

【中学生用】

- 1 題材名 作品並べゲーム
- 2 題材のねらい 作品カードの共通点を探る行為を通じて作品をじっくり見る、注意深く見るなど、作品の見方を学ぶ。また、ゲームを通じたコミュニケーションと互いの意見、感じ方を認め合い、自身の創作活動に結びつける活動を目指す。
- 3 指導目標 ・自分の発想力を生かしゲームに積極的に参加しようとする。 [関心・意欲・態度]
 ・作品のよさや美しさを感じ取ることができる。 [鑑賞の能力]
- 4 指導計画 (1時間計画・50分計画)

	学 習 活 動	留 意 点
導 入 5 分	ゲームの説明 ・親を決め、親が3枚～5枚カードを配る。 ・1枚真ん中に置き、親からつながりを考えて、カードを置いていく。残りは、山札とし、親のそばに置いておく。	・形や色、イメージに注目させて、カードを置くようにする。 ・一度使ったキーワードは、使えない。 ・パスができる。手持ちのカードが置けない場合は、山札の中から取り替えることができる。
展 開 3 0 分	ゲームを行う(4～6人) 早く終わってしまった班はさらに、2枚追加するなどして終わりを調整する。	・男女混合グループの方が意見に偏りが少ない ・6人以上のグループは待つ時間が長いので活動が活発になりにくい。 ・中学生の場合は、単語(人つながりなど)ではなく形容詞をつけるように指導する。(具体的なつながりを目指す)
ま と め 1 5 分	感想用紙の記入 「ゲームの感想」 ・このゲームを通して気付いたことは何か。 「どの作品が好きか」 ・作品番号、主題と好きだと思った理由を記入	・このゲームがどんな感じだったので楽しかったのか、どんな絵だから好きだと感じたのか、自己分析をしながら感想を記入させる。

実践について気が付いたことなど(中学生の場合)

- ・裸婦の扱い方について生徒観を見ながら入れるか入れないか考えた方がいい。
抜いて行ったことはないが、そればかりを気にして本来の活動から外れてしまう生徒も多い。
- ・どんなに賢い生徒でも、どんなに自信過剰な生徒でも「私はこう思う」と言い切ることが美術の授業では少ない。「絵は分からない」し、絵には「明確な答え」がないので、自分の思っていることがあっているのか、そうでないかが判断できないからだ。そもそも明確な答えなどはじめから存在しないのだから、自分の感じた事をそのまま伝える事が「答え」である。しかし、そんな簡単で当たり前の事ですら生徒たちは躊躇し不安になっていく。
- ・一方、どんな簡単な事でも、単純なところでも自分の思いが伝わるのは嬉しい。認められるのは嬉しい。伝わる行為は集団活動に必要である。コミュニケーションのお膳立てをしなくてはいけない子どもの問題点は多々あるが、コミュニケーションのとり方がわからないのなら、指導すればいいと考える。
- ・宝箱の存在を一部の生徒は知っていて、作品ゲームもやったことがある。生徒の中から「中学生には単純だよ」という感想もあった。しかし、それは子ども目線で考えた単純な発想と言語を用いているからで、中学生の美的感覚と発想を駆使してゲームをしているわけではない。鑑賞には「それを伝えるべき言葉」が必要になってくる。「きれい」は「どう」きれいなのか、「すごい」は「どう」すごいのか、「どう」を考えるのが鑑賞の能力ではないか。その「どう」を〔共通事項〕を切り口にして、具体的に形はどうなのか、色彩はどうなのか、また、どんなイメージをもったのかを言葉にしていくことや、生徒の視点を広げられるような知識を教師が深くもつことが必要であると思う。