
地域やお菓子の特徴がデザインされている
色使いや技法が工夫されている
デザインが差別化されていて印象的.....など

投票・講評

「グッドアイデア賞」や「グッドデザイン賞」など、複数の観点から良いと思った作品を選ばせ、投票させる。投票終了後、教員は全体について講評を行う。

講評の際、個々の作品を取り上げる場合には、前回授業の最後に生徒に提出してもらった、作品のカメラふせんを電子黒板・プロジェクター等で投影して見せるようにする。

step6

【まとめ】
商品企画 → 商品パッケージのアイデアスケッチ
→ 実際にデザイン → プレゼンテーション

ビジネスの現場では、もっと多くの工程を経て一つの商品が作られていきます。
その過程において、
「人に何かを伝える・表現する」
という行為は欠かせません。
→ 美術の授業の延長線上にも実社会がある！

まとめ

ここまでの3回の授業を通じて行ってきた、人に何かを伝える・表現するという取り組みが、ビジネスの現場でも日常的に行われていることを話す。そして、美術の授業が必ずしも「芸術」という特定の分野にとどまるものではなく、実社会にも通じるものであると伝えて授業を締めくくる。

step7

次の動画を資料して、効果的なプレゼンテーションを行うためのヒントを見つけてみましょう！

【出典】
プレゼンのコツ・伝えかた・バーサリボイス
（プレゼンプロデューサー）
プレゼンテーション高校生チーム2019年度日本一！
大阪三国丘高等学校（日本政策金融公庫高校生ビジネスプラン・グランプリ）

②

参考・補足

効果的なプレゼンテーションを学ための参考材料として、高校生による優れたプレゼンテーションの動画を紹介する。

YouTube 動画「プレゼンテーション高校生チーム 2019 年度日本一！/大阪三国丘高等学校(日本政策金融公庫高校生ビジネスプラン・グランプリ)」の URL
(<https://youtu.be/chF7Z137h0Q>)
を貼り付けたリンクふせんを用意しておき、授業支援機能で生徒に配布して視聴を促す。