

- 1 題材名 キモチカルタであそぼう
 2 目標

- (1) 様々な方法を試しながら、形や色で自分の心や感情を表すことに取り組もうとする。
 (造形への関心・意欲・態度)
- (2) 心や感情について、自分の思い描いたイメージが表せるように、形や色を試したり表し方を考えたりすることができる。
 (発想や構想の能力)
- (3) 絵の具や筆などの特徴を生かしながら、色のつくり方や濃淡やにじみ、筆づかいなど、表し方を工夫することができる。
 (創造的な技能)
- (4) 自他の作品について語ったり、友人と話し合ったりしながら、表現の意図や特徴などを捉えることができる。
 (鑑賞の能力)

3 題材について

高学年になると、自分の心や友人の気持ちなどを分析的に理解したり、集団や社会などとの関係から捉えたりすることができるようになる。こうした発達にともなって、絵をかいたり文章を作ったりするなどの表現活動によって、自己の心や感情を見つめることができるようになる。

本題材「キモチカルタであそぼう」は、自分の気持ちや感じたことを絵や模様を表し、かるたの絵札をつくる。さらに、その絵に合わせた言葉のカードをつくり読み札とする。表現活動の後でこれらのカードを使ってかるた遊びを実施する。このかるた遊びのゲームは、自分の心や感情、それらのイメージを、形や色、言葉によって伝え合う活動である。題材の実践によって、お互いの内面世界に思いを巡らせ、思いやイメージを伝え合ったりすることの面白さや表現の喜びを感じさせることができる。

実態調査の結果1

(調査人数 24人 平成24年7月5日実施)

タワーを考えることに興味をもって取り組んだ。	はい 15人, どちらかといえばはい 7人, どちらともいえない 0人, どちらからかといえはいいえ 1人, いいえ 1人
------------------------	---

実態調査の結果2

(調査人数 23人 平成24年7月27日実施)

図工で好きな活動はなんですか。	絵をかく 16人, 工作 19人, 絵の鑑賞 12人 つくるものを考える 4人, 鉛筆でかく 8人 (複数回答)
苦手なことはなんですか。	色を塗る 17人, 道具を使う 6人, 工夫してつくる 7人, えんぴつでかく 8人 (複数回答)

本学級の児童は、自分の想像力を生かした表現活動に意欲的に取り組んでいる。1学期には「風神雷神図屏風」の鑑賞をきっかけに、「私の神様」をかいた。想像力を働かせた自分なりのキャラクター設定で、ユニークな神様を表現できた。また「タワーの物語」では、住んでいる人や建っている場所などの視点から、児童それぞれがタワーに関わる物語を創作し、針金のタワーを発想することができた。上記の調査結果からも、発想することに興味をもち意欲的に取り組もうとする態度が読み取れる。一方、絵の具の使い方には苦手意識をもっている児童もいる。

そこで、絵の具に十分にに関わり、使い方などの技能を身に付けることで、児童それぞれの発想を生かした表現ができるよう基礎的な表現技法の学習を大切にしたい。具体的には、絵の具の混色や重色、筆の使い方などの基本を押さえた上で、多様な表現方法を経験させる。それらの学習を生かしながら、表し方を工夫し、自分の思いを効果的に表現できるようにさせたい。また、かるた遊びでは、内面的な思いを言葉にして伝えたり、相手の気持ちを絵から読み取ったりすることを通して、お互いの気持ちを大切にしたり、表現のよさや美しさを認め合うことができるような活動を実現したいと考える。

4 学習計画及び評価の観点 (3時間取扱い) ○は本時

次	時	学習内容及び活動	関	発	表	鑑
1	1	形や色で気持ちを表すことに興味をもち、形や色の効果を考えて簡単な表現を試す。	◎		○	
2	1	表したい気持ちや感じに合うように、形や色を考えたり、表現方法を工夫したりして、「キモチカルタ」をつくる。		○	◎	
3	①	絵から感情やイメージを読み取りながら「キモチカルタ」で遊び、お互いの絵の意図や特徴を味わう。	○			◎

5 本時の学習

(1) 目標

絵から気持ちや感じを想像したり、言葉から絵を選んだりしながらかるた遊びをすることを通して、自他の作品のよさや面白さを味わうことができる。

(2) 評価規準

観点	十分満足できる (A)	(C) 児童への支援と手立て
鑑賞の能力	心や感情などの観点から話したり、友人と話し合ったりしながら、形や色、表し方の変化、表現の意図や特徴などを捉え、よさや美しさを感じ取っている。	作品から、形や色などの造形要素を分解して意識させ、それらが伝えるイメージを、感情のキーワードの一覧から選んで考えさせるようにさせ、鑑賞を深めさせたい。

(3) 人権教育の視点との関連

鑑賞を通して考えたことを発表させる際に、児童一人一人の考えを大切にし、それぞれのよさをお互いが認め合えるような学習の場を実現することによって、人権教育の視点1（偏見を持たず、だれに対しても公正公平にふるまえる。）に迫りたい。

(4) 準備・資料

児童の作品「キモチカルタ」、ワークシート、参考作品

(5) 展開

◎は人権教育の視点との関連

学習内容及び活動	支援と評価
<p>1 本時の課題を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>絵にこめられた感情を考えながら「キモチカルタ」で遊び、作品のよさや美しさを味わおう。</p> </div> <p>2 かるたゲームの課題を明確にするために、参考作品を鑑賞し、形や色などの特徴に着目しながら作品のイメージを捉える。</p> <p>3 かるたゲームをする。</p> <p>(1) 「つながるゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分がつくった絵札を4枚持ち、テーブルの上に置いていく。その際、グループの友人に、すでに出ている絵札との共通点を話す。みんなを納得させるような説明ができるようにする。 発言の例 「青い色で、さみしい感じがするところが似ています。」 <p>(2) 「絵を見つけるゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> 親がかるたの読み札を読み、グループのメンバーが対応する絵札を当てる。かるたの作者は、作品についてのコメントを発表する。 発言の例 「暗い空に星が光っているような絵になったので、キラキラした楽しい気持ちという言葉を見つけました。」 <p>4 本時の学習を振り返り、学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ワークシートに振り返りを記入する。 <p>5 次時の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 参考作品を鑑賞して、本時の学習がどのように生かせるか考える。 	<ul style="list-style-type: none"> 前時の学習を振り返り、心や感情を捉えながら活動することを確認する。 かるたの基本的なルールを確認するとともに、本時の活動が勝敗を目的にしたものでないことを理解させる。 参考作品を提示し、形、色、動きなどの造形的な特徴に注目させ、それらから受け取るイメージを話し合わせる。 4人程度のグループで活動させる。 ◎同じ絵を見ても、友人と共通なイメージをもったり、異なるイメージをもったりすることを確認し、それぞれの見方を大切に活動ができるよう指導する。 共通点には、感情を表す言葉を入れるようにさせたい。 形や色、筆づかい、構成などの造形的な点も説明に入れさせたい。 グループ内で順番に親を決め、読み札を読んでいく。 かるたの作者は、絵にこめた気持ちや感情などをメンバーに話す。 ◎かるた遊びをすることを通して、絵から気持ちや感じを想像したり、言葉から絵を選んだりしながら自他の作品のよさを味わっている。 (観察、ワークシート) 次の題材「本の中の旅に出て」でも、心や感情を伝える表現方法が生かせることを伝え、意欲付けとしたい。