

7 実践を終えて

《成果と課題》

今回単元を通してアートカードを活用してきたが、アートカードを使うことで子どもたちは気軽に様々な作品を手に取り触れることができた。「題名当てクイズ」や「共通点探し」などのゲームをすることで普段発言の少なかった子が夢中で作品の共通点を説明していたり、図工を苦手と感じていた子が真剣な顔をして作品の題名を想像したりと普段の図工では見られない姿を見ることができた。導入であつかったアートゲームは、子どもたちの「もっとこうしたい。」「こんなルールにしたらもっと楽しい。」という意見から、少しずつオリジナルルールが加えられ、子どもたちはどうしたらもっとゲームを楽しいものにできるかということを考えていた。仲間わけなどの活動を通して、可視化できる作品の明暗のイメージや、季節感、時間などを見ていた子どもたちだったが、作品から受けるイメージを自分なりに捉えはじめている子も出てきた。しかし、カードという特性もあり、カードのサイズやその手軽さから、一つの作品をじっくり見て感じたことを話し合うといったことはできなかった。教師も子どもも作品を数ある作品（カード）の中の1つとして扱ってしまっていたため1つ1つの作品に込められた作者の思いや、そこから感じる様々なイメージに目を向けることができなかったことが残念だった。

仲間わけのゲームをした際に、グループ内で「この作品は楽しそうなかんじがする。」「私は、なんかさみしそうに見えるけど。だって…。」といった子どもたちの交流が増えればひびき合いながら学習する子どもの姿が見られたであろう。今回の実践では、作品から受けるイメージに子どもたちの目を向けることと、気持ちを捉えた子どもの発言をピックアップすることが十分にできなかった。そのため、本時の課題であった「作品のイメージを感じよう」の捉えが、「これは、花がいっぱい咲いているし春だ。」「この作品とこの作品は暗いから夜。」など、作品から受けるイメージではなく見たままを捉えてしまっていた。

成果として、ゲームの中で子どもたちは互いの感じ方のズレを感じる場面はあった。ゲームの流れの中で「鑑賞」を行うのではなく、ゲームの中で生まれた子どもたちの「それってどういうこと？」というズレを感じた瞬間に教師が立ち止まることが必要であった。その作品を全員でじっくり「鑑賞」し、感じたことを話し合うことでより自分の感じ方を深めていけたらと思う。

今回の経験を生かし、次に作品を鑑賞する際には一つの作品を大事に扱うことを心がけたい。カードやゲームを通しての「鑑賞」では、子どもたちが作品を見て「こんな作品を作ってみたい。」という気持ちになるほど作品に集中することができなかった。子どもたちが楽しく活動することのできる良さを持ったアートカードと、一つの芸術作品を落ち着いた雰囲気の中じっくり見つめる「鑑賞」の良さ、それぞれの良さや特性を理解したうえで、子どもの実態、めあてに合わせて最も良い活動を取り入れていけるよう努力していきたい。