

鑑賞活動 Art card game 「One-piece game」

1 活動の目的

アートカードゲームを通して、造形的な特徴などを基に作風やイメージを捉え、作品の見方や感じ方を広げる。

2 日時

令和7年2月18日(火) 16時00分～16時30分

3 指導者

北海道釧路鶴野支援学校 教諭 森藤 綾子

4 身に付けさせたい力

色や形、特徴に注目して、作品を見る力や想像力、言語能力を育成する。

5 生徒の実態

本校の美術・化学部に在籍している生徒は、作品を見て自分の考えを述べたり、色や形を言語化して表現したりすることができる。また、言語から視覚的なイメージを想像して、表現することができる。

6 教材観

本取組は、鑑賞学習支援ツール「アートカード」を用いて、想像力や言語能力の育成を図ることを目的としている。

活動の場面では出題者と回答者に分かれ、アートカードに示された作品の鑑賞をそれぞれ行う。出題者はデジタル化された1枚のアートカードの部分のみを見て、その特徴を回答者に伝える。回答者の前にはアートカードが複数枚並べられており、その中から出題者の発言に合致するものを探すというものである。

部分のみが焦点化されることにより、全体の印象ではなく、より細かな要素に注目することが求められる。

そのため、色や質感、形、構図の一部といった美術の基礎的な視点を自然と養うことができる。

また、出題者は自身の言葉で特徴を説明する必要があるため、表現力や語彙力の向上にもつながると考える。

この活動では、正解を見つけることだけが目的ではなく、作品の細部に意識を向けることで、新たな気づきを得ることができる点も重要である。生徒間のコミュニケーションを通して、異なる視点や解釈の仕方を知ること、他者の意見を尊重する態度や、アートに対する興味・関心を深めることが期待される。

7 所要時間

1ゲーム 5～10分

8 活動の流れ

遊 び 方

『One-piece game (ワン ピース ゲーム)』

(1) 机にアートカードを広げる。

(2) 3～10名のグループを作る。

(3) 役割を決める。

ア デジタル画像を操作する人(1名)

イ 作品の特徴を答える人(1名)

ウ ホワイトボードに書く人（生徒1名または教師）

エ 作品を推理して答える人（上の3名以外の人）

(4) デジタル画像を操作する人は、PCやタブレットに保存されている画像（ワンピース）をランダムに1つ選ぶ。

(5) 質問の内容を考え、作品の特徴を答える。

【質問の内容】

①形 ②色 ③作品に表現されているもの ④作品の種類

(6) 作品の特徴をホワイトボードに書く。

(7) 作品を推理する人は、画像（ワンピース）とホワイトボードに書かれた言葉を見る。

(8) グループで作品を推理し、机に広げられたアートカードの中から数枚選ぶ。

(9) (5)～(7)を3回繰り返す。

(10) 正しいと思うアートカードを話し合い、1枚選ぶ。

(11) 違っていたら、デジタル画像を操作する人はヒントを作品を推理して答える人に与える。

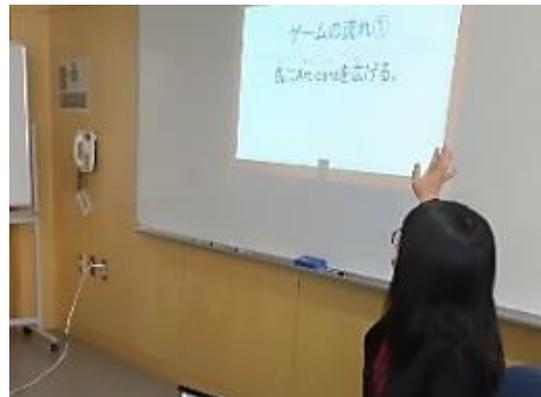
◇1ゲーム終わったら、役割を変えてゲームを繰り返す。

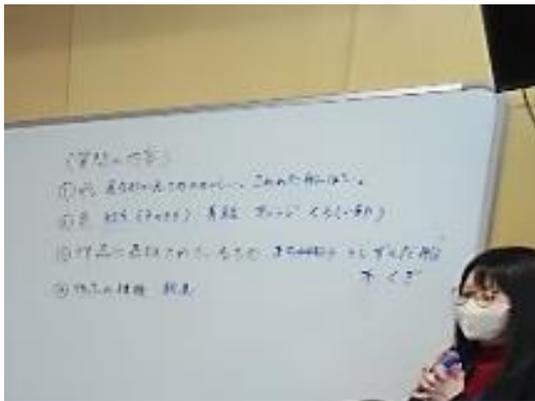
教師の支援

- ・アートカードはデジタル画像に起こし、断片をトリミングする。
- ・デジタル画像を提示する際、提示の回数が増える毎に拡大して、画像をフォーカスする。

9 活動の記録

【参加生徒】北海道釧路鶴野支援学校高等部 美術・化学部 1～3学年 計4名





10 成果

- (1) 指導者がパワーポイントの資料をホワイトボードに表示して、ゲームの流れを説明した。言葉にルビを付けて、できるだけ言葉の数を減らして説明を行った。このことにより、生徒は活動内容に惑ったり、難しさを感じたりする様子はなかった。
- (2) ゲームの難易度は、本校の生徒の実態に合っていた。
- (3) 作品から捉えたことを言語化し、「伝える」という活動を通して、部活動に在籍する生徒の言語を通したコミュニケーション能力の育成に役立った。
- (4) 2ゲーム実施したが、どちらも設定時間内に実施することができた。時間設定は丁度良かった。
- (5) 作品から捉えた情報をホワイトボードに板書して、情報を視覚化したことにより、生徒が情報を把握しやすくなっていた。

11 ご協力頂いた事業所

北海道立釧路芸術館

12 使用教材

北海道立近代美術館 鑑賞学習支援ツール アートカード

13 参考文献

- ・埼玉県立近代美術館,「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, 2013年
- ・独立行政法人国立美術館「国立アトリサーチセンター」,「ラーニング 教育リソース」アートカード 使い方,独立行政法人国立美術館「国立アトリサーチセンター」, 2024年11月(閲覧), <https://ncar.artmuseums.go.jp/activity/learning/learningresources/>