

第1学年〇組 美術科学習指導案

令和3年〇月〇日 〇曜日 第〇時（美術室）

指導者 〇 〇 〇 〇

1 単 元 鑑賞との出会い（鑑賞）

2 単元の目標

- (1) さまざまな表現方法のよさや特徴を知ることができる。
- (2) 作品から感じ取ったイメージや感想を表現するとともに、自分とは違う見方や感じ方を広げ、深めることができる。
- (3) 自分なりの感性で鑑賞し、作品に親しもうとする。

3 学習の計画 （2時間完了）

第1時 鑑賞の仕方を知るとともに、作品に対する自分の考えを表現する。

第2時（本時） 自分の好きな作品の特徴を分析し、互いに考えを説明し合う。

4 本時の学習指導

(1) 目 標

- 自分の好きな作品を分析するとともに、いろいろな見方や感じ方を広げることができる。
- 美術作品に親しみをもち、意欲的に作品を鑑賞しようとする。

(2) 準備・資料

- 教師……アートカード（40枚9セット）、鑑賞ワークシート、進行表、黒板掲示物、参考作品（9セット）、アートカードの拡大版

(3) 関 連

- 1年 美術 屏風、美のしかけ（鑑賞・作品のよさや美しさ、作者の意図や構図など表現の工夫を感じ取る）
- 2年 美術 浮世絵はすごい（鑑賞・日本の美術作品のよさや美しさ、作者の心情や意図を味わう）
- 3年 美術 あの日を忘れない（鑑賞・絵に込められた作者の訴えに関心をもち、見方や感じ方を深める）

(4) 学習過程

段階	学 習 活 動	時間	指 導 上 の 留 意 事 項
興味付け	1 教師が選んだ作品を見比べる。 ○四つの作品を提示し、教師の選んだ「テーマ」を探る。 ・人がある ・暗い色合い ・何か考えている ・寂しい感じ	5	○アートゲームを行うため、3～4人のグループに分けておく。 ○参考作品（4作品）をグループにそれぞれ配付する。その4つの作品を比較させる。 ○共通点は色や形が似ているだけでなく、「寂しい感じ」のように印象などにも目を向けさせる。
課題の	2 本時の課題を知る。 学芸員になったつもりで、自分の美術館のテーマを決めて、作品を選ぼう。		○アートゲームの手順や約束事を確認する。

把握	○アートゲームの方法を知る。	7	
課題の追究	<p>3 アートゲームを行い、美術作品のよさや特徴を見つける。</p> <p>〈手順〉</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>①全てのカードを表向きにして並べる。</p> <p>②自分の美術館のテーマを決めて、順番に4枚取る。</p> <p>③各自集めたカードを提示する。</p> <p>④テーマや選んだ理由をワークシートに記入する。</p> <p>⑤美術館のテーマを当て合う。</p> <p>⑥美術館のテーマや選んだ理由を発表する。</p> </div>	40	<p>○黒板にゲームの流れを提示し、分かりやすくする。</p> <p>○学芸員になったつもりで、絵を選ばせる。</p> <p>○黒板にカードの拡大版を貼って、テーマを当てさせる。</p> <p>○ワークシートと進行表の説明をする。</p> <p>○司会者を指名し、全員がスムーズに発表できるよう進行表に従ってテーマの当て合いを行わせる。</p> <p>評多くの作品について自分の感じたことを発言したり、自分が選んだカードについて見方を発表したりしている。(アートゲーム)</p>
まとめ	<p>4 本時のまとめをする。</p> <p>(1) 友達の発表を聞いて、気付いたことを書く。</p> <p>(2) 本時の感想を発表する。</p> <p>(3) 自己評価をし、ワークシートに記入する。</p>	50	<p>○生徒の気付きを発表させ、考えや見方の違いを捉えさせる。</p> <p>○自分なりに作品のよさや特徴を感じることが鑑賞では大切であることに気付かせる。</p> <p>評友達の発表を聞いて、いろいろな見方や感じ方があることをワークシートに記入している。(ワークシート)</p>

(5) 本時の評価規準

- 作品のよさや特徴に気付くとともに、鑑賞者によっていろいろな見方や感じ方があることを理解し、美意識を高めている。(ワークシート)
- 自ら作品を選んだり、美術館のテーマ設定を考えたりして積極的にアートゲームに参加し、意見交換をしながら、作品鑑賞をしようとしている。(アートゲーム)

5 備 考

(1) 学級の実態

本学級の生徒の中で、「鑑賞は好き」と答えた生徒の多くは、小学生時に経験したアートゲームを挙げている。理由は、「カードゲームみたいで面白い」「遊び感覚でできる」「たくさんの絵が見られる」「自分で考えるのが楽しい」などと答えている。そして、「鑑賞は嫌い」と答えた生徒の多くは、「感想が苦手」「感じたことを言葉で表現するのが下手」と理由を挙げている。作品制作においては、対象物をよく見て描いたり、制作に丁寧に取り組んだりすることができる。

(2) 指導の力点

- ゲーム的要素と自分の考えを表現する要素を含んだ上級編のアートゲームを用いることで、楽しみながら考えたり発表したりできるようにした。
 - 発表を通して、作品の見方や感じ方は鑑賞者によって、さまざまあることに気付かせるようにした。

6 指導と評価