



## 「友達が喜ぶ『部屋』をつくろう！」 ～デザイナーを体験しよう～

図工・美術

技術・家庭

キャリア

総合

- (1) ねらい
- ① 用途や機能、使用する人の気持ちや立場に立って、材料などの美しさを考え、表現の構想を練り、人のための作品が作れるようにする。
  - ② コミュニケーション能力・自発力・創造力を身につける。
  - ③ 現役デザイナーと一緒にデザイン活動をすることで、プロの表現手法を学ぶ。

(2) 対象 ・小学5年～中学3年生

(3) 講師 (株) ソフィアコミュニケーションズ アート事業部  
 コト・クリエイト・ユニット・RIZOO  
 (上記と連携ある現役デザイナー、現役クリエイター)



(4) 形式 ・所要時間 3単位時間 (土曜授業可)  
 ・クラス単位または学年単位で教室・美術室・集会室など

(5) 内容 【1コマ目】 取材・プレスト (作戦会議)、ワークシートの配布  
 講師自己紹介、デザイナーの仕事の紹介後、「デザイナー体験をします」とアナウンス

① 班 (3～5人) に別れて役割分担  
 (ディレクター、書記、デザイナー、クライアントなど)

② 取材タイム

クライアントを残して、ディレクター、書記、デザイナーで、隣の班に取材にてかける。

※ 隣の班のクライアントの趣味・何が好きか・どんな色合いの部屋が好きか・その部屋でなにをするのか等を聞き込み、メモをとる。

③ プレスト (作戦会議)

班に戻り、取材した内容をもとに、どんな部屋にするのか模造紙に自由に書き込みながら相談する。… ※ 取材したクライアントが喜ぶ部屋をつくるのがポイント

【2コマ目】 作品の制作

① プレスト (作戦会議) つづき

② はさみ、のり、テープを使って簡単な立体模型をつくる

※ 使う人を思ってデザインされた文具の解説。そのことを感じながら使用する。

【3コマ目】 プレゼンテーション (発表) ・講師からの講評

① プレゼンテーション (発表会) 班のプレゼンターに作った部屋を発表してもらう。

② 審査… 「いいな」と思う部屋に「GOOD チップ」を投票

③ OO学校O年O組グッドデザイン賞発表… チップの投票数でグッドデザイン賞を決定

(6) 費用・(7) 申込み については、ネットワークニュース No180、181 と同じ

※ 持ち物や準備する用具などがありますので、講師の方と打ち合わせてください。

※ 当授業は、年間で2校まで実施いたします。

