

# 兵庫県立美術館アートカード活用方法

アートカードは、美術館所蔵の作品を基にした教育ツールであり、子どもたちが芸術に親しむ機会を提供します。アートカードの使い方は自由です。アートカードを活用した作品鑑賞を通じて、子どもたちの観察力や創造力、表現力を養い、豊かな感性を育みましょう。

## 【授業づくりのヒント】

### 1 授業の目標（ゴール）を明確にしましょう

授業の目的を明確にし、子どもたちにどのような力を身につけさせたいかを設定します。後日、校外学習として美術館に行くことができる場合は、本活動を事前学習として利用することができますので、子どもたちの興味関心を高め、より主体的な鑑賞が期待できます。

「B 鑑賞」は、児童が自分の感覚や体験などを基に、自分たちの作品や親しみのある美術作品などを見たり、自分の見方や感じ方を深めたりする鑑賞活動を通して、「思考力、判断力、表現力等」の育成を目指すもの。

小学校学習指導要領（図画工作編）「B 鑑賞」抜粋

「B 鑑賞」は、自分の見方や感じ方を大切にして、造形的なよさや美しさなどを感じ取り、表現の意図と工夫、美術の働きや美術文化などについて考えるなどして、見方や感じ方を深めるなどの鑑賞に関する資質・能力を育成する領域。

中学校学習指導要領（美術編）「B 鑑賞」抜粋

### 2 目的に沿った活動を検討しましょう

#### ① 色やかたちに注目する

活動例 ・色や形に注目し、カードを仲間にわけ、その理由を説明し合う活動  
・2枚のカードを選び、共通点や相違点を考えたりする活動

#### ② ことばに注目する

活動例 ・選んだカードを「ことば」で表現し、まわりの人がそのカードを当てる活動  
・選んだカードから連想される「ことば」をつなぐ活動  
・選んだカードからオノマトペを連想する活動

#### ③ 物語や作品の世界を想像する

活動例 ・カードを4枚選択し、物語（起承転結）をつくる活動  
・かるたに見立てて読み札を考え、ゲームをしながら取った理由を交流する活動

#### ④ 編集する

- 活動例
- ・季節に合ったカードを選択し、オリジナルのカレンダーを作成する活動
  - ・自分のテーマに沿った作品を選び、オリジナルの展覧会を考える活動

### 3 目的や活動に沿ったアートカードを選びましょう

活動に沿ったセットやアートカードを選びましょう。授業時間や内容に合わせ、枚数を制限するなど、子どもたちがより活動的になるよう工夫してください。

### 4 自由に話せる場を設定しましょう

物事の感じ方や考え方は人それぞれです。異なる意見でも、その違いを認め合えるような環境作りに努めましょう。美術史的な学説や解釈と異なっていたとしても、その意見を肯定し、自由な発言の場を設定することで活発な交流が期待でき、結果、鑑賞がより深まります。

#### ルール例

- ・友達の考え方や意見をしっかり聞き、違いを含めて楽しむこと。
- ・気付いたことや思ったことは友達に教えてあげること。
- ・みんなが話せるように、話していない人がいたら声をかけること。

### 5 クラスの意見を共有する振り返りの場面を設けましょう

活動の後は、クラス全体で感想や気づきを共有する時間を設定します。グループ以外の意見を知ること、さらに多様な作品の見方・考え方に触れることができ、作品理解をさらに深めることができます。

#### 【問い合わせ・連絡先】

兵庫県立美術館 教育支援・事業担当

Tel : 078-262-0908

Fax : 078-262-0903



美術館の妖精 イベちゃん

## 【アートカードを使った活動例】

### ●基本的な条件

- ・3~5人ぐらいのグループに分かれます。
- ・1グループで1セットのカードを使います。※枚数を減らしても大丈夫です
- ・グループ内で話し合ったり発表し合ったりして進めます。
- ・カードを出す順番は、じゃんけんなどで決めます。

## A. 色やかたちに注目する

### ◆「なかまをみつけよう」

1. 全てのカードを表向き（作品画像がある方を上）にして机に並べる。
2. カードを見比べて、自分が「なかま」だと思うカードを2枚選び、みんなに理由を説明する。
3. 半分以上のメンバーがその理由に納得したらカードをゲット！説得しきれなかったら元にもどし、次の人へ。
4. 机の上のカードが全てなくなるか、「なかま」を見つけられなくなったら終了。

### ◆「つながりをみつけよう」

1. 全てのカードを裏向き（作品画像がある方を下）に広げて並べる。
2. 順番にカードを2枚めくり、作品画像を見えるようにする。
3. めくったカードの「つながり」をさがして、説明する。
4. 半分以上のメンバーが納得したらカードをゲット！説得しきれなかったら元にもどし、次の人へ。
5. 机の上のカードが全てなくなるか、ペアを見つけることができなくなったら終了。

### ◆「つながりをみつけよう」

1. カードをよく交ぜて、ひとり5枚ずつ配る（＝手札）。
2. 残りのカードを裏向きにして、机の中央に積んでおく。
3. 中央に積んだカードの山から1枚めくって、表向きにして山の横に置く。
4. そのカードと「つながり」があると思うカードを手札から1枚選んで、どんなつながりがあるかを説明しながら山の横に置く。
5. 半分以上のメンバーが「つながり」を納得したらクリア！  
説得しきれなかった場合や手札のカードから「つながり」を見つけられなかった場合は、出したカードを手元に戻す。
6. 次の人は、自分の手持ちのカードから3～5を繰り返す。
7. みんなの手札がなくなるか、「つながり」を見つけられなくなったら終了。

### 応用編

難易度を上げる①：「つながり」のルールを設定して難易度をアップする。

難易度を上げる②：「彫刻」、「女性」、「動物」、「風景」など共通する要素が多いものは無効にする。

## B. ことばに注目する

### ◆「名探偵になろう」

1. 全てのカードを表向きにして並べる。
2. 親を決める。親はカードの中から1枚を選ぶ（人には教えないようにする）。
3. 他のメンバーは、『はい』か『いいえ』で答えられる質問を親に順番に行い、親が選んだカードがどのカードか推理する。
4. 全員が質問し終えたところで、親が選んだのはどの作品かを改めて考え、みんなで一斉に指をさす。
5. 当たったら、別の人が親になって、2～4を繰り返す。

### ◆「しりとりをしよう」

1. カードをよく交ぜて、ひとり5枚ずつ配る（＝手札）。
2. 残りのカードを裏向きにして、机の中央に積んでおく。
3. 手札から1枚選び、表向きにして山の近くに置き、その作品を言葉（ひとこと）で表現する。（例：「ひまわり」、「船」、「光」、「きいろい」など）
4. 次の人は、しりたりのように、前の人が出した言葉の最後の音から始まる言葉があてはまる作品を手札から探して、その言葉を発表しながら、前の人が出したカードの上に新たなカードを重ねる。
5. 半分以上のメンバーが納得したらクリア！説得しきれなかった場合や、手札のカードから見つけられなかった場合、「ん」で終わる言葉を選んだ場合は、山から1枚カードを引く。
6. みんなの手札がなくなるか、「しりとり」を続けられなくなったら終了。

### ◆「ことばにぴったりのイメージを探そう」

事前にさまざまな形容詞や擬音語をお題として考えておく（主に教員が担当）。

例）明るい、暗い、あたたかい、つめたい、楽しい、こわい、やわらかい、かたい  
チクチク、もこもこ、ふわふわ、ざらざら、ぬるぬる、キラキラ 等

1. 全てのカードを表向きにして並べる。
2. 先生がお題（複数でも可）を発表。
3. お題にぴったりだと思う作品を選び、どこからそう思ったかそれぞれが理由を発表する。
4. 半分以上のメンバーが納得したらカードをゲット！説得しきれなかった場合は、カードを元にもどし、次の人へ。
5. 時間が来たら終了。

## C. 物語や作品の世界を想像する

### ◆「お話をつくろう」

1. 全てのカードを表向きにして並べる。
2. 作品を見比べ、お話を作れそうなカードを4枚選び、4コマのお話をつくる。
3. 4枚のカードを順番に並べて、発表する。

#### 応用編

難易度を上げる：全てのカードを裏向けにして、偶然選んだ4枚のカードからお話をつくる。

難易度を下げる：1枚のカードを選び、その前後のお話を考える。

### ◆「カルタをつくってあそぼう」

1. 全てのカードを表向きにして並べる。
2. 作品を選び、読み札を考える。  
※低学年は自由に、高学年以上は五・七・五で。

#### 応用編

カルタ大会を開催する。

- ・先生が読み札を読む。
- ・それぞれのグループで話し合いながら、それに合うと思うカードを選んで、一斉に挙げる。  
※読み札を書いた人は、同じグループの人に教えないこと。
- ・読み札を書いた人は、どの作品かということと、読み札にこめた思いを発表する。

## D. 編集する

### ◆「カレンダーをつくろう」

1. 全てのカードを作品画像がある方を上にして並べる。
2. 季節を設定して、その季節にぴったりのカードを選ぶ。
3. なぜその作品を選んだのかを発表する。

#### 応用編

1ヶ月分のみ、2ヶ月で1枚、3ヶ月（春夏秋冬）で1枚など、授業時間に合わせて調整する。

### ◆「展覧会をつくろう」

1. 全てのカードを作品画像がある方を上にして並べる。
2. 展覧会のテーマを考え、カードを選ぶ（4枚以上）。
3. 展覧会名を決めて、なぜその作品を選んだか等を発表する。

#### 応用編

展覧会の会場の模型を厚紙等で作成して、カードを配置し、作品の展示順や場所も考える。

さらに展覧会のあいさつ文や解説文などを書くなどすると更に内容が充実する。