国語科の事例

【考え・基礎知識】

教材文等から、鑑賞文を書 く参考になる,絵を見る視点 (事実) とそれに対する解 説・評価(意見)の書きぶり を読む。



【つながり】

教材文等から読み取った書き ぶりを参考に、自分の選んだ絵 についての鑑賞文を書く。



【応用・ひろがり】

鑑賞文を用いて, 絵を鑑賞 する楽しさを伝える。

図画工作科や音楽科におい て,単元での学びを生かして 鑑賞文を書く。

◇ 学 年 第6学年

◇ 単元名 「おすすめの絵を鑑賞文で紹介しよう」

使用教材「『鳥獣戯画』を読む」他 ◇ 単元の目標

○鑑賞文を書く参考にするという目的をもって教材文等を読み、筆者が「鳥獣戯画」に描かれて いるどの部分に着目し、どのように解説・評価しているかを読み取ることができる。

○絵を見る視点とそれに対する解説・評価について教材文等から読み取ったことを参考しながら, 自分が選んだ絵のよさが伝わるように鑑賞文を工夫して書くことができる。

◇ 単元の計画 (全 10 時間)

学習活動

課題の設定(2)

- ○鑑賞文を書くことに対して関心をもつ。
- ・他学年の児童に、絵を鑑賞する楽しさを感じてもらうためには どのような方法が考えられるか、意見を交流する。
- ・絵を鑑賞する楽しさを伝えるために、校内美術祭を開くことを 計画し、絵を展示するとともに、絵を鑑賞する楽しさが伝わる 鑑賞文を書くという学習計画を立てる。
- ・自分が選んだ絵の鑑賞文を書くことに挑戦し、書きぶりが分か らないという課題意識をもつ。
- ・教師の書いたある絵の鑑賞文を読み、その文章が教材文「『鳥獣 戯画』を読む」等を参考して書かれたことを知り、教師が教材 文のどこをどのように参考にしながら鑑賞文を書いたのかを話 し合い、教材文を読む目的、読む視点を明確にする。

情報の収集(4)

- ○鑑賞文を書く参考にするという目的意識をもって教材文『鳥獣 戯画』を読む」等を読む。
- ・教材文の前半から、筆者が「鳥獣戯画」の素晴しさを伝えるた めに、絵のどの部分に着目し、どのように解説・評価している
- ・教材文の後半から、筆者が「鳥獣戯画」の素晴しさを伝えるた めに、絵のどの部分に着目し、どのように解説・評価している のかを読む。
- ・筆者の表現や構成の工夫(書き出しや描写表現等)に注目して 読み、自分の鑑賞文に参考にしたい表現の工夫を見付ける。
- ・教材文以外の「鳥獣戯画」について解説された文章を読み、そ の文章では、どのような部分に着目し、どのように解説・評価 しているかを読む。

整理・分析(1)

- ○自分の選んだ絵の鑑賞文に活用できる情報を整理・分析する。
- ・自分の選んだ絵に対して書き留めた、絵の着目する部分とその 解説・評価のメモを整理し、記述内容を再考するとともに、取 捨選択する。

まとめ・創造・表現(3)

- ○自分の選んだ絵の鑑賞文を書く。
- ・鑑賞文の文章構成について確認する。
- ・取捨選択したメモを活用しながら、鑑賞文を書く。
- ・書いた文章を読み合い、評価し合う。

時数 指導上の留意点

- ★図画工作科の時間, 社会見学や日々の新聞 記事の紹介などを通して、事前に絵を鑑賞 することに対する興味・関心を高めておく ことが大切である。また、校内で「美術館 に行ったことがありますか」、「絵を観るこ とが好きですか」等のアンケートを取り、 児童が絵に親しんでいない現状があるこ とを知らせることで、絵を紹介する使命感 をもたせるなどの工夫も考えられる。
- ○教材文に書かれている内容をお おまかに捉えさせるとともに、 鑑賞文を書くために教材文がど う活用できるかを話し合わせる ことで、教材文を読む視点を明
- ★ただ単に、筆者がどの部分に着目し、ど のように解説・評価しているのかを読み 取らせるのではなく、それらの中から「自 分が鑑賞文を書く際に参考にしたいベス ト3を見付けよう」と投げかける等、発 問を工夫することで, 児童はよりよいも のを見付けようと何度も読み返すように なる。また、それぞれがベスト3を選ん でいるので、「他の人はどんなところをど んな理由で選んだのだろう」といった交 流する目的も生まれる。
- ○毎時間の授業の後半に,教材文 から学んだ絵を見る視点とそ の評価の仕方を生かし、付箋紙 等を使って, 自分が選んだ絵で あれば, どの部分を取り上げ, どのように評価するかをメモ させておく。
- ○メモを取捨選択させる際には, 誰に対して伝えたいのか、何を 一番に伝えたいのか等、取捨選 択する視点を明確にさせる。
- ○取捨選択したメモを並び替え, 鑑賞文の構成等を考えさせる。

★単元で付いた力を認識させるとともに, 今回の学びが他の学習や日常生活の中で どのように活用できるのかを考えさせる ことが大切である。

確にさせる。

1

1

1

1

1

1

1 1

1<