

IV 研究授業指導案

葛飾区立中川中学校

■研究授業 1

1 研究主題 時代を映す美術（アートカードを用いた鑑賞）

2 提案者 葛飾区立中川中学校 教諭 岩本 さつき
東京国立近代美術館 主任研究員 一條 彰子

3 テーマと題材の関わり（題材設定の理由）

美術を一つのコミュニケーションツールとして考え、直感的な印象を言葉にして共有する体験をさせたいと考え、この単元を設定した。「色・形・言葉」が相互に関連し合うゲームを通して、美術作品に対する鑑賞をより深めると同時に、お互いの考えを理解し合おうとする姿勢を育てていけるよう支援したい。

4 学習の目標

- (1) ゲームを通して多くの作品に触れ、作品のもつ雰囲気や要素に気づき、それを楽しむ。
- (2) 美術作品の鑑賞に親しむ態度を育て、よいもの、美しいものに対する感動を深めるとともに、感動を共有し合うことを学ぶ。

5 評価の観点（本時）

(1) 関心・意欲・態度

- ① 美術作品の鑑賞に親しみ、作品のよさに気づき、味わう喜びを知ることができる。

(2) 鑑賞の能力

- ① 自分が感じたことを他人に伝え、自分とは異なる見方があることを知ることができる。



6 学習活動（2/全2時間）

時間	指導内容
1/2	2種類のゲームを通してアートカードに親しむ。
2/2	ゲームの後、実際の展示の様子をスライドで観る。（本時）

(1) 用具・準備

- ① 教材 アートカード 鑑賞プリント
- ② 道具 筆記用具
- ③ その他 プロジェクタ スクリーン

(2) 展開

学習の流れ	学習活動	指導上の留意事項
導入 (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・アートカードを机の上に広げる。 ・前回の内容を振り返り、ゲームで使ったカードや、印象に残ったカードを確認しておく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作品についての説明などはせず、図柄から生徒が受ける印象を自由に広げさせる。 ・画面から受ける印象については自由な発言を促し、後のヒントにさせる。
展開 (35分)	<ol style="list-style-type: none"> ①仲間探しゲーム カードの中から2枚選び、組み合わせの理由を説明する。 ②セリフ当てゲーム 人物・動物などが描かれているカードを1枚選び、画面に相応しいセリフを考えて当てはめる。 ③スライドで作品を鑑賞し、実際の展示の様子を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・集中できるように短く時間を区切り、ゲームのルールはその都度説明する。 ・モチーフに込められた意味を探り、自分なりに読み解くよう促す。 ・カードを見ながら作品の意味を考え、使われているモチーフや制作背景、物語性まで意識させるようにする。 ・自由な発想と共に、他人の感性や考えを受容する姿勢を促す。 <p>(T2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実際の大きさや細部など、カードからは分からない部分を補足しながら解説していく。
まとめ (10分)	<ol style="list-style-type: none"> ④カードを片付ける。 ⑤プリントを記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一番気に入ったカードを一つ選び、簡単な感想を書く。 ・自分のゲーム結果だけでなく、他人の考えでも面白いと感じたものは書いておくように声をかける。