

題材構想シート

〇〇小学校 第6学年

図画工作科 題材名「 チャレンジ鳥獣人物戯画 」

全4時間

<p>題材目標 (育成したい資質・能力)</p>	<p>○自分の感覚や行為を通して、「鳥獣人物戯画」の形や色などの造形的な特徴を理解する。 [知識及び技能]</p> <p>○形などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもちながら、昔から多くの人々に親しまれてきた「鳥獣人物戯画」の表現の意図や特徴、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。 [思考力、判断力、表現力等]</p> <p>○つくりだす喜びを味わい主体的に「鳥獣人物戯画」を鑑賞する学習活動に取り組もうとする。 [学びに向かう力、人間性等]</p>	<p>二つの側面</p> <p>A…主に文章や図、グラフから読み解き理解する力 B…主に他者とのやりとりから読み解き理解する力</p>	<p>三つのプロセス</p> <p>①発見・蓄積 必要な情報を確かに取り出す ②分析・整理 情報を比較し、関連付けて整理する ③再構築 自分なりに解決し、知識を再構築する</p>
------------------------------	--	---	---

単元の流れ ○主な学習活動 □指導上の留意点	○「読み解く力」を育成するための手立て	「読み解く力」の育成に重点を置いた目指す児童生徒の姿	
		A：文章・グラフ・図から	B：やりとりから
<p>① 滋賀県内の「ミュージアム」で展示されていた「鳥獣人物戯画 甲巻」の絵巻物を見て、作品に興味をもつ。「鳥獣人物戯画」の絵巻物を見て、どのような面白さや特徴があるのか考える。実際に模写することを通して、「鳥獣人物戯画」の表現の面白さや特徴を友だちと交流する。</p> <p>□ 実際に絵巻物に触れ、表現の面白さや特徴に気付けるようにする。気に入った表現をタブレットで写真を撮るために、形や配置に着目できるようにする。</p> <p>□ 他の人の表現の説明を聞いたり尋ねたりする中で、自分の考えをより確かにしたり生かせるものを選んだりして、自分の表現につなげられるようにする。</p> <p>□ 付箋を用意し、その都度気付いたことを書き留めていけるようにする。</p> <p>□ 気に入った動物等を写せるようにコピー紙を用意しておく。</p> <p>□ 「鳥獣人物戯画」の表現の面白さや特徴など気付いたことを整理し、児童に提示する。</p> <p>② 「鳥獣人物戯画」について、学校図書館司書によるブックトークを聞く。</p> <p>□ 「鳥獣人物戯画」に関する資料を自由に手に取れるように置いておく。</p> <p>□ 作品の面白さや特徴に触れた意見があれば取り上げる。</p> <p>□ 「鳥獣人物戯画」の面白さや特徴を改めて整理し、児童自らが気付いた面白さを描くことを通して、表現できるようにする。</p>	<p>○目的意識をもつ工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・平安時代や鎌倉時代にかけてつくられた「鳥獣人物戯画 甲巻」の表現の面白さや特徴を知り、今度は自分たちが「チャレンジ鳥獣人物戯画」として模倣したりアレンジを加えたりして日本古来の美術作品のよさを身近なところで感じ、味わうことのできる場を設定する。 ・関連する図書資料を教室に設置するとともに、学校図書館司書による「鳥獣人物戯画」に関するブックトークを行う。作品を見るときにさまざまな見方や感じ方があることを知ることができるようにする。また、「鳥獣人物戯画」をモチーフとした品物なども紹介する。 <p>○学びを実感できる学習展開の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「鳥獣人物戯画」の表現の面白さや特徴についてグループや学級全体で交流する場を設ける。 ・まず、自分で考える時間を確保し、意見をもてるようにした上で、グループで共有させる。 ・他の人とやりとりをする中で、自分の考えを確かにしたり、作品の面白さや特徴を感じたりできるようにする。 <p>◇ICTの活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「鳥獣人物戯画 甲巻」の絵巻物をタブレットで撮影し、必要などにもう一度見たり、拡大したりできるようにする。 	<p>①文章や資料等から、目的に応じて情報を取り出す</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「鳥獣人物戯画」が描かれた絵巻物の場面から表現の面白さや特徴を見つけ、その理由を考えている姿。 <p>②様々な情報を比較し、目的に応じて分析したり、整理したりする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「鳥獣人物戯画」の表現の面白さや特徴を友だちと比較し、気付いたこと、考えたことを自分の言葉や絵で表している姿。 	<p>①相手の言葉、しぐさ、表情をもとに相手の思いを感じ取る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「鳥獣人物戯画」について交流する中で、友だちが見つけた表現の面白さや特徴を感じ取っている姿。 <p>②相手の思いや意図を自分の考えや経験と比較しながら整理する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「鳥獣人物戯画」について交流することを通して、友だちが考えた表現の面白さや特徴を理解している姿。

<p>③ 「チャレンジ鳥獣人物戯画」に取り組む。面白いと感じたところを強調して描く。</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 前時までに子どもたちが見つけた「鳥獣人物戯画」の面白さや特徴についてまとめたものを提示しておく。 <input type="checkbox"/> 登場人物の動きやお話の簡単な構成を考えるために図書室の本やタブレットを用意する。 <input type="checkbox"/> 日常生活における体験等の中から動作を考えられるように声をかける。 <input type="checkbox"/> 制作途中で必要に応じて作品を鑑賞できるようにする。 <input type="checkbox"/> タブレットで撮った児童の作品を提示しながら、作品の面白さや特徴を振り返る時間を設ける。 <p>④ 「私のチャレンジ鳥獣人物戯画発表会」を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> タイトルや一押しの部分、全体の解説を書いて作品に添付できるカードを用意する。 <input type="checkbox"/> どのようなチャレンジをしたことで、どのような絵巻物になったのかを自由に交流できるようにする。 <input type="checkbox"/> 振り返りシートを用意し、「鳥獣人物戯画」を改めて見て、自分の見方や感じ方が変わったところに着目できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の動きやお話の簡単な構成を考える際にタブレットを活用して調べることができるようにする。 ・タブレットで撮った児童の作品を提示しながら、作品の面白さや特徴を振り返る時間を設ける。 	<p>③解釈した内容を経験や知識と結び付けながら考えを深めたり、創造したりする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実際に鑑賞する中で気付いたことや友だちとのやりとりを通して得たことを生かして、「チャレンジ鳥獣人物戯画」をつくり、日本古来の美術作品のよさを味わっている姿。 	<p>③やりとりを通して、相手の思いや意図を踏まえながら、自分の考えを確かなものにしたり、創造したりする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・鑑賞活動や友だちとのやりとりを通して、「鳥獣人物戯画」の表現の面白さや特徴について自分の考えを、より確かなものにしたり、広げたり深めたりしている姿。
--	--	---	--