

アートカード活用ガイド



**アートカードで
「まきび」が「まなび」になる!**

- ・ 活動例
- ・ ワークシート

★アートカードを使った活動例とそのワークシートを紹介しますが、自由にアレンジしたり、全く新しい方法で活用しても構いません。アートカードを使用する皆様の実態に合わせて工夫してお使いください。

- ・ 1グループ4～5名程度
- ・ 1グループで1セット使用
(活動内容や実態にあわせて使用枚数は調整可能)
- ・ 難易度を5段階に分け★で示してあります。
★1つは低学年や導入として適した活動です。

推理ゲーム

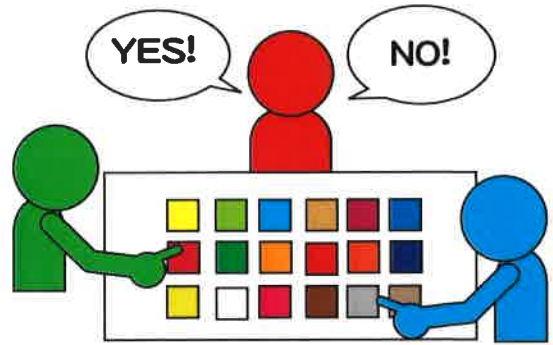
どのカードを選んだのか、質問して当てよう！

【身につく力】

言葉による表現力が豊かになり、批評力がつく。

【遊び方】

- 1 全てのカードを表にして並べる。
- 2 親になる順番を決め、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。
- 3 他のメンバーは順番に、選んだ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。
- 4 全員が質問した後、どのカードかを考え、一斉に指さす。
- 5 当てられたら、親は次のプレイヤーにかわる。



難易度・・・★

時間・・・20分



難易度・・・★

時間・・・20分

マッチングゲーム

2枚のカードの共通点を見つけよう！

【身につく力】

観察力と、共通の特徴を言葉にして伝える力がつく。

【遊び方】

- 1 全てのカードを裏にして並べる。
- 2 順番にカードを2枚めくり、表に向ける。
- 3 2枚のカードの共通点を見つけて、その理由をみんなに説明する。
- 4 説明をみんなが認めれば、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。
- 5 次の人は、同じように2枚めくる。
- 6 一番多くのカードを手に入れた人の勝ち。

にてる？つながる？

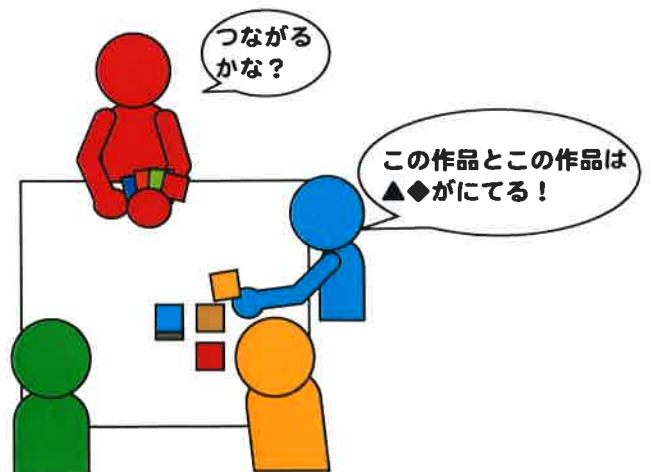
作品同士で似たところを探してつなげていこう！

【身につく力】

色や形など特徴をとらえ分類する力がつく。

【遊び方】

- 1 5枚ずつカードを配り、残りは場の中央に伏せて山にしたら、一番上のカードを1枚めくって場札とする。
- 2 場札とつながりのあるカードを手持ちの札から場札のとなりにおき、みんなに説明する。みんなが認めたらOK。どこにも置けなければ、山から一枚カードを引く。
例) ・赤い色つながり ・石の作品 等
- 3 早くカードがなくなれば勝ち。



難易度・・・★

時間・・・30分

カレンダーをつくろう 難易度・・・★★(2/5)

好きなカードでカレンダーをつくろう！

【身につく力】

季節感や自然の豊かさなどのイメージを広げる力がつく。

【遊び方】

- 1 全てのカードを表にして並べる。
- 2 季節や行事などを考え、2ヶ月分のカレンダーにぴったりの作品を6枚選ぶ。選んだ理由を説明できるようにしておく。(※月分けによって選択枚数を変えても良い。)
- 3 選んだカードについてお互いにプレゼンテーションをする。



難易度・・・★★

時間・・・40分



難易度・・・★★

時間・・・40分

作品のタイトルはコレだ！①

気に入った作品にタイトルをつけよう！

【身につく力】

注意深く作品を観察する力がつく。

【遊び方】

- 1 カードをゆっくり、自由に見る。
- 2 好きな作品を1枚選ぶ。
- 3 作品から感じたことを言葉にして書き出す。
- 4 書き出した言葉からタイトルをつくる。
- 5 自分の選んだ作品を見せながら、タイトルと理由を話す。

※ワークシート①-1

※グループでも学級全体でもできる。

ミッションチャレンジ！

作品をよく観察してミッションをクリアしよう！

【身につく力】

色や形など特徴をとらえ分類する力がつく。

【遊び方】

- 1 カードを机に広げる。
- 2 ミッションを伝える。
例) ・石でできた作品を全て選べ！
・ヒントから〇〇(作者)の作品を探せ！ 等
- 3 グループで話し合いながらミッションにチャレンジする。
- 4 どのように作品を選んだかグループごとに発表する。
- 5 ミッションの答え合わせ。



難易度・・・★★

時間・・・20分

アートでしりとり

カードを使ってしりとりをしよう！

【身につく力】

注意深く観察し、言葉に表す力がつく。

【遊び方】

- 1 5枚ずつカードを配り、残りは場の中央に伏せて山にする。
- 2 最初の人から手持ちのカードから一枚選び、カードから言葉を考え、カードを出すと同時に考えた言葉と言う。
- 3 次の人は、持ち札からしりとりになるようなカードを見つけ、カードを出す。カードを出せなければ、山から一枚カードを引く。
※単語でなくてもよい。

例) もりのなか (ゴームリー) → かいだんのうえのいえ (長沢英俊)

→ えっ? いぬがのっている (へり・ドノ)

- 4 早くカードがなくなれば勝ち。



難易度・・・★★★★

時間・・・40分

展覧会をつくらう①

選んだカードで展覧会をつくらう！

【身につく力】

テーマに沿って想像し、物語を構成する力がつく。

【遊び方】

- 1 屋内作品 42 点のカードを表にして並べる。
- 2 展覧会のテーマを決める。例) 夏、人など
- 3 順番に 1 枚ずつテーマに沿ったカードを 4 枚選ぶ。
- 4 カードが決まったら展覧会のタイトルを考え、選んだカードを台紙に置き、作品題名、作者、注目してほしいポイントを書く。
- 5 展覧会についてお互いにプレゼンテーションをする。

※ワークシート②-1 (B4 に拡大する)



難易度・・・★★★★

時間・・・40分

作品のタイトルはコレだ！②

作品とタイトルを照らし合わせ、組み合わせを考えよう！

【身につく力】

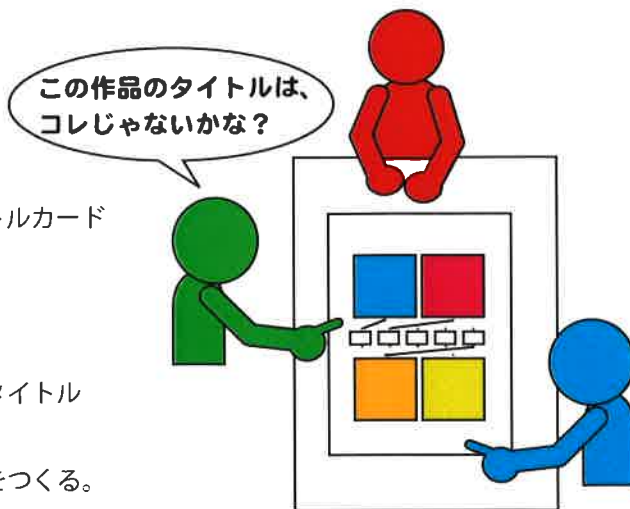
注意深く作品を観察する力がつく。

【遊び方】

※事前に 4 枚のカードを選び、その枚数 + 2 ~ 3 枚のタイトルカードを作っておく。

- 1 4 枚のカードをゆっくり、自由に見る。
- 2 作品から感じたことを言葉にして書き出す。
- 3 タイトルだけを書き出したカードを見て、どの作品のタイトルかを考える。
- 4 グループで、話し合いながらカードとタイトルのペアをつくる。
- 5 答え合わせ。
- 6 答えを聞いてなぜそのタイトルなのかをグループで話し合う。

※ワークシート①-2 (個人用は B4 へ拡大する)



難易度・・・★★★★

時間・・・40分

展覧会をつくらう②

選んだカードで展覧会をつくらう！

【身につく力】

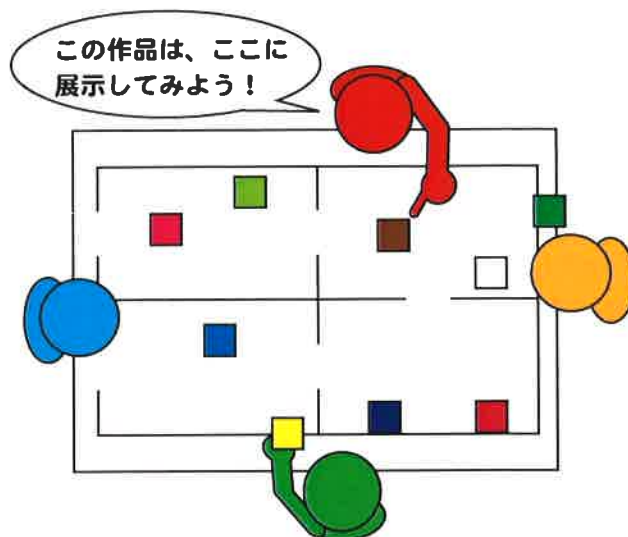
テーマに沿って想像し、物語を構成する力がつく。

【遊び方】

※机4台を使いそれぞれを展示室として考えても良い。

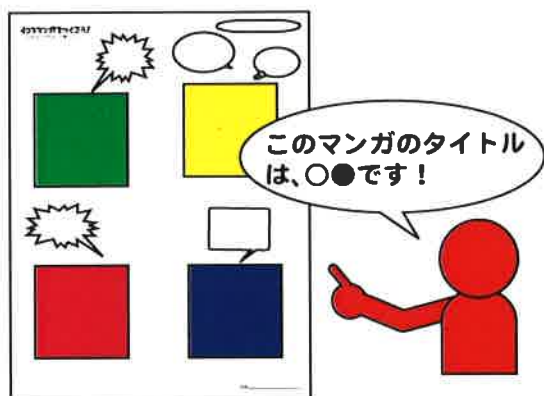
- 1 カードを表にして並べ、自由にゆっくりと見る。
- 2 話し合いながら展覧会のテーマを決め作品を選ぶ。
例) 夏、人など
- 3 作品を会場に配置していく。
- 4 テーマを基に展覧会のタイトルを考え、展覧会の楽しみ方、見どころなどアピールポイントをまとめる。
- 5 展覧会について発表する。

※ワークシート②-2 (推奨拡大倍率400%)



難易度・・・★★★★★

時間・・・40分



難易度・・・★★★★★

時間・・・40分

4コママンガをつくらう！

選んだカードで4コママンガをつくらう！

【身につく力】

テーマに沿って想像し、物語を構成する力がつく。

【遊び方】

- 1 カードを表にして並べ、自由にゆっくりと見る。
- 2 4枚のカードを選ぶ。
- 3 起承転結を考えて4コママンガをつくる。
- 4 発表する。

※ワークシート③(B4に拡大する)

分類してみよう！

作品の印象をもとに、分類しよう！

【身につく力】

作品の印象を大きくとらえ、言葉にして伝える力がつく。

【遊び方】

※事前に作品を20枚程度選び番号を振っておく。

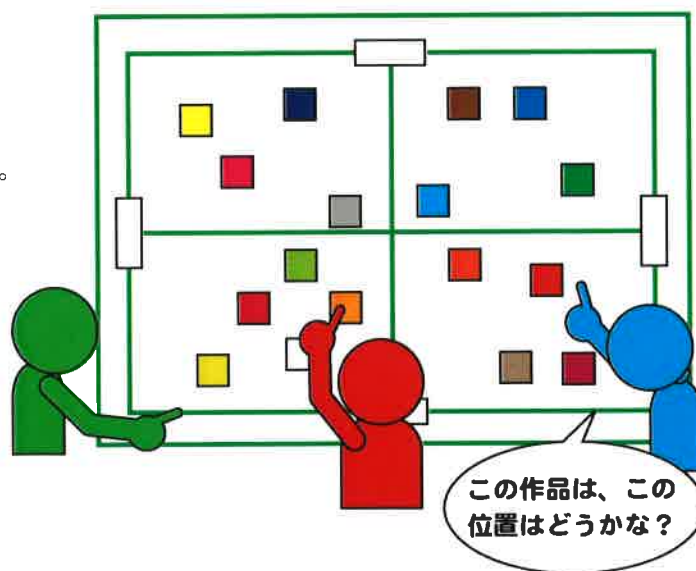
※机4台を使い、その接地辺を縦軸、横軸とする。

- 1 縦横の軸に対比する言葉を据える。
例) 喜⇔怒、哀⇔楽、有機⇔無機、寒⇔暖
- 2 作品を見ながら、どこに分類するかを話し合い、その理由を付箋に書き、カードと共に配置する。理由は、ワークシート④-1(B4に拡大)に記入してもよい。

(カードの白黒コピーを準備し、枠に置いておくと分かりやすい)

- 4 発表する。(各グループの分類を見る。)

◆個人用としてワークシート④-2に使用する際は、番号を記入する。



難易度・・・★★★★★

時間・・・50分

作品のタイトルはコレだ!

名前 _____

作品を見た印象は？

★あなたならどんなタイトルをつける？

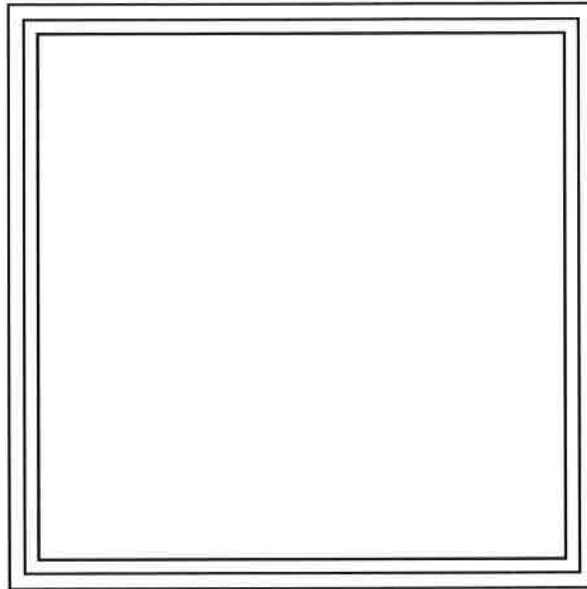
どんな場所に作品が展示されているのかな？

どのような形かな？

触るとどんな感じだろう？

どんな色かな？

何で作られていそう？



<スケッチしてみよう>

-
-
-
-

この ____ つの理由から作品のタイトルを、「 _____ 」にしました。

そして、この作品の見どころは、 _____ だと考えます。

なぜなら、 _____ だからです。

作品のタイトルはコレだ!

4枚のカードのスケッチをしよう!

名前 _____

だから、この作品のタイトル
だと考えます。

答え合わせをした後の作品の印象は
何か変わった?



だから、この作品のタイトル
だと考えます。

答え合わせをした後の作品の印象は
何か変わった?



★

タイトル

★

★

タイトル

★

★

タイトル

★

★

タイトル

★

★

タイトル

★



だから、この作品のタイトル
だと考えます。

答え合わせをした後の作品の印象は
何か変わった?

だから、この作品のタイトル
だと考えます。

答え合わせをした後の作品の印象は
何か変わった?

展覧会をつくろう！「

」展

名前()

この展覧会は、 _____ をテーマとした展覧会です。

--

--

題名
作者名
ここに注目！

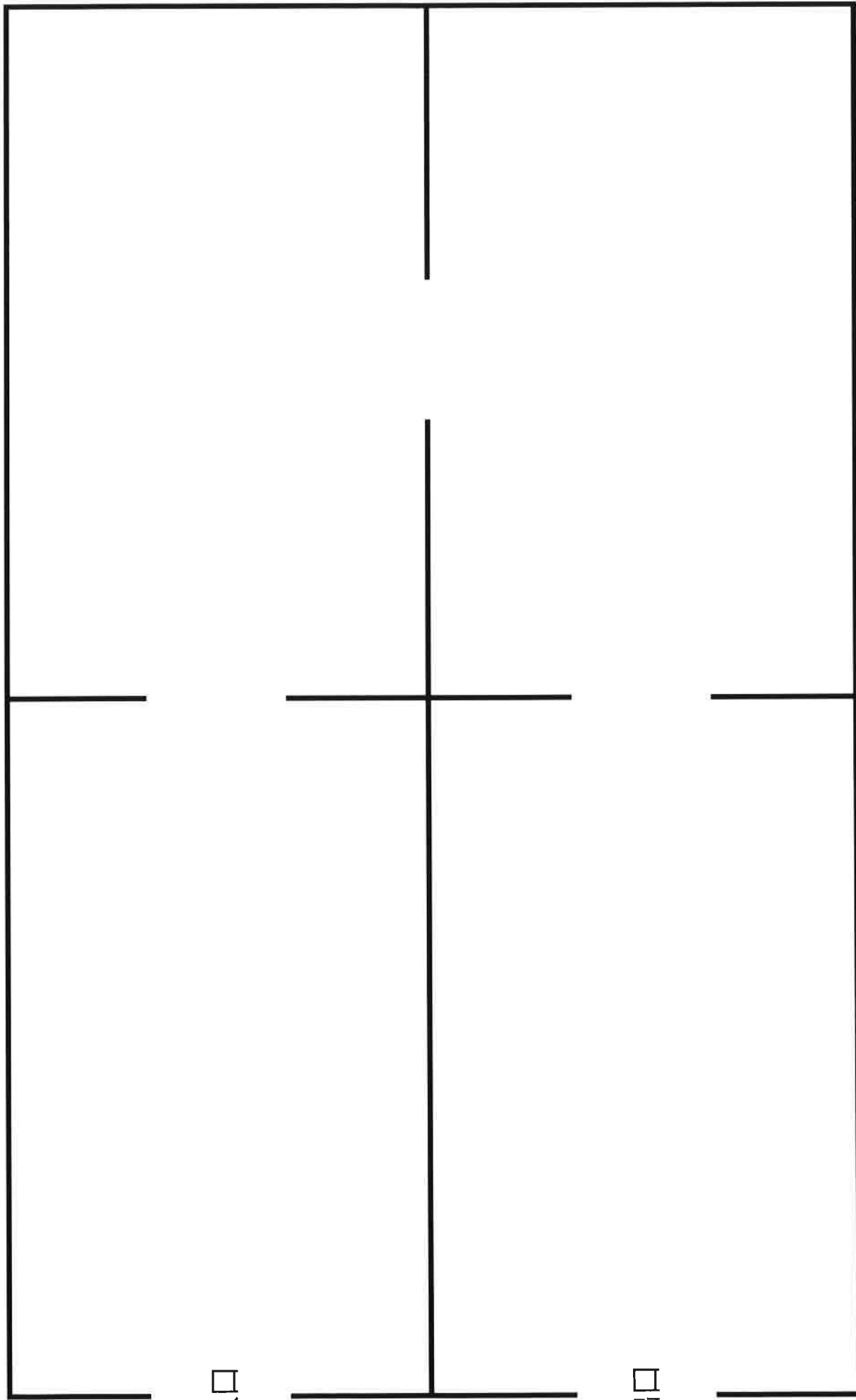
題名
作者名
ここに注目！

--

--

題名
作者名
ここに注目！

題名
作者名
ここに注目！



入口

出口

展覧会をつくるう!「

」展

分類してみよう！

番号 _____

--

分類した理由

--

番号 _____

--

分類した理由

--

番号 _____

--

分類した理由

--

番号 _____

--

分類した理由

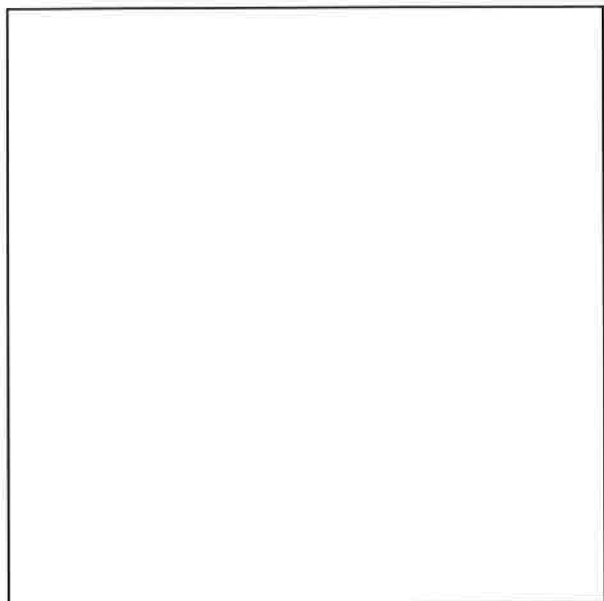
--

4コママンガをつくろう!

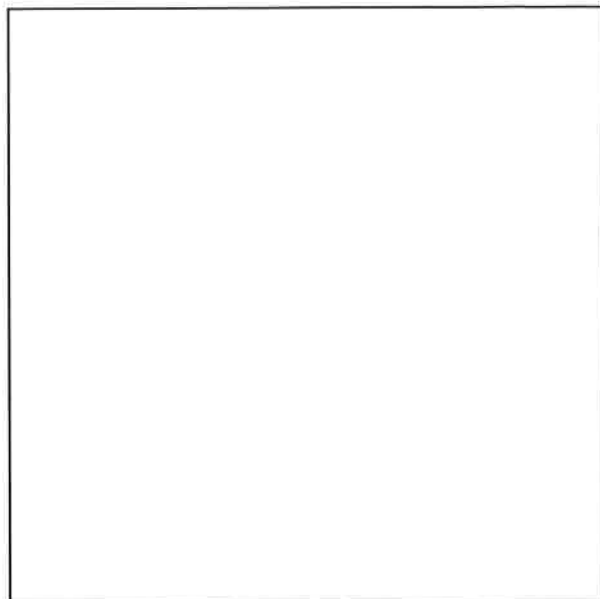
※吹き出しは、余白に書こう!

タイトル

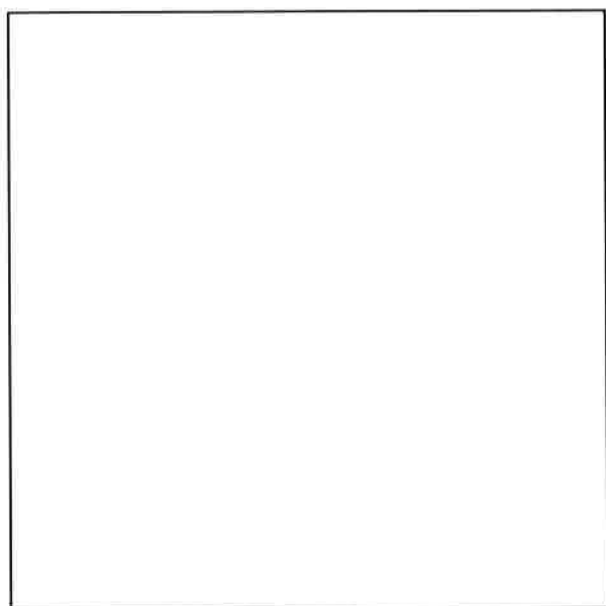
②



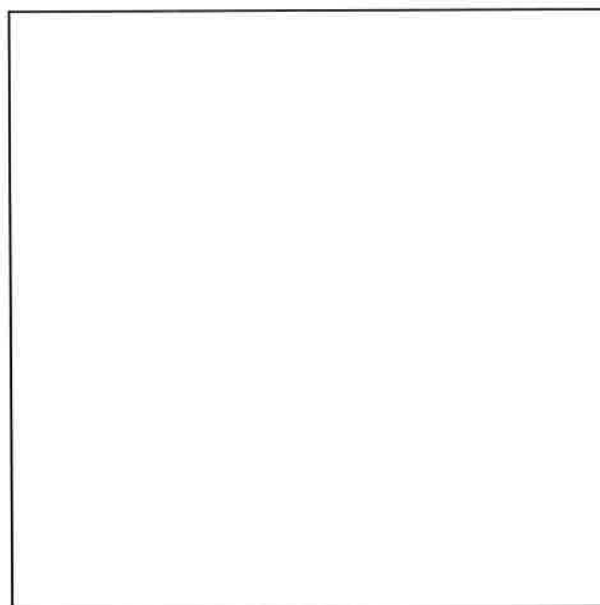
①



④



③



分類してみよう！

