

「人間生活探究（美術Ⅰ）」の授業公開のご案内です。

文科省主催「デザインパテントコンテスト」に応募するため、同授業において美術選択者が取り組んでいます。

「STEAMによる学び」の「E」の部分（Engineering=工業）と「A」（Art=美術）の関わりを意識してもらうことをねらいとし、ゲスト teacher に松田庄平先生をお招きして、一般企業において設計・開発を担当していたご経験を授業に活用させていただきます。

◆ 1回目

5月23日（火）4限

1 伊藤からデザインから製品完成までの流れをスライドで説明（5分）

2 松田先生からの実話（15分）

（1）自己紹介

（2）ものづくりに携わった経緯

（3）実際の工業デザイン現場（ものづくりの姿勢として大切なこと、心がけていたことなど）

（4）ものづくり経験と教職との関連、あるいは今の生活で生きていること

（以後アイデアスケッチに入る）

◆ 2回目

6月13日（火）4限

（松田先生は前半に登場！）

製品の見取り図・三面図の描き方についてご指導いただきます。

対象クラスは1年1・2組、場所は美術室です。

興味がおありの方はご自由にご参観下さい。

伊藤裕貴 2023/06/10 11:56

6月13日（火）3限（4限・松田先生の前の時間）に、英語科との教科横断要素を追加しました！

総合英語の LESSON 4 「Changing Behavior in Unique Ways」との横断

現在生徒は当単元において8つの事例を通してソーシャルデザインの役割について考えるという内容の授業を受けているということで、その事例を美術的なデザイン（＝モノのデザイン）とそうでないもの（＝ことのデザイン）に分類する演習を行い、生活や社会における美術の役割を再認識してもらうことをねらいとした授業を展開します。

\*今回は生徒が英語の教科書を持参するのみで、英語科の教員の参画はありません。興味がおありの方はどうぞご自由にご参観下さい。