

第5学年図画工作科学習指導案

日時：令和4年11月24日公開授業1

対象学年：5年3組 29名

指導者：百戸 直子

1 題材名

カードを使って

2 内容のまとめ

第5学年及び第6学年

「B鑑賞」(1)ア

〔共通事項〕(1)ア、イ

3 題材の目標

- (1) アートカードゲームをしているときの感覚や行為を通して、作品の動き、バランス、色の鮮やかさなどを理解する。〔知識〕
- (2) アートカードに描かれている美術作品の造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴、表し方の変化などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深める。〔鑑賞〕
- (3) アートカードに描かれた形や色を見て、感じたことや思ったことを伝え合い、見方や感じ方を深める学習活動に取り組み、形や色などに関わり楽しく豊かな生活を創造しようとする。〔学びに向かう力、人間性等〕

4 題材について

(1) 児童について

ア 5年生になって、「心のもよう」や「心に残ったあの時あの場所」で、教科書の作品を鑑賞し、色や構図、描き方の工夫などに視点をあてて絵画作品のよさをみつけ、活動の手立てとしている。

イ 作品のよさや美しさを感じ取ったり、作品から自分なりのイメージをもったりすることを苦手とする子が少なくない。

(2) 題材について

ア 本題材では、アートカードを使ってゲームをしながら、作品のよさを見つけたり感じたことを交流したりする。アートカードの作品をじっくり見たり見比べたりし、作品の良さや特徴に気付く。さらに友人との交流を通して、複数の視点から作品を鑑賞することで、自分なりの見方や感じ方を深めることができると思う。

(3) 指導について

ア 本題材における言語活動の特徴等

アートカードを見て感じたことやそう感じた理由を伝えることで、見方や感じ方を深める。作品から感じたことの理由を言語化することで、造形的な特徴を捉え、作品に対する関心を高めることができる。

イ 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた工夫等

「主体的な学び」を実現するために、まず作品を見方について学ぶ。作品を見る視点を与えて鑑賞し交流することで、自分なりのイメージを膨らませる手立てとしたい。

「対話的な学び」を実践するために、ロイロノートを使って、一つの作品をみんなで見ながらそれぞれの感じ方を交流したり、グループでゲームをしながら、お互いの見方や感じ方を共有したりする。

「深い学び」を実践するために、友人との交流により、自分の見方や感じ方と比べたり、友人の考えからさらに自分のイメージを広げたりすることで、自分の見方や感じ方を深める。

ウ 研究の手立てとの関わり

アートカードの作品を電子黒板や実物投影機などを使用し、拡大提示することによって、部分を拡大したり気づきを書き込んだりすることができる。また、ロイロノートを活用することで、瞬時に多数の友達と考えを交流することができる。そのことにより、より自分の見方や感じ方を深めることができると考える。

5 題材の評価規準

知識及び技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
知① アートカードでゲームをしているときの感覚や行為を通して、動き、奥行き、バランス、色の鮮やかさなどを理解している。	鑑① 動き、奥行き、バランス、色の鮮やかさなどを基に、自分のイメージをもちながら、アートカードに描かれている美術作品の造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深めている。	① 主体的にアートカードに描かれた形や色を見て、感じたことや思ったことを伝えあい、見方や感じ方を深める学習活動に取り組もうとしている。

<アートカードゲームのルール>

- 「カードあてゲーム」
- ①カード山から10枚のカードを表にする。
 - ②出題者が1枚のカードを選ぶ（何を選んだかは言わない）
 - ③回答者が順番に質問を一つ出す（「丸い形がありますか」など）
 - ④出題者は「はい」「いいえ」で答える
 - ⑤正解した人はカードをもらえる。
 - ⑥カードが減ったら、山から1枚めくって10枚にする。
- 「カード合わせゲーム」
- ①20枚の裏返したカードから、2枚めくる
 - ②2枚のカードの共通点とその理由を言う。
（「元気な感じ。明るい色だから」など）
 - ③グループの人から認められたら、2枚のカードをもらえる。
 - ④カードが減ったら、山から2枚出し、20枚にする。
- 「アートカード紙芝居」
- ①カードの山から1枚めくり、その作品を基にした話をつくる。
 - ②次の人は、次のカードの作品を見て、前の人の話の続きの話をつくる。
 - ③最後の人は、次のカードの作品を見て、話を完結させる。

6 指導と評価の計画（2時間）

時間	学習活動	指導上の留意点	評価の観点・評価規準等				
			知	技	思	態	
			知識	技能	発想や構想	鑑賞	
1 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ・1枚のアートカードを鑑賞し、お互いのイメージを交流する。 ・作品を鑑賞する視点をおさえる。 ・グループごとに、「カードあてゲーム」を楽しむ。 	<p>ICT（視覚化・共有化）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板に、鑑賞する作品を提示し、全体で鑑賞する。 <p>ICT（焦点化・視覚化）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のイメージに当てはまるものを選択し、ロイロカードで交流する。 <p>ICT（視覚化・共有化）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「カードあてゲーム」のルールを、電子黒板を使って説明し、グループ活動にスムーズに移行させる。 	◎			◎ 観察対話カード	◎ 観察対話カード
2	<ul style="list-style-type: none"> ・「カード合わせゲーム」を楽しむ。 ・「アートカード紙芝居」をつくる。 ・できた紙芝居を交流する。 	<p>ICT（視覚化・共有化）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのルールを、電子黒板を使って説明する。 <p>ICT（視覚化・共有化）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実物投影機を使って、グループごとの作ったアートカード紙芝居を発表する。 <p>ICT（視覚化・共有化）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロイロカードに学習の振り返りを記入し、全体交流する。 	○			◎ 観察対話カード	

7 本時の指導（1時間目/全2時間）

（1）目標（1時間目）

アートカードの作品に興味や関心をもち、形や色、動き、バランスなどについて、感じ取ったり考えたりする。

（2）展開

段階	学習活動	指導上の留意点（◇評価）
導入 5分	<p>1 本時の活動の見通しをもつ。</p> <p>(1) 作品と出あう。</p> <p style="text-align: center;">ICT（視覚化・焦点化）</p>	<p>・誰もが見覚えのある「モナリザ」を提示し鑑賞に興味・関心をもてるようにする。</p>
	<p>アートカードをつかって、作品のよさや美しさ、作者の意図を感じ取ろう。</p>	
展開 30分	<p>(2) 作品のイメージについて交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品を見てのイメージを選びロイロで提出する。 (①あざやか ②重々しい ③型破り ④しっくり ⑤その他) ・イメージした理由をカードに書き入れて再提出する ICT（視覚化・焦点化） <p>(3) 作品をみる視点について確認する。</p> <p>2 アートカードゲームを行う</p> <p>(1) ゲームのルールを知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指導者が出題者となり、「カードあてゲーム」を行う。 ICT（視覚化・焦点化） <p>(2) グループごとに「カードあてゲーム」を行う。</p>	<p>・自分がどのようなイメージをもったかを選んで、ロイロカードの色で示すことにより、イメージをもつことが苦手な児童が、障害なく学習に取り組めるようにする。</p> <p>・動き、奥行き、バランス、色の鮮やかさなどについて注目し、作品のよさや美しさ、作者の意図を感じ取ることを確認する。</p> <p>・電子黒板にカードを提示し、ゲームのルールを把握することができるようにする。</p> <p>・アートカードをじっくり見る体験を通して、美術作品に興味・関心をもたせたい。</p>
振り返り 10分	<p>3 学習を振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロイロカードに自分が出題した作品の特徴と、本時の学習の振り返りを書く。 ・友人が出題した作品を想像したり、振り返りを交流したりする。 ICT（視覚化・焦点化） 	<p>◇【鑑賞】（観察・対話・カード）</p> <p>作品を見て感じたイメージについて、動き、奥行き、バランス、色の鮮やかさなどに着目して理由を書いている。</p> <p>・友人との感じ方の違いなどに気づき、見方や感じ方を広げさせたい。</p>

(3) 板書計画

ア 板書

アートカードをつかって、作品のよさや美しさ、作者の意図を感じ取ろう。

<鑑賞の視点> 色 形 表し方 奥行き バランス →作品から何かを感じ取る

ゲームの
ルール

作品1

作品2

作品3

イ 電子黒板

- ・ロイロノートで提出された子どもたちの意見
- ・アートカード作品