

小学部 第五学年図画工作科の実践

表現活動を中心にした在籍学級における日本語支援

【授業者】浅野 万里菜

## 1 単元名

カードを使って（鑑賞）

## 2 単元目標

(1) アートカードでゲームをしているときの感覚や行為を通して、動き、奥行き、バランス、色の鮮やかさを理解する。 【知識・技能】

(2) 我が国や諸外国の親しみのある美術作品の造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴などについて、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・判断・表現】

(3) 主体的にアートカードに描かれた形や色を見て、感じたことや思ったことを伝え合い、見方や感じ方を深める学習活動に取り組み、作り出す喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しく豊かな生活を創造しようとする。

【主体的に学習に取り組む態度】

## 3 目標項目との関連

「話す」ステージ5

α「さまざまなトピックの会話に積極的に参加する」

## 4 児童の実態について

本学級は、男子6名、女子7名の計13名である。そのうち、約7割の児童が国際結婚家庭である。全体的に日本語能力は高いものの、一部の児童に課題がみられる。版画を摺るの「する」の意味が分からなかったり、まんべんなく塗るの「まんべんなく」という言葉が伝わらなかったりなど、教師が発する言葉の意味が伝わらず、言い直すということがあった。絵を描いたり立体作品を作ったりすることがすきで、授業の合間には、友だちの作品を見て、素敵だと思うところを相手に伝えたり、アドバイスをしたり、互に関わり合いながら作品制作に取り組んでいる。

一学期には、有名な作者の芸術作品の鑑賞として、アートカードを使ってアートカルタをした。40枚のアートカードの中から一枚カードを選び、そのカードの読み札として、「気持ち」「動き」「色」「様子」「形」「その他」のカテゴリーの中から3つについて書いた。その読み札を教師が読み、学級全体でカルタのように取りあうという活動である。自分の知っている言葉を並べて試行錯誤しながら読み札を作っていたが、カルタなのでできるだけ絵札をとられないために、簡素な語彙やわかりづらい言葉で表現する児童がいた。

ゲームに対して意欲的に取り組むことは非常によいことであるが、目的やルールをしっかりと共有し、活動を通して相手に共感してもらう楽しさや喜びを味わうことができるように配慮していきたい。

## 5 単元について

本単元は、マッチングゲームを通して、友人と自分の見方を交流することで、形や色、材質へのイメージを広げることができると考えた。ここでは、児童自身が試行錯誤する中で見方を身につけられるように配慮する。この活動を通して、①主題（人物や風景など）、②技法（版画や焼き物など）、③造形要素（形や色、構図など）、④材料（土、ブロンズ、木など）など多面的な見方で作品に親しむきっかけとなるだろうと考えた。

また、アートカードを使っての活動には、正解がない。したがって、児童それぞれが自由にのびのびと自分の考えを表現することが期待できる。ゲームを通して友だちと交流する中で、普段は気づかない自他の異なる見方や感じ方が意識化されるようになる。このような、異質な考え方や感じ方を肯定的に受けとめ、他者の気持ちを思いやることによって「共生感覚」や「コミュニケーション能力」などが構築されるだろう。めくったカードの特徴を一瞬で感じ取り、言語化することにより、友だちと自分の考えの共通点や相違点を知ることや、その上で自分の考えを深めることがバイカルチュラルの資質育成につながると考えた。

主体的に活動する一つ的手段として、鑑賞をゲーム化することで児童のやる気を喚起させることができる。児童たちの意欲を大事にし、ルールをしっかりと理解した上で、自信を持って自分の思いを伝えることができ、鑑賞することの楽しさを十分に味わわせたいと考える。お互いの考えを素直に受け入れられるような温かい雰囲気の授業にしていきたい。

## 6 日本語支援について

日本語力に課題のある児童に対して、次のような手立てを行う。

一つ目は、視覚的支援である。まずは、ルールを把握しやすいように、ゲームの流れとルールをチャートで掲示し、いつでも見返すことができるよう配慮する。チャートを活用してルール確認をすることで、配慮が必要な児童も自信を持ってのびのびと活動できると考える。

また、実物投影機で作品カードを映し出し、共通点として挙げられたポイントを学級全体で確認しながら共通理解がはかれるよう配慮する。

さらに、ジェスチャーによるグッドサイン（親指を立てて上を向ける）を活用することにより、意思表示を明確にしやすいように配慮する。

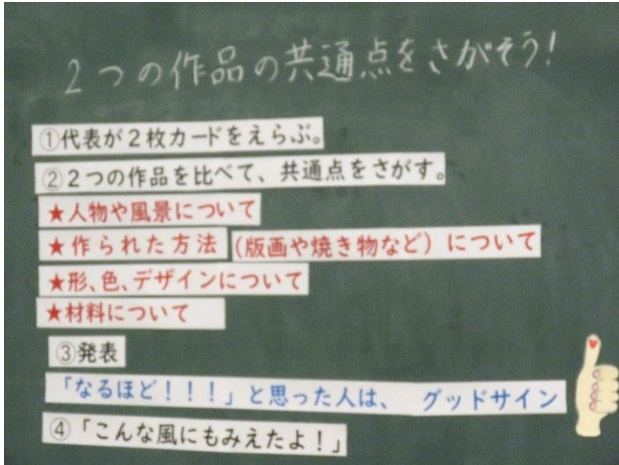
二つ目は、グループ形態など学習環境の工夫である。3人一組で机を囲むように座り、各グループにアートカードを1セット置くことで、自然とグループ全員で絵を見るようになる。日本語に課題のある児童も友人の発言から日本語で伝えるためのヒントを得て、全体発表の場で活躍できるだろうと考えた。

7 単元構成（総時数1時間）

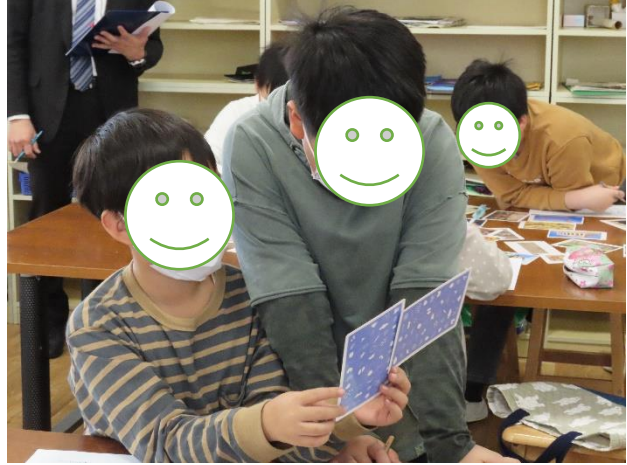
	児童の活動の流れ・内容	【ポイント】 ○日本語支援の視点 ◆バイカルチュラルの視点	備考
【導入】	●アートカードの紹介と、マッチングゲームのルール説明	○ゲームの流れとルールのチャートを黒板に掲示する。	対面
【展開】	●アートカードでマッチングゲームをする。（2枚のアートカードを無作為に引き、共通点を探して説明する） ●交流・発表 できるだけ多くの共通点を発表させる。自分とは異なる意見も認め合う。	○3人一組でのグループ構成 児童同士の相談や話し合いから日本語で表現するためのヒントを得ることができるようグルーピングする。  ○実物投影機を活用し、視覚的情報を共有する。 ◆自分とは異なる意見も受け入れるというルールを徹底させる。  ○グッドサインによる他者を認める意思表示をさせる。	
【終末】	●学びのふりかえりをする。（ワークシート）		

## 8 資料

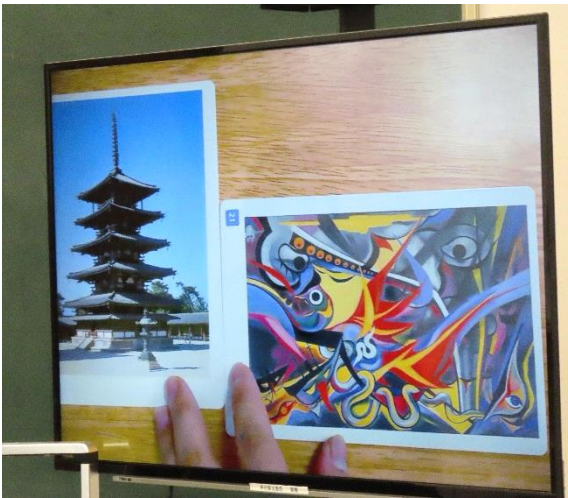
### ゲームのルールを視覚化



### 友だちとカードを見ている様子



### 実物投影機で共通理解



### 子どものワークシート

アートカードゲームをしよう! 5年 名前( )

◎2つの作品の共通点をさがそう!

みんなどきほこんなところを見てみて!  
 ①人物や風景について ②作られた方法 (版画や焼き物など) について  
 ③形や色について ④材料について

カード番号	共通点	友だちの考えを聞いて
① 19 21	2つ絵育とみどりを使っている。細長く傾いた	なるほど
② 18 37	人かいる。小さい色が使われている。	なるほど私なりに考えたのがた。
③ 32 8	道に歩いている動物がいます。くうい感じかする。	動物物に在入だと思った。
④ 33 9	丸っぽい。明緑の葉っぱ。緑がある。	なるほど
⑤ 15 27	音にみえる。ざざあしている。和風	なるほど

◎今日の学習をふり返って

絵についていろいろ考えるかかみについた。友達の考えについて考えられた。

◎自己評価 よくてきた...◎ できた...◎ あまりできなかった...△

楽しく学習できましたか。 (◎)

二つの作品の共通点を見つけられましたか。 (◎)

友だちの感じ方と自分の感じ方がいかに気づき、作品のよさや美しさを感じることができましたか。 (◎)

アートカードゲームをしよう! 5年 名前( )

◎2つの作品の共通点をさがそう!

みんなどきほこんなところを見てみて!  
 ①人物や風景について ②作られた方法 (版画や焼き物など) について  
 ③形や色について ④材料について

カード番号	共通点	友だちの考えを聞いて
① 19 21	同じ色がある。	なるほど。たか...
② 18 37	人がいる。糸。不思議。植物がある。	なるほど。くういのはかたはけを思っ。
③ 8 32	動物物がある。くうい。動物物かいる。	なるほど。昔はいいのは同じ。
④ 9 33	同じ色がある。道線がある。	なるほど。同じかた。
⑤ 15 27	家がある。人がいる。字がある。植物物がある。同じ色がある。	和風はいいのは合符かた。人のふくは和風ではいい。なるほど。

◎今日の学習をふり返って

2つの絵の共通点を見つけたのが、早くね、た。

◎自己評価 よくてきた...◎ できた...◎ あまりできなかった...△

楽しく学習できましたか。 (◎)

二つの作品の共通点を見つけられましたか。 (◎)

友だちの感じ方と自分の感じ方がいかに気づき、作品のよさや美しさを感じることができましたか。 (◎)

## 9 考察

### 【成果】

- 児童が発表しやすい環境を作ることで、気楽に発表することができているようであった。また、色や形に関する共通点は、簡単な単語で発表することができるので、日本語力に課題のある児童も積極的に発言する姿がみられた。自分の考えとは異なる他者の意見も認め合うというルール設定のため、児童たちは自信を持って考えを述べることができていた。また、交流の中で互いの見方を知り、認め合える場面が見られた。
- ◆グループの交流の中で、共通点や相違点に気づく児童がいた。友人の意見やつぶやきに助けられるなど、グルーピングの効果が表れていた。
- ◆南薫造の《曝書》という作品をみて、その描写を「日本っばい」と表現した児童以外に「中華っばい（中国っばい）」といった児童や「ベトナムっばい」といった児童がいた。それぞれが、育った環境・経験によって絵のイメージが異なることを共通理解できた。

### 【課題】

- 活動の中である2つのカードを見て「どちらもこの世にはないもの」という共通点をあげた児童がいた。日本語支援が必要な児童には“この世にないもの”という言葉を理解することが難しいようであった。そのため、実物投影機などの視覚的支援とより具体的な説明があれば、理解を深めることができたと考えられる。
- 活動と交流に時間を割き、振り返りに十分な時間を確保できなかった。支援に必要な時間を考慮し、ゆとりのある展開の工夫などが必要であった。

絵画鑑賞とそれぞれの児童が捉えるイメージは、正解がなくそれぞれの主観に委ねられている。本単元の実践を通して、それぞれの児童が自分のイメージをのびのびと表現することを重要視していた。児童同士が交流しながら、より適切な表現・言葉で伝えようとし、各自のイメージを共有していく楽しさを実感できたと考える。

### 【参考文献】

- ・日本文教出版 図画工作教師用指導書、アートカード解説 5・6上/5・6下
- ・『クラスメートは外国人（課題編）』 編：「外国につながる子供たちの物語」編集委員会