

題材名 出前授業「アート探偵団（たんでいだん）～どんな色？どんな気持ち？」  
ねらい

複製画（クロード・モネの作品など）の鑑賞と鑑賞をより深めるためのアートゲームをすることによって、子どもたちが美術作品に親しみ、鑑賞の能力を高めることができる内容とする。

主な児童の活動 T（担任の先生）	GT（ゲストティーチャー：方波見）	時間
<p>ゲストティーチャー紹介</p>	<p>美術館から持参した複製画( 滝平二郎 他)を利用して、鑑賞活動に対する関心・意欲を高める。</p>	5
<p>1 絵を描くことの楽しさや難しさなどについて発表し、関心・意欲を高める。 既習の絵に表す活動「身の回りのできごとの中で心に残った場面を絵に描いてみよう」などの経験から話し合う。 学級の実態に合わせて</p> <p>2 本時のねらいを知る。</p>	<p>担任の先生と共に、児童の発表に対して、共感的な言葉かけや解説などをする。 児童の作品が残っていれば、掲示しておいて活用してもよい。</p>	5
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>絵をよく見て アート探偵団（たんでいだん） ～どんな色？どんな気持ち？</p> </div>		15
<p>3 クロード・モネの作品パネルを鑑賞し、絵の見方について知る。 見えるもの（描写）…対象・色・形など 感じるもの（解釈）…印象・テーマなど</p> <p>4 作品の色と作品から受ける心情を言葉に表す、アートゲームを行う。 4～6人グループで、カードを使ったゲームを行う。 親が場に5枚のカード出す。（表向き） 親は其中で一番好きなカードを心の中で決める。（他にわからないように） 決めたカードの「大切な色」「自分が感じた気持ち」をヒントとして参加者に伝える。 「いっせーの」「せっ」で参加者は、正解だと思うカードを指さす。 全員正解の場合は、親に拍手をして、親を交代。全員一致しない場合は、最終ヒント「何が描かれているか」を伝える。 もう一度「いっせーの」「せっ」で正解だと思うカードを指さす。 順番に親を行い、全員回ったら終了。</p>	<p>共通として から「対象」「色」、 から「自分が感じた気持ち」を次からのゲームで取り上げる。</p> <p>ゲームの進め方について説明する。 ・ 掲示用パネル、画像等を使って学級全員でやってみる。</p> <p>担任の先生と協力して、個別指導に当たる。親のヒントの与え方（適切な言葉について助言しながら、誰も正解できるよう、支援に心がけたい。</p>	20
<p>5 本時のまとめをする。 活動の振り返りを行い、今後の表現活動に生かせるようにする。</p>	 <p>活動の賞賛をすると共に、質問等があれば受ける。</p>	
<p>美術館の紹介と終わりの挨拶</p>		