

単元名：

オノマトペをデザインしよう

(全 1 時間扱い中 第 1 時)

授業日時 2019 年 9 月 12 日 (木) 第 5 校時

授業学級 2 年 A 組

授業会場 美術室

授 業 者

指 導 者

(1) ねらい

オノマトペをデザインする場面で、オノマトペを聞いてイメージしたものを参考にしながらデザインすることを通して、オノマトペによってあらわされる「～な感じ」という言語化することが難しい感覚を視覚的に表現することの面白さに気づくことができる。

(2) 授業のポイント

・【前時までの子どもの様子】

・【授業者の手立て】オノマトペは被ったり、思いつかなくて困ったりしないようくじ引きで設定させる

(3) 展開

	学習活動	予想される生徒の反応	○授業者の主発問・◇留意点・★教材	時間
導 入	1. オノマトペとはどんなものか考える 2. 教師の示範作品を見る	◎物の様子を表したものの ◎色 ◎形 ◎大きさ	○オノマトペってどんなものかな？ ○どう？ズシって感じる？ ○なんでズシって感じがするのだろう と問いかけることで、表現が色や形や大きさ、イメージするものなどによって構成されていることを理解できる。 ○先生は、ズシっていうオノマトペを見て、富士山を思い浮かべました	7
		【学習課題】色・形・イメージを考えながらオノマトペをデザインしよう		
展 開	問題：オノマトペをデザインしよう 3. 説明を聞き、くじを引いて連想する 4. 制作する	◎キリッて聞くと、冷たい飲み物を思い浮かべるな ◎ぼわぼわって言われても、何も思いつかないよ	○イメージができている生徒には、どうすればそれを文字にできるか考えてもらうことで、限られた中で感覚を視覚的に表現することができるようになる。 ◇なにも思いつかない生徒には、周りの友達にどういうイメージが浮かぶか聞いてもらう。どうしても思いつかない場合はくじを引きなおしてもらう。	3 3
終 末	5. 相互鑑賞 4. 振り返り	◎羽かな？すごいふわって感じがする！ ◎私はバンッというオノマトペを見て、銃を思い浮かべたので、銃をイメージして文字をデザインしました。色とか形を銃っぽくできたので、バンッという感じが出せたと思います。	○「なんでここをこうしたんだろうか、私ならどうしたんだろうかを考えながら友達作品を見よう」と相互鑑賞を促すことで、ただ作品を見るだけではなく、限られた中で感覚的なことをどう視覚的に表現するかの面白さに気づくことができる。 ○「みんながオノマトペを見たり聞いたりして感じた感覚を、うまく色や形、大きさなどで表現できたでしょうか」と問うことで、授業を振り返りながら自分の作品を客観的に見てオノマトペをうまく視覚化できたか考えることができる。	5 5

			<div>【評価(対象)】オノマトペによってあらわされる「～な感じ」という言語化することが難しい感覚を視覚的に表現することの面白さに気づくことができる。</div>	