

群 教 七	G05 - 08
	平15.214集

# 美術作品の鑑賞の楽しさを 味わわせる指導の工夫

— 見方や感じ方を交流し合う活動を取り入れて —

特別研修員 高野 小百合 (前橋市立木瀬中学校)

## I 主題設定の理由

学習指導要領では、鑑賞を一層重視することが明記され、鑑賞教育の充実が求められている。鑑賞は、作品を通して作者のメッセージを自分なりに受け止め、自分の生活を豊かにしていく活動である。具体的には、他者の表現のよさや美しさを感じ取り味わったり、意図や工夫を読み取ったり、文化の違いとよさに気づき、互いのよさを尊重し合ったりするなど、一人一人の感性を高め、鑑賞の楽しさを味わわせる学習である。今までの美術作品の鑑賞の指導をふり返ってみると、作品のよさや美しさ、表現の意図や工夫点などをワークシートを用いて正解へと誘導するような受動的な鑑賞の学習がなされていた。また、生徒にとっては、想像力を働かせ、じっくりと味わうことよりも、作品や作者に関する知識を「教えよう」とする色合いが強い学習になっていたと感じる。鑑賞の視点は教師の発問により指示され、作者の生き方や時代など知識を得ることから作品の意味について解釈していく流れが多かった。それゆえ、鑑賞者である生徒の自由な見方や感じ方を尊重していなかったのではないかという思いがある。そして、美術作品に親しみ、その鑑賞の楽しさを味わうことが十分ではなかったと感じる。

本校の1年生の実態を見ると、家族で美術館に行ったことがあるという生徒はクラスに10名程度であるが、知っている作家はピカソやゴッホ、美術作品はモナリザ、さげびなどにすぎない。鑑賞の視点は「有名である」とか「伝統的だ」などという価値観で見ているのがほとんどである。実際見た作品は覚えていないが、広告やグリーティングカードなど、美術館とは違う場面で出会った作品が記憶の中にある。それは美術作品に出会ったとき、ただ何となく見ただけであり、心を開いて感じたり、頭を使って考えたりという体験を伴った深まりがないので、作品のよさや美しさをどう感じたか記憶に残っていないのである。美術作品をただ何となく眺めるのでは鑑賞の楽しみは分からない。じっくり見ることが大切であると考え。じっくり見るということは、いろいろな視点(色、形、材料、技法、構図など)をもって詳しく見たり、自分なりに考えるなど主体的にかかわることである。そのためには、美術作品の見方を身に付けたり、発見したことや感じたことを基に想像力を働かせ、自分で作品の意味を読み取る力を付けることが必要であると考え。そして、人それぞれに見方や感じ方が違うことを知り、興味をもったことについて考えたり調べたりしながら、自分自身で作品の意図を読み解いていくことは、鑑賞の楽しさへとつながり、生涯学習に生かされていく力となると考える。表現活動の中での鑑賞では、友達の仕事を見ることを楽しんでいる生徒が多い。そして、積極的に友達の作品のよさや美しさ、工夫点など感性を働かせ見つけ出すことができる。生徒作品の鑑賞では、作品に表現されていることが分かりやすく、また、自由に見つめ感じていくことができるからではないか考える。美術作品においても、自分の見方や感じ方を大切に、よさや美しさを主体的に見つけ、味わうことができるような鑑賞指導の在り方を考えていく必要がある。

そこで、美術作品の鑑賞において、鑑賞者である生徒の自由な見方や感じ方を大切に、見つけたことや感じたことを交流し合う活動に取り組む中で、作品の見方を身に付け、主体的に鑑賞する態度を身に付けられるようにしたいと考えた。まず、多くの美術作品に親しみ、それ

を詳しく見る態度がもてるようにする。次に、そこで発見したことをもとに、想像力を働かせ自分なりに意味を考えることを通して、自分の言葉で解釈していく。そして、作品を見て感じたことや考えたことをお互いに率直に話し合うことにより、人それぞれによる見方や感じ方の違いを知ることができ、自分の見方や感じ方を広げるとともに美術作品に対する理解を深められるであろうと考えた。このように、見方や感じ方を交流し合う活動を通して、美術作品の鑑賞の楽しさを味わうことができると考え本主題を設定した。

## II 研究のねらい

美術作品の鑑賞において、見方や感じ方を交流し合う活動を取り入れることにより、生徒一人一人が美術作品の鑑賞の楽しさを味わうことができることを実践を通して明らかにする。

## III 研究の見通し

- 1 ふれる過程において、いろいろな視点をもとにした見方や感じ方を交流し合う活動を取り入れれば、美術作品に興味関心をもち、自分なりの感性を働かせて、作品を詳しく見る態度を身に付けることができるであろう。
- 2 広げる過程において、グループで選んだ美術作品に対するお互いの見方や感じ方を交流し合う活動を取り入れれば、作品の表現意図を追求できるとともに、自分なりに読み解いた作品について理解を深め、美術作品の鑑賞の楽しさを味わうことができるであろう。

## IV 研究の内容と方法

### 1 研究の内容

#### (1) 美術作品の鑑賞の楽しさを味わうとは

美術作品とは、国内外の評価された絵画や彫刻、建築、写真などの作品のことである。また、鑑賞の楽しさを味わうとは、いろいろな視点で鑑賞できるように見方を身に付けたり、観察したことや理解した情報から、想像力を働かせ、作品の内容を読み取り、作者の心情や意図と表現の工夫を自分なりに感じ取り、そのことを言葉や文章で表したり話したりすることができることである。

美術作品は、材料や表現方法など造形上の特徴や意味が分かりやすいもの、作者の考え方や生き方に共感でき、興味をもって見るなど観る観点から、中学生にとって親しみやすい作品を取り上げることが大切である。特に中学1年生では、いろいろな美術作品と出会い、作者の考え方や思いを自分なりの感性を働かせて豊かに想像し、それを味わうことが大切であるので、想像力をかき立てるような作品の選択が必要である。そして、同じ作品でも、人により見方や感じ方が違うことを知ることで、自分の見方や感じ方を広げていくことになる。また、2, 3年生では、作者の生きた社会や時代、美術の流れや影響などをふまえて、作者の人間性や創造性を感じ取り理解するなどの活動を通じて、より客観的に作品を読み取り、見方や感じ方を深めていくことが大切である。そして自分の価値意識をもって批評し合うなど主体的に作品を鑑賞する態度を身に付けさせていきたい。そのことは、鑑賞の楽しさを味わうことへとつながり、生涯学習に生かされていく力となると考える。

#### (2) 見方や感じ方を交流し合う活動とは

いろいろな視点をもとに、それと自分なりの感性を働かせて見方に結び付けたり、作者の心情や意図と表現の工夫に結び付けたりしていく活動をもとに、自分の見方や感じ方を発表したり、友達同士で話し合ったりする活動である。具体的には次の二つである。

① いろいろな視点をもとにした見方や感じ方を交流し合う活動

いろいろな美術作品に出会い、いろいろな視点をもとに、作品の共通点を見つけたり、全体的な雰囲気をつかんだりしながら、作品の見方や感じ方を身に付けていく活動である。自分なりの感性を働かせて、美術作品を詳しく見る態度を身に付けることがねらいである。

② グループで選んだ美術作品に対するお互いの見方や感じ方を交流し合う活動

美術作品の中にある発見や判断の根拠から想像力を働かせて、自分なりに作品の表現意図を読み解いた後、友達と意見を交流し話し合いながら、表現意図を追究していく活動である。お互いの見方や感じ方を交流し合い、作品を深く理解し、美術作品の鑑賞の楽しさを味わうことがねらいである。

## 2 研究の方法

### (1) 授業実践計画

対 象	前橋市立木瀬中学校1年1組 (38名)	抽 出 生 徒
題材名 及び 時間	「美術作品に親しもう」(1時間) 「名画を推理しよう」(1時間)	生徒A：鑑賞活動では、素直な考えをもつことができるので、美術作品の見方や感じ方を身に付けることにより、美術作品に興味関心をもって、じっくり詳しく作品を見たり、表現の意図について考えられるようにしたい。
期 間	平成15年10月23日 (2時間)	生徒B：控えめであるが作品をじっくり集中して見ることができると、自分の見方や感じ方が認められることで自信をもたせ、率直に話せるようにしたい。また、自分の考えを文章でもしっかり書けるようにしたい。

### (2) 検証計画

見通し	検 証 の 観 点	検 証 方 法
1	ふれる過程において、アートゲームを行い、いろいろな視点をもとに美術作品を比較鑑賞する中で、友達とかかわり合いながら、共通点を探したり、言葉に合うカードを選ぶなどの活動を行ったことは、美術作品に興味関心をもつと共に、自分なりの感性を働かせて、作品を詳しく見る態度を身に付けるのに有効であったか。	・ビデオ等による観察 (発言・表情・つぶやき・活動の態度) ・ワークシートの内容、ゲームの結果などの分析
2	広げる過程において、アートゲームで出会った美術作品から1作品を選び、その表現意図を、想像力を働かせて自分なりに読み解いた後、グループ内で意見を交流し話し合ったことは、その作品の表現意図を追究できるとともに、自分なりに読み解いた作品について理解を深めることができ、鑑賞の楽しさを味わうことに有効であったか。	・観察 (発言・表情・つぶやき・活動の態度) ・ワークシートの内容の分析

## V 研究の展開

研究の見通しに基づき、以下の計画で授業実践を行い、検証する。

### 1 題材名及び題材の内容

題材名	「美術作品に親しもう」(鑑賞)
題材の内容	本題材は、美術作品をカードにしたもの300枚を使って、グループでアートゲーム「①絵合わせゲーム」と「②キーワードゲーム」に取り組み、美術作品を詳しく見る態度を身に付ける活動である。「①絵合わせゲーム」は、2枚の美術作品を比較鑑賞する中で、共通点を探し出すゲームである。共通点を探ることが鑑賞の視点になり、色や形などから詳しく見る態度を身に付けることをねらいとした題材である。「②キーワードゲーム」は、言葉と作品を結び付けるゲームである。作品を見た印象を色や形などから言葉で説明していく。人による感じ方の違いを知り、言葉のイメージを広げ、想像力や表現力を育てることをねらいとした題材である。

題材名	「名画を推理しよう」（鑑賞）
題材の内容	本題材は、アートゲームで出会った美術作品の中から、気に入った作品を選び、その美術作品の表現意図について、発見した事柄から推理していく活動である。選んだ作品に描かれているものを観察し、発見した事柄を組み合わせながら、想像力を働かせて自分なりに推理したり、友達の考えと意見交換を行う中で、見方や感じ方を深めていったり、いろいろな角度から美術作品の見方や感じ方を広げ、自分で作品の表現意図を読み解いていくことを通して、美術作品の鑑賞の楽しさを味わうことをねらいとした題材である。

## 2 題材の目標及び評価規準

目標	美術作品に興味関心をもち、いろいろな視点で作品を見たり味わうことができる。	
評価規準	おおむね満足できる状況	十分満足できる状況
	美術への関心・意欲・態度	
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>美術作品に興味関心をもち、何が描いてあるか見ようとしている。</li> <li>友達の見方や感じ方から、類似点や相違点を感じ取ろうとしている。</li> <li>美術作品の鑑賞に楽しく取り組もうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>美術作品に興味関心をもち、造形要素と関連させて、詳しく見ようとしている。</li> <li>友達の見方や感じ方の理由を理解して、類似点や相違点、よさを進んで感じ取ろうとしている。</li> <li>美術作品の鑑賞に楽しく取り組み、そのよさや美しさを主体的に味わおうとしている。</li> </ul>
	鑑賞の能力	
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>美術作品を比較鑑賞し、共通点や言葉にふさわしい作品を見つけることができる。</li> <li>作品に込められた作者の思いや表現の意図を感じ、その理由を書いたり述べてたりできる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>美術作品を比較鑑賞し、共通点や言葉にふさわしい作品を造形要素と関連させながら、自分なりの感性を働かせ見つけることができる。</li> <li>作品に込められた作者の思いや表現の意図を深く感じ、想像力を働かせ、自分の言葉で分かりやすく書いたり述べてたりできる。</li> </ul>

## 3 指導と評価の計画（資料編参照）          の枠内は見通し          は評価場面や評価方法

過程 時間	○ねらい ・主な学習活動	支援及び指導上の留意点	見通し	学習活動の具体的評価規準	
				美術への関心・意欲・態度	鑑賞の能力
アートゲームによる鑑賞学習（1時間）					
ふ れ る 分	20分	○作品を詳しく見る態度を身に付ける。 ①絵合わせゲーム ・2枚の作品の共通点を見つけ出し言葉で説明する。	1	○美術作品に興味関心をもち、何が描いてあるか見ようとしている。 <b>十分満足できる状況とするキーワード</b> ・関心をもって ・詳しく <b>努力を要する生徒への手だて</b> ・個別に声をかけ、詳しく見る視点を示し、興味関心がもてるよう促す。	○美術作品を比較鑑賞し、共通点や言葉にふさわしい作品を見つけることができる。 <b>十分満足できる状況とするキーワード</b> ・色や形、技法などと関連させて ・自分なりの感性を働かせて <b>努力を要する生徒への手だて</b> ・個別に声をかけ、色や形、技法などを意識できるよう助言する。
	20分	②キーワードゲーム ・言葉と作品を結び付け、その理由を説明する。		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の活動の様子から</li> <li>ワークシートの記述から</li> </ul> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>発言の内容 つぶやきから</li> <li>ゲームの結果から</li> <li>ワークシートの記述から</li> </ul> </div>
名画を推理しよう（1時間）					
	○友達の見方や感じ方を聞き、意見を交流し合う。 ・印象、何が描かれているかに	・友達の見方や感じ方を知り、その理由となる根拠がどんなことから考えられているか理解し、		○友達の見方や感じ方から類似点や相違点を感じ取ろうとしている。 <b>十分満足できる状況とするキーワード</b> ・進んで感じ取る	

広 げ る	20 分	<p>について発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・疑問点について発表し、話し合う。</li> </ul>	<p>作品の見方や感じ方を広げていけるよう支援する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・疑問点が作品の意図を読み取る上で重要なポイントになっているか留意する。</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・よさを認めながら</li> <li>・見方や感じ方の理由を理解して</li> </ul> <p><b>努力を要する生徒への手だて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達の発表の理由について理解させ、自分の見方や感じ方との違いに気づくよう図る。</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">       ・発言の内容、つぶやきから     </div>
	10 分	<p>○友達の見方や感じ方、話合い活動から、改めて作品の意図することを推理していく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の見方や感じ方を大切にしながら、他の人の見方や感じ方、話合いなどから総合して、さらに多くの視点から作品の意図することについて、考えをワークシートにまとめられるよう助言していく。</li> </ul>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">       ・ワークシートの記述から     </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> </div>	<p>○作品に込められた作者の思いや表現の意図を感じ、その理由を書いたり述べたりできる。</p> <p><b>十分満足できる状況とするキーワード</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・根拠をもち</li> <li>・深く感じ</li> <li>・想像力を働かせ</li> <li>・自分の言葉で</li> </ul> <p><b>努力を要する生徒への手だて</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・個別に声をかけ、見方や感じ方の変化をとらえ、具体的な考え方の助言をし、考えをまとめられるよう支援する。</li> </ul>

## VI 研究の結果と考察

### 1 ふれる過程において、アートゲームを行い、いろいろな視点をもとに、美術作品を比較鑑賞する中で、友達とかかわり合いながら、共通点を探したり、言葉に合うカードを選ぶなどの活動を行うことは、美術作品に興味関心をもつとともに、自分なりの感性を働かせ、作品を詳しく見る態度を身に付けるのに有効であったか

最初に、絵合わせゲーム（共通点を探し出すゲーム）をした。「今日は見たこともないようないろいろな美術作品が見られるよ。」と話してカードを配布した。生徒たちは配布されたカードにどんなものがあるか次々とめくり始めた。1枚1枚めくりながら、「何だ、これは。」「知ってる。見たことあるよ。」「～に似てる。」など、笑いや驚きの声をあげていた。最初、実際に教師がゲームを行って見せながら、その方法について説明した。2枚の作品を比較鑑賞し、その中から共通点を探ることが作品を見る視点になることをゲームのルールを知る中で理解していった。また、一度使った共通点は2回使えないルールとしたため、自分だけの共通点を探すためには、作品を詳しく見るのが大切であることを知った。ゲームの始まりとともに、各自に手持ちのカード5枚が配布されると、自分がもらったカードを目を凝らして見ていた。「何が描いてあるのだろう。」「これは何で公園なの？」など、表現の内容と題名を照らし合わせ、想像力を働かせながら作品を見ていた。ゲームの中では、他の人が言わない共通点を探すために、真剣にカードを見つめていた。友達が探した共通点を聞き、その発想の面白さに大笑いしたり、驚きの声をあげたり、うなずいたりしていた。最初は、「女の人がいる。」など、作品の中心に描かれているものに視点が向いていたが、そのうち、「犬がいる。」「花がある。」など画面の細部に描かれているものにも視点が向くようになった。「ほんとだ。こんなところに犬がいるよ。」など、友達の意見を確かめるため細部を注意して見るようになった。視点は形に集中していた。ゲームが進むにつれ、「踊っている。」「手を組んでいる。」などの動作や、「色がカラフル。」「色が鮮やかでタッチがきれい。」「写真みたい。」「ごつごつしている。」など、色や技法に視点が広がっていった。友達の見方を参考にして新たな視点を考え、共通点を見つ

けていった。また、「さみしさがにじみ出ている。」など、自分の感性を働かせ、全体的な雰囲気をとらえる生徒もいた。

キーワードゲーム（言葉と作品を結び付けるゲーム）では、作品の印象をもとに言葉に合う理由を詳しく説明しなければならないので、人物の表情や背景の色など、根拠となることを探し出し、自分なりの感性に基づいた言葉で表現していた。キーワード：[激しい]では「猫が争っていて激しい。」「おじさんの顔の表情が激しい。」「背景のタッチや色が激しい。」など、友達の見方や感じ方に自分との類似点や相違点を見つけたり、友達の発想の面白さに驚いたり喜んだりしていた。

#### 資料1 Aが比較したカード〈模写〉



絵合わせゲームでAは、作品を見ずにゲームを始めた。順番になっても作品の共通点が言えずパスをしていた。そして、友達の発言を聞いて、作品を詳しく見ていけばいいことを理解した。しかし、じっくり見ても共通点が見つからず、あきらめてカードをチェンジしていた。そこで「何か同じものが描いてない？」と、教師が1枚の作品を示した。Aは自分のカードと比較し、細部までじっくり見つめ、うちわがあることを見つけた（資料1）。それから、「何で外国人が着物を着てうちわを持っているんだ。」

と自分が出会った作品に興味を抱く様子が見られたので、「日本の絵に興味をもっていた画家がたくさんいたんだよ。日本の文化が外国に影響していたみたいだね。」と話すことに驚いた。Aはゲームに慣れるにつれ、友達の意見を聞きながら、違う共通点を探すために作品をじっくり見るようになった。共通点を探ることが作品を見る視点になり、詳しく作品を見ることができた。Aは二つの共通点を見つけることができた（資料2）。キーワードゲームでは作品の見方を理解していたので、最初からゲームの意味を理解し発言していた。キーワード：[大きい]では「ひまわりが大きい。」と言ったが、詳しく説明できず却下された。次のキーワード：[面白い]では、じっくり考えてから「この人たちが面白い。」とグループの友達に自分が受けた印象を詳しく説明し、みんなから認められ喜んでいった。感想には「ちょっと難しかったけど、楽しかった」と書いていた。二つのゲームを通して自分の目で詳しく見ていく態度が身に付き、楽しく作品にふれることができたと考えられる。また、相手に分かるように理由を説明することで、自分の見方や感じ方を具体的に言葉で表すことができるようになったと考えられる。

絵合わせゲームでは、Bは最初から自分に配られたカードをじっくりと観察していた。ゲームのやり方にとまどい、自分のカードをどこに出せばいいか迷っていた。「こんな感じを出してね。」と教師が1枚目をやって見せたところルールが分かった。友達と違う共通点を探すのは「難しい。」と言って慎重になっていたが、隣の友達に自分の考えを話し、確認しながら3枚のカードを出すことができた（資料3）。友達が出したカードが並べられると、その理由を聞きながらじっくりと作品を見つめ、友達の視点に感心していた。授業後の感想では「いろいろな絵から共通点を見つけるのは難しかったです。でも、いろいろな絵が見られたりして面白かったです」と書いていた。自分の目で詳しく作品を見ることができ、いろいろな美術作品を見ることで興味関心が高まったと考えられる。キーワードゲームでは、グループの中で自分の意見を発表することにも慣れ、詳しく説明することができた。キーワード：[悲しい]では、

#### 資料2 生徒Aが見つけた共通点

◇あなたはどんな共通点を見つけられましたか（具体的に）

人がたくさんいるうちわを持っている

#### 資料3 生徒Bが見つけた共通点

◇あなたはどんな共通点を見つけられましたか（具体的に）

空がある、明るい色、動物がいる

女の人の表情や悲しいしぐさ、背景の灰色から、冷たく静かなイメージを想像し、悲しい出来事を思い浮かべている女の人という印象を説明していた。作品を見て感じたことを根拠となる事柄から、具体的に言葉で説明することができたと考えられる。

これらの活動の様子やワークシートの記述から、生徒たちはゲームを通して、美術作品を色や形、技法などから詳しく見る態度を身に付けたことが分かる。また、友達の見方や感じ方を参考にして、作品を詳しく観察する態度が見られた。友達の発想に驚きながら、美術作品を見ることに興味関心が高まったといえる。以上のことから、いろいろな視点をもとに、美術作品を比較鑑賞する中で、友達とかかわり合いながら、共通点を探したり、言葉に合うカードを選ぶなどの活動を行ったことは、美術作品に興味関心をもつとともに、自分なりの感性を働かせ、作品を詳しく見る態度を身に付けるのに有効であったといえる。

## 2 広げる過程において、アートゲームで出会った美術作品から1作品を選び、その表現意図を、想像力を働かせて自分なりに読み解いた後、グループ内で意見を交流し話し合ったことは、その作品の表現意図を追究できるとともに、自分なりに読み解いた作品について理解を深めることができ、鑑賞の楽しさを味わうことに有効であったか

アートゲームと同じグループで、1グループ1作品を選択し、その作品について何が描かれているのか推理していく活動に入った。最初、一人一人が、①作品の印象、②何が描かれているか、③疑問に思うことについて、考えたことをワークシートに記入した。アートゲームでの

### 資料4 光の帝国(模写)



経験を生かし、作品を細部まで詳しく見ながら、見つけたことや感じたことを文章化した。これをもとに、グループで発表し合い、疑問点について話し合う活動を行った。

Aは【光の帝国】(ルネ・マグリット)を鑑賞した(資料4)。①作品の印象は「下が暗くて、上が明るい」、②何が描かれているかについて「昼と夜が描かれている」、③疑問点として「空が明るいのに何で電気をつけているのか」と記述している。このグループでは、空の色から、これは何時かという話合いになった。Aは「空の色が明るいので午後の2時じゃないか。」と発言した。そして、「木が大きくて光が差さないのかな?よくこんな森の中に電気がきている。もし昼間なら湖にも空が映るよね。」などと、

描かれているものや色から、自分なりの感性で想像力を働かせ考えている様子が見えた。話し合いでは、空は午後の3時、そして、家と樹木と池の暗さや、人の気配がないことから、下の風景は夜中の3時ではないかという結論になった。「昼も夜も3時なの?」という教師の助言に、「全く、正反対じゃないか。」という声があがった。このことから、Aは、④作者の意図することについて資料5のように読み解いた。話し合いの中で、友達の見方や感じ方を知り、作品を詳しく見て発見したことから、自分なりに考えることができたと考えられる。

Bは【子供の遊戯】(ブリューゲル)を鑑賞した。(次ページ資料6)①作品の印象は、「人がいっぱいいて暴れている」、②何が描かれているかについて「冬の町中で、たくさんの人が争っている。多分、昼ごろ。でも遊んでいる人もいる」、③疑問点として「何で暴れているのか」と記

### 資料5 生徒Bのワークシートより

④友達の見方や感じ方、グループでの話し合いなどから、あらかじめ、この作品で作者が表したかったことを推測してみよう。(いつ、どこで、誰が(どんな人)、何を どうして...など、さらに想像してお話を考えよう。その根拠となった理由も書いてみよう。)

この作品は→  
昼間の3時と夜の3時の風景が1つの絵の中に  
あたりに描かれている。

どう考えた理由は→空が青空で下の風景は家も木も活  
ま、くいで電気がついていて

作者が表現したかったことは  
正反対のことを書いて不思議さを表物  
で受けかた推測します

## 資料6 子供の遊戯(模写)



述している。このグループでは、前の方はけんかしているのに後ろは遊んでいるのはどうしてかについて話し合った。「えっ、ほんとにけんかしてるの？」という教師の問いかけに、「だって、ほらっ、引っ張り合ってる。」と、Bは自分が見つけた場面を指摘した。ほかの生徒たちも自分が見つけた場面を話しだした。そして、さらに新しい発見がないか詳しく見るようになった。「こんなことしてるよ。」「これ、おかしい。」「これは何やってるんだらう。」など、描かれている人物の様子を全員で探し出した。友達の見方や感じ方を知るうちにBは「あれっ？違う。これ、けんかじゃない。」と言い出した。最初はけんかと思っていたことが、詳しく見るうちに「みんな遊んでいるんじゃないの？」と感じ始めた。そして、遊びという観点から、じっくり見ていくと、「これは大人を描いているけど、みんな子供のころの気持ちに返って遊んでいるんじゃないのかな。」と考え方が広がっていった。このことから、Bは④作者の意図することについて資料7のように読み解いた。感想では「人により、意見が全然違ったので面白かったです」と述べている。作品をじっくり見て、見つけた事柄から、自分の感性を働かせ作品の意図することを考えることができた。また、作品に対する友達の見方や感じ方の違いを知ったり、意見を交流することで、自分の見方や感じ方を広げていく楽しさを味わえたと考えられる。

これらの活動の様子やワークシートの記述から、生徒たちは、お互いの意見を交流し話し合うことで、作品の表現意図を追究でき、自分なりに読み解いた作品について理解を深めていることが分かる。また、人により見方や感じ方が違うことに驚いたり、自分で謎を解明していく楽しさを感じたりする中で、美術作品の鑑賞の楽しさを味わうことができた。以上のことから、グループで選んだ美術作品の表現意図について、推理する活動に取り組むことは、お互いの見方や感じ方を交流し話し合うことで、作品の意図を追求できるとともに、自分なりに読み解いた作品について理解を深めることができ、鑑賞の楽しさを味わうことに有効であったといえる。

## Ⅶ 研究のまとめと今後の課題

- ふれる過程において、アートゲームを行い、美術作品を比較鑑賞する中で、友達とかかわり合いながら、共通点を探したり、言葉に合うカードを選ぶなどの活動を行ったことは、美術作品に興味関心をもつとともに、それぞれの作品をいろいろな視点から作品を見たり、自分なりの感性を働かせて、細部まで詳しく見る態度を身に付けるのに有効であったといえる。
- 広げる過程において、アートゲームで出会った美術作品から1作品を選び、その表現意図を想像力を働かせて自分なりに読み解いた後、友達と見方や感じ方を交流する活動を行ったことは、作品の表現意図を追究できるとともに、作品の理解を深めることができ、鑑賞の楽しさを味わうことに有効であったといえる。
- 友達の見方や感じ方を交流し合うためにグループで話し合う活動を行ったが、意見の発表の方法やまとめていく活動など、話し合いの方法を身に付けていないと内容が深まらない。また、読み解いたことを具体的に文章化する鑑賞の表現力が課題と考えられる。

### 資料7 生徒Bのワークシートより

④友達の見方や感じ方、グループでの話し合いなどから、あらためて、この作品で作者が表したかったことを推理してみよう。  
(いつ、どこで、誰が(どんな人)、何を どうして...など、さらに想像してお話を考えよう。その根拠となった理由も書いてみよう。)  
この作品は→

冬の町の中でたくさんの大人達が  
子供のように遊んでいる絵。  
どう考えた理由は→ おじさんやおばさん達も馬飛ひをし  
たりおにぎりをこみたいな事をしたりしているから。  
作者が表現したかったことは大人も子供の遊びを楽しみ  
町の楽しそうな雰囲気を表したかったのではないかと推測します