

授業のまえに

横須賀美術館アートカードを使った授業をよりよくするためのヒントを、ここでは紹介します。

子どもたちが鑑賞という耳慣れない活動に身構えることなく親しめるようにしつつ、遊びではなく目的を持った授業であることを子どもたちに伝えるための秘訣、のようなものですので、ぜひ授業の際にとり入れていただければ幸いです。



①アートカードは大切に

1枚1枚のカードに印刷されているのは、本物の美術作品です。作品や作者に敬意を払い、カードを丁寧に扱う(折らない、投げない、など)ように、活動をはじめる際に指導してください。



②なるほど!ルール

アートカードを使った活動では、自分の意見を述べたり、逆に、先生や友だちの意見を聞いたりする時間があります。そのときに、「私はそうは思わないな」ではなく、まず「なるほど!」「そういう見方もあるんだ」と相手の考えや思いを受け入れる雰囲気を作りましょう。そうすることによって、子どもたちが自由な発想ができるよう環境を整えます。



③×ゲーム → ○トーク

アートカードによって、楽しく鑑賞の授業をすることができますが、楽しさのあまり、学びを目的とした活動であることが忘れられてしまうことがあります。特に、ゲームだという感覚が強くなると、勝敗が気になって活動の目的を見失ってしまいます。「ゲーム」という言葉は使わず、「見て、話す=トーク」の活動であることを子どもたちにも伝えてください。



④運命の1枚

アートカードを使うと、子どもたちは、その日・そのときでなければ選ぶことのない、お気に入りのカードに出会うことでしょ。運命の1枚に出会うことは、文化芸術に親しみ、鑑賞の心をはぐくむ大事なステップのひとつです。プログラムの最後には、時間が許す限り、子どもたちが運命の1枚と向き合える時間をつくってください。



⑤先生も楽しく!

本指導案集には、14の指導案と一部の指導案に付随するワークシートやアイテムが掲載されています。これらの指導案は、先生方と美術館が1年以上の時間をかけた自信作です。安心して指導案をお使いいただきたいと思いますが、「もっとこうしたらおもしろいかも?」とか「うちのクラスでは、ここを変えた方が学びの効果が得られるかも?」など、さまざまなアイデアが先生方に浮かんでくるのではないかと思います。掲載されている指導案を自由にアレンジしていただけるのはもちろんのこと、まったく新しい指導案を考えていただくことも大歓迎です。お手元のアートカードを子どもの実態に合わせて工夫してお使いいただければ幸いです。

