

1 題材名 見つけて・感じて・伝え合おう

2 目標

- 作品を鑑賞して、多様な見方や感じ方でよさをとらえたり、美しさについて感じ取ったりしながら意欲的に作品にかかわろうとする。(造形への関心・意欲・態度)
- 作品から感じたこと、想像したこと、見たこと、伝え合いたいことなどから、表したいことを思い付くことができる。(発想や構想の能力)
- 作品から感じたこと、想像したこと、見たこと、伝え合いたいことなどから思い付いたことを基に、工夫して表現することができる。(創造的な技能)
- 感じたことや思ったことを話したり、友人と話し合ったりするなどして、表し方の変化、表現の意図や特徴などをとらえることができる。(鑑賞の能力)

3 指導に当たって

(1) 題材について

本題材は、アートゲームの活動を通して児童が自ら考え、多様な見方や考え方を生み出せるような鑑賞活動の場を設定し、教師のかかわり方を工夫することで、自分の思いを表現し、伝え合う力を高めるための活動である。

アートゲームとは、ゲーム的な活動を通して美術作品に親しみながら鑑賞する力を身に付けていくことを目的として開発された教材である。これは小学校学習指導要領の図画工作科改訂の趣旨、改善の具体的事項の中の「鑑賞においては、よさや美しさを鑑賞する喜びを味わうようにするとともに、自分の思いを語る、友達と共に考える、感じたことを確かめるなどを通して、自分自身で意味を読み取り、よさや美しさなどを判断する活動の充実を図る。」という事項を具現化するために適している教材だと考える。

(2) 児童の実態について (在籍 32 名)

アンケートによる意識調査

平成 22 年 9 月 13 日実施

・絵を見ることは

(人)

大好き	好き	ふつう	あまり	きらい
2	8	16	4	2

・絵を見に

よく行く	たまに行く	あまり	行かない
1	8	14	9

・どんな絵を見に行くか(複数回答)

見に行かない	自分や友人の作品	知り合いの作品	美術館
10	9	6	3

・絵を見るとき、どんなことを考えて見ているか (複数回答)

色のきれいさ	描かれていること	工夫しているところ	だれが上手か	形の面白さ
11	9	6	6	4
だれの絵か	好きか	何も考えない	自分よりうまいか	材料
2	2	2	2	1

・鑑賞の時間で「いいな。」、「楽しいな。」と思うときは (複数回答)

自分のよさを探す	ワークシートに書く	友人のよさを探す	説明を聞く	よさを指摘される	意見交換
11	9	6	6	4	2

・鑑賞の時間に困ることは (複数回答)

作品の意味不明	何が描かれているか	着目点	心情を表す言葉	感想	様子を表す言葉
11	9	6	6	4	2

今回のアンケートの結果、児童の50%が絵を見ることに「ふつう」と回答しており、好きでもきらいでもなく、関心が薄い児童が多いことが分かる。「きらい」と回答した児童が2人いたことも大きな課題と考える。家庭でも美術館や作品展などに足を運ぶと回答したのは28%で、「あまり行かない」、「行かない」と回答した児童が78%と、大半を占めた。関心の薄さは、絵画鑑賞の経験不足が一因と考える。図画工作の学習の中で自他の作品を鑑

賞する際は、色や何が表現されているかに着目して鑑賞する児童が多く、自分の作品をじっくりと見つめてよさを探し、それを文章化することを楽しさを感じている児童が多い。反面、鑑賞の時間に絵画作品などから感じたことを文章に表す際は、作品の意味を見出そうとし、何を表現しているのかが分からず困っていることが分かる。これは、この学級の児童は算数などで課題を解決することが得意な児童が多いので、感覚的に物事をとらえるより、そのものの意味を見出したい傾向があると考えられる。絵を見るのがきらいな2人の児童はこの理由を挙げている。

(3) 指導観について

作品を鑑賞する際、多様な見方や考え方を生み出すためには、教師側が見方や考え方の観点を提示し、表現方法のトレーニングを行うことが必要と考える。そこで、楽しく表現方法を習得する場として、ゲーム形式の授業展開を行い、楽しみながら感じたことを的確な言葉で伝え合う活動としていきたい。アートカードを使用し、「似たものつながりゲーム」、「批評家ゲーム」などを行い、作品を見る際のポイントを具体的に知らせ、感じたことや考えたことを伝える技能を具体的に習得させたい。心情面では、同じ作品でも見方や感じ方は人それぞれ違うことに気付かせ、人それぞれの感じ方の違いを認め合う心を育てていきたい。

(4) 自ら考えをもち、伝え合う力を身に付けた児童の育成のために

児童がアートカードや実際の作品に触れる時間を十分確保することで、絵画鑑賞の経験が少ない児童への作品に対する関心を高めるようにしたい。作品を見る際は、具体的な見方や考え方の観点を提示し、表現方法のトレーニングを行うことで、自らの考えを的確な言葉で他者に伝え合う力を身に付けるようにしたい。そして、伝え合う際には相手意識をもち、お互いの意見に共感しながら学び合うことの楽しさを実感できるようにする。

4 学習計画及び評価計画（6時間扱い）

時数 時	学習活動・内容	評価規準			
		関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的技能	鑑賞の能力
1 2 ③	アートゲームで楽しく遊びながら、アートカードを見て、自分らしい見方や感じ方ととらえたことを伝え合う。 1 似たものつながりゲーム 2 批評家ゲーム 3 物語づくり	作品のよさや美しさ、表し方に関心をもって見るなど、意欲的に作品にかかわろうとしている。 (観察、発表)			作品を色や形、質感など、いろいろな角度から見ながら、よさや美しさを感じ取っている。 (ワークシート)
4	アートカードからお気に入りの1枚を探し、アートゲームで養われた見方や感じ方を生かしながら模写をする。		作品から感じたこと、想像したこと、見たこと、伝えたいことなどから、表したいことを思い付いている。 (観察、ワークシート)	作品から感じたこと、想像したこと、見たこと、伝えたいことなどから思い付いたことを基に、工夫して表現している。(ワークシート)	
5	作品を見て、自分の感じたことや考えたことを、根拠を明確にして友人と対話をする。	進んで意見を述べたり、友人の話に耳を傾けたりしようとしている。 (観察、発表)			友人の考えのよさを認め、それを自分の考えに生かしたり、表し方の変化、表現の意図や特徴などをとらえたりしている。 (観察、ワークシート)
6	関心をもった作品を選択し、その作品について批評をする。	多様な見方や感じ方でよさをとらえたり、美しさについて感じ取ったりしながら、自分の考えを深めようとしている。 (観察、発表)			記述、分析、解釈の段階を踏むことで、作品の世界や表現することの奥深さに気付いている。 (観察、ワークシート)

5 本時の学習

(1) 目標

アートカードを使用し、多様な見方や感じ方でよさをとらえたり、美しさについて感じ取ったりしながら意欲的に物語をつくろうとする。

(2) 準備・資料

アートカード90枚×8グループ分、ワークシート、デジタルカメラ、クリップ

(3) 展開

時間 (分)	学習内容及び活動	指導・支援上の留意点 ☆研究テーマとの関連、◎評価
2	1 前時までの学習を確認する。 ・アートカードを使用した鑑賞の学習について	・ 何度か使用したアートカードを使用して学習することを知らせ、意欲の喚起を図る。
3	2 本時の学習課題をつかむ。 4枚のアートカードを使って、オリジナルストーリーをつくろう。	・ 教師は見方の説明だけでなく、概要やルールを板書し、だれもが鑑賞の仕方を理解できるようにする。
5	3 グループでカードを鑑賞して楽しむ。 (1) 90枚のカードを順番に鑑賞していく。 (2) アートカードを時計回りにローテーションして全員が鑑賞する。	・ 時間配分を考え、5分程度で90枚を見終わるペースで作品を鑑賞するよう話す。 ・ 画面の隅々まで見て、想像力を働かせて楽しむことができるようにする。
20	4 物語づくりをする。 (1) 90枚のアートカードの中から、4コママンガのストーリーを考えるように、好きな4枚のアートカードを選ぶ。 (2) 物語の流れ(起承転結)を考えながらアートカードを選ぶ。 (3) ワークシートの上にアートカードを並べ、下の部分に物語を書いていく。 (4) 自分で読み返して物語を完成させ、題名をつける。	・ 90枚と枚数が多いので、グループ内でなるべく作品が重複しないように声をかける。 ・ 4枚が難しいときは1～3枚でもよく、さらに4枚以上使って物語を広げてもよいこととする。 ・ 好きなカードを選んでから物語を考えても、物語をイメージしてからカードを選んでよいこととする。 ・ ワークシートと作品カードをクリップで留めてずれないようにする。 ・ あまり難しく考えずに非現実的な話でよいこととする。 ・ 読んでもらう相手のことを考え、読んで不快感をもつような話はしないように助言する。 ◎ 多様な見方や感じ方でよさをとらえたり、美しさについて感じ取ったりしながら意欲的に物語をつくろうとしている。 【関心・意欲・態度】(観察、ワークシート)
10	5 物語をグループで読み合う。 (1) ワークシートを交換し合いながらお互いの物語を読み合う。 (2) 物語を読んでもった感想や感じたことをワークシートにコメントする。	☆ お互いにつくった物語を読み合うことで、思ったことや感じたことを言葉で伝えることの楽しさを味わうことができるようになる。 ・ 友人のつくった物語を読んで、様々な見方や考え方があることに気付くことができるようにする。 ・ 物語の内容、選んだカードとの関連性など、その人なりのよさを見付け、共感的にコメントが書けるようにする。
5	6 本時の学習を振り返り、感じたことをまとめる。 (1) 気が付いたことや感想をワークシートに書く。 (2) 発表する。(2名)	・ 本時の自分の活動を思い起こし、意欲などを確認しながら振り返りをするよう助言する。 ・ 自分の考えや理由をノートに書かせ、考えをまとめてから発表することで自信をもたせる。