

第4分科会	見方・感じ方を広げる	学年	小学5年
提案者	みどり市立大間々東小学校 生形 裕子		

テーマ 「鑑賞：見る・感じる・ふくらむ」

題材：アートカードで楽しもう

①はじめに

図工の作品を鑑賞していると、なかなか感想が書けない児童がいる。自分の感じ方や想いに自信がもてずに手が止まってしまうのだろうと思う。もっと児童の気持ちを和らげて、感じ方は人それぞれだから自由に感じたままを話したり書いたりしてよいことをどの子にもわかってほしいと思う。そこで、「アートカード」を使って本国や諸外国の親しみのある美術作品に触れさせ、その見方や感じ方、イメージなどを友だちと共有し合うことで、共感したり違った感性に触れて見方を広げたりできるように本題材を設定した。そして、クイズ方式にして楽しみながら作品の見方を広げられるような活動を考えてみた。

②実践の概要

(1) 題材の内容

美術作品は子供たちにはあまり身近なものではなく、感想を求められても作品の見方がわからなかったり、自分の素直な感想に自信をもてなかったりすることが予想される。そこで、まず一つの作品（風神雷神図）について授業の初めにクラス全体で感想を共有する時間を設けた。作品の感想を素直に述べ合う時間を取り、ほかの児童の感想を聞いたり共感したりする中で、自分の感じ方に自信をもつたり、その感じたことを素直に表現することに抵抗感をもたないようにしたい。また、自分なりの感じ方を表現した際に、共感的な雰囲気作りを大切にしたいと考えた。他の児童の感想を聞いても、いざ自分なりの感想、といわれると鑑賞する糸口が持てない児童も考えられるため、鑑賞する際の見方のポイントとなる観点を板書に示し、振り返れるようにした。

本時で各自が行う「アートカードクイズ」を、個人で行う前にクラス全体で教師が模範を見せることで、クイズを出す側、出される側のイメージをもてるようにした。風神雷神図の鑑賞の中で示した見方・感じ方の観点（色・描かれたもの・場面・どんな言葉が聞こえてきそう・作品の題名 等）でワークシートの穴埋めをすることがクイズとなることも、教師が実践することでイメージできるように考えた。クイズの答えとなる一つの作品について教師が感じたそれぞれの観点の感想を元に、自分が想う作品を8つの作品の中から予想させ、挙手で答えさせた。教師のヒントから作品のイメージが絞り込めよう、また、違う作品でも似たようなイメージがあることに気づけるよう8つの作品選びも考えた。

実際の個人の鑑賞の際には「アートカード」を用いることで、たくさんの作品を鑑賞することができ、気になった作品は実際に手に取ってこまかいところまで鑑賞できるようにした。

グループ活動では、さまざまな意見も聞けるように、5人グループとし、全員が時間内にグループ内でクイズの出し合いをして、どの作品について感じたのか共有し合うようにした。

(2)目標及び評価規準

①目標

美術作品の持つ良さや美しさを味わうとともに、自分なりの見方や考え方を広げ、鑑賞することの楽しみや興味を広げる。

②評価基準

知識および技能 : 美術作品を見るときの感覚や行為を通して、形の感じ、色の感じ、それらの組み合わせによる感じなどがわかる。

思考力、判断力、表現力：作品の造形的な良さや面白さ、特徴などについて感じたり考えたりし、自分の見方や考え方を広げる。

学びに向かう力、人間性：進んで美術作品を鑑賞し、その良さや美しさを味わおうとする。

(3) 授業の実際 (全1時間)

学習活動	支援および留意点	児童の様子
1 「風神雷神図」の拡大掲示物を掲示し、クラス全体で鑑賞する。	<ul style="list-style-type: none"> ・作品のタイトルや作者は伏せ、子供たちの自由な感性で感じたことを大切にしていく。 ・子供たちが感じたことを板書にまとめ、後で振り返ることができるようになる。 ・自由な感想が出にくいときは、「色は?」「どんな場面だろう?」などヒントを与えていく。 ・板書には、描いてあるもの、色、○○な感じ、～と言っている、タイトルはズバリ!の項目に分けて児童の感じたことをまとめていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・描いてあるものとして、風神・雷神・稻妻・太鼓・布などがあがった。 ・「戦っているところだ」「似ているから仲よさそう」「仲は良くはなさそう」「一緒に台風を起こしている」などの感想があがった。 ・全員が意見を言えたわけではないが、多くの児童が自由に感じたことを発言していた。 ・ほかの児童が言った印象に賛同したり逆に感じたイメージを伝えたりしあうことができた。
2 本時で児童が行う「アートカードクイズ」を教師が手本を見せ、クラス全体に解いてもらう。 アートカードの中の8つの作品を提示する。	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が使うものと同じワークシートに記入したものを提示することで、記入のイメージが持てるようになる。 ・教師が記入した内容をかくしておき、はがしながら順にクイズの内容を提示していくことで、どの作品にも共通する印象から徐々にその作品にしかない印象に絞り込んでいくようになる。 ・挙手をして自分はどの作品のことを言っていると思ったか答えさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・最後のクイズまで聞くと、どの作品のことと言っているのか絞ってきたようだったが、全員の答えが一致するわけではなく、大きく二つの作品に意見が分かれた。感じ方は人によって違いがあるし、同じ人でもその日の気持ちによって同じ作品の印象が違うこともあるので、それも鑑賞の面白さであることを伝えた。 
<ul style="list-style-type: none"> ・グループごとに実際のアートカードを鑑賞し、ワークシートに記入してクイズを作る。 ・互いにクイズを出し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで1セットのアートカードを広げ、近くで鑑賞できるようにする。 ・自分で気に入った作品についてワークシートに記入していく。 ・グループ内でクイズが終わった人は、他のグループの人とも出し合って感想を交流できるようにした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アートカードの数も多かったので、どの作品にしようか迷っていたり、作品は決まってもタイトルなどを考えるのに時間を要していたりする児童が見られた。 ・互いのクイズに対して、共感し合ったり、「え、どの辺が?」とさらに感想を聞き合ったりする様子が見られた。 
4 振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに振り返りを記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・よく見たて伝え合うことはよくできたと振り返っている児童が多い。・感じ取ることに難しさを感じた児童も見られた。

3 おわりに

- 成果 ○クイズ形式にすることで、美術作品を抵抗感なく鑑賞することができ、また観点を示すことで一つの作品についていろいろな見方で見ることができた。
- クラスやグループなどの形態を変えることで、多くの感じ方にふれることや、自分の感じ方を広げていくことができた。
- 課題 ●美術作品としての良さや美しさという観点で深く感じ取り鑑賞できるようになるとよい。
- 何回か経験を重ねることで、さらに児童の自由な発想や「どこからそう思ったの。」「おもしろいねえ。」「ああ、なるほど、そうか。」などの言葉の交流が広がると思われる所以、今後も行っていきたい。

導入	<p>③絵巻物の読み方で作品を鑑賞し、班で物語のあらすじを想像する。</p> <p>④現代の漫画の1ページと比較し、共通点や相違点を考える。</p> <p>⑤場面に合う台詞を絵の表現を基に考え、付箋に書いて貼りつける。</p>	<p>○想像した物語に対応する場面の絵に付箋を貼り、根拠を明確にさせることで、漫画に通じる表現が見つけられるようにする。</p> <p>【思・判・表】物語を想像することで、漫画に通じる表現を見つけることができる。(話し合い・付箋)</p> <p>○作品が「日本最古の漫画」と呼ばれていることを伝える。</p> <p>○共通点・相違点を共有し、絵巻物と漫画のそれぞれの良い点を考えさせる。</p> <p>○絵巻物には本来ない台詞をつけることで、現代の漫画のように読み進められることに気づけるようする。</p> <p>○漫画と違い、同じ絵から様々な読み取り方ができることに気づけるよう、他の班の物語も見る場面を設定する。</p>	
まとめ	<p>⑥本時のまとめ・振り返りを行う。</p> <p>絵巻物には、今の漫画に似た表現があった。</p>	<p>○授業を終えて、第一印象と変化したことや、気づいたことを自由に記述するよう伝える。</p> <p>【主体態】当時の人々の楽しみ方を想像し、作品の良さを味わおうとしている。(ワークシート)</p>	<p>漫画はより読みやすくなるよう進化してきたことに気づいた生徒や、せりふがない分物語を各自で解釈できることに面白さを感じる生徒がいた。</p>

③ おわりに

巻物として読むことのできる教材を用意することで、生徒は意欲的に鑑賞に取り組んでいた。実際に手に取って巻き取りながら読むことは日常生活では体験できないことなので、良い経験となったと思う。グループに1つずつ用意したので、自然とグループ全員で対話をしながら読む形となり、物語やせりふを考える場面では様々な意見を聞きながら取り組む姿が見られた。

本時の学習を終えて、最初は絵巻物を読むという体験のみを楽しみ、作品の中身にはあまり意識が向いていなかったが、徐々に登場人物やその周囲の物をよく見て、物語を読み取ろうとする姿勢が見られた。生徒は「文字はないけど表情からせりふが浮かんできた」「色々な読み方ができるのが面白いと思った」と楽しんで読む様子が伝わってきた。また、共通点や相違点を見つけていく中で、せりふやコマ割りができたことは「読みやすく進化している」だと考えた生徒もいた。動物が登場する（擬人法・ファンタジー的な要素がある）ことや、場面が連続し絵が描かれているなどの基本的な描写にはほとんどの生徒が気付いたが、教科書に記載されているような音や動きを表す工夫に自ら気づくことのできた生徒は少なかった。より漫画と共通の表現に気づかせるためには、特定の場面を抽出して比較させると良いと考えた。