

アートゲームで ミルタツ（見る達人）になろう！

B鑑賞

日時：平成21年6月19日（金） 5校時

児童：6年1組 藤井 智宗（23名）

指導者：笠雷太（大田区立赤松小学校）

1、題材の目標

友だちとかかわりながらアートゲームによる鑑賞活動を楽しみ、様々な作品や画像から形や色をもとにして自分なりによさや美しさを感じ取る。

2、題材について

本校6年生の実態として、5年生の時に比べ、やや内向的な傾向が強まっている。本題材のゲーム的な活動が、どの子どもにも楽しみながら自然に思ったことや感じたことを話したり、友だちと話し合ったりしてよさや美しさを感じ取ることにつながると考えた。本時では独立した鑑賞として行うが、見るための興味・関心を高めたり表現題材と組み合わせるなどして行うことができる題材である。

3、子どもが力を発揮できるようにするために本題材で配慮したこと

①色や形について・・・例えば「マッチングゲーム」では、形や色などの造形的な特徴を根拠にして2枚のカードの共通点を探す。「有名つながり」などの知識に根拠のあるものではなく、「そこに描かれているものから見つけたこと、感じたことを根拠にする」ということである。このような活動は、形や色などの造形的な特徴から自分なりのイメージをもつことにつながると考える。

②イメージ、子どもの思いについて・・・本時では、カードの作品（画像）をいくつかのゲームを通して、多角的に捉えて、自分なりの意味や価値を見つける創造的な鑑賞活動である。意味や価値をもつということは、先に述べた「形や色から、自分なりのイメージをもつこと」である。子ども一人一人の見方（思い）を大切にしたい声かけや支援を心がけたい。そのような思いをどの子どもでも持てるようにするためには、鑑賞作品に多様性があったり、子どもが親近感が湧いたりすることが必要と考え、以下のようなカテゴリーでカードを準備した。

- 「日本の美術作品と西洋の美術作品」—我が国の文化。
- 「雨や水の表現」—季節に関係する。
- 「有名な作品と無名な作品、古い作品と新しい作品、西洋美術と民族美術」美術の多様さ。対比。
- 「五本木小学校の風景」—授業後の「新しい見る」への広がり。

③創造的な技能・・・子どもは見ることを通して、その作品に使われている材料の特徴をとらえたり、技法に気づいたりする。過去に自分が経験（発揮）したことのある創造的な技能に重ねて感じたり、未知の技能や材料の用法に出会うことでその後の作品に生かされたりする。本時のアートカードは様々な時代、国、平面や立体が含まれている。このように多くの作品に触れることで、子どもの中の創造的な技能に対する気付きや発見のチャンスを増やしたい。

④かかわりについて・・・本題材では教師と子ども、子どもと子どものコミュニケーションが活動の核になる。自然に対話が生まれやすいように「今まで呼ばれたことのないニックネーム」で呼び合うこととし、グループの人数を4人～5人した。

4、 題材の評価規準（本時の評価規準＝本時で評価の対象とする能力）

- ・友だちとかかわりながら、アートゲームを進んで楽しむ。（造形への関心・意欲・態度 ☆）
- ・異なった作品（画像）から共通点を見つけたり、第三者にプレゼントしたい作品を選んだりして、色や形から自分なりのイメージ（意味や価値）を持つ。（鑑賞の能力 ■）

5、 準備

児童：名札（呼ばれたことないニックネーム）

教師：アートカード40枚×5グループ、ミルタツバッジ

6、 共通事項

アートゲーム形式の鑑賞活動（言葉から連想、共通点を見つける、など）を通して、形や色をとらえ、自分なりのイメージ（意味や価値）をもつ

7、 学習計画 45分（※当日の子どもの反応や展開に応じて、ゲームの数やルールを変更する可能性がある。）

時	子どもの活動	・指導上の留意点 ☆ ■への働きかけ
5	1 学習内容と方法、めあてを知る	・「見る達人を目指そう！」と投げかけ、よく見ること、自分の見方を大切にすることなどを伝える。
10	2 「アートカルタゲーム」 をする クラス全体 カードをよく見て、先生のヒントキーワードから、どのカードなのかを推理してカードを取る。	見る、ふれる、知る ・ここでは、子どもの見ることに對する興味・関心を高めるような発問や展開の仕方を大切にすめる。 ☆発言に對してその態度を認め、話しやすい場の設定に努める。 ■カードを見つけた子どもや、違うカードを選んだ子どもの感じ方、考え方を取り上げて共有し、色々な見方、感じ方ができることを伝える。
10	3 「マッチングゲーム」をする グループ活動 手持ちのカードと山札のカードの造形的な特徴から見つけたこと、感じたことの共通点を見つけ、グループの友だちに「どこが共通点なのか？」を説明する。また、友だちの説明に共感したり、判断したりする。	見つける、感じる ・ここでは、子どもが造形的な特徴から見つけ感じることができるよう発問や支援をする。 ■「有名だから共通」といったように「知識」ではなく、造形的な特徴一色や形から感じたこと、見つけたことの共通点であることを知らせる。 ☆ 見ることの意欲を高める声かけをし、子どもの感じ方考え方に共感し寄り添う。
15	4 「あなたに捧げる この作品ゲーム」をする グループ活動 作品を捧げる相手カードを山札から全員が順番に引く。その相手に捧げる作品を選び理由を考える。（同じカードを選んだ場合は教師の予備カードを使う） グループで発表し合う。	感じ取る、自分なりの意味を作る ・ここでは、子ども一人一人の見方、感じ方を大切にしたい発問や支援をする。 ■悩んでいる子どもには「自分なりの見方、感じ方」が大切であることを知らせ、その子なりの感じ方考え方ができるように声かけをし支援する。 ☆どの子どもも自信が持てるように共感的な声かけなどで支援する。
5	5、クラス全体で話す ゲーム2、3または全体について、自分の思いや面白かった友だちの考えなど自由に発表する。 最後にミルタツバッジを受け取る	交流して深める ■同じ「相手」でも、選んだ作品は様々であり、ひとりひとりの感じ方が違うことを全体で共有し子どものイメージを深める。 ☆この授業から日常へと見ることの意欲や関心を広げる