

オノマトペ DE ビンゴゲーム ～アートカードを使って～

第1学年「作品や美術文化などの鑑賞」

(「B鑑賞」(1) ア(ア) イ(イ) [共通事項(1) アイ])

佐野市立赤見中学校 教諭 岸 里美

1 題材の目標

- (1) 形や色彩、材料、光などの性質やそれらが感情にもたらす効果などの造形的な特徴を基に全体のイメージや作風などで捉えることを理解する。(知識及び技能) [共通事項]
- (2) 身近な地域や日本及び諸外国の文化遺産などのよさや美しさなどを感じ取り、美術文化について考えるなどして、見方や感じ方を広げる。(思考力・判断力・表現力等) [「B鑑賞」(1)]
- (3) 美術の創造活動の喜びを味わい、楽しく美術作品や美術文化などの見方や感じ方を深める鑑賞の学習活動に取り組もうとする。(学びに向かう力、人間性等)

2 題材の評価基準

「知識・技能」	「思考・判断・表現」	「主体的に学習に取り組む態度」
知 形や色彩、材料、光などの性質やそれらが感情にもたらす効果などの造形的な特徴を基に全体のイメージや作風などで捉えることを理解している。	鑑 身近な地域や日本及び諸外国の文化遺産などの文化遺産などのよさや美しさなどを感じ取り、美術文化について考えるなどして、見方や感じ方を広げている。	態鑑 美術の創造活動の喜びを味わい、楽しく美術作品や美術文化などの見方や感じ方を深める鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

3 指導と評価の計画(1時間)

●学習のねらい・学習活動	知・技	思	態	□評価方法 ※留意点等
1. 導入 <ul style="list-style-type: none"> アートカードをすべて広げて、どんなカードがあるのかを見て、第一印象を話し合う。 アートカードの中から1枚選んで、作品をよく見て見つけたことを8つ、オノマトペでビンゴシートのマスに書くことを理解する。 			態鑑	<div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> 態鑑 表現のよさや違いなどをとらえようと主体的に鑑賞をしているか見取る。できていない生徒に対しては、それぞれの作品の題材、表現方法や素材の違いなどについて考えさせる。 (発言の内容、ワークシート) </div> <p>※県内の美術館や、博物館にある作品がカードになっていることを伝え、似ているものや、その作品を見たり触ったりしたことがあるかを思い出せるようにする。</p> <p>※家庭環境に配慮し、生徒の反応を見ながら話をする。</p> <p>※国語で習った「オノマトペ」について確認する。</p>

<p>2. 展開</p> <p>●アートカードを用いて、絵画、彫刻、工芸などの幅広い分野の作品を、造形的な視点に着目して鑑賞する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 作品の材料や、表現の特質などから感じ取ったことや考えたことをもとに、ビンゴシートにオノマトペを記入する。 作品を友達に見せ、見つけたことや感じたことを一つ言う。その言葉がビンゴシートにあった場合、○を付ける。 友達を変えて、上記を繰り返す。 	知	鑑	態鑑	<div> 知色や色彩、材料、光等の造形の要素について理解ができているかを見取り、できていない生徒に対しては、ヒントカードを用いてそれぞれの要素について着目させるなどの指導を行う。 (発言の内容、ワークシート) </div> <div> 鑑表現の特質などから造形的なよさや美しさを感じ取り、造形的な工夫について考えているかなどを見取る。できていない生徒に対して作品のイメージの違いなどから、それぞれのよさや作者の表現などについて考えさせる。 (発言の内容、ワークシート) </div> <div> 態鑑主体的に作品を鑑賞し、美術の創造活動の喜びを味わい、楽しく美術作品の造形的なよさや美しさを感じ取ろうとしたり、表現の意図と工夫や美術文化などについて考えようとしていたりしているかどうかを評価する。(ビンゴカード、活動の様子) ※ビンゴを完成させることよりも、作品をしっかりとみて、言葉に表して伝え合うことが大切であることを伝える。 ※同じ意見が出たときのうれしい気持ちを味わうとともに、違う見方を楽しむことができるような雰囲気を作る。 ※なかなか友達に言ってもらえない言葉があったら、「全体はどんな感じですか?」「この部分をよく見てください。」などの質問の工夫についてのヒントカードを渡す。 </div>
<p>3. まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> 友達と行ったビンゴで見つけたことや感じたことを基に、自分の選んだ作品に題名をつけて理由と合わせて発表する。 	知			<div> 知ビンゴカードやワークシートの記述などから、形や色彩、材料、光などの性質やそれらが感情にもたらす効果などの造形的な特徴を基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解しているかどうかを評価する。 (ビンゴカード、ワークシート) ※なかなか記入できない生徒には、ビンゴをした中で一番じっくり来たオノマトペを題名としてもよいこととする。 </div>
<p>4. ふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> 鑑賞の授業を通して学んだこと、感じたこと、今後の創作活動に生かしたいことを振り返りシートに記入する。 		鑑		<div> 鑑題材を通して感じたことをふりかえり、身近な地域や日本及び諸外国の文化遺産などの文化遺産などのよさや美しさなどを感じ取り、美術文化について考えるなどして、見方や感じ方を広げているかどうかをワークシートで見取り、評価する。 (ビンゴカード、ワークシート) </div>

