

楽しみながら鑑賞の力を身につける

埼玉アートカード

授業づくりガイド



埼玉県立近代美術館利用研究会

1. はじめに

子どもたちにとってたくさんのアートカードは、何十種類もの作品を見て話しながら、多様な造形要素を一度に楽しむことができるツールです。近年、小学校図画工作の授業でも用いられるようになりましたが、先生たちが懸念することは、「学びは何か・・・」が見えにくく、子どもたちへの導入やなげかけ、まとめなどの設定に戸惑うことにあるのではないのでしょうか。ここでは、先生たちがアートカードゲームを「学び」に変えていく、授業づくりのポイントについて説明します。

2. 「とらえる」「自分のイメージをもつ」

まずは、小学校図画工作の〔共通事項〕に目を向けてみましょう。表現と鑑賞のどちらにも共通にかかわる学習事項です。

ア. 自分の感覚や活動を通して、

低学年 形や色などをとらえること。

中学年 形や色、組み合わせなどの感じをとらえること。

高学年 形や色、動きや奥行きなどの造形的な特徴をとらえること。

イ. 形や色など

低学年 自分のイメージをもつこと。

中学年 感じを基に、自分のイメージをもつこと。

高学年 造形的な特徴を基に、自分のイメージを持つこと。

「とらえること」と「自分のイメージをもつこと」ができる資質・能力を養うことが大切です。子どもたちは、アートカードの情報量を自分の感性を通して処理します。そのことを友だちやクラスで共有しながら、一般的な、または自分らしい造形への考え方を持ち始めます。アートカードを用いることで、効果的に子どもたちの思考・判断・表現の過程を創造的なものにしていくことができます。

3. 授業づくりのポイント

実際の授業づくりをするためのポイントです。初めての方でも安心して授業をしてみてください。きっと、新しい考えや発見が子どもたちに身につくことでしょう。

① カードをひろげてみよう

まずは、机をグループの形にして、カードをひろげてみてみましょう。初めて見る作品たちに、子どもたちは興味をもって見たり話したりします。このときに子どもたちが感想を言い合う自然な姿を大切にしてください。



② 使うカードを選ぼう（必要な場合）

カードを全部つかわないゲームもあります。使うカードを選ぶのも楽しいものです。子どもたちでわいわいやりながら選んだり、先生が選んだカードをみつけたりと、選ぶところから楽しんでみましょう。

③ 目的を先生と子どもたちとで共有しよう

よくある失敗談に「ゲームの勝負を楽しんで終わってしまった」という話があります。ゲームの目的をつかむためにも、[共通事項]の、「とらえること」「自分のイメージをもつこと」をおさえておくことが大切です。

④ ゲームを楽しもう

SAITAMA ART CARD では、5つのゲームと4つの発展題材を紹介しています。学年や発達段階にあったゲームを選んで始めましょう。先生は、学習の進行をしながら子どもたちの思いや考えを認めてあげてください。

⑤ ゲームの成果をクラスで伝え合おう（任意）

「楽しかったこと」や「発見したこと」、「そのように感じた理由」を提示して、作品の面白さや楽しさ、よさ、美しさに気づいた子どもたちの姿を引き出してあげてください。グループごとに発表をしてもよいです。

⑥ ひとりひとりでまとめよう

ふりかえりカード、ノートなどを用いて、子どもたち自身の考えや思いを書く時間を2分でも、3分でもよいのでつくりましょう。文の長さや形態はその時間に応じてください。図画工作で言葉の力を養うことも大切です。

4. 道徳的に育てるチャンス

自分の考えを“自由に話せる場”だからと、何でも話させてよいわけではありません。人権的な配慮や表現に対する肯定的な態度について

も、育むべき時間です。「自分だったら・・・」を付け足して話させるなど、ポジティブに取り組みさせてみてください。

5. B鑑賞の目標を達成する

〔共通事項〕をおさえた学習を実践することで、B鑑賞の目標が達成できます。

鑑賞の能力に関する目標

低学年 身の回りの作品などから面白さや楽しさを感じ取る。

中学年 身近にある作品などから、よさや面白さを感じ取る。

高学年 親しみのある作品などから、よさや美しさを感じ取る

「感じ取る」ことが鑑賞の目標です。アートカードをもとにグループで話し合い、伝え合いながら、自分で「感じ取る」力を身につけさせて、図画工作の鑑賞の学びを実践してください。

6. 学校から美術館へ

アートカードは、本物を身近なアートに感じるためのツールでもあります。埼玉アートカードは埼玉県立近代美術館、うらわ美術館、川越市立美術館の収蔵作品から埼玉県ゆかりの作家の作品や、名画など40点をカードにしたものです。ゲームなどを通して、美術作品に親しみ、見る力、考える力を育て、美術鑑賞をより創造的で豊かなものにしていけるよう、工夫してご活用ください。

アートカード人気投票 ★☆☆☆☆

あなたはどのカードが好き？

選んだカードに投票し クラスのベスト3を決めよう

【遊び方】

1. カードをラシャ紙に貼り付ける。
(カード表面はコーティングされているのでセロテープ使用可。)
2. 廊下に掲示する。
3. 自分の好きなカードに投票をする。
選んだカードの下に、1人1枚シールを貼っていく。
4. 集計をだし、クラスのベスト3を発表する。

【指導方法】アートカードの導入として取り入れる。子どもがどのような絵を好むのかを知ることができ、今後ゲームをおこなう際のカード選択がしやすくなる。さらに他のクラスでも取り組み、傾向を比べてみるのもおもしろい。

【準備】 ラシャ紙、シール（直径1cmの○型シールが良い）

【身に付く力】

- ・色や形を見たり、特徴をとらえたりする観察力がつきます。



絵合わせゲーム ★☆☆☆☆

トランプ《神経衰弱》 同じ絵が出てきたらゲット

【遊び方】

1. カードを15枚選ぶ。 *児童のの実態に合わせて枚数を設定
2. 同じ絵のカードをさらに15枚用意する。
3. 30枚を裏にしてバラバラに広げる。
- 4.じゃんけんをして順番を決める。
5. 1番目の人が2枚カードをめくる。
6. 同じカードがでたら2枚もらうことができる。
7. もう一度2枚カードをめくる。
7. 違うカードがでたら裏にしてもどす。
8. 2番目以降の人も同じようにカードをめくる。
9. 1番多くカードをとった人が勝ち。



【身に付く力】

色や形を見たり、特徴をとらえたりする観察力がつきます。



キーワードゲーム ★★★★★

「うれしい」を表現しているカードはどれかな？
キーワードの言葉に合ったカードを探そう

【遊び方】

1. カードを表にして並べる。*児童の事態に合わせて枚数を設定
2. 親を決める。(最初は教師が親となる。)
3. 親はキーワードを決め、キーワードに合った絵を1枚選ぶ。
選んだカードは他の人には教えない
(例)「楽しい」「さみしい」「かなしい」「しずかな」
4. キーワードを発表する。
5. 親の選んだカードがどれなのか、グループで相談して1枚選ぶ。
6. グループごとに、選んだカードと、そのカードを選んだ理由を説明する。
7. 親のカードを発表する。

【指導方法】 キーワードは簡単な形容詞で考える。理由の説明は、形、色、イメージで捉えさせるようにするとよい。正解をよしとするのではなく、人によって感じ方の違いがあり、その違いをお互いに理解し認め合うことを目的とする。

【身に付く力】

言葉による表現力が豊かになります。



名探偵ゲーム ★★★★★

どのカードを選んだのかな？

描かれていることについて質問をして当てよう

【遊び方】

1. 好きなカードを20枚選ぶ。
1. カードを表にして並べる。
- 2.じゃんけんをして親になる順番を決める。
3. 1番目の親は任意のカードを1枚選ぶ。
選んだカードは他の人には教えない。
4. 他のプレイヤーは順番に、そのカードについて質問をする。
質問は「YES・NO」で答えられる内容にする。
＜例＞犬が描かれていますか？
季節は春ですか？
5. 全員質問した後、どの絵かを考え、一斉に指さす。
6. 当てられたら、親は次のプレイヤーと変わる。

【身に付く力】

言葉による表現力が豊かになり、
批評力がつきます。

マッチングゲーム ★★★★★

2枚のカードの共通点を見つけよう

【遊び方】

1. 全てのカードを裏にして並べる。
- 2.じゃんけんをして順番を決める。
3. 順番にカードを2枚めくり、表に向ける。
4. 2枚のカードの共通点を見つけその理由を説明する。
5. みんなが認めれば、そのカードを手に入れることができる。説明できないときは、2枚のカードを裏にしてもとに戻す。
6. 次の人は同じように2枚めくる。
7. 1番多くのカードを手にした人が勝ち。

【身に付く力】

観察力と、共通の特徴を言葉にして伝える力がつきます。



〇〇つながりゲーム ★★★★★

似たところを見つけてつなげていこう

【遊び方】

1. 手持ちカード5枚を配る。
2. 残りは場の中央に伏せて山にして、1番上のカードをめくり場札とする。
- 3.じゃんけんをして順番を決める。
4. 場札と「つながり」のあるカードを手持ちから見つけて、場札の隣に置き、共通していることを説明する。
5. みんながつながりを認めればOK。上下左右どこにも置けなければ、山から1枚カードを引く。
6. 早く手持ちカードが無くなれば勝ち。

【指導方法】 マッチングゲームの発展型。「山がある」「白色が使われている」色や形、イメージで共通項を見つけさせ、縦につないだり横につないだりして分類をさせる

【身に付く力】

- ・色や形、描かれているものの特徴をとらえ伝える力がつきます。
- ・分類する力がつきます。



展覧会づくり ★★★★★（1時間～2時間）

選んだカードで展覧会をつくろう

〔遊び方〕

1. 全てのカードを表にして並べる。
2. 展覧会のテーマを決める。
* 子どもの実態で、教師が決めても良い
<例>冬、大自然、街、私のすきなもの
3. 1人1枚ずつ テーマに沿ったカードを選ぶ。
個人の場合は4枚選ぶ。
4. カードが決まったらタイトルを考え、選んだカードを台紙に貼りつけていく。
5. 貼り付けたカードの横に、選んだ理由も記しておく。
6. 自分たちの展覧会についてお互いプレゼンテーションをする。

〔準備〕 カード展示ボード（画板など大きめの板があるとよい）
タイトル用紙、解説カード（キャプション） 展覧会ワ

〔身に付く力〕

- ・ テーマに沿って想像し、物語を構成する力がつきます。



3 ヒントゲーム ★★★★★

どのカードを選んだのかな？
3つのヒントからカードを当てよう

【遊び方】

1. 1人1枚カードを選ぶ。(他の人に教えない)
2. 選んだカードのキーワードを短い言葉で3つ考える。
＜例＞ ①月がきれいです。②旅にでます。③仲がよい家族です。
3. ワークシートに選んだカード番号と3つのキーワードを書く。
4. ワークシート全員分集める。
5. 教師が読み手となり 3ヒントを1つずつ読んでいく。
約束 ①児童はしゃべってはいけない。
②カードを手にとってはいけない。
- 6 「はい、どうぞ」の読み手の合図で、これだと思うカードを一斉に指さす。
7. 意見が分かれたら、そのカードを選んだ理由を発表する。
8. 次のカードの3ヒントを読む。

【指導方法】キーワードゲーム・名探偵ゲームの発展型。ヒントは、カードから感じたことを短い言葉で表すようにさせる。人によって見る視点が違うことや価値観の違いを感じさせる。

【準備】ワークシート（カード番号・3ヒント書き込み用紙）

【身に付く力】

言葉による表現力が豊かになり、
批評力がつきます。

もしやもしや美術館 ★★★★★

(3時間～4時間)

選んだカードを模写し、鑑賞しあう

【プレイ人数】 個人そして全員で

【準備するもの】

A5程度のケント紙、色鉛筆（クーピー）、作品介绍カード、コメントシート

【遊び方】

1. 平面作品のカードを表にして並べる。
 - * 集団や児童生徒の実態に応じて枚数は調整する。
 - * 全てのアートカードから平面作品のみを抽出する活動から行なっても良い。
2. 各自好きなカードを1枚ずつ選ぶ。
3. 選んだカードを模写する。
4. 模写が終わったら、紹介カードに記入する。
 - * 紹介カード（選んだ理由、感想、など）
5. アートカード、模写、紹介カードを台紙に貼り付ける。
6. 4～5人ずつ、模写した作品についてのプレゼンテーションを行う。

【身に付く力】

- ・色や形、構成の特徴をとらえる力がつきます。
- ・言語活動による表現力がつきます。



【実践1】1学年

さいたまアートカードであそぼう（2時間）

1. 指導のねらい

- ・ 埼玉アートカードについて興味や関心をもたせる。
- ・ カードゲームを通して絵の見方を理解させる。
- ・ 自分の考えを伝えたり、友だちの考えを聞いたりしてコミュニケーション能力を育てる。

2. 授業の流れ

- ① 絵合わせゲームをする。
- ② キーワードゲームをする。
「うれしい」「かなしい」
- ③ 自分のお気に入りの1枚を選ぶ。
- ④ 選んだカードとその理由をお互いに伝え合う。



絵合わせゲーム
なかなかカードがとれないよ～

3. 子どもの感想

- こんな絵をみるのは初めてだったのですごいと思いました。花の絵の細かいところがとてもきれいでした。私も描いてみたいです。
- ゲームで遊びながら勉強ができて楽しかったです。
- いろいろな絵があってわくわくしました。
- 絵の中にろうそくがあるから、お手紙を頑張って書いている絵かなと思いました。とても静かな絵に見えました。（36番の絵）
- 暗い絵だけど家や花が目立っていいと思いました。鳥が「あの花きれい」って言っているように聞こえました。（39番の絵）



わたしのお気に入り
は

【実践2】第3学年

名探偵ゲームをしよう

1. 指導のねらい

- ・ 埼玉アートカードを通じて、表現のよさや面白さへの興味を育む。
- ・ カードに表されている特徴をつかんで、形や色などの感じをとらえる。
- ・ 友人の感性や考えを受け入れ、人と関わる力を育てる。

2. 授業の流れ（1グループ4名の設定）

- ①使ってみたいカードを16枚にしぼる。
※3～4枚×人数の枚数でちょうどよい。
 - ②名探偵ゲームをする。
 - ③1人目：形の感じについて質問をする。
 - ④2人目：色の感じについて質問をする。
 - ⑤3人目：作品の様子について質問をする。
 - ⑤グループ（親以外）で相談し、
カードを当てる。
- ※当たらなかった場合は③～⑤を繰り返す。
- ⑥授業の振り返りをノートに書く。



3. 子どもの感想

- 友だちと相談をしながら絵を当てる時間が楽しかった。
- どのように言葉で質問をしようかと考えた。
- 自分で選んだ作品を当ててもらって、その理由をきいてもらったのがうれしかった。

【実践3】第5学年

展覧会をつくろう（2時間）

1. 指導のねらい

- ・美術館の作品に興味や関心をもつ
- ・気づいたことや感じたことを伝え合って交流し、美術についての理解を深める。

2. 授業の流れ

- ①マッチングゲームをする。
- ②グループ（4～5人）ごとに展覧会のテーマを設定する。
- ③テーマにあったカードを1人1枚選ぶ。
- ④カードにキャプション（説明）をつける。
- ⑤展覧会を開き鑑賞をする。
- ⑥今日の授業の振り返りをおこなう。



ワンポイントアドバイス（マッチングゲーム）

共通なものを見つける作業を通して、形や色、材料や表し方等の特徴を捉えさせた後、次の「テーマ設定」につなげていく。



3. 子どもの感想

- 1枚の絵をじっくり見ていると、どんな思いで描いたのかなと思った。描いた人に会いたくなった。
- 同じカードでも人によって感じ方が違った。みんなそれぞれだなあと思った。
- 色で明るい様子や静かな様子が表すことができるとすごいと思った。
- みんなと話し合っってテーマを決めたのが楽しかった。題名からいろいろな見方ができることがわかった。
- 友だちの発表を聞いて、そのテーマにした理由がわかった。
- テーマと絵が合っていて「たしかにそうだなあ」と感じるものばかりだった。絵は奥が深いなあと思った。

～ 子どもが考えた様々なテーマ～
「冬のキセキ」「夕方の風景」「さびしく悲しい出来事」



【実践4】特別支援学校高等部

もしやもしや美術館（4時間）

1. 指導のねらい

- ・ 色や形、構成の特徴をとらえる力をつける
- ・ 言語活動による表現力をつける。

2. 授業の流れ

1、2時間目	模写と授業のねらいについて説明。平面作品の抽出。 気になるカードを選び、模写をする。
3時間目	作品紹介カードに記入し、展示する。
4時間目	鑑賞会

3. 生徒の感想（作品紹介カードより）

- いろいろな色が混ざっていて面白いと思って選んだ。描いてみると、観た絵と同じような色で描けるようにする所が難しかった。
- ランプの灯と人の影を描くのが楽しかった。
- 作者は、秋を楽しみ花や草をたくさん咲かせたいという気持ちをこめて描いたと思う。
- 真似をするって、思ったよりむずかしい。



4. 授業者の感想

- 立体作品と平面作品を分けることで、1枚1枚の作品に注目することができた。（アートカード自体が平面なのに、そこに写る立体作品を探す、というのが難しい様子だった。）
- 模写という活動自体が初めての生徒が多く、前半は消極的だったが、絵が仕上がるにつれ夢中になって描いていた。
- 主題となるものから描き始める生徒、スキャナーで読み込むように端から描き始める生徒、枠に収まりきらずに描き直す生徒など、描き方にそれぞれ特徴があり興味深かった。
- 感情表現が苦手な生徒たちが、絵を介して作者の心情を想像し、出来上がった作品に自信を持って発表していた。



埼玉アートカードの借用方法

埼玉アートカードセットは、県内の市町村教育委員会すべてに10セットずつ常備されています。また、多くのカードが必要な場合は、埼玉県立近代美術館、川越市立美術館、うらわ美術館、川口アートギャラリー・アトリアで保管しています。

借用方法

- ①管轄の教育委員会または拠点施設に電話をする。
- ②使用予定日とセット数を申し出る。
- ③使用予定日までに取りに行く。(直接の受け渡し)
- ④使用後返却。(カードの枚数を確認)

埼玉県立近代美術館で借りる場合

★埼玉県立近代美術館 教育広報担当 TEL 048-824-0110

こちらまでお電話ください。

ワンポイントアドバイス

- ①授業で使用する前に、先生同士でアート・ゲームを体験してみよう。
- ②わからないことがあれば美術館の教育普及担当者に聞いてみよう。

<埼玉アートカードを使用した先生達の声>

- ・子どもが熱中してゲームをしていた。遊びを通して「見る力」を身に付けられると感じた。
- ・美術館に行ったことがない子どもにも、本物を見るきっかけを与えることができ、絵を見る楽しさを教えることができると思った。
- ・授業参観でアートカードの授業をしたのがきっかけで、夏休みに家族で美術館に出かけたといううれしい報告を受けた。
- ・展覧会づくりでは、グループで仲良く相談しながら取り組む姿が見られ、学級経営にも良い効果があった。
- ・アートゲームを通して、自分の考えや思いを発表したり、友達の考えを聞いたりする場が自然と作られ、コミュニケーション能力の育成に役立った。

埼玉アートカードガイド制作関係者

[埼玉県立近代美術館利用研究会研究員]

宮地 和加奈	さいたま桜高等学園教諭
佐藤 直子	さいたま市立大宮南小学校教諭
宮本 優子	川口市立本町小学校教諭
鈴木 裕美	三芳町立三芳小学校教諭
後藤 保紀	東京都小平市立小平大十小学校教諭
下釜 悦子	川口市立芝小学校教諭

[美術館スタッフ]

山水 明	教育・広報担当課長
田中 耕次	教育・広報担当課長
大越 久子	教育・広報担当主任学芸員

[撮影協力]

三芳町立三芳小学校のみなさん
ふじみ野市立三角小学校のみなさん
埼玉県立特別支援学校さいたま桜高等学園のみなさん
小平市立小平大十小学校のみなさん

平成25年3月24日

埼玉県立近代美術館

〒330-0061 埼玉県さいたま市浦和区常盤 9-30-1

TEL 048-824-0111 FAX 048-824-0118

<http://momas.jp/>

