

「オノマトペDEビンゴゲーム」のトリセツ

佐野市立赤見中学校
岸 里美

ICT活用場面

中学1年 美術 鑑賞
「オノマトペDEビンゴ」
(全1時間扱い)

準備するもの

chromebook・ロイロノート・電子黒板
アートカード(栃木県版が出たら、それが望ましい)
ビンゴカード(タブレットを使わない場合)

インターネットの利用

有

ICT活用のメリット

協働での意見整理

- 国語科で学習したオノマトペは、中学校学習指導要領【美術科】の共通事項にある「色や色彩、材料、光」を意識するために有効である。それらを楽しみながら意見を共有する方法としてビンゴゲームを行う。
- 共有ノートを使うことで、互いの様子を把握しやすくなり、的確な意見の交換を行うことができる。
- 各自が必要な時にヒントカードにアクセスすることができる。
- ビンゴゲーム形式で意見交換した後に、友達の意見などもふまえて自分で作品の題名をつける事によって、改めて作品と向き合うことができる。

授業の流れ(1/1時)

本時のねらい

形や色、材料、光などのイメージをオノマトペで表現し、作品に五感が伝わる題名をつけることができる。

主な学習活動

1. 本時のめあてを確認する。
2. どんなカードがあるのかを見て、第一印象を話し合う。【グループ】
3. アートカードの中から1枚選び、写真を撮って真ん中に貼り、その周りに作品から感じ取ったオノマトペを記入する。【個人】
4. 作品を友達に見せ、見つけたことや感じたことを1つ言ってもらい、カードにある言葉があれば、その色を変えてビンゴを行う。【一斉】
5. 本時のまとめを行う。
6. 本時の振り返りを行う。

タブレット活用場面

- 1 グループで話したことを基に、自分で選んだ作品について感じたことをオノマトペで書いて、ビンゴカードを完成させる。
- 2 オノマトペが思い浮かばない生徒には、オノマトペの例を載せたカードを配布し、そこから選べるようにする。

共有ノートを使うことにより、各個人の進捗状況を把握することができる。



- 3 生徒のワークシートを電子黒板に提示しながら発表する。

児童・生徒の声や、教師のふりかえり

タブレットで行うことにより、見たいところを拡大して細かいところまで鑑賞することができた。(生徒の声)
友達が感じていることがすぐにわかって良かった。(生徒の声)