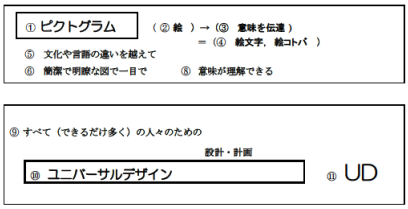
中学校　ユニバーサルデザイン（視覚伝達デザイン）　学習指導案	
単元(題材)名	わたしの提案するピクトグラム
授業実施日	平成２３年１１月１６日（水）３時間目
学　習　者	岡山市立東山中学校　第２学年Ａ組
授業指導者	岡山市立東山中学校　　教諭　辻　政宏　先生
授業の概要	ピクトグラムの鑑賞と表現を通して視覚伝達デザインの働きについて学習する。ピクトグラムの果たす役割や造形的な特徴について考えさせながら鑑賞することによって，言語外のコミュニケーション手段としての視覚伝達デザインの重要性を理解させる。その上で，日常生活の場に目を向け，これまでの美術での学びを生かして新たなピクトグラムを提案することによって，形・色・材料による表現が生活をより豊かで便利なものにすることができることを実感させながら，造形的な感性を高める。
目　　標	○　日頃目にしている視覚伝達デザインの働きや条件について理解し，日常生活をより豊かに創造することへの関心を高める。 ○ ピクトグラムを必要とする場所や場面などを想起させ，アイディアスケッチしながら自分の表したいものを構想することができる。 ○　身のまわりのものの用と美に込められた「やさしさ」に気付き，ユニバーサルデザインの視点で日常をとらえることができるようにする。

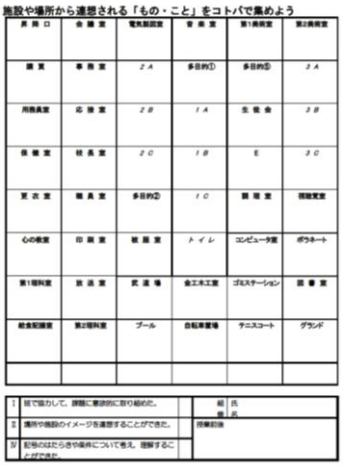
学　習　活　動	教師の支援・指導上の留意点	評価の観点
１　本時のねらいを知る。 	１　「走る」姿をモチーフにした図を見せ，自分たちが知っていることを引き出させながら興味づけを行い，本時は「非常口」マークをについて考えていくことを伝える。	
２　ピクトグラムの条件について考える。	２　以下の展開でピクトグラムの条件について気づかせていく。	
発問１　なぜ文字だけではなく絵も付け加えられているのか。		
(1)発問について考える。	(1) 理由について考えさせ，ピクトグラムの条件である**「文化や言葉を越えて理解できるものであること」に気づかせる。**	

(2) 「非常口」のピクトグラムの選考の際、なぜ日本のデザインが採用されたか考える。	日本案 ロシア案	カード
発問２　なぜ日本のデザインが採用されたのか。		
	(2) 理由について考えさせ，ピクトグラムの条件**「簡潔・明瞭で一目で理解できるものであること」に気づかせる。**	
(3) 鑑賞ゲームをする。 	(3) 班対抗で，様々な地図記号やピクトグラムの読み取りゲームをさせ以下の要領でさせる。 （班ごとにカード配布） ・時間制限を設け，　記号が何を表しているか答えを指導者に伝え競わせることにより，鑑賞の意欲を促す。 ・どの記号の正解率が高かったのか，なぜ高かったのか考えさせることによりピクトグラムの条件**「事前の学習をしないで も理解できるものであること」に気づかせていく。** 	鑑賞の能力 ピクトグラムの役割，条件について理解することができる。 ワークシートA ワークシートB 付箋紙

(4) ここまでの活動内容を整理する。



3　教室配置図を見て，学校という施設のよりよい機能について考える。



4　本時のまとめをする。

5　快適さ、安心感などから誰にでも使えるデザインをユニバーサルデザインであることを知る。

(4) ここまでの学習内容をワークシートを配付し整理させる。

3　現在の校舎案内図を提示し，災害時緊急避難してくる人々にとってどのようなピクトグラムがあると便利になりそうか，以下の点に留意させ班で話し合わせる。

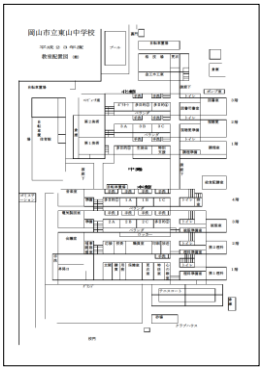
校舎内の各教室や場所に対して，来校する誰もが共通して持つことのできるイメージを言葉でカードに記入させ，場所ごとに分類して掲示ボードに貼らせていく。

4　本時を振り返らせ自己評価させるとともに，次時の学習内容を予告し目標を立てさせ，制作に見通しを持たせる。

発想構想

校舎内の場所についてイメージを広げることができる。

校舎配置図



授業のイメージ

ピクトグラムの理解をとおして、「できるだけ多くの人に伝えること」の意義を伝える授業である。多くの資料の中から、班の中で協働し、操作活動を行う中から、ピクトグラムであるための３つの条件を発見し、気付く瞬間の生徒たちの表情の豊かさは何をも代えがたい。

授業中、班の仲間とのつながりや、ピクトグラムから社会の多くの人とのノンヴァーバルなコミュニケーションの広がりの予感が生徒たちが心のどこかに引っかかったのだと感じる。