

アートゲーム

- 名探偵ゲーム…どのカードを選んだのか？描かれていることについて質問しながらそのカードを当てる。

1. 気に入った作品を1枚選ぶ。
2. ワークシートに自分が選んだ作品の「題名」を考えてつける。その題名にした理由も書く。
3. カード(13枚)を表にして並べ、親を決める。他の人に教えない。
4. 他のプレイヤーは、順番にカードについて「YES・NO」で答えられる質問をする。
5. グループの全員(親をのぞく)が質問をしたところで、どの絵であるのかを考え、全員で一斉に指をさしてあてる。
6. あたっても、はずれても親は作品の題名とその理由をみんなに発表して感想をもらう。

※ 一部ゲームの内容を、今回の授業用に変えています。国立美術館が提案したゲーム内容は、ガイドブックをご覧ください。

学習活動	指導上の留意点	時間
	<ul style="list-style-type: none"> ■単元名をはり、前回の感想を紹介する。 	5
	<p>色や形、表現方法に気をつけて作品を見よう！</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ○「名探偵ゲーム」の方法を知る。 ○グループに分かれて、「名探偵ゲーム」をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ■課題を書いた後、本日のゲームの紹介をする。 ○指導者が模範を見せることで、ゲームの見通しをもつようにする。 ○1枚1枚の絵をじっくり鑑賞する時間をとることで、色や形、表現方法を意識した質問内容を考えられるようにする。 	5 15
<ul style="list-style-type: none"> ○指導者が提示したカードを見て「題名」を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ●「作品の見方がよくわかったきたね。では、今度は題名を考えてみよう。」 ■ワークシートに記入させる。 ○6月8日に鑑賞しに行く国立国際美術館と関連させることで、事後学習に興味を抱かせるようにする。 ○作品と作品名のギャップがあるものを選ぶ。 (田中敦子「地獄門」) 	5
<ul style="list-style-type: none"> ○考えた「題名」を発表しよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分が考えた題名と、友だちが考えた題名を比較・分類することで、互いの作品の見方や感じ方の違いや共通点を見つけやすいようにする。 ●「この題名をつけた理由を知りたいってのはない？」 	10

<p>○ ふり返りカードを書く。</p>	<p>○ ふり返りカードに自己評価をすることで、事後学習への意欲につなげるようにする。</p>	<p>5</p>
<p>○ 学習したことをふり返る。</p>	<p>○ ふり返りカードをもとに、発表を促す。</p>	<p>5</p>