

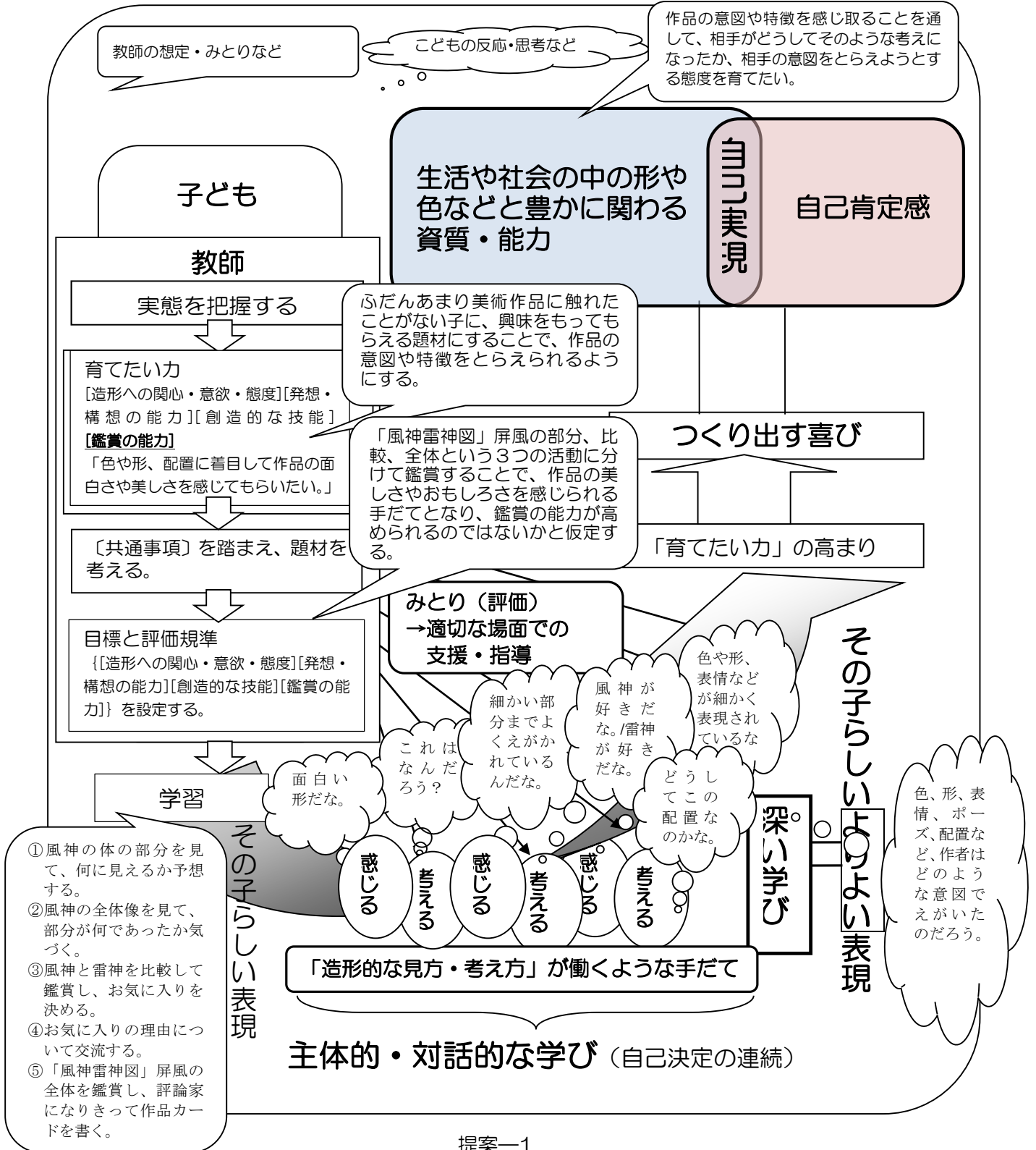
第6学年 図画工作科実践事例

指導者 川崎市立末長小学校

石井 結実子

1. 題材名 「二曲一双の世界」 B鑑賞(1) 1時間(60分)扱い

2. 「その子らしいよりよい表現」につながる授業の構想



3. 活動場所 夏の間(多目的ルーム)

4. 題材観

(1) 子どもたちの実態

子どもたちとは、図画工作科と家庭科の専科担当として、週に2、3時間関わっている。学習に対して意欲的で、活気がある。4月に行ったアンケート(6-3 37人)では、「図工が好き。」と答えた子は19人程度であった。「ふつう」と答えた子は9人「好きではない」と答えた子も9人いて、その理由として「何を描いたらよいかわからない。」「描きたいものを上手に描けない。」といった理由が挙げられた。

4月に行った、「想像のつばさを広げて(絵)」では、様々な技法を使って絵の具で模様をつくり、模様から見えた世界を絵に表した。模様をつくる時には、これまでに学習したモダンテクニックを使ったり、自らの指や手の平を使ったり、教師からの声かけがなくても活動の幅をどんどん広げていた。模様が何に見えるか発想を膨らませる活動では、自分なりの見方や感じ方でとらえられる子がいる一方で、なかなか発想を膨らますことのできない子の姿も見られた。

また、学習の中で、感じたことや思ったことを話し合う活動では、自分の意見を言ったり相手の意見を聞いたりすることはできるが、相手がなぜそのように考えたかという意図までとらえようとしている子は少ない。

(2) 題材と育てたい力

育てたい力：鑑賞の能力

本題材では、俵屋宗達があがいた「風神雷神図」屏風を鑑賞する。教科書であつかわれている作品であるが、「様々な作品の鑑賞を通して、形や色によって豊かな表現を伝えたいという思いは、時代や場所をこえてうけつがれている。」とし、えがかれた時代のちがう、いくつかの作品を比較しながら鑑賞している。しかし、今回の学習においては「風神雷神図」屏風のみを鑑賞する。それは、色、形、表情、ポーズ、配置という視点を通して、作品の意図や特徴を十分にとらえられる作品であるとともに、おおらかでユーモラスな表現によって、子ども達が興味をもって鑑賞に取り組めるにではないかと考えたからである。

鑑賞の方法としては、まず作品の細部の特徴に着目してほしいため、風神の体の部分(髪の毛、腕、口、足)をそれぞれ拡大してきりとした画像を子どもたちに見せ、何がえがかれているか想像させる。その後、それらが風神の体の一部であることを確認する。部分に着目してから体全体を見ることによって、「もっとくわしく見てみよう。」と作品をより細かく鑑賞するためのきっかけになる。さらに作品には続きがあることを伝え、雷神も鑑賞する。二体を比較してお気に入りの一体を選び、選んだ理由を考える中で、主体的に作品と向き合えるのではないかと考える。また、色、形、表情、ポーズ、着目し、風神と雷神のそれぞれの特徴に気づいてほしい。二体の細かな部分に着目するうちに「どうしてこの場所にえがいたのだろう。」という配置の特徴にも気づかせたい。最後に、実際は屏風の形をした作品であることを伝え、作品の全体像(レプリカ)を見せる。屏風だからこそ感じられる、空間の使い方の面白さにも着目してほしい。

「風神雷神図」屏風は、細かな部分にまで作者の想いが詰め込まれ、知れば知るほど奥が深い作品である。美術作品の味わい方を知るとともに、作品の意図や特徴をとらえられるような力を育てたい。

(3) 造形的な見方・考え方が働くような手立て

～「その子らしいよりよい表現」につなげるために～

① 部分で鑑賞

(1) 導入で風神の体の部分だけを見せる。

作品をおおまかに鑑賞するのではなく、細かな部分(髪の毛、腕、口、足)に着目させることによって、風神の細かな部分の特徴に気づくことができるようにする。細かな部分に注目してから全体像を見ることによって、作品の部分としての美しさやよさ(おもしろさ)を感じられるようにする。

② 比較して鑑賞

(1) 風神と雷神を比較して、お気に入りを決める。

風神図と雷神図を比較して、どちらがお気に入りかを選ばせることによって、より主体的に作品に向き合い、**色、形、表情、ポーズ、配置**についてより深く見るができるようにする。

(2) 友達のお気に入りを予想する。

色、形、表情、ポーズ、配置をヒントとして、風神図、雷神図のどちらを選んだのかを考えることで、作品をさらにじっくり見るためのきっかけとなる。

(3) 選んだ理由を色分けする。

風神、雷神のどちらを選んだのか、理由とともに発表し、それらの意見を**色、形、表情、ポーズ、配置**で色分けしていく。「造形的な見方・考え方」が働くようにするとともに、どこによさや美しさを感じるかを分類することで、表現の意図や特徴をとらえやすくする。

③ 全体を鑑賞

(1) 風神雷神図屏風(レプリカ)を見せる。

作品の美しさやよさ(おもしろさ)を感じられるようにする。また、原寸大のレプリカを見ることで、屏風ならではの特徴や空間の使い方のおもしろさに注目できるようにする。

(2) 屏風を鑑賞した感想を評論家になりきって作品カードに書く。

屏風を見て感じたことを作品カードという形で、評論家になりきって書くことで、作品のよさや美しさを伝えたいという意欲が高まり、**色、形、表情、ポーズ、配置**の視点を意識して書くことで、美しさやよさ(おもしろさ)について具体的に書くことができる。

(4) 題材のねらい

○美術作品の鑑賞を通して、わが国の親しみのある美術作品に触れ、美しさやよさ(おもしろさ)を感じ取る。

○美術作品の鑑賞を通して、表現の意図や特徴をとらえる。

5. 題材の評価規準 ～ 4つの観点から育てたい力を考える ～

造形への関心・意欲・態度	発想・構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
○「風神雷神図」屏風の美しさやよさ(おもしろさ)を感じ取ろうとしている。			○「風神雷神図」屏風の表現の意図や特徴をとらえている。

6. 準備

[教師] スライド(髪の毛、腕、足、口、国宝とは、作品カードの書き方見本)、風神図(B4版程度)、雷神図(B4版程度)、風神雷神図屏風(レプリカ)、板書用視点カード(色、形、表情、ポーズ、配置)ワークシート、作品カード

[子ども] 筆記用具

7. 指導と評価計画 1時間(60分)扱い

	◇子どもの活動 ・予想される子どもの反応	○教師のかかわり・手だて ◎造形的な見方・考え方が働くような手立て	評価規準【 】と 評価方法()
1 次 6 0 分 本 時	<p>二曲一双の世界 ～作品の美しさやおもしろさを味わおう～</p>		
<p>◇風神の体の一部を見て、何がえがかれているか予想し、ワークシートに書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・(髪の毛)ライオンのたてがみかな/たわし ・(腕)雨雲かな ・(口)犬が吠えているのかな。 ・(足)しっぽかな。 <p>◇風神の全体像を見て部分が何であったか気づく。</p> <p>◇風神図と雷神図を見て、作品には二体の像がえがかれていることを知る。</p> <p>◇風神図と雷神図では、どちらがお気に入りか選び、その理由をワークシートに記入する。</p> <p>◇風神と雷神のどちらを選んだかは伝えず、選んだ理由を発表する。 (風神) ・体が緑色をしていて、強そうだ。 (雷神) ・腕のポーズが面白い</p> <p>◇風神と雷神のどちらが好きか理由をつけて発表する。 (風神) ・布のようなものをもって</p>	<p>○風神の髪の毛、腕、足、口腕を拡大して、モニターに映す。</p> <p>◎髪の毛、腕、足、口に注目させることによって、作品の細かな部分のよさに出会えるようにする。</p> <p>○各班に、風神図(B4版)を配付する。</p> <p>○風神の全体像を掲示して、部分がどこにかかれているか聞く。</p> <p>◎細かな部分に注目してから全体像を見ることによって、作品の部分としてのよさを感じられるようにする。</p> <p>○各班に、雷神図(B4版)を配付する。</p> <p>◎風神図と雷神図では、どちらが好きかを選ばせることによって、より主体的に作品に向き合い深く見ることができるようになる。</p> <p>○風神と雷神のどちらかを選んだ理由を発表させる。</p> <p>◎どちらを選んだかがわからないまま発表を聞くことによって、作品にさらに注目することができるようにする。</p> <p>○友達が風神と雷神のどちらを選んだかを予想させ、理由を聞く。</p> <p>◎形や色や動きに注目した意見については、さらに掘り下げて考え、形や色に注目した見方・考え方ができるようにする。</p> <p>◎配置についての意見が出ない場合</p>	<p>【関・意・態】 「風神雷神図」屏風の美しさやよさ(おもしろさ)を感じ取ろうとしている。 (発言・ワークシート)</p>	

<p>いて、今にも動き出しそうだ。 (雷神)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 細長い布のようなものが風になびいているようがかっこいい。 • 体の色と着ている服の色が好き。 <p>◇「風神雷神図」屏風のレプリカを見て、作品カードを書く。</p> <p>◇作品カードを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 風神も雷神も表情や動きが面白い。 • 屏風の形で見てみると、2体が戦っているようだ。 • 背景が金色になっていることで、まるで2体が空に浮いているように見える。 	<p>は、風神と雷神の配置について取り上げ、印象を聞き、配置に着目できるようにする。</p> <p>○「風神雷神図」屏風のレプリカを見せ、作者と作品名を伝える。また、作品が屏風であることを伝え、屏風の特徴も伝える。</p> <p>◎屏風の特徴を伝えることによって、空間を大胆に使った作品のよさに触れられるようにする。</p> <p>◎形や色や動きに注目した意見については、さらに掘り下げて考え、形や色に注目した見方・考え方ができるようにする。</p>	<p>【鑑】 「風神雷神図」屏風の表し方の変化や表現の意図や特徴をとらえる。 (発言・ワークシート)</p>
---	---	--

二曲一双の世界

年 組 名前()

これはなんだろう？

① _____

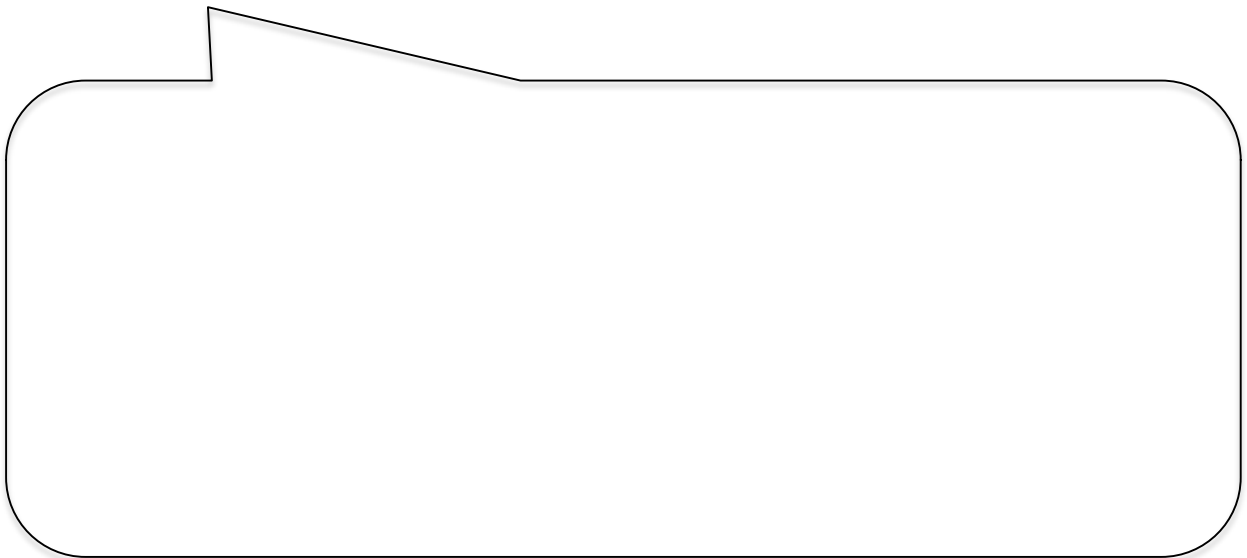
③ _____

② _____

④ _____

お気に入りはこちらですか？ ()

選んだ理由



「風神雷神図」屏風の作品カードを書こう。

「風神雷神図」屏風 / 俵屋宗達

名前【

】

<参考資料>

「造形的な見方・考え方」が働くような手だて

1. 「造形的な見方・考え方」を働かせながら、主題・材料・技法と関わることができるようにするために・・・
2. 「造形的な見方・考え方」を働かせながら、作品をつくったりみたりできるようにするために・・・
3. 「造形的な見方・考え方」を身につけ、生活に活かせるようにするために・・・

造形的な見方・考え方が働くように

主題（活動を通して表したい思い）

- 大切にしたい思い
(・題材から ・生活から ・興味や関心から ・学習経験から ・活動から ・技法から ・材料から)
- 思いと向き合う
(・イメージ化 ・参考作品 ・ワークシート)

材料

- 出合わせ方 ○量や種類 ○色や形、感触などの多様性
- 集め方 ○自分の思いにあった ○試せる
- 新たな発見

用具

- 出合わせ方 ○ヒントコーナー ○試せる ○自分の思いにあった ○慣れる ○安心と安全

技法

- 出合わせ方 ○ヒントコーナー ○試せる ○自分の思いにあった ○慣れる ○新たな発想につながる

場の設定

- 室内・屋外 ○広さ・高さ ○明暗 ○いつもと違う
- 友達の活動が目に入る ○材料・用具・ヒントコーナー・参考作品の配置

作品

- 参考作品との出合わせ方 (・タイミング ・種類 ・見せ方)
- 自分や友達の作品 (・よく見る ・比べる ・見直す)
- 鑑賞の仕方 (・何を ・いつ ・どのように)

人とのかかわり

- グルーピング ○対話・話し合い ○新たな出会い
- 共同制作 ○活動を見合う ○よさに気づく

本題材では・・・(授業の構想)

指導と評価（1時間扱い）（60分）

○学習活動

・児童の発言

◇評価の場面【評価規準】

授業づくりの視点への手立て（



「感じる」



「考える」

◆児童とのかかわり

二曲一双の世界 ～作品の美しさやおもしろさを味わおう～（60分）

○風神の体の部分を見て、何がえがかれているか予想し、ワークシートに書く。

これは何でしょう？



風神の部分を見て、色や形から感じたことをもとに「これはなんだろう？」と考えることができるようにした。



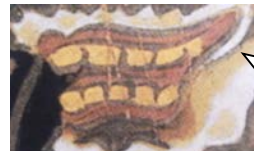
○予想したことを発表する。



枯れ葉／ダチョウ／ライオンのたてがみ／木の木目



サツマイモ／アフロヘアー／こげたいやき



・ベーコン
・口(おに・巨人)



・足
・クジラのしっぽ

◆髪の毛、腕、口、足の色や形から一人ひとりが自由に発想できるように、思いついてもすぐに発表せずに、ワークシートに書いてから発表するように声かけをした。



○風神図を見て、部分が何であったか確認する。
◇「風神雷神図」屏風のよさ（おもしろさ）や美しさを感じ取ろうとしている。【関】



風神図を見ながら、どの部分であったかを探す活動を通して、作品の部分としての美しさやよさに注目できるようにした。

○風神図と雷神図では、どちらがお気に入りか選び、その理由をワークシートに記入する。
◇「風神雷神図」屏風の表現の意図や特徴をとらえる。【鑑】



風神図と雷神図のどちらかを自分で選ぶことで、色、形などから感じたことをもとにどちらがお気に入りか主体的に考えられるようにした。



○風神と雷神のどちらを選んだかは伝えず、選んだ理由を発表する。
聞き手は、友達がどちらを選んだのか予想する。



顔が少し優しくそうで白い袋もかっこ良くて、手足にある黄色い輪も昔のものみたいで、髪の毛も不思議で面白いなと思いました。



絵に、はく力があって、躍動感がある。黒のリボンのようなものが白い体とちがうから目立つ。後ろににげているのに前を向いていて迫力大！

◇「風神雷神図」屏風のよさ（おもしろさ）や美しさを感じ取ろうとしている。【関】

◇「風神雷神図」屏風の表現の意図や特徴をとらえる。【鑑】

○風神と雷神のどちらが好きか理由をつけて発表する。

○「風神雷神図」屏風のレプリカを見て、評論家になりきって作品カードを書く。

◇「風神雷神図」屏風のよさ（おもしろさ）や美しさを感じ取ろうとしている。【関】

◇「風神雷神図」屏風の表現の意図や特徴をとらえる。【鑑】

○作品カードに書いたことを発表する。

背景に金色を使うことで、華やかさや異世界感が表われ、風神と雷神のかみの毛が同じ方向になびき、風神の足が走っていることから「戦っている」と「遊んでいる」の2つの光景が想像できる。



友だちのお気に入りかどちらかを予想することで、あらためて作品を深く鑑賞することができるようにした。



子どもたちからのお気に入りの理由を板書して、5つの視点に分類することで、様々な視点から作品を鑑賞することができるようにした。



◆風神と雷神の配置について話しているグループがあったため、取り上げ、クラス全体に共有して、配置という視点で作品を鑑賞できるようにした。



本物とほぼ同等のレプリカを見せることで、空間の使い方のおもしろさや屏風ならではの特徴に気づけるようにした。



評論家になりきって作品カードを書くことで、作品の美しさやよさを伝えたいという意欲が高め、作品をよく見て5つの視点を意識しながら具体的に書くことができるようにした。

成果と課題

成果としては、部分で鑑賞、比較して鑑賞、全体を鑑賞という3つの活動を通して、色、形、表情、ポーズ、配置の5つの視点に着目しながら鑑賞することで、子どもたちが作品の意図や特徴をとらえることができていたのではないかと感じた。そして、子どもたちの多くが苦手としていた、「相手がなぜそのように考えたかという意図を考えようとする姿勢」も育っていることを感じる事ができた。

この視点を鑑賞活動だけではなく、表現活動においていつも意識していくことで、表現はその子らしいよりよいものとなり、作りだす喜びを実感することができる深い学びとなる。今回の実践において、6月という早い時期に5つの視点を学ぶことに意義があったと感じる。

また、鑑賞と表現はつねに一体であるため、今後もこの視点を大切にしながら表現や鑑賞の活動を進めていきたい。



一方課題としては、作品の全体を鑑賞する際に、子どもたちに、「屏風をよく見てみよう」と投げかけたとき、屏風に近づいて鑑賞する姿が多く見られた。子どもたちの中で、「よく見る」＝「近くで見る」という意識があるのだと感じた。「作品をよく見る」ということが必ずしも、「近くで見る」ということだけではなく、「遠くから離れて見る」こともまた鑑賞方法の1つであるということをも十分に伝えきれなかったと感じた。

「風神雷神図」屏風がもつ、空間の使い方のおもしろさや屏風ならではの特徴を、はなれてじっくり鑑賞することで、作品のさらなる美しさやよさ(おもしろさ)を味わうことができたのではないかと感じた。

