

題材名 見る・視る・観る！～アートゲームで楽しもう～（鑑賞）

アートゲームを通して、美術作品に親しみを持ち、鑑賞する活動

学年	4年
場所	4年1組教室

1 題材について

本題材「見る・視る・観る！～アートゲームで楽しもう～」は、アートゲームを楽しみながら美術作品のよさや面白さを感じる鑑賞活動である。児童は、様々なものを見て成長してきており、見るということは、児童の日常生活を支える活動である。その見るという行為には、様々な「みる」が含まれている。そこで本題材では、児童が普段何気なく行っている「みる」から「見る・視る・観る」という3種類を、見る…眺める 視る…分析的に見る 観る…じっくり見る として紹介する。

本題材は、学習指導要領第3学年及び第4学年の内容「B 鑑賞」(1)ア「身近にある作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品や身近な美術作品、製作の過程などの造形的なよさや面白さ、表したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げること」〔共通事項〕(1)ア、イを受けて設定した。アートカードと複製画を使い、アートゲームを行いながら鑑賞活動を進めていく題材である。

アートゲームには、ゲーム的な活動を通して美術作品とかかわることで、自然と鑑賞の視点に気付くことができるという利点がある。今回、アートゲームの中で使用するのは、アートカードと複製画である。アートカードには、美術作品と気軽な形で出会えるというよさがあり、複製画には絵の雰囲気やテクスチャを感じ取ることができるという特徴がある。本題材では3つのゲームを取り上げる。①ジェスチャーゲーム（見る）短時間の間にカードの特徴を把握し、体を使って表現していく。本学級の児童にとってはなじみのあるゲームであり、体を動かしながら心も動かしてほぐしていくことができる。②アートしりとり（視る）作品の共通点を見つける活動を通して、作品全体を見ながら、形・色等、様々な視点で作品を鑑賞させる。③探偵ゲーム（観る）質問をして得たヒントを視点として、様々な作品の細部までじっくりと鑑賞させる。この3種のゲームをすることで、段階的に鑑賞活動を進められるようにした。ゲームを行う際には、常に、「形」や「色」といった造形要素に目を向け、自分がそのように感じた理由を話すことで友達との感じ方の違いに気付くようにしていきたい。

児童はこれまで、友達の作品を鑑賞する活動を行ってきた。また、アートカードについては4年生になってから初めて使用する児童も少なくない。そこで、4年生になってからこれまで、アートカードを使って「マッチング・ゲーム」や「アートカルタ」に取り組んできた。今回は、細部にまで目を向けてアートカードや複製画を見ることで、美術作品と触れ合うことのよさや面白さを、楽しみながら感じさせていきたい。

2 題材の目標

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
アートゲームをする中で、自分の感覚や行為を通して、形や色のなどの感じをとらえ、見方や感じ方を広げる。	アートゲームをしながら、作品の形や色といった造形的なよさや面白さを感じ取る。	アートゲームをすることに興味をもち、積極的にゲームに取り組む。 アートゲームを通して、進んで質問をしたり、話し合ったりする中で互い の見方や感じ方の違いを楽しむ。

3 指導計画（1時間扱い）

○アートゲームについて理解し、楽しみながら美術作品と関わる _____ （本時）1

4 複製画 等

アートカード8組 複製画 ①クールベ「雪の中の小鹿」 ②フェルメール「牛乳を注ぐ女」 ③ムンク「叫び」
④モネ「睡蓮」 ⑤ミレー「種をまく人」 ⑥ゴッホ「種まく人」 ⑦ゴッホ「ひまわり」 ⑧東洲斎写楽「三代目大谷
鬼次の江戸兵衛」 ⑨浅井忠「藁屋根」 ⑩奈良美智「春少女」

5 本時の指導

○本時の目標と学習過程

- ・アートゲームを楽しみながら、美術作品のよさや面白さを見つけたり、自分なりのイメージをもったりする。

学習活動と内容	教師の支援 ★評価
○ アートゲームについて話を聞き、ねらいをつかむ。	○今まで使ってきたカードとは違うカードを使うことを伝え、作品に興味をもたせる。
アートゲームをしながら、よくみてみよう	
○アートゲームの手順やルールを確かめながら3つのゲームを楽しむ。	
(1)ジェスチャーゲーム	○今までも行ったことのあるジェスチャーゲームから始めることで、楽しく活動できるようにする。
言葉を使わずに体を使って作品のイメージを表現し、同じカードを持つ友達を見つける。	○なかなかジェスチャーが思い付かない児童には、一緒にカードを見てジェスチャーを考える。
<ul style="list-style-type: none"> ・前にもやったことがあるから、できそうだ。 ・作品の形をしっかりと見ないといけないな。 	○つながりへの判断基準が厳しすぎる場合には、なぜ納得できないのかを聞き、グループのみんなでもう一度考えるよう促す。
(2) アートしりとり	★アートゲームをしながら、作品の形や色といった造形的なよさや面白さを感じ取っているか。（思考・判断・表現）
グループの中央に出ている作品とつながりのある作品を手持ちのカードから探し、つながりを友達に説明する。そのつながりにグループ内で賛同が得られたら、カードをつなげることができる。	○造形要素に関する質問をしている児童を取り上げ、探す手がかりを与える。
<ul style="list-style-type: none"> ・自分が気付かなかったことに、友達は気付いていたよ。 ・友達のつながりの理由を聞いたら、分かったよ。 	○質問を考えられない児童には、掲示物を参考に質問を考えるよう話す。
(3) 探偵ゲーム	★進んで質問をしたり、話し合ったりする中で、互いの見方や感じ方の違いを楽しんでいるか。（主体的に学習に取り組む態度）
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p>代表者が選んだ1枚の複製画について、イエスかノーでしか答えることができない質問を学級全体で3回し、選んだ作品を探す。</p>	○鑑賞カードに感想を書かせることで、今日の活動を振り返らせ、興味関心の視点を把握する。
<ul style="list-style-type: none"> ・なんと聞いたら、より多くの情報が集められるかな。 	○なかなか記入が進まない児童には、特に面白かったゲームとその理由を書くよう伝える。
○活動を振り返り、感じたことや気付いたことをワークシートに記入する。	★アートゲームをしたことで形や色などの感じを理解し、見方や感じ方を広げているか。 (知識・技能)