

本単元で育む主な情報活用能力

D-STEP3, G-STEP3

該当番号の詳細内容は
「大阪府情報活用能力
ステップシート」から確認できます。



題材でつきたい力（ステップシートの項目）

（教科等でつきたい力）

- ・作者の意図と造形的な工夫、生活や社会を美しく豊かにする美術の働きを自分の生活にどのように取り入れることができるか考え、構想を練る。

（学校図書館等の活用でつきたい力）

- ・本を活用したブラウジングを通して、さまざまな間取りや家について知り、発想を広げる。
- ・建築家の作品を紹介した本を活用することで、建築家の意図と造形的な工夫を知り、憩いを生み出すために、自らの住まいに取り入れたい点を具体的にイメージし、表現する。

題材における学習の展開（全6時間）（学校図書館等を活用した時間に☆印）

第1次 (1時間)	・題材の見通しをもち、建築物を造形的視点から分析する。間取り図や作家建築の図書を活用し、さまざまな間取りを調べる。(☆) ・製図の書き方を知り、自分たちの家を製図する。
第2次 (3時間)	・基礎作り（制作）（床と壁の切り取りと設置） 立体的に組み立てることを視野に入れ、各自で制作する。 自分の担当の部屋に必要なパーツを考え、制作する。 建築家の作品を鑑賞し、自分が惹かれる建築物を見つけ、自分の作品にどのように取り入れるかを考える。(☆)
第3次 (2時間)	・建築家作品やインテリアの本を参考に、完成した作品に、コンセプトに沿った要素を取り入れる。 オクリンクのカードに、工夫点を記入する。(☆)（本時） ・班で決めた家のコンセプトに合わせてどのようなインテリアを取り入れたのかを発表する。

本時のねらい

建築家の建築作品から造形的な美しさを発見し、作り終え完成した作品に造形的な工夫、生活や社会を美しく豊かにする美術の働きを付け加えるために構想を練る。

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	学校図書館活用のポイント 及び指導上の留意点
導入 (20分)	1. 前時までの学習をふりかえる。 ・担当の建築家の図書を確認する。 ・本時の目標を確認する。 家族がくつろげる家にするために、自分たちの作品に建築家の作品やインテリアを取り入れ、表現する。	・前回伝えた建築家作品のポイントをもう一度伝える。(安藤忠雄、隈研吾、ガウディ) ・建築作品の図書から、前回貼った付箋の箇所（自分がよいと思ったところ）を確認する。
展開 (25分)	2. 自分の作品に取り入れられる要素を考える。 ・建築家の図書から得た情報をもとに、インテリアに関する図書を活用し自分の部屋に取り入れたいと思うもの（家具や壁紙、建具など）を探し、選択する。 ・構想を得た図書のページと制作した建築作品を撮影し、オクリンクに取り入れプレゼンテーション資料を制作する。	・図書から得た閃きを自分なりの構想として取り入れるように促す。 ・完成作品をもう一度見つめ、より良く作り変えるのではなく、図書の画像を作品へ「足す」という発想を促す。
まとめ (5分)	3. ふりかえり	・次回の発表に向けて作品のコンセプトを簡潔な言葉でまとめられているか確認する。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・図書を使うことで発想を広げ、班で意見を交流し自分の考えを伝え、それぞれが考えた間取りを一軒の家として融合し合体する過程を大切にしたい。間取りを考える際に図書から情報を収集し、具体的なイメージを視覚的に見ることで漠然としたイメージをより明確にしたい。
- ・今回制作した経験を生かして、身近な建築を見るときも豊かに鑑賞する態度を養いたい。
- また、日常にある場面で、身近な環境を美しく豊かにする美術の働きがあることに目を向けることをめざした。



図書を参考に、自分たちの模型作品に取り入れたい要素を探し、タブレットでイメージを共有する。