

みんなで鑑賞しよう・・・美術作品との出会い・・・

高崎市立中室田小学校 池田 晶子

本校は、榛名山中腹の丘陵地にある全校でわずか86名の小さな学校である。自然に恵まれ、また、地域の人々も暖かい。子供たちはそんな環境の中で心豊かに、地域の人にも挨拶を欠かさず、元気に素直に育っている。

ただ、周囲に美術館等の施設はなく、美術作品との出会いは皆無に等しいのが現状であり、なかなかその機会に恵まれない。絵に親しむと、自分を見つめる様々な感情を喚起してくれる時がある。また、美術作品がその時代を生きた作家の感情、作品に寄せる願いなど多くのことを語ってくれるときがある。一枚の絵を鑑賞することで、自分の内面的な発見と共に画家のその絵に寄せた時空を共有することができると思う。そんな経験を是非、子どもたちにも味わってほしいと思う。

そこで、1～6年生まで、全学年に渡って美術作品との出会いを図工の授業で設定し、楽しく学び合いたいと考えた。

< 1年生から6年生までの図工の授業で鑑賞を取り上げた >

	1, 2年	3年	4年	5年	6年
日本の作品		山口 薫	鳥獣人物戯画	風神・雷神図屏風	
		<ul style="list-style-type: none"> ・ 地元の画家山口薫について知る ・ 好きな絵を模写する 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 鳥獣人物戯画について知る ・ 好きな動物を墨で描く ・ お話を作る 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 風神雷神の描かれた様子を考える ・ 私の風神・雷神を描いてみる 	
外国の作品	まねしてルンルン				パブロ＝ピカソ
	<ul style="list-style-type: none"> ・ ポロックやカンディンスキーなどの絵から好きな絵を選ぶ ・ まねして描いてみる 				<ul style="list-style-type: none"> ・ ピカソの絵について知る ・ ゲルニカについて考える ↓ (卒業制作)
		<ul style="list-style-type: none"> ・ 県立近代美術館のアートカードゲームを使って 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教科書付録のアートカードゲームを使って 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 教科書付録のアートカードゲームを使って

1, 2年・・・<まねしてルンルン>

1年生15名（男子13名、女子2名）2年生8名（男子3名、女子5名）

1, 題材について

モンドリアン（1872～1944）・ポロック（1912～1956）・ロスコ（1903～1970）・キーファー（1945～）などの作品から、児童が印象深く鑑賞できる抽象画を選び提示する。低学年の子供たちには、抽象画は自分たちの描画の延長戦としてとらえられ、柔軟に受け入れられる資質がある。僕たちもやってみたいという感じを大切に、しかもみんなで考えながらという条件をつけて制作に取り組みさせる。きっと、わいわいがやがやと楽しく作品作りができるであろう。

2, 学習のポイント


- ・ 作品鑑賞の時に、言葉だけでなく、擬音や動作も含めてみた感想、感情を表させたい。
- ・ いろいろな描き方を作品を見ながら、実際にやってみることで知ること、また色の響き合いの様子を感じてほしいと思う。



<準備> 「ポロックやカンディンスキーなどの抽象画の作品」の複製・画用紙・水彩絵の具・いろいろな種類の筆、はけ、その他描くもの・周辺材料・ビニール他

3, 学習の流れ

学 習 活 動	支 援	児 童 の 反 応
1, ポロックやカンディンスキーなどの抽象画の作品を見て感想を話し合う。	○最初の印象を大切にして児童の素直な感想を尊重していく。 ○グループで話し合っ、「いいなあ」と感じた物を1～2点選ばせる。	・ てんでんでかいてある ・ お花畑みたい ・ 砂漠みたい ・ 音楽が聞こえてきそう ・ ひろーい畑だ
2, 「てんでんの絵」を描いてみよう。	○どんなてんでんにするかグループで相談しながら描かせる。 ☆手を使って直接表現する。（ぐしゃぐしゃ・どろどろ・ぺたぺたなど）	・ 黒く塗って後でぎぎって削ったんだ。幼稚園の時にやったことがある。 ・ 松林の中に雪の道がつながっている感じ。
3, 「ひっかいて描く絵」を描いてみよう。	○スクラッチの技法を紹介し描かせていく。 ☆棒などで削る。（無造作に・形を決めて）	

<p>4, 「絵の具を重ねる絵」を描いてみよう</p>	<p>○いろいろな形や大きさの筆を用意し、たらし込みの技法を経験させていく。 ☆たらす。(線のように・しずくのよ うに・水をかけたようになど) ☆刷毛を使う。(無造作に,形を決めて)</p>	
<p>5, 他のグループの作品を見ての発見を話し合う。</p>	<p>◎色の組み合わせ方や重ね合わせた感じなどの発見を大いに認めていく。 ◎発想を広げるきっかけとなるような教師の声かけをすることで、思いをふくらませながら楽しく表現していくことができるようにする。</p>	
<p>6, 自分たちの作品に題名を付け、その題名に沿ってさらに作品をつくっていく。</p>	<p>◎他のグループの絵を見て感じたことを話し合う。 ・いいなあと思ったこと ・まねしてみたいと思ったところ… ◎全員がよさを発表できるようにする。</p>	
<p>7, 自分たちの作品の良いところを発表する。</p>	<p>○自分たちの作品に題名を付けさせることで今後の方向性を話し合わせる。 ○友だちの作品からヒントになったことや、まねしてみたいことなども話し合わせ、自分たちの作品の発想をさらに広げていく。 ◎自分たちの作品について良いところをグループ内で話し合う。</p>	

- ・「動物の足跡」
いろいろな動物が集まってきました。みんなで仲良く遊んでいます。
- ・「むし」
黒く小さい刷毛で描いた形がむしに見えてきました。野原で楽しそうに飛んでいます。
- ・「いろいろなトビウオ」
絵を見ていたら海の上にいるような感じになってきました。トビウオが飛んでいる感じです、白いてんてんは水しぶきです。
・
・

<授業を終えて>

抽象画に対する反応はとてもよいものがあつた。そして感じたままに楽しく発表しあうのもとてもよかった。まだまだ感じたことを的確な言葉に表すのが苦手な子もいたが、「ぎゅーっとした感じ」とか「てんてんでずっと描いていくと・・・」とか擬音も使いながら絵の印象を話し合った。1人の感想から広げることでもできた。

また、描く場面では、みんなで真剣に話し合いながら制作を進めた。特に色が重なってくる楽しさや、美しさには歓声が上がるほどだった。絵の具をたっぷりつけた筆をびゅっとふるとすてきな線が画面に現れたり、てんてん・・・と垂らした白い絵の具が雪が降っているようにも見えたり・・・グループごとに描くことを楽しめたと思う。

3年・・・アートカードゲーム（県立近代美術館編）

3年生 14名（男子6名、女子8名）

1, 題材について

県立近代美術館のアートカードでゲームをし、作品を身近に感じ、自分なりに感じたことや自分ありの見方を持つことをねらいにした。そして、作品を見て感じたことや、気づいたことを友達に伝えたり、聞いたりしながらおさやおもしろさを感じ取らせたい。

2, 学習の流れ

- ①グループになりカードをめくって3つその作品から受けた印象を言う。
- ②みんなが「その通り。」と言ったらそのカードがもらえる。
- ③ゲームを楽しみながら作品が鑑賞できる。
- ④次に「山口薫」の学習をするので特に山口薫の作品に目を向けさせておく。

<授業を終えて>

それぞれの感覚が違い、なかなかおもしろい見方をした子供もいた。ゲーム感覚で学習でき、とても盛り上がった。最後に山口薫の作品を取り上げ、高崎市の作家であることも触れた。

3年・・・＜我が町自慢・・・山口薫＞

1、題材について

山口薫は、戦後の日本画壇をリードした高崎市出身の画家である。その作品は、抽象と具象の間を行き来したともいわれている。詩を書くのと同じように、自分の中で美術の言葉で浄化し、表現していった。ありふれた日常をモチーフをモチーフに詩心というフィルターを通して芸術へと昇華。その作品の一つ一つが、見る人の心を打つ。そんな作品を3年生の子供たちに、是非見せたい。そして作品の中から何か暖かなものを感じ取ってほしいと思い、本題材を設定した。みるだけではなく、気に入った作品を模写してみる。描いていくうちに、形の複雑さや、色の重ね害などいろいろなことに気づくだろう。

2、学習のポイント

まず、どの絵が好きか、そこから感じるものは何かから授業をスタートさせる。牛や馬、母子の絵に関心を示すもの、蜘蛛の怪しさを好むものなど様々な見方ができるだろう。

隣の箕郷町出身の画家ということも話しておきたい。

山口薫の独特な色使いにも目をやってみよう。模写をしてほしいと思う。

3、学習の流れ

①山口薫の作品を見せ、感想を話し合う。

②山口薫について知る。

特に高崎市出身であることや、詩を書くように、自分の中で美術の言葉で表現していった画家であることなどを話す。

③自分の気に入った絵を一点選び、模写する。

④いろいろな色が絵の中から見えてくる。

⑤みんなで作品を見せ合い、良さや、描くのに難しかった点、さらに深く感じ取ったことなどを話し合う。



これ・・・何だろう
いっぱいいるけど
何してるんだろう
でもたのしそうな絵
だな・・・
緑色の太陽のやつは
とってもきれいだ

この蜘蛛の形、ぼく気に入っているんだ！
なんだか食べられちゃいそうだね・・・



<授業を終えて>

自分で描いてみるととても細かいところまで「絵」を見ようとする。そして「この色は下に赤が塗ってあるからその上の灰色がきれいに見えるんだ。」「黄色を塗った上に黄緑を塗るから光った感じが出る。」などと3年生の子がいうようになる。こういった体験をこれからの自分の制作にも生かして行ってほしい。

また、山口薫といっても、授業前は誰も知らなかった。でもそんなすばらしい画家が隣町の出身であることを知り、どこかでまた山口薫の作品に出会ったときにも作品に親しんでいけると考える。

4年・・・アートカードゲーム（教科書付録編）

4年生19名（男子14名、女子5名）

グループになりカードをめくって神経衰弱ゲームをおこなう。

カードが2枚そろったらその作品から感じたことを2ついう。みんなが「その通り。」と言ったらそのカードがもらえる。



これかなあ・・・
こっちなあ・・・・・・・・



この絵の特ちょうは、えーっと・・・
ここがぎざぎざになっているところです。
それから、暗い茶色の部分があります・・・



このサルこんな感じなあ
何か年寄りみたいに見えるね・・・

4年・・・＜鳥獣人物戯画より・・・＞

1、題材について

12-13世紀（平安時代末期～鎌倉時代初期）の頃の作品といわれ、4巻構成の「日本最古の漫画」と呼ばれている。特に甲巻のウサギ・カエル・サルなどが擬人化して描かれた当時の世相を反映したものが有名である。

2、学習のポイント

その甲巻の部分絵を使い、800年も前の人が漫画を書いたことから話を始める。長い巻物に墨で描いたことも紹介して、筆で気に入ったものを模写させてみる。

そして、グループで話し合いながら、場面ごとに吹き出しを使って話していることを想像させてみる。きっと子供たちなりの世界が鳥獣人物戯画の中で展開されていくことだろう。



3、学習の流れ

- ① 800年前にも「漫画」が書かれていたことを紹介する。
- ② 動物大好きな子供たちに、気に入ったものを墨で模写させてみる。筆の勢いや濃い墨と薄い墨で立体感を作っていることにも気づくだろう。
- ③ グループのなり、話し合いながらこの巻物のお話を想像してみる。みんなであわせてつながりを考えながらどんな会話があるかみんなで話し合う。
- ④ それぞれの動物に付箋をつけてどんな物語が書かれているのか想像する。



＜授業を終えて＞

ウサギやサルの動きに子供たちは感心していた。そして800年も前に描かれたものだという事にさらに驚き、その時代にも「こんな風な絵を描いて楽しんでいたんだ・・・」といていた。いろいろ言葉を考えながらグループで相談する課程はかなり盛り上がり大騒ぎになった。でも一連の物語になったときに笑顔でその物語を楽しんでいた。

5年・・・＜風神・雷神・・・宗達のように＞

5年生18名（男子5名、女子13名）

1、題材について

本題材は、日本の文化のよさに気づき、その伝統を大切にしていこうという心情を育て、さらに、今の自分の中に取り入れ、自分なりの表現をしていこうとすることを目標としている。

鑑賞素材には、後の日本美術に大きく影響を及ぼした俵屋宗達の「風神雷神図屏風」を用いる。この作品は、児童には馴染みのうすい作品ではあるが、大胆な構成で屏風を飾る風神と雷神の絵は躍動感と力強さを感じさせ、その特異な風貌は児童に強いインパクトを与えるである

うと思われる。そのため、未知の存在に対する児童の好奇心が画面の詳細な読み取りへと意欲的に立ち向かわせていくと考えられる。

このような鑑賞学習は、単に作品を受動的に見るというのではなく、児童の想像力を刺激し、さらに表現活動を取り入れることによって自分の位置から作品を見ることを意図したものである。従って、本題材は、児童主体の鑑賞・表現活動ができる題材と考える。

2, 学習のポイント

- ・「風神」だけを最初に見せ、絵の中にどんな風が吹いているか想像させる。
- ・原寸大の模写を用意し、作品との出会いを印象深くさせると共に、細部までよく見て自分なりの見方ができるようにする。
- ・「風神」「雷神」にそれぞれ題名を付けさせることで、自分なりの想像ができやすくする。
- ・ワークシートとして、「風神」のコピーを配布し、それに題名を書かせる。また、左隣のスペースに「想像した雷神」を描かせるようにする。
- ・できあがったアイディアスケッチの中から、自分の思いがよく表れている作品数点を教師が選び紹介することで、自分の作品と比較させたり、宗達の作品のよさを考えさせたりできるようにしたい。
- ・表現に際しては、紙、画材、飾り方などを各自に考えさせることで、自分なりの感じ方を表現させるようにする。
- ・制作途中で友だちとそれぞれの作品を見せ合い、自分の表現方法を知ってもらおうと共に、互いの表現の良いところを認め合い、自分の表現に生かしていけるような相互評価の時間を設ける。
- ・最後の鑑賞の時間には、互いの作品を見せ合い、そのよさを発表させる。さらに、宗達の「風神雷神図屏風」を再度鑑賞し、そのすばらしさを確認すると共に、その他の風神雷神も紹介していろいろな表現の仕方も学ばせていきたい。

<準備> 「風神雷神図屏風」(俵屋宗達作)の複製・プリント
 いろいろな紙類・アクリル絵の具・ガムテープ

3 学習の流れ

学 習 活 動	支 援	児童の反応
1, 宗達の「風神雷神図屏風」の右部分(風神)を見て感想を話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> ○「風神」を提示し「どんな風がふいたんだろう」と問いかける。 ○最初の印象を大切に児童の素直な感想を尊重していく。 ○画面の細部を注意深く見ての読み取りとあわせて、全体の感じの把握にも意識が向くようにしたい。 ○「風神」に題名を付けることにより、作品の特徴を考えたり、自分の視点で作品を見たりさせたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・荒く、強く、恐ろしく、速く、怖い風。 ・手で持っているタオルみたいなもので、強い風をおくる。 ・風神の髪の毛があがるくらいの風。 ・人が飛ばされそうな強い風。 ・風が強い、風神はそれよりも強い。 ・そばに私がいたら飛ばされそうだ・・・
2, 想像したものをもとに、「雷神」を絵に表そう	<ul style="list-style-type: none"> ○画面の左側に対になる作品「雷神」がいることを知り、「風神」についての読み取りをもとに、「雷神」を想像させたい。 ○想像した「雷神」に題名を付けさせ、次の活動が意欲的に行えるようにさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「風に乗る風神」 ・「強力風神」 ・「竜巻風神」 ・「突風風神」 ・「悪魔のような風神」 ・「最強風神」
3, 友だちの作品を鑑賞し、お互いの作品のよさを発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ○自分の思いがよく表れている作品を数点紹介することによって、自分の作品と比較させたり、宗達の作品のよさにふれたりすることができるようにさせたい。 	
4, 自分の想像する「雷神」のアイディアスケッチを描き制作のための構想を練る。	<ul style="list-style-type: none"> ○友達が発想も参考にしながら描かせる。 ・紙はどういったものを使うか。 ・描画材料は何を使うか。 ・どのくらいの大きさにするか。 ・掲示方法はどうか。(屏風の形にすることも可) 	
5, 自分の○○風神・		

〇〇雷神を作ろう。	・金をぬった台紙も用意しておく。
6, 友だちの作品を鑑賞し、お互いの作品のよさを発表し、校内に展示する。	○互いの作品のよさを発表させるようにする。 ○自分の思いをしっかりと発表させる。 ○宗達の制作時の思いも考えさせる。 ○宗達以外の「風神・雷神」も紹介し、また現代でもポスターなどで使われていることも知らせる。

<授業を終えて>

「風神・雷神」の迫力を感じられた題材だったと思う。とても怖そうだけれど、優しい目をしていると見る子と、恐ろしい悪魔だと見る子供がいた。実際に自分の〇〇風神・〇〇雷神を作ってみようというところで夏休み前の授業は終了した。今後、紙を決めるところから始まって大きさや形も自分で決めさせて作品にしていきたいと考えている。屏風型にすることも薦めていきたい。

6年・・・<6人の絵描きさん（表現し続けたピカソ）>

（男子8名 女子2名 計11名）

1 題材について

本題材ではピカソを取り上げた。知っている作家の少ない子どもたちでも、5名の児童がピカソの名前を挙げた。きっと、子どもたちには、「変な絵を描くピカソ」という名前で知られていることだろう。しかし、彼の表現の変遷を知ることは少ない。

本題材は、ピカソの作品のよさに気づき、絵に親しむ心情を培うことをねらいとしている。その手だてとして、今回、ピカソの少年期から壮年期の特徴の顕著な6作品を取り上げた。そこには、それぞれの時期に様々な表現形式を模索し、自らの思いを伝えようとし続けたピカソがいる。作品を通して、様々な表現があること、いろいろな見方があることなど、絵を見る楽しさを伝えたいと考えてみた。また、絵を描くことを通じて、自分の「生」を追い続けたピカソその人のことも、感じ取ってほしいと願っている。また、いろいろな表現方法、心情を育て、さらに、それを今の自分の中に取り入れ、今後、自分なりの表現をしていこうとすることを目標としている。

鑑賞素材には、ピカソの時代ごとの代表作を6点取り上げた。

- 1, 「老人の顔（1895年・14歳）」
- 2, 「女と鳥（1904年・23歳）」
- 3, 「アビニョンの娘たち（1907年・26歳）」
- 4, 「ギターを弾くアルルカン（1914～1918年・33～37歳）」
- 5, 「ピエロに扮したポール（1925年・44歳）」
- 6, 「涙にくれる女（1937年・56歳）」

児童には馴染みのうすい作品ではあるが、それぞれの作品が躍動感と力強さを感じさせ、強い印象を与えるであろうと思われる。また、それぞれの作品がかなり描き方がちがいで、とても1人の作家が描いたとは思えない。作品によっては、見る児童によって価値観が異なってくる物もあるであろう。それだけ、ピカソという作家は、現代の美術の先駆者であり、様々な表現の方法を追求した人でもある。

このような鑑賞学習は、単に作品を受動的に見るというのではなく、児童の想像力を刺激し、自分の位置から作品を見ることを意図したものである。従って、本題材は、児童主体の鑑賞活動ができる題材と考える。

2, 学習のポイント

- 6枚の絵を用意する。すべてピカソの絵だが、最初は子どもたちには知らせておかない。ただ、6人の絵描きさんがそれぞれ描いた絵と伝える。そして、よく絵を見ることと、絵の違いやよさをより引き出すために、その中から自分が良いと思う絵を選択させたい。
- 6点の絵の中から1枚を選び、その絵を自分なりの見方に沿って鑑賞する場を設ける。その際の絵の見方の視点として、全体から受ける感じや好きなど、作品を通して表したかったこ

となどをワークシートに書き、同じ絵を選んだ友だちと発表しあうようにしていきたい。

- よりよく絵を見させるために、自分の選んだ絵のパズルをする。その場面では、友だちと協力して絵を完成させながら、さらに細部をよく見ていかせる。また、パズルをしながら感じたことなどを話し合あわせていく。
- 自分の選んだ作品のよさを他のグループの友だちにできるだけ熱っぽく話す。この絵にはこんな良いところがあるんだと作者になった気分で発表させたい。
- 発表を聞いて感じたことを自由に発言させる時間では、同感したこと、ちがったよさを感じたことなど、絵の良い面において交流を持たせるようにしたい。このとき、思ったことを発表すると同時に、付箋に描かせ、絵にはらせていく。いろいろな見方が増えていくように助言する。
- 最後に 6 枚の絵を描かれた制作順に並べ、作者を言っていくが、すべてピカソだと言ったときの驚きの感情を大切にしたい。一見、全然違った絵が実はピカソ 1 人の作品であることは、おそらく子どもたちにとって驚きであろう。その驚きを大切にすると同時に、絵にはそれぞれのよさがあり、訴えていることもそれぞれであり、さらにまた、見る人によっても変わっていく事なども大切にしたい。

<準備> 6枚の絵の複製・6枚の絵のパズル・プリント・付箋

3, 学習の流れ

学 習 活 動	支 援	児童の反応
1, 学習のめあてを確認する 2, 絵解きパズルをする	○ 6 人の絵描きさんの絵を見ながら、そのよさや美しさなどに親しむことを伝える。 ・ 本当はピカソ 1 人だが、その表現形式の違いに着目するために 6 人としてみた。4 の活動では、その種明かしをしながら、ピカソその人のことにもふれたい。 ○ それぞれが選んだ作品のパズルを行う。 ・ それぞれ絵をしっかりと見ることをねらいとする。特にキュビズムの作品は、手がかりがえにくい反面、組み合わせを自由に楽しめるよさもあるため、その面白さで味あわせたい。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 最初に見せたときには、幼少期の具象画を好む傾向にあるが、パズルをしたり、1 つ 1 つ絵を見たりしていくうちに、キュビズムの絵などに関心を持つじどうもでてくる。
3 ☆自分の選んだ作品のよさを、友だちに発表しよう。(司会もする) ・ 題名 ・ 観点・・・全体から受ける感じや好きなどところ 作品を通して表したかった事など 繰り返す	○ それぞれの感じた作品のよさを聞いている人に分かるように発表させる。 ○ 自分の考えた題名も付けてみさせる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の意見を発表すると、絵に対する関心がさらに深まり、時代背景なども調べてみようとするものも出てきたりする。 ・ 友達の見方は、また新鮮に絵を見させることにもつながる。
4, それぞれの作品がみなピカソの作品であることを知る。	○ 聞いた人の新しい意見は、付箋に書いて絵に付け足していくようにする。 ○ 6 人の作品を制作順に黒板に並べる。 ○ 1 つ 1 つ作者を教師が言っていく。 ○ すべての作品がピカソだったことに関してそれぞれの感想を言い合う。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 6 人の絵描きさんではなく、ピカソ 1 人の絵であることに子供たちは非常に驚く。さらにどうしてこんなにいろいろな絵を描けたのか関心を高めることができた。

6年・・・＜ゲルニカ・・・あなたの考えは？＞

6年10名（男子8名、女子2名）

1、題材について

本題材で扱うピカソはその一生の中で、実にいろいろな作品を残した。表現することそれ自体が、彼の一生だったといっておよいだろう。描く際に、実際に見えているものを実物どおりに描くことのみが絵画ではない。描く対象物の奥にある何かと、描く人の感情、それを取り巻く社会、環境など様々な要素が含まれて、1枚の絵になる。それを、一番顕著に表したのが「ピカソ」である。その一端を是非、子どもたちに伝えたいと考えた。

また、「ゲルニカ」という作品の意図を授業の最後に話すことで、平和に関する意識や感覚を深め、「平和ポスター」や「6年の卒業制作」への意欲付けとしていきたいと考える。

2、学習のポイント

○＜細部＞⇒＜全体＞⇒＜細部＞と視点を変化させることで、作品記述を具体的にさせる。

＜細部＞

- ・「ゲルニカ」の人物の部分を見せ、個人でそのつぶやきや、状況を想像させる。
- ・描かれたものを1つ1つ具体的に記述していくことで、より深く、しっかりと「見る」ことができていくようにしていきたい。

＜全体＞

- ・「ゲルニカ」の全体像を見せ、そこから感じるものをグループで話し合わせる。小グループで常に友達と意見を交流させながら、対話による鑑賞活動を行わせる。このことにより、多様で深まりのある鑑賞活動ができる上、活動の中で得た感動や気づきを共有することができる。
- ・特にグループ活動のときに、作品の表現に対して着目できない児童が、友達の意見からヒントを得るため、活動に取り組みやすくなると考える。教師も児童のつぶやきや疑問を聞き逃さないようにし、励ましや賞賛をするなどして自分なりの意見が持てるようにしていく。

＜細部＞

- ・必要なグループには、全体を見ながらさらに細部を見ていくことを助言する。
- 学級全体で「ゲルニカ」鑑賞し、友達との交流の中から学び合いさらに鑑賞させていく。
 ＊最後に「ゲルニカ」についての作品説明を行い、「戦争と平和」を強く意識させ、今後の「平和ポスター」や「卒業制作」への意欲付けとしたい。

＜準備＞ 「ゲルニカ」の模写・「ゲルニカ」の人の部分を切り取ったもの
 ワークシート・付箋

3 学習の流れ

学 習 活 動	支 援 及 び 留 意 点
1、＜細部＞描かれている人から感じることを付箋に書く。	○「ゲルニカ」の人物の部分を切り取ったものを黒板に貼り、どんな感じがするか考えさせる。（人物の部分を5パターン用意する）
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> この人は、どんな言葉を言っているのでしょうか？ どんな状態なのでしょうか？ どうしてそう感じたのでしょうか？ </div>	○「ゲルニカ」の人物だけを切り取ったものを一人ひとりに配り、じっくり見させる。
2、＜全体＞作品全体から受ける印象を話し合う。	○全体で全員に発表させる。この際、どんな内容であっても取り上げる。また、自分なりの根拠も言わせていく。 ○「ゲルニカ」を見せ、人物は、ゲルニカの一部だったことを知らせる。 ○付箋に作品全体から受ける感想を書かせる。 ◇3～4人のグループになり、「ゲルニカ」感想を言わせる。 ●他の人と同じ感想でも、自分で言うことで自分の感想になるということを行い、必ず、全員の感想を聞き合うように指示する。 ●「・・・さんの感想」に対する、自分の意見を言わせる。この際、賛成意見も意見だということをおく。

4、「ゲルニカ」について説明を聞く。

- 机間巡視をしながら、必要なグループには、全体を見ながらまた、細部にも目をやるように指示する。
- 意見交換は、グループによって時間の差が生じるので、早く終わったグループには、さらに考えられることはないか付箋に書かせておく。特にどんな場面なのかを考えさせる。
- ◇グループで出た感想を全体で発表し合わせる。
- 代表1人にグループの全体の感想を言わせるが、さらに付け加えたいことがあれば、他の児童にも発言の機会を与える。
- ◇全体の感想が話された後、自分が共感するものを付箋に書かせる。
- 「ゲルニカ」は、1943年のスペイン内戦の際空爆された都市であることを話し、戦争の悲惨さをピカソは訴えたかったことを話す。
- 戦争を憎み、平和を愛する心を訴えていくことが大切であることと、自分でもこれから「平和の絵」や「卒業制作」に向けてどんなことを描いていこうかを考えていくことを伝える。

<授業を終えて>

最終学年である6年生でピカソを取り上げ、芸術に関することや、世の中に関すること等を考えさせる時間にしたかった。下の絵は昨年の卒業制作である。「ゲルニカ」をあつかった後みんな下書きを考え「世界平和を祈る」を描いた。今年度も平和に関することを考えさせ、合作を計画している。



6年・・・国立近代美術館での鑑賞（修学旅行の際に） アートカードゲーム（教科書付録）

修学旅行で近代美術館をみた直後に神経衰弱ゲームを教科書のアートカードで行った。

「この作品見てきたよ。」とうれしそうに写真を指さす子。楽しく、アートカードゲームが行われた。実物を見たという経験がその作品の価値を増加させる。特に近代美術館には有名な作品が多い。こういった経験をもっとさせたい。

<終わりに>

6年間を通じて図工の授業で鑑賞指導を行うことは、子供たちのしなやかな感性を育てていく「感性の教育」につながる。生涯学習という視点からも鑑賞活動を通しての美的感受性をはぐくむことは重要な課題である。特に美術作品を見て、その良さや美しさを感じ取ることができたなら自分の今までの生き方からさらにその幅を広げられることになる。また、感じ取った作品の表し方の良さや特徴などを捉え、自分の作品作りに生かしていくことができると考えられる。

1年ごとの計画ではなく、6年間を通じた鑑賞の流れをこれからも模索していきたい。

分科会	見方・感じ方を広げる	学年	中学 2 年
提案者	高崎市立吉井中央中学校	狩野	洋平

テーマ 一枚の絵の形や色彩の効果を作者の言葉から読み解く鑑賞

1 はじめに

この題材ではフィンセント・ファン・ゴッホの「アルルの寝室」をじっくり鑑賞させ、一枚の絵のむこう側にあるゴッホの思いを探る授業である。ゴッホが弟テオにあてた手紙やゴッホとゴーギャンの事が描かれた絵本、また配色や描かれたモチーフの個数を調べる活動をもとに根拠を持って表現の工夫を知る。ゴッホという人間に触れ、作品の価値を感じ、作品の向こう側にある作者の存在を感じさせたい。

そしてゴッホの表現や人間性を知ることにより、ゴッホのその他の作品にも興味を持たせる。さらに校内に 6 点ゴッホの作品を展示するという設定で作品を選ばせ、自分の価値意識の存在に気付かせたい。

一枚の絵、一人の作者を深く知り、その存在を強く感じることも鑑賞であり、鑑賞することで自分の目や心をより広く、より深くするものと考えている。

2 実践の概要

(1) 本題材はゴッホの「アルルの寝室」の表現の工夫の根拠を配色を色相環に照らし合わせて調べる活動、モチーフの個数を数える活動、ゴッホの手紙から表現の工夫を読み取る活動、絵本「ゴッホとゴーギャン」を聴き、ゴッホの人間性にふれ、一枚の絵やその作者により近づく活動から始める。

そして教師が選んだゴッホの作品 40 枚の中から自分の気に入った作品 6 枚を選ぶことによって自分の価値意識の存在に気付かせたい。この活動を通して鑑賞する作品の向こう側にいる作者とそれを鑑賞する自分の存在も感じさせたい。

(2) 目標及び評価基準

① 目標

美しいものやよいものを自分の基準で選べる価値意識に気付く。

一枚の絵から作者の心情や表現の工夫を知り、感じ取ることができる。

② 評価基準

< 関心・意欲・態度 >

興味を持って授業に参加し、班の中や全体で積極的に発言している

< 発想・構想の能力 >

作者の思いや表現の工夫に気付き、自分の価値意識を見つけてテーマを決め、それにあった作品選択ができています。

< 鑑賞の能力 >

形や色彩、特徴、印象、その他の資料から内面や価値を感じ取ることができています。

(3) 学習計画<全 2 時間計画>

① 「アルルの寝室」をじっくり鑑賞し、「アルルの寝室」の中にある品物などを調べ、リストをつくる。そして品物の色を調べて色相環にあてはめ、配色の工夫を知る。

② 「アルルの寝室」に対するゴッホの日記や絵本「ゴッホとゴーギャン」を聴き、ゴッホの作品に託した思いや表現の工夫を理解する。

③ ゴッホの作品をプリントから 6 点選んで紹介文を書き、自分の価値意識に気付く。

(4) 授業の実際

学習活動	指導上の配慮と支援	生徒の様子
「アルルの寝室」を鑑賞する。	○「アルルの寝室」を鑑賞し、できるだけ潜入観を持たずに、第一印象を大切にしてください。どんなものが描かれているのか、隅々まで見させるようにする。	
「アルルの寝室」の中にある	○絵の中ではっきり品物が判別できないものは自	○家具などが 2 つずつ描かれ

<p>品物などを調べ、リストをつくる。 品物の色を調べて色相環にあてはめ、配色の工夫を知る。</p>	<p>分の言葉で書かせ、発表の時によりイメージの近い名前に合わせるようにする。 ○本時の学習に必要な「椅子、枕、ドアなどが2つずつあること」「配色」以外で品物がわかりずらい部分は助言をしながらゴッホの人柄へのイメージが膨らむように助言をする。</p>	<p>ていることに気付く生徒がいた。 ○色相環の補色についての発言があり、配色に興味を示していた。</p>
<p>1班で一つずつ発表し、品物のリストを全体で確認をする。</p> <p>「アルルの寝室」に対するゴッホの日記を読み、ゴッホの作品に託した思いや表現の工夫を理解し、気付いたことをプリントに書き込む。</p> <p>数名の代表者が発表をし、全体で共通理解を図る。</p>	<p>○発表の時は生徒の意見を大切にしながら多様な感じ方が生きる場となるように大きな声で発表させる。 ○色相環と照らし合わせ、ゴッホの手紙から配色の工夫がはっきり解るようにする。 ○ゴッホのその他の室内の作品を黒板に掲示し、「アルルの寝室」と比較させて、色相環の色がまんべんなく使われていながら、休息や睡眠を表現しようとするゴッホの挑戦について補足する。 ○手紙の記述に出てくる北斎の版画を黒板に掲示し、比較させながらゴッホの彩色の仕方の工夫について理解させる。 ○支援や助言をする際、「アルルの寝室」を基にゴッホという人間にせまるという姿勢で行い、ゴッホも同じ人間であることを感じさせ、作者の思いにふれさせる。</p>	<p>○ゴッホの手紙を読み、配色と照らし合わせながら異和感を感じる生徒、またゴッホの言う休息や睡眠に合っているという生徒と様々な意見がでた。 ○家具などが2つずつあることが作品のテーマになっていることに気付く生徒がいた。 ○彩色の仕方ではカラーコピーでは伝わりきらず、理解することができなかった生徒が多く見られた。</p>
<p>絵本「ゴッホとゴーギャン」の読み聞かせを聴き理解を深める。</p>	<p>○1次で作者の思いや表現の工夫に気付けない生徒に対しては2次までに助言を行い、一人一人がテーマをしっかり持てるようにする。</p>	<p>○ゴッホとゴーギャンの関係について興味を持つ生徒が多く見られた。</p>

3 おわりに

今回の授業は中学2年生では難しいと感じた。また、鑑賞の授業で一枚の絵の裏側にある作者の人間性まで深める必要性も考える必要がある。しかし一枚の作品の裏側には必ず作者の存在があり、それを感じることで作品を大切に扱い、作品の価値を感じ取ろうとする気持ちにつながるのではないかと考える。

また、グループでの活動で授業を行ったが最初の調べる段階では個人で行い、調べた結果を持ち寄ってグループで意見を交換するような形がよかったのではないかと考える。そして生徒たちの瞬間的な気付きやつぶやきをより多く取り上げ、いろいろな見方を保障してあげながらゴッホの人間性や制作の工夫に近づければよかったのではないかと感じた。

