

緑色で示した部分は、冊子で取り上げている「授業の一例」です。

題材の主な学習活動

自分の生活をよりよいものにするための作品を考えるとともに、「作品の価値」について考察し、自分の作品の品質を高める。

第1・2時

自分の生活をよりよいものにするための作品のアイデアをスケッチする。

- 身の回りで不便だと思うことを解消するために、あったらいいなと思うものを想起し、構想を練り、事前にアイデアスケッチを描いておく。

「材料の特徴と丈夫な構造」を理解する。

- 構造について、段ボールを使いながら、丈夫な構造、繊維方向について考える。
  - ・自分が材料をもらったときに、どの繊維方向で利用すれば良いかを検討し、構造を理解した上で再度自分のアイデアスケッチを見直し、作品の構想を固める。

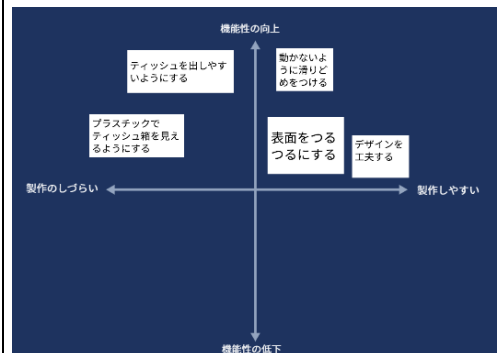
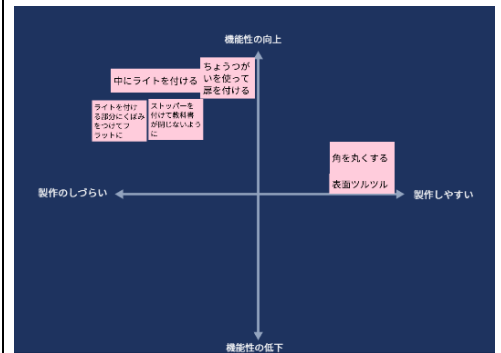
「製作品の機能と作品の価値」を考える。

- 自分がつくる製作品の材料費 2,000 円に対し、家具店やネットショップなどで販売されている製品の価格は 3,000～4,000 円程度であることを知り、価格に見合う機能と品質について考察する。
  - ・材料費と実際の価格を比較した上で、作品の品質を高める工夫について考える。
  - ・思考ツールを用いて、「作品の価値」について多面的に考え、製作がしやすく、価値を高める工夫を作品に込める。

題材を貫く課題

～作品展覧会で、自分の作品を宣伝しよう～

- ・最終ゴールは、製作した作品を作品展覧会で紹介することを知り、そのときに自分の作品の価値を宣伝できるようにするには、何が大切か考える。



【第1・2時】 思考ツールの見本を示しながら、題材を通して行う学習活動を確認し、「作品の価値」について多面的に捉えられるようにする。

### 第3・4時

#### 「価値ある作品」を考える。(製図)

- アイデアスケッチを基に、自分が考察した「価値を高める工夫」について、作品に追加するものは書き足し、等角図で製図を行う。(今回はCADを用いていない。)

### 第5・6時

#### 材料取り寸法線の記入

- 製図を基に、材料に材料取り寸法線を記入する。繊維方向により強度が異なることを再度確認し、丈夫な構造について意識する。

#### 切断

- のこぎりの機能について理解を深め、机の上にクランプではさみ、片手引きで行う。

### 第7・8時

#### 切削

- ベルトサンダや、紙やすりで端面を切削し、材料を仕上げる。

### 第9・10時

#### 仮組み立て・接合

- 仕上がった部品を仮組み立てし、接合のしやすさを意識しながら接合の順番を考える。
- 釘を打つ場所にけがきし、きりで下穴を開けてから接合部分にボンドを塗布し、釘で接合する。

### 第11・12時

#### 表面処理

- 割れや傷がある場合には、パテやおがくずをボンドで練った材料で穴を埋め、固まってからやすりをかけることにより、傷がついても修復できることを理解する。ニスは薄く数回に分けて塗布させる。

※ 授業者は、粒子の細かい紙やすり(400番~1500番程度)で表面処理ができるように準備する。



【第11・12時】 表面処理を丁寧に行うことで、市販品のような仕上がりになることを体感しながら、作品の完成度を高めようとする。

## 第13時

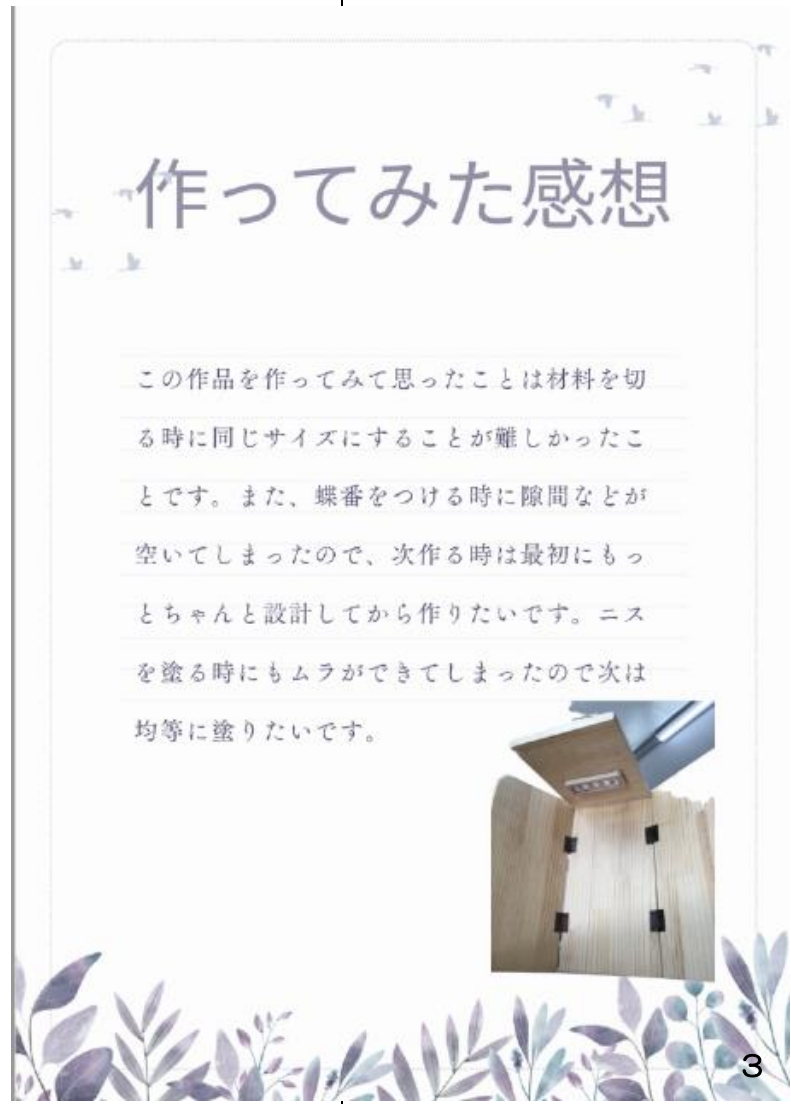
作品の特徴を魅せる電子広告をつくる。(スライド資料作成)

- 自分の作成した作品の魅力や特徴が伝わる電子広告(デジタルサイネージ)を作成する。
- 量販店のポップを参考に、どのようにしたら人の目を引くかを意識しながら、製品紹介のプレゼン資料を作成する。



[第13時] 材料費を考慮して自分の作品に値段をつけたものを電子広告として表示する。他の作品を見るときにも生産者の立場と消費者の立場の両方で考えることができる。

## 生徒が作成した電子広告の一例





第14時（本時）冊子 p.18 に掲載

友達の作品のよさや工夫を認め合うことができ、作品の価値について自分なりにまとめようとする。

1 学習課題を確認する。

自分の作品を宣伝して、自分の作品の価値をさらに高める工夫を考えよう。

- これまでの学習内容を振り返る。

2 自分の作品に価格を付け、宣伝し、お互いに見合う。

- 材料費 2,000 円を考慮し、自分の作品に価格を付ける。
- タブレットをテント型に配置し、作品の魅力を伝える電子広告を表示する。

魅力あるスライドができた。欲しい人が増えそう！



この磨かれた表面処理はすばらしいな！ここまではまねできない！



同じ材料を使っても、仕上げの丁寧さや、釘の頭の処理、表面の磨き上げ等で価値が全く違って見えてくるね！

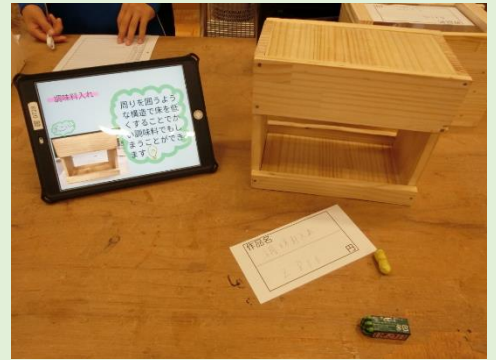
3 よい作品について考察する。

- 作品を見てよかったと思うものを、アンケート機能を利用し投票する。



【学習活動3】 アンケート機能を利用し、提示された金額を払ってもほしい作品はどれかを考え、投票する。

- 評価が高かった作品について、「なぜ評価が高かったのか」を協議する。



【学習活動2】 作品のよさを伝えるにはどうしたらよいかを考え、電子広告を工夫したり、展示場所を魅力的にしたりして表現の仕方を工夫する。



【学習活動2】 電子広告が繰り返し流れるので、生徒は、それぞれの作品のよさを知ることができる。説明する時間が省略でき、友達の作品をじっくり見る時間が確保される。



【学習活動3】 アンケートで評価が高かった作品を教師が紹介し、その作者が作品に込めた思いやこだわりを発表することで、全体で作品のよさを共有し合う。

#### 4 本時の振り返りをする。

- 自分の作品を振り返り、さらに価値を高めるためにどのようにしたらよいか考える。



[学習活動4] 共有ノートを用いることで、友達の振り返りから視点を学んだり、新たな気づきを得たりすることができる。

※ 題材終了後に、製品をつくる人の思いや工夫について身をもって知ることににより、ものを大切にしようとする気持ちや価値のある商品にはどのような理由があるのかを考えようとする態度が見られるようになった。