

日 時	令和7年 7月 17日	指 導 者	岐阜県立土岐紅陵高等学校
指導クラス	ビジュアルデザイン②選択者	場 所	美術室・その他
題 材 名	似顔絵屋さんになろう	使用教材	クロッキー帳・B6ケント紙・色鉛筆・アルコールマーカー・鉛筆・クレヨン等
教 材 観	デザイン領域に求められる目的に合わせた表現。アート領域が求める自己表現。それぞれの領域の性格が交わる媒体として似顔絵を教材として取り上げる。本題材「似顔絵」には、デザイナーとしての画面の美しい構成や、ターゲットとなる顧客が「もらって嬉しい」仕上がりを求められると同時に、クリエイターとしての独自性を求めながら制作することの大切さを念頭におかせ、デザイン分野とアート分野の重なりによって生まれる作品があることを味わわせたい。		
ク ラ ス 観	総合学科美術・工芸系列選択者。計10名。男子3名、女子7名の内訳。2年次より、自身の興味関心の高い授業をメインに生徒それぞれが科目を選択している。専門性の積み上げのため、各系列授業群ごとに選択必修科目を設けており、本科目は美術・工芸系列3年次生の選択必修科目である。目的に合わせて構成や調色、配色することに関心が高い生徒が概ね占めており、主題追求に粘り強く向き合える姿がある。		
指 導 観	デジタル端末やAIで簡単にイラスト制作できる現代だからこそ、ハンドワークでしか身につかないものづくりの本質があると考え。筆圧や画材の選び方から主題に合わせた表現の選択が始まっていることをICTを効果的に使いながら伝え、体感させ、技術として習得させたい。		
題材の目標	○「似顔絵」の制作を通して、デザインとアートの中間に触れながら、送った相手に喜ばれる「似顔絵屋さん」になろう		
本時の目標	○お世話になっている学年主任の先生に喜んでもらえる似顔絵を仕上げ、プレゼントしてみよう		
評価規準 (観点別に記述する。)	○視覚的な伝達効果について理解を深めるとともに、専門的な技能を身に付けようとする。【知・技】 ○表現及び鑑賞に関する創造的な思考力、判断力、表現力を発揮しようとする。【思・判・表】 ○ビジュアルデザインの可能性を追求しようとする。【主】		

本時の展開			
過程時間	学習項目 (指導のねらい)	学習活動 (□:指示・説明、○:発問・活動)	指導上の留意点 観点別評価 (⇒:評価方法)
導入 (10)	準備運動 (自分の手足のクロッキー) 前時までの振り返り	□:一本の輪郭線の中に、腕の丸みや筋肉などの「面」の情報がとらえられているか、意識しながらクロッキーしよう ○:クロッキー帳に3～5分でクロッキーを行う ○:もらって嬉しい似顔絵とはどんなものだっただろうか ⇒エスキースや制作を行うにあたって、教材観を念頭に置かせ取り組ませたい。	【知・技】 ⇒学習活動の観察 ⇒クロッキー帳
展開 (30)	鑑賞 (先生の顔写真) 制作 (先生の似顔絵) 制作 (作品を仕上げる)	○:学年主任の先生の顔写真から、特徴としてあげられるものを発言してみよう ○:顔写真から読み取れる先生の顔の特徴を自由に発言し、教員はホワイトボードに板書し見える化する □:お世話になっている学年主任の先生に喜んでもらえる似顔絵を仕上げ、プレゼントしてみよう ○:仕上げるとはどういうことだろう ⇒短い時間の中で作品を仕上げ、人に手渡すということは、粗と密の意識した制作になる。エスキースで終わらないよう、捉えた特徴を誇張しながら表現し、顧客が満足できる程度の描きこみが必要であることを、エスキースや制作の中で気づかせたい。	【思・判・表】 ⇒学習活動の観察 【思・判・表】 ⇒制作活動の観察 【主】 ⇒エスキース・作品
まとめ (10)	作品を先生にプレゼントする	○:学年主任の先生のもとを訪ね、日ごろの感謝と共に似顔絵をプレゼントする ⇒どんな様子で喜んでいたらかを観察したり、受け取ってどう感じたかをインタビューして、今後の似顔絵題材に取り組む際の足がかりにさせたい。 ○:文化祭参加型展示「似顔絵屋さん」に向けて、改めて人に喜ばれる似顔絵とは、そしてあなたに描いてもらいたいと思ってもらうには、何を大切に主題を練ればよいのか考え、次時の制作に臨もう。	