

アートカード 活用の 手引き



「あったらいいな！アートカード」

吉野川市立川島小学校
脇本 正久

徳島県立近代美術館が

アートカード

を作ったそうなんだけど ...

アートカードを使って
みたいんだけど ...

- ・ いったいどのように、使えばいいの？
- ・ 使うのは楽しそうなんだけど？
- ・ 遊ぶだけで終わってしまうのでは？
- ・ どのような鑑賞の力がつくのだろうか？
- ・ どう評価すればいいのだろうか？



あまり躊躇せずに使ってみま
しょう。

「アートカード」は、鑑賞の学習
を進めていくための、

お手軽アイテム

なんです。

こんな力がつきます

脇本 正久



アートカードを使う鑑賞の学習を行うことで、次のような能力の高まりが期待できます。そして、それぞれの能力の高まりが相互に共鳴し合いながら鑑賞活動が進んでいきます。

▶ コミュニケーション能力の向上

- ① アートカードを使う活動では、2人以上の友達とのやりとりが始まります。
- ② 自分は、「どうしてそのカードを選んだのか。」「友達の考えについて、どう思うのか。」等について、必然的に話し合う活動が行われます。
- ③ 自分の思いや考えを相手に分かりやすく伝えたり、友達の考えをしっかりと聞いたりする中で、コミュニケーションの仕方を学んでいきます。
- ④ 活動を楽しみながら、コミュニケーション能力の高まりが期待できます。

▶ 内発的動機付けの高まり

- ① 実は、シートを切り目に沿って切り抜いている時から、鑑賞活動が始まっているのです。
- ② 全部切り終えて、机の上にカードを並べているときにも・・・。
- ③ 知らず知らずのうちに、カードを分類している子どもの姿が見られるはずですが、そのことに気づいているか否かは問題ではありません。
- ④ 自分のお気に入りのカードを探していたり、変なカードだなと思っていたりする自然な姿が想像できます。
- ⑤ そして、教師の働きかけを待っています。「いったいこのカードを使って何をするのだろう。」と思いながら。
- ⑥ 「早くこのカードを使ってみたい。楽しみだな。」このような意識になれば夢中になって、鑑賞活動に取り組むこと間違いなし。
- ⑦ 活動の後には、「本物を見てみたい。」という感情にもなることでしょう。

▶ 豊かな鑑賞能力の体得

- ① アートカードを使った活動は、ゲーム的な要素の中に、色や形など目に見える物を感じ取る。目には見えない音やにおい等を感じ取る等、五感を働かせながら、鑑賞活動が進んでいきます。
- ② 楽しい活動の中で、作品について、気軽につぶやいている子どもたちの言葉。それが、実は作品の本質にせまっていることが多いのです。それを、教師がしっかりと見取ることが大切です。
- ③ そして、やりとりを始めましょう。「どうして、そう思ったのかな？」等、話し合いを進めることで、さらに豊かな鑑賞活動が広がります。ただし、理由等について話し合うことが目的ではありません。子どもたちの気づきや感性の高まりに共感し合いたいですね。
- ④ さまざまな活動を工夫し、体験することで、鑑賞能力が高まり、豊かな感性で作品の鑑賞に臨む子どもたちの姿が、見られることでしょう。

▶ プログラミング的思考の育成

- ① アートカードを使った活動は、工夫次第で何通りも考えることができます。
- ② まずは、ファーストステージです。教師の示した活動例を参考にして学習が始まることでしょう。そこで、基本的な活動方法を学びます。
- ③ 活動をしていく内に、「自分たちでもっと楽しく活動ができないか。」と考えを広げ始めます。
- ④ そこで、セカンドステージです。自分たちでルールを変えたり、新しい方法を考えたりして活動を発展させていくことが期待できます。
- ⑤ 「どのようにアートカードを使えば、作品のよさや面白さを感じ取ることができるのか。」という目的を達成するための過程を考える活動を教師が見取り、支援することで、子どもたちのプログラミング的思考の育成を図ることが期待できます。

期待する子どもの活動例

脇本 正久



アートカードを使う子どもたちの活動のヒントを示しました。初めは、教師がイメージして活動を組み立ててみましょう。その時、一定のルールを決めることは大切です。また、クラスの子どもの実態に合わせて行うことが重要です。そうすることで、単なる遊びでない鑑賞活動が始まります。いくつかの活動を経験し慣れてくれば、子どもたちは、自分たちで使い方を考えることができるようになります。そこで、子どもたちの考えた使い方でも活動すればさらに楽しい活動が期待できます。

『ヒントゲーム』 (言語力・観察力)



いくつかのヒントを元にして、どのカードなのかを当ててくれないかな...

⇒ P. 8

『探偵ゲーム』 (言語力・観察力)



探偵になった人が、質問しながら、どのカードかを探り当ててほしいのです。

⇒ P. 9

『お気に入り美術館』 (観察力・創造力・構成力)



テーマを決めて、作品を選び、展覧会を企画してほしいんだけどなあ。

⇒ P. 10

『春夏秋冬カレンダー作り』 (観察力・創造力・構成力)

四季をイメージするカードを4枚選んでくれるかな。

⇒ P. 11

『七並べ』(マッチング) (観察力・構成力)

色や形など、共通するところをつなげていくのさ。

⇒ P. 12

『神経衰弱』(マッチング) (観察力・構成力)



引いた2枚のカードの共通点を見つければ、カードをもらえるよ。

⇒ P. 13

『キーワードゲーム』 (言語力・観察力)



キーワードからイメージしたカードをたくさん見つけてほしいな。

⇒ P. 14-15

『ジェスチャーゲーム』 (観察力・表現力)

カードと同じ動きを、してみてくださいれないかな。

『お話作り(3~4コマ)』 (言語力・創造力・構成力)



3~4枚のカードを選んでお話を作ってみてね。

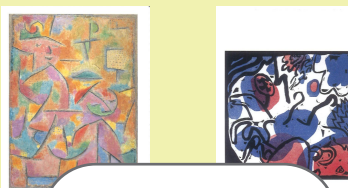
⇒ P. 16

『ミッションゲーム』 (言語力・観察力)



色や形を選ぶミッションを与えて、カードをさがしてもらおう。

『分類ゲーム』 (観察力・創造力・構成力)



カードを、自分の視点で、いくつかに分類するのさ。

『読み札作り』 (言語力・創造力・観察力)



絵札のイメージを、カルタの読み札にしてほしいな。

⇒ P. 17

徳島県立近代美術館のアートカード

徳島県立近代美術館
亀井 幸子



▶ アートカードについて

アートカードは、美術作品をカードにした鑑賞学習教材です。カードゲームとして活用することで、楽しく美術作品に親しむことができます。カードゲームでは、「見る」「考える」「話す」「聞く」活動を通して美術作品を鑑賞する力を身につけるだけでなく、コミュニケーション力を高めることにもつながり、図工・美術の授業だけでなく国語、総合的な学習の時間などでも活用できます。多くの国公立美術館や教科書出版会社でもアートカードが作成されていて、活動例もインターネットなどで豊富に紹介されています。

▶ 徳島県立近代美術館のアートカード

このアートカードの特徴は、A4 見開きのシートから自分でミシン目をちぎりカードをつくらせるところにあります。カードは小さいので子どもの手の中にも収まります。このカードを使ってペアでもグループでも手軽にカードゲームができます。雨の日の休み時間に試してみるのもいいかもしれませんね。

カードゲームでたっぷり遊んだ後は、「マイコレクション」として自分のお気に入りの作品を4～5点選び箱の内側や台紙に貼り、ミニ展覧会として作品掲示することもできます。ミニ絵本の素材としてカードをそのまま貼り付けることができるので、国語の時間にお話を考えても楽しいのではないのでしょうか。

アートカードに決まった使い方はありません。先生方や子どもたちが、いろいろな遊びや使い方を発明してくれるとうれしいです。

このアートカードの作品は、すべて所蔵作品です。遠足で、あるいは家族や友だちと一緒に美術館を訪れてくれたときに、カードゲームを通じて親しんだ作品（本物）と出会って欲しいと思っています。

▶ 「アートカード 1」（鑑賞シート no.17 改訂版 8 枚組） ※初刷 16 枚組は在庫切れのため配布終了

アートカード第1弾ということで、掲載作品は油彩画や日本画、版画や水彩画の平面作品のみとしました。人物や風景だけでなく抽象的な作品も含まれています。赤、黄、青、緑等の色使いにも特徴があります。徳島ゆかりの画家の作品だけでなくクレーやマティスの作品も入っています。写實的に描かれたいわゆる「上手な絵」だけでなく様々な表現と出会い、美術鑑賞の面白さに触れて欲しいと思います。（改訂版発行にあわせて記載内容を変更しました。）

▶ 「アートカード 2」（鑑賞シート no.18）

第2弾となるアートカードには、絵画や版画だけでなく彫刻や写真の作品も入っています。また、親しみやすい動物たちや戦争をテーマとした作品等、就学前の子どもから高校生まで幅広い年齢での活用を想定して作品を選びました。作品の見方や感じ方に正解も不正解もありません。作品の形や色から自由に想像力を働かせたり、作品が描かれた時代や作者のことを調べたり、アートカードを入り口として子どもの興味関心を広げるきっかけにもなればと思います。

アートカードに掲載されている作品や作家について、当館のホームページから様々な情報を得ることができます。タブレット端末等を活用した学習でも使っていただきたいと思っています。



デジタルコンテンツ — Digital contents —

徳島県立近代美術館では、高精細画像や動画、解説文、また遊びながら楽しく美術を学べるアートワークシートなど、おうちで楽しめるコンテンツを多数ご用意しています。

▶ デジタルコンテンツ / 徳島県立近代美術館
→ <https://art.bunmori.tokushima.jp/d/>



例)

日下八光 〈阿南の海〉

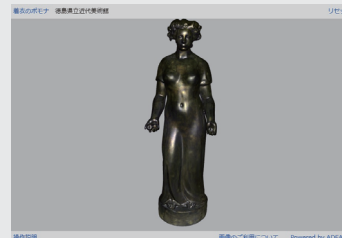
拡大、縮小だけでなく本画と写生画を重ね合わせたり並べたりしながら比較できます。



→ 徳島近美デジタルアーカイブ
<https://art.bunmori.tokushima.jp/d/da/>

アリストテード・マイヨール 〈着衣のポモナ〉

拡大、縮小だけでなく 3D 画面が表示されます。



→ 徳島近美デジタルアーカイブ
<https://art.bunmori.tokushima.jp/d/da/>

三宅克己 〈冬の小川〉

徳島県立近代美術館が所蔵する、主な三宅克己の水彩画を大きな画像でご覧いただけます。



→ 三宅克己コレクション紹介
<https://art.bunmori.tokushima.jp/events/fukeiga/>

大久保英治 〈菜の花と影II〉

「大久保英治 四国の天と地の間 阿波の国から歩くプロジェクト」のデジタルアーカイブをご覧ください。



→ 大久保英治 | 四国の天と地の間
<https://art.bunmori.tokushima.jp/d/okubo/>

その他、所蔵作品のデータなど、美術館のデータベースを検索できるページもあります。

▶ 作家・作品検索
→ <https://art.bunmori.tokushima.jp/category/0007207.html>



アートカード活用の可能性

徳島県立総合教育センター
岩佐 宣之

アートカードは、楽しく遊びながら美術鑑賞への関心を高める導入教材として、近年、小学校の図画工作や中学校の美術の授業でも用いられるようになってきました。ただ、授業に導入する際に、学習指導要領のどのような力が身に付いているのかが不安に感じている先生方もいらっしゃるのではないのでしょうか。

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説図画工作編には、鑑賞の活動を通して、児童一人一人の「思考力、判断力、表現力等」を育成することになると示されています。これは、自分たちの作品、我が国や諸外国の親しみのある美術などから、造形的なよさや美しさなどについて感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深める指導をすることを示しています。

各学年のB鑑賞の目標

〔第1学年及び第2学年〕

身の回りの作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品や身近な材料などの造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げること。

〔第3学年及び第4学年〕

身近にある作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品や身近な美術作品、製作の過程などの造形的なよさや面白さ、表したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げること。

〔第5学年及び第6学年〕

親しみのある作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品、我が国や諸外国の親しみのある美術作品、生活の中の造形などの造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴、表し方の変化などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深めること。

このB鑑賞の目標を達成する授業を実践する上で重要になってくるのが、〔共通事項〕です。共通事項とは、表現及び鑑賞の活動の中で、共通に必要な資質能力であり、造形活動や鑑賞活動を豊かにするための指導事項として学習指導要領に示されているものです。

各学年の共通事項の目標

〔第1学年及び第2学年〕

- ア 自分の感覚や行為を通して、形や色などに気付くこと。
- イ 形や色などを基に、自分のイメージをもつこと。

〔第3学年及び第4学年〕

- ア 自分の感覚や行為を通して、形や色などの感じが分かること。
- イ 形や色などの感じを基に、自分のイメージをもつこと。

〔第5学年及び第6学年〕

- ア 自分の感覚や行為を通して、形や色などの造形的な特徴を理解すること。
- イ 形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもつこと。

ここでは、「形や色などに気づいたり理解したりする」こと、「自分のイメージをもつこと」が資質・能力の育成につながることを示されています。

アートカードを用いた活動を学習指導要領に応じた学びにしていくためには、活動を通して、どのような力を身に付けようとしているのかといった視点をもつことが大切です。

「アートカードの中から一番好きなカードを選ぶ」という活動を例に考えてみます。まず子供たちは形や色に注目し、観察を始めます。そこから、それぞれの感性や想像力を働かせて作品を自分のイメージでとらえて作品を選びます。さらに、どうしてそのカードを選んだかという考えを友達やクラスで共有すること、自分の見方や感じ方を深めていくことができます。このようにアートカードを効果的に活用することで思考力、判断力、表現力を身につけ、鑑賞の能力を養っていくことにつながっていくと考えられます。また、活動を通して観察力やコミュニケーション能力といった力も養われていくと考えられます。相手の考えを肯定的に捉え、作品を様々な見方や考え方ができることを理解するといった道徳的な力の獲得にも役立つのではないのでしょうか。

アートカードは子供の発達段階に応じて発展的な活用が可能です。「展覧会づくり」の活動は、カードの中から「自然・人物・かわいい」などのテーマを決めて作品を選び、自分の選んだカードを説明するものですが、この活動からは、「形や色などの造形的な特徴を理解する」ことが求められる小学校5・6年生以降に有効な活動と考えられます。さらに、他教科への応用も考えられます。中学校国語科では、鑑賞文を書く学習があります。国語科では観点を決めて作品を観察し、文章にまとめますが、この学習にアートカードを活用することで、作品のよさにより深く気付くことができるのではないのでしょうか。

徳島県立近代美術館の作成したアートカードは、同館が所蔵する作品の魅力を感じ取ることができるよう様々な工夫がされています。例えば、美術館のホームページには、アートカードで紹介されている作品を細部まで拡大して鑑賞することができたり、立体作品を様々な方向から回転させて鑑賞できたりするページがあります。GIGAスクール構想で1人1台端末が導入されますが、アートカードを学びのきっかけに、さらに深い学びにつなげることも可能です。様々な可能性を秘めたアートカードを多方面の学びに生かして欲しいと思います。

👑 色いろいろカード

～ あなたの選んだ色はこのカードのこのあたりですね! ～

阿南市立阿南中学校

小浜 かおり



活動のねらい

直感で感じた作品のよさやおもしろさについて、その根拠を自分なりに整理して語るができる。また、他者の気づきに共感し、新たな見方や考え方を知ることができ、コミュニケーション力を高める。



対象（年齢等）

小学校中学年～



人数

2人～



活動時間の目安

授業で行う場合... 1時間～



遊び方（ルール）

1. Aさんが気に入った作品（及び色）を決める。
2. Bさんが質問していく。
例：どんな音が聞こえてきますか？
どんな味がしますか？
思い出の中にその色はありますか？
3. BさんがAさんの選んだ作品（及び色）を当てる。



留意点（遊び方のコツ等）

色いろいろ鑑賞シートの活動を事前に実施しておくこと、活動の流れがよくなり、効果的。



おすすめポイント（使い方等）

授業以外にも、少しの時間があればできる。休み時間の活動にもおすすめ。

👑 名探偵ゲーム



活動のねらい

選んだ美術作品を当てる（または当ててもらう）活動を通して、美術作品を観察し、より様々な美術作品に関心を持つことができる。また、他者との視点や感じ方の違いに気づき、自身の見方や感じ方を深めることができる。



対象（年齢等）

小学校中学年～



人数

3～4人



活動時間の目安

約5分



遊び方（ルール）

1. 代表者を1人決める。
他の人は探偵側になる。
2. 代表者はカードを1枚決める。（他の人に伝えない。）
3. 探偵側は代表者が選んだカードを予想する。
「はい」か「いいえ」で答えられる質問を3つまでしてOK。
代表者は選んだカードに合わせて答える。ただし、ウソは×。
「元気になる絵ですか」等、答えがはっきりしづらいものは代表者の感性で答えて良い。
4. 質問（3つまで）の後、
探偵側は「コレだ」と思うカードを、
代表者は正解のカードを一斉に上げる。
5. 正しいカードを上げた探偵者に1ポイント！
6. 代表者をかえて同様に行う。
7. 全員が代表者を行った後、ポイントが多かった人が勝ち！！



おすすめポイント（使い方等）

質問できる数を限定することで、難易度を変えられる。

👑 私の空想美術館

小浜 かおり



活動のねらい

キュレーター（学芸員）として、テーマに応じた展覧会の企画をすることによって、作品のよさやおもしろさを感じ取り、他者へ説明することができる。



対象（年齢等）

小学校高学年～



人数

1人～



活動時間の目安

授業で行う場合... 1時間～2時間



遊び方（ルール）

1. カードを表にして並べる。
2. 一人がテーマを言う。
3. テーマに応じた作品を3点以上選ぶ。
4. ホワイトキューブ型画用紙に展示。
5. 展覧会名と、おすすめするポイントを解説する。



留意点（遊び方のコツ等）

- ・ テーマの例を提示する。
→ 共通の形から（○○展覧会）、共通の色から（青の美術館）、感情（やさしさ展）、感覚（フレーバー展、かちこち展、音楽が聞こえる絵画展）、その他（行ってみたい風景展、思い出の場所展覧会）
- ・ 気に入ったテーマ展示の模型を後で掲示できると効果的。



おすすめポイント（使い方等）

- ・ 1人からでも創作できる。
- ・ テーマに応じて、鑑賞する観点が変化することを体感できる。

👑 カレンダープロデュース

小浜 かおり



活動のねらい

自分たちの1年間の生活をふりかえり、その月にはこんな作品を見てみたいという一点を選び、作品に見いだした根拠を他者に説明することができる。



対象（年齢等）

小学校中学年～



人数

1人～



活動時間の目安

授業で行う場合... 1時間～



遊び方（ルール）

1. 1月～12月、カレンダーに載せたい作品を選ぶ。
2. どうしてそれを選んだのか、説明する。
3. 複数で活動できる場合は、一月ごとに交互に説明してもおもしろいかも。



留意点（遊び方のコツ等）

自分なりに季節感そのものを見いだした作品でもよいが、「こんな絵画を見ると、寒い日でも暖かくなる。」という理由でもよい。



おすすめポイント（使い方等）

- ・ 1人からでも実施できる。
- ・ 授業で行う場合、複数で一月ごとに模写を行い、実際に次年度のカレンダーを制作する活動につなげることができる。（カラーコピー）

👑 テーマファーム収穫祭

(色ファーム、形ファーム、音ファームなど、テーマは自由)

小浜 かおり



活動のねらい

作品の造形要素や、表現されたテーマに気付き、他者の気付きにも触れることができる。



対象（年齢等）

小学校高学年～



人数

2～3人



活動時間の目安

授業で行う場合... 1時間～



遊び方（ルール）

例を示しておく：形ファーム、色ファーム、音ファーム

1. カードを縦〇枚、横〇枚に並べる。
- 2.じゃんけんをして、勝った人が収穫内容を決める。
3. 順番に、縦横に並んだ隣同士のカードに収穫内表の共通点を発見し説明していく。
発見者以外の方は、説明に納得したら拍手。
拍手を得ることができれば、カードを収穫できる。（同じ並びであれば、3枚以上収穫してもよい。）
4. 一番枚数の多かった人の勝ち。



留意点（遊び方のコツ等）

1セットでは数が少ないので、2セット以上並べて行う。



おすすめポイント（使い方等）

授業以外にも、少しの時間があればできる。休み時間の活動にもおすすめ。

👑 アートカードで似たところ探し!

亀井 幸子



活動のねらい

2枚の作品を見比べて共通点を見つける活動を通して、作品の色や形、モチーフなどに興味を持つ。



対象（年齢等）

5歳～大人



人数

2～5人程度



活動時間の目安

2人のペアで行う場合は15分～20分、3人以上で行う場合は20分～30分



遊び方（ルール）

- ・ 2セット（16枚×2）のアートカードを作品が見えないようにならべる。
- ・ 順番に2枚カードをひく。
- ・ 同じ作品のカードを選んだらカードをゲット。違う作品でも2作品の共通点を見つけれたらゲット（見つけた共通点を他の参加者がOKした場合）。



留意点（遊び方のコツ等）

OKのサイン（動作など）を参加者同士で決めると楽しい。（例えば両手で○をつくる。グッドサインをする。拍手する等）
友だちが選んだカードを見て、自分だったらどんな共通点を見つけられるか考えたり、友だちが困っていたらヒントを出してもいいということにすると自分が勝つこと（ポイントをたくさん取ること）にとらわれず、楽しい雰囲気で行える。



おすすめポイント（使い方等）

図工や美術の時間だけでなく、ちょっとした隙間時間に気楽にできる。



その他

人数が多い場合には、アートカードの枚数を増やすこともできる。
例：アートカード1を1セット（16枚）、アートカード2を2セット（16枚×2）使うと48枚のカードになる。

👑 ジェスチャーゲーム

井上 奈美



活動のねらい

美術作品について身体を使って他者に伝える活動を通して、美術作品をよく観察し、作品を身近に感じることができる。また、他者とのコミュニケーション力も高めることができる。



対象（年齢等）

小学校低学年～



人数

2人～



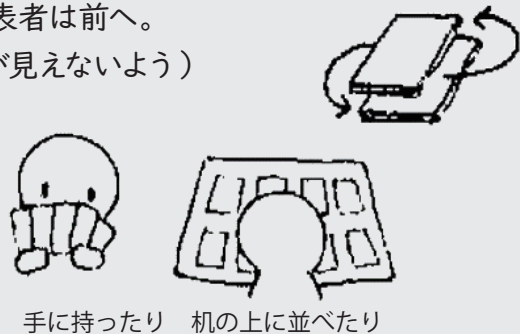
活動時間の目安

1人につき約1分30秒



遊び方（ルール）

1. 代表者（挑戦者）を1人決める。代表者は前へ。
2. 代表者は自分のカードを裏向き（絵が見えないよう）にしてシャッフルし、重ねて置く。
他の人は自分のカードを見えるように準備する。



3. 制限時間（1分30秒）内にジェスチャーで
どれだけたくさん伝えられるか勝負！
誰かがタイムキーパーをつとめる。

代表者

- 重ねたカードの一番上のカードを引く。
（他の人に見せない。）
→ジェスチャーでカードの作品を伝える。
（言葉は×、何か道具を使っても良い。）
→当ててもらったら
次のカード（重ねたカードの一番上）を引く。
→ジェスチャーする。 →繰り返し



他の人

代表者がジェスチャーした作品を予想し、
代表者に見せて伝える。(何度でも可)
ただし、ジェスチャーを見て考えること。
イジワルで当てないことがないように。

4. 制限時間後、代表者は当ててもらった作品(カード)の数を数える
→その数が代表者のゲットしたポイント!
5. 代表者をかえて、同様にジェスチャーをしていく
ただし、他の人と全く同じジェスチャーにならないように
6. 最終的にポイント(当ててもらった数)が多い人が勝ち!!



おすすめポイント (使い方等)

- ・ 短時間で遊べるので、カードさえあれば、休み時間などにも楽しめる。
- ・ 制限時間は児童・生徒に合わせて変更することで難易度も変わる。



活動の様子 (実践報告)

生徒の様子

- ・ 他の人と同じジェスチャーは控えるように伝えていたため、同じジェスチャーの時は互いに指摘しながら行っていた。
- ・ 急いでジェスチャーで伝えようとして自分の引いたカードを他の子に見せてしまったこともあったが、時間内に少しでも多くの作品を伝えようと楽しみながら一生懸命取り組んでいた。

生徒の感想

- ・ とても楽しかったのですが、カードを広げないとわかりにくくてスペースをとるのが大変でした。
- ・ 伝えるのが難しかったけどとても楽しかった。よく観察することができた。
- ・ みんなでやって楽しかった。ジェスチャーをするのが上手いかもと思った。
- ・ ジェスチャーゲームめっちゃ難しかった。伝えるのが大変だったけど楽しかった。
- ・ 難しかったけど楽しかった。
- ・ とても楽しかった。
- ・ 相手に表現するのがとても難しかったです。

👑 セリフつなぎ、新しい物語が始まる。

小浜 かおり



活動のねらい

作品の造形要素や、表現されたテーマに気付き、つけたすセリフにより新たな作品の見方や視点を得る。また、仲間同士でセリフを繋ぐことで、美術作品を通したコミュニケーションを促進する。



対象（年齢等）

中学生～



人数

2人～



活動時間の目安

授業で行う場合... 1時間～



遊び方（ルール）

1. カードを表にして並べる。
2. 順番を決め、1番の人が好きなカードを選ぶ。そのカードにセリフをつける。
3. 次の人が、そのセリフに応じた物語を感じるカードを選び、セリフをつける。
4. セリフをつけてその理由を解説できたら、カードをゲット。
5. 順番に物語を繋ぎ、カードがなくなるまで行う。
6. 一番枚数の多かった人の勝ち。
7. つながった作品と、物語をふりかえる。



留意点（遊び方のコツ等）

セリフを繋いでいくことが難しい場合は、事前に個人で一つの作品にセリフを最初につけていく時間を取っておくと、本活動の流れがよくなる。



おすすめポイント（使い方等）

授業以外にも、少しの時間があればできる。休み時間の活動にもおすすめ。

👑 季節めぐり「この絵画で一句!!!」

小浜 かおり



活動のねらい

自分なりの季節感を作品に見出し、言葉を添えることで作品の新たな魅力に気付く。



対象（年齢等）

小学校高学年～



人数

1人～



活動時間の目安

授業で行う場合 ... 1時間～



遊び方（ルール）

1. 春、夏、秋、冬のイメージで作品を並べる。
2. 俳句を添えて発表する。



留意点（遊び方のコツ等）

- ・ 国語科で俳句の学習を行う時期に合わせて実施すると効果的。
- ・ 俳句以外にも散文詩などでもよい。
- ・ 後でかるたを作成し、遊ぶこともできる。



おすすめポイント（使い方等）

- ・ 1人からでも実施できる。
- ・ 他教科との関連で、図画・工作科や美術科と国語科の学びが深くなることを期待できる。

絵伝言ゲーム

チーム戦

井上 奈美



活動のねらい

限られた時間内に美術作品を絵で表現して伝える活動を通して、各美術作品のよさや特徴的な表現に気付くことができる。



対象（年齢等）

小学校高学年～



人数

4人ずつのグループ



活動時間の目安

10分～



遊び方（ルール）

1. 各グループで代表者を1人決め、代表者は前へ、他3人は1～3の順番を決めて縦一列で席に座る。（カードと白紙を持って）
2. 各グループの代表者は相談して1枚カードを決める。（代表者以外の人に伝えない。）
3. 縦一列に座った1番前的人是代表者が決めたカードをよく見て覚える。
※カードの作品を他の人に伝えない。
4. 席に戻り、30秒で白紙に見たカードを描く。（部分で描いてもOK）
代表者はタイムキーパーをつとめる。
※2～3番目の人は見ない
5. 1番目の人は描いた絵を2番目の人に見せ、2番目の人はどのカードだったか予想する。
※1～2番目の人は答えを確認し合わない。
※3番目の人は見ない。
6. 2番目の人は1番の人と同様にカードをよく見て覚え、30秒で白紙に描く。
代表者はタイムキーパーをつとめる。
※1、3番目の人は見ない。
7. 2番目の人は3番目の人に絵を見せ、3番目の人はカードを予想する。
8. 3番目の人たちはカードを一斉に代表者たちに見せ、答えを確認する。
当てることができたグループに1ポイント！
9. グループはかえずに、代表者や3人の順番をかえて同様に行う。
10. 最終的にポイントが多かったグループが勝ち！！



穴吹高校で以下のゲームを3つ行いました。

【名探偵ゲーム】 →9 ページ参照

- ・ 学年 (3年) ・ 人数 (3～4人のグループで実施 (ゲームを行った合計人数3年12人))
- ・ 時間 (代表者決めから答え合わせまでで5分程度、4人グループでの実施は合計20分程度)

【絵伝言ゲーム】 →18 ページ参照

- ・ 学年 (3年) ・ 人数 (3～4人のグループで実施 (ゲームを行った合計人数3年12人))
- ・ 時間 (カード決めから3番目の正解発表までの一巡で10分程度)

【ジェスチャーゲーム】 →14 ページ参照

- ・ 学年 (2・3年)
- ・ 人数 (3～4人のグループで実施 (ゲームを行った合計人数2年7人、3年12人))
- ・ 時間 (準備から制限時間終了まで2分程度、4人グループでの実施は合計8分程度)

この3つのゲームは教員の方から提示しました。(新型コロナウイルス感染対策の関係もあり、できるだけ密にならないもの、話すのも最小限のもので選びました)

名探偵ゲームはすぐカードがわかる質問が出たりして、盛り上がりとしては微妙でしたが、カードはよく見ていたと思います。

絵伝言ゲームは友達の描いたイラストを基に伝えていくためか結構盛り上がっていました。カードの特徴を一生懸命覚えて伝えようとしている生徒もいましたが、あまりカードを見ずにイラストを描いている生徒もいました。

また、自分の設定ミスですが、列の最初と最後の人はカードを見るのだけれど間の人には友達が描いたイラストを見て自分もイラストで伝えるためカード自体を見る機会をとれていませんでした。列の途中の人にも何のカードを伝言しているのか推理できるように工夫すればよかったですと反省しています。

ジェスチャーゲームは、最初はジェスチャーで伝えるのに戸惑っている様子でしたが、男子を中心にどんどんジェスチャーで伝えるのを楽しんでいっている様子でした。「自転車乗り」のカードを引いた生徒は「小道具を使っていいですか」と聞いてイスを出してきて熱演していました。他の生徒も引いたカードのどの部分をジェスチャーで伝えようかとカードを一生懸命見ていたと思います。

生徒たちに行った3つのゲーム以外に自分たちでゲームも考えてみてもらったのですが、自分達でゲームを作るのは難しいようでした。ゲームを作るまでは至らなかったのですが、以下のような様子は見られました。

- ・ カード毎に村長?等の役割や設定を考えている生徒たち
- ・ 隣の子と机に伏せた状態でカードを並べ、「せーの」で選んだカードをめくり一致するかという神経衰弱のようなことをして遊んでいる生徒たち

実践報告

井上 奈美

脇町高校で名探偵ゲームを行いました。

【名探偵ゲーム】 →9 ページ参照

- ・ 学年 (1・2年)
- ・ 人数 (3～4人のグループで実施 (ゲームを行った合計人数1年33人、2年13人))
- ・ 時間 (代表者決めから答え合わせまでで5分程度、4人グループでの実施は合計20分程度)

生徒の感想 (抜粋)

- ・ 何色を使っているか、人が描かれているかなど細かい所まで見る事ができた。
- ・ ちゃんとイラストを見ないとわからないゲームだった。
- ・ 人によって捉え方が違うんだなと思った。
- ・ 人型ですか？具象か抽象か？という質問で結構絞れる。
- ・ 探っていく感じがおもしろかった。
- ・ 人それぞれの作品の感じ方があっておもしろかった。
- ・ 自分の思った質問が来なかったりしてとても楽しかった。
- ・ 作品の特徴を捉えてYesとNoで答えることがおもしろく、楽しくゲームすることができた。
- ・ ジェスチャーゲームよりも作品の細部まで観察することができた。
- ・ 他の人が天才的な質問をしたりしてとてもおもしろかった。
- ・ 意外と当たらなかったが、盛り上がって楽しかった。かなり心理戦だった。
- ・ ヒントをもらっても全く分からない時があり、その時は勘で当てるのが楽しかった。また、当たった時も嬉しかった。
- ・ 絵を細かい所まで観察する必要がある、また作者、向き、配色など絵の見方の幅が広がった。
- ・ それぞれの作品の共通点や違った点などを自然と見つけることができるゲームで面白かった。
- ・ 作品の特徴をつかむのに良いゲームだと思った。個性のある作品でも共通点は意外に多くあった。
- ・ いつもしゃべらない子とも話せて楽しかった。またやりたいなと思った。

脇町高校でジェスチャーゲームを行いました。

【ジェスチャーゲーム】 →14 ページ参照

- ・ 学年（1・2年）
- ・ 人数（3～4人のグループで実施（ゲームを行った合計人数1年52人、2年13人））
- ・ 時間（準備から制限時間終了まで2分程度、4人グループでの実施は合計8分程度）

生徒の感想（抜粋）

- ・ 皆それぞれ同じカードでも違うジェスチャーをしていて面白かった。自分が気付かないところまで気付く人もいて驚いた。
- ・ 人がない絵をジェスチャーで伝えるのは難しい。特にマックス・エルンストの〈鳩のように〉が難しかった。
- ・ カードの作品をきちんと観察した上じゃないとジェスチャーをしたり当てたりできないことがすごく良いと思った。
- ・ ジェスチャーしにくい作品もあったが、みんな「どうにかしてわかってもらおう」として、とても楽しくておもしろかった。また色々な人してみたい。
- ・ 表すのが難しいジェスチャーを当ててくれた時がすごく嬉しかった。同じことを繰り返すのが少し飽きる。でも楽しい。
- ・ 友達に伝えようと絵をじっくり見ることで、絵の中のおもしろさに気付くことができた。ジャンルの違う作品がたくさんあって鑑賞する楽しさを感じた。楽しく絵について学習できた。
- ・ 表現の幅が増えていく感覚が楽しかった。
- ・ 複雑で線だけのものなどは何を表しているか分からなくて難しかったけど、その分よく観察できたと思う。
- ・ 作品をしっかり見て、表現しないといけないから難易度は高かった。相手がそれをどう表現するのか見ていて楽しかった。
- ・ 思ったよりすごく楽しくて笑うことができた。どんなジェスチャーをすればいいのか分からなくて「これ、これ」としゃべってしまったけれど、それもいい思い出となった。
- ・ 作品をよく観察できてよかったが、作品や作者の名前までは把握できなかった。
- ・ みんなで楽しみながらできるゲームだった。短い時間で鑑賞するのにうってつけのゲームだと思う。

その他の活動例（合計人数 2年 22人、3年 25人、4年 31人、それぞれ 10分程度）

（1）作品の題名をつける

- ① カードの絵をパソコンの画面で一枚一枚、子どもたちに見せる。
- ② ひとつ選びみんなで作品の題名を考える。
- ③ 絵を拡大したり縮小したりして細部や大まかな絵を見せ、題名のヒントを得る。
- ④ 自分の考えた題名を発表（たくさん褒める）
- ⑤ 正解の題名の発表

※ カードには題名があるので、カードを配る前に行いました。

※ 子どもたちの感じた素直な感覚で題名をつけるので、面白いものがたくさん生まれました。

※ 題名をつけるために、細かいところまで見たがったり、印象を言葉で表そうとしたり、抽象的な形に興味を持ったりしていました。

（2）好きな作品を決める（人気投票）

- ①好きな作品と好きだなと思う理由を考える。
- ②好きな物に手を挙げさせる。
- ③好きな理由を発表させる（着眼点をたくさん褒める）
- ④人気投票の結果を発表。

（3）ポーズで作品当てクイズ

- ①事前にポーズで表現しやすそうなものを選んでおく。
- ②くじで引いた子に前に出てきてもらい目をつむってカードの中から1枚引く。
- ③引いたカードのポーズをして、どの絵を選んだか他の子どもがあてる。

※低学年向きかなと思ったが、3年4年生でやっても盛り上がりました。

※ポーズで表現できる絵は限られているので、やりやすい作品を事前に選んでおくがスムーズでした。

- ・ 自転車乗りのポーズはおもしろらしく、ポーズで作品当てクイズの時はとても盛り上がりました。
- ・ 4年生は、ピカソの作品の特徴を知っていて、キュビズムが使われているものを「ピカソの写真だ!」とすぐに言い当てていました。学年が上になると知識も豊富になってくるんだなと感じました。
- ・ 星の絵は、子どもたちもイメージしやすかったようで、楽しい題名がたくさんできていた印象があります。
- ・ 拡大して顔があることを見せたりすると、題名の幅が広がり面白かったです。
- ・ 人気の絵は、やはり日本画の写実的なものが多かったと思います。

アートカード 1 (鑑賞シート no.17) 作品と作者について

子供と伯母

制作年 1937年
技法・材質 油彩 石膏、ジュート
寸法 72.0×53.0 cm

色のかげらと太い線。線と色が織りなす抽象的な画面。ジグソーパズルのようにも見えます。画面をよく見ると、二人の人物の顔を見つけることができます。ナチスの弾圧でスイスに帰国し、難病をわずらっていたクレー晩年の作品。父母が音楽家で、クレー自身も優れたヴァイオリン奏者でした。柔らかな色と不定型な形が、穏やかなリズムとメロディーを奏でています。ナチスへの怒りも、病への悲しみや絶望も、昇華されていくようです。

▶ パウル・クレー

1879-1940年

パウル・クレー（スイス生まれ）は、ミュンヘンでマッケやカンディンスキーらドイツ表現主義の「青騎士」と交流し、1920年代は造形教育機関バウハウスで教えました。キュビズムやシュルレアリスム、抽象などの様々な要素を消化し、線と色彩の効果が発揮された高い精神性を持つ独自の画風を確立した20世紀美術の巨匠です。（S.T）

美しい自転車乗り

制作年 1944年
技法・材質 油彩 キャンバス
寸法 112.0×127.0 cm

フランス人のレジエが第二次世界大戦中に滞在したアメリカ時代（1940-45年）の作品。休日のサイクリングの途中で一休みする人々を描いています。モチーフは具象的ですが、人体も自転車も単純化されて、画面を横切る様々な色の帯とともに抽象的な画面を構成しています。余暇を楽しむ健康的な女性たちの乗る自転車や、街を彩る派手なネオン・サインは、レジエがアメリカで見つけたモチーフ。庶民的で自由なアメリカを象徴しています。

▶ フェルナン・レジエ

1881-1955年

フェルナン・レジエ（フランス生まれ）は、はじめキュビズムや未来派の影響を受けますが、第一次世界大戦（1914-17年）の従軍中に見た、光る銃や金属の輝きの強い印象が転機となります。除隊後は機械や人体をモチーフにした抽象的な作品で前衛的な美術を推進しました。20世紀美術に機械美という新しい価値観をもたらした巨匠です。（S.T）

版画集〈ジャズ〉2. サーカス

制作年 1947年
技法・材質 ステンシル 紙
寸法 42.2×61.5 cm

晩年、絵筆を持つのが困難になったマティスは、はさみで切り絵に取り組みます。これは、切り絵をステンシル（型染めの要領）で刷った20点の版画と自筆の文章による挿絵本『ジャズ』の1点。絵のモチーフは神話やサーカスですが、決まった物語はありません。この作品にはフランス語でサーカス（Cirque：シルク）の文字と、ブランコに乗っているような人のシルエット。赤・青・黄・黒・白の鮮やかでシンプルな色と自在な形が共鳴しています。

▶ アンリ・マティス

1896-1954年

アンリ・マティス（フランス生まれ）は、1905年のサロン・ドトンヌで、ドラク、ヴラマンク、ルオーらと共に、その大胆な色彩と激しい筆致が注目を集め、フォーヴィスムの代表作家として時代をリードします。その後もステンドグラス、切り絵、挿絵本、タピスリーなど幅広い活動を続けました。ピカソに匹敵する20世紀美術の巨匠の一人です。（S.T）

空気の建築；ANT 119

制作年 1961年
技法・材質 顔料、合成樹脂
紙、キャンバス
寸法 262.0×200.0 cm

青の画面に2人の女性と、樹木や飛び跳ねる小さな人物たちの白いシルエット。青色はクラインが「インターナショナル・クライン・ブルー」と命名した純粋なウルトラマリン・ブルー。型紙の上から絵の具をスプレーで吹き付けます。2人のなまめかしい女性は本当の人体を用いています。女性がジャンプする空間は、空気、火、水の純粋なエネルギーのみで出来た世界。「空気の建築」はその設計図。女性はこの精神的な空間を人体で測定しています。

▶ イヴ・クライン

1928-62年

イヴ・クライン（フランス生まれ）は、1950-60年代初頭に活躍。モノクローム絵画、〈スポンジ彫刻〉、風船を使う〈気体彫刻〉、空っぽの画廊の部屋を白で塗る「空虚」展（58年）、金箔・火・水・空気などの元素に発想を求めた作品、人体に絵具を塗ってプリントする作品など、芸術の意味を問いかけました。ヌーヴォー・レアリズムの第一人者。（S.T）

版画集〈響き〉16. 赤と青と黒の中の三人の騎手

制作年 1911年
技法・材質 木版 紙
寸法 22.0×22.0 cm

▶ ヴァシリー・カンディンスキー

1866-1944年

画面全体にひろがる赤と青の色面と黒い線。何が描かれているのか、すぐには分かりません。抽象的な作品です。しかし観察を続けると生き物らしい姿も見つかります。タイトルは「赤と青と黒の中の三人の旗手」。それならこの生き物は馬でしょうか。これは38篇の詩と56点の版画による詩画集「響き」の1点。しかし「詩」と「版画」の内容は関連していません。絵に意味や物語を求めるのではなく、色や線そのものの純粋な響きを感じてみましょう。

ヴァシリー・カンディンスキー（ロシア生まれ）は、1911年にフランツ・マルクらと「青騎士」を結成し、ドイツ表現主義をリードします。また、抽象の創始者の一人とされています。第一次世界大戦後は、新しい造形教育機関バウハウスで教え、点、線、面などを巡るその理論は大きな影響力を持っています。20世紀美術を代表する巨匠です。 (S.T)

虫撰（むしえらみ）

制作年 1930年頃
技法・材質 絹本着色
寸法 93.5×89.0 cm

▶ 菊池契月 （きくち けいげつ）

1879-1955年

秋草文様の小袖を身にまとった女性が、手にした球体を静かに見つめてかがみこんでいます。「虫撰」とは、捕まえた虫の音色の美しさを競う遊びのことで、平安時代以降の貴族の間で楽しまれていたもの。この女性は、切りそろえた黒髪を耳に掛け、その髪が落ちかかるのもそのままに、丸い形をした虫かごの中にある虫の鳴き声に耳を澄ませています。聞こえないはずの音まで聞こえてきそうな作品。

長野県生まれ。本名は完爾。17歳のとき画家を目指して家出同然で京都に出ます。四条派の菊池芳文に師事すると、やがて実力が認められて養嗣子となります。歴史上の人物や現代を生きる女性など、人間の姿を描くことを得意とします。描かれた人の内面性までも感じさせるような簡潔かつ優美な線描による独自の画風を確立し、京都画壇を代表する日本画家の一人として活躍しました。 (H.M)

伊太利（イタリア）ヴェロナの古橋

制作年 1920年頃
技法・材質 水彩 紙
寸法 49.7×66.5 cm

▶ 三宅克己 （みやけ ことき）

1874-1954年

弧を描く石橋のアーチの間から、ヴェロナの街並みを望む構図です。澄みきった空や川のせせらぎ、さらに石橋のつくる影までもが明るく淡い色調で統一されており、光に満ちたイタリアの風景が印象深く描かれています。三宅は、油絵具ではなく透明水彩絵具を用いて、穏やかな光と淡く変化する色彩を表現しました。1920年の欧州旅行を経て、帰国後に描かれた作品の一つと考えられています。

現在の徳島市出身。東京の画塾で洋画を学んでいた頃、イギリス人画家の風景画に感銘を受けます。米国や欧州で写生を重ねた後、明治後期の日本に本格的な水彩画ブームをもたらしました。また、水彩画の技法書や旅行記、写真の分野で執筆活動を行うなど、文筆家としても活動しました。 (S.M)

夕暮れの春

制作年 1920年頃
技法・材質 絹本着色
寸法 198.0×117.0 cm

▶ 廣島晃甫 （ひろしま こうほ）

1889-1951年

村はずれの花咲く木の側で、若い女性が一人で佇んでいます。夕暮れ時のまだ明るい時間帯ですが、空には三日月が浮かんでいます。女性は片方の乳房をあらわにしている仕草から、乳を搾っているようにも見えますが、そこには赤ん坊の姿はありません。悲しい物語を想像させる作品。謎めいた主題と叙情性に富んだ独自の画風が融合した本作は、第二回帝展で特選を受賞して話題となりました。

徳島市生まれ。父の転勤に伴い引っ越しを繰り返していた幼少時代から絵を描くことを好みました。長じては東京美術学校で日本画を学ぶかたわら、画塾で洋画の修練も積み、無名の新人ながら第1回・2回帝展で連続して特選を受賞し、一躍時の人となりました。その後は、主に身近な自然を題材として戦後に至るまで作品を制作し続けました。 (H.M)

アートカード 2 (鑑賞シート no.18) 作品と作者について

弟茂雄像

制作年 1915 年
技法・材質 油彩 板
寸法 45.5×33.4 cm

繊細な筆遣いで弟・茂雄の横顔が描かれます。少年の顔、背後に落ちる影の明暗までも克明に描き分けており、画面には古典的且つ宗教的ともいえる情感が滲んでいます。劉生の追究した北方ルネサンス風の細密描写を忠実に再現しており、若き画家がすでに優れた技量を備えていたことが伺えます。家族の肖像画を数多く制作した椿の、初期を代表する一品です。

椿貞雄 (つばき さだお)

1896-1957 年

山形県の出身。兄の影響で画家を志し上京、岸田劉生(きしだ りゅうせい)と知り合います。1915(大正4)年、草土社の結成に参加。劉生の北方ルネサンスなどに由来する細密描写や、浮世絵・宋元画など東洋の伝統に根差した濃密な表現に強い影響を受けた作品を発表していきます。戦後は、南画を油彩画に取り入れた新たな表現を追究しました。(S.M)

冬の小川

制作年 1915 年
技法・材質 水彩 紙
寸法 35.8×54.0 cm

1915(大正4)年、第9回文展(文部省美術展)で最高賞に当たる2等賞を受賞した作品。寒々とした川べりの風景が、細い筆先で丹念に描かれています。色彩は最小限に抑えられ、目の前の風景を忠実に写したかのような印象を受けます。それは、当時の三宅が西洋絵画にみる写真のような緻密な表現に関心を向けていたためと思われます。この作品は、写実をめぐる三宅の水彩表現の一つの到達点を示すものと言えます。

三宅克己 (みやけ こつき)

1874-1954 年

現在の徳島市出身。東京の画塾で洋画を学んでいた頃、イギリス人画家の風景画に感銘を受けます。米国や欧州で写生を重ねた後、明治後期の日本に本格的な水彩画ブームをもたらしました。また、水彩画の技法書や旅行記、写真の分野で執筆活動を行うなど、文筆家としても活動しました。(S.M)

RIW59 (b)

制作年 1971-81 年
技法・材質 油彩
アルミニウム版腐蝕 紙
寸法 41.0×31.6 cm

青一色の画面に、水滴かあぶくのような絵柄が広がっています。しかし現実の物体を撮影したり描いたりしたものではありません。これは一原有徳の独特の手法で、金属板を薬品で腐蝕させ生じた微妙な凹凸を、版画として刷り取った作品です。トタンやアルミ、錆びた鉄など物質の意外な表情を引き出す実験的な創作に作家は魅了されました。記号のような題にも意味はなく、強烈な材質感を匂わせる不思議な光景が様々な連想を誘う、そんな作品です。

一原有徳 (いちばら ありのり)

1910-2010 年

現在の徳島県阿南市の生まれ。幼い頃に北海道へ移り、小樽を生涯の拠点としました。1回切りの転写による「モノタイプ版画」でデビューしたのは50歳の時。金属板を様々な道具や薬品で加工する実験的な版画でも高い評価を受けます。集積する機械部品や岩肌のような、無機質な光景を連想させて止まない独特の作風を貫きました。(T.T)

本のある静物

制作年 1889 年頃
技法・材質 油彩 紙
寸法 21.5×26.5 cm

豪華に装幀された本の上に一輪の金蓮花が置かれています。どのような意味があるのでしょうか。この作品は、1889(明治22)年に洋画家の浅井忠が描いた〈本と花〉と全く同じ構図であることが知られており、ほぼ同時期に描かれたものと考えられています。浅井と勇魚は工部美術学校の同窓で、1878(明治11)年にともに退学していますが、その後の親交を物語る資料としても貴重な作品です。

守住勇魚 (もりずみ いさな)

1854-1927 年

現在の徳島市出身。はじめ父・貫魚(つらな)の元で日本画を学び、1875(明治8)年に上京。国沢新九郎の私塾・彰技堂で画学を修め、次いで工部美術学校でフォンタネージより洋画を学びます。フォンタネージの辞職を機に退学した後は、制作の側ら美術教師として図画の教科書『大成普通画学本』を出版するなど、後進の指導に当たりました。(S.M)

版画集〈響き〉32. 山々

制作年 1911年
技法・材質 木版 紙
寸法 11.8×17.8 cm

遠くに山を望み、森や川を抜けたところに白馬に乗った獣が登場します。獣の右側に一人、画面向かって左側に二人の人物。赤、黄、青、緑、そして白と黒というシンプルな色を用いて、単純化された中に素朴さを感じさせる画面は、木版画の面の特徴が活かされた表現です。これは38篇の詩と56点の版画による詩画集「響き」の1点。しかし決まった筋書きはありません。色や形の響きは、私たちの内面にどんなストーリーを生んでくれるでしょうか。

▶ **ヴァシリー・カンディンスキー**

1866-1944年

ヴァシリー・カンディンスキー（ロシア生まれ）は、1911年にフランツ・マルクらと「青騎士」を結成し、ドイツ表現主義をリードします。また、抽象の創始者の一人とされています。第一次世界大戦後は、新しい造形教育機関バウハウスで教え、点、線、面などを巡るその理論は大きな影響力を持っています。20世紀美術を代表する巨匠です。（S.T）

休み日

制作年 1928年
技法・材質 油彩 キャンバス
寸法 194.5×130.3 cm

第9回帝展（帝国美術院展）で特選を受賞した作品。キリスト教の安息日である日曜日に、庭のテラスでくつろぐ家族の姿が描かれています。点描のように色彩を塗り重ねることで、穏やかな光が降り注いでいるかのような効果をもたらしています。大正から昭和期にかけて、理想的な家族像を表すものとして、このような団欒の情景が多く描かれました。この作品も、その一例に数えることができます。

▶ **河井清一
(かわい せいいち)**

1891-1979年

奈良県の出身。幼少期に家族で徳島に移り住み、旧制徳島中学校在学時に洋画を学び始めます。東京美術学校（現・東京藝術大学）西洋画科へ進学し、1914（大正3）年、第8回文展に初入選。以降、毎年のように文展、帝展、新文展などへ出品しました。1922（大正11）年には、彼を中心に徳島洋画研究会が発足。徳島の洋画普及に貢献した作家の一人です。（S.M）

夕暮小景

制作年 1922年
技法・材質 木版 紙
寸法 21.3×18.3 cm

燃えるような夕焼け空を背景に、通りかかる一台の車が影絵のように浮き上がっています。車には二人の人物が乗っているのが見え、大きな身振りからは彼らの会話が聞こえてきそうです。空の色が移りゆく一瞬が独自の色彩感覚で捉えられています。

▶ **廣島晃甫
(ひろしま こうほ)**

1889-1951年

徳島市生まれ。父の転勤に伴い引っ越しを繰り返していた幼少時代から絵を描くことを好みました。長じては東京美術学校で日本画を学ぶかたわら、画塾で洋画の修練も積み、無名の新人ながら第1回・2回帝展で連続して特選を受賞し、一躍時の人となりました。その後は、主に身近な自然を題材として戦後に至るまで作品を制作し続けました。（H.M）

影シリーズ 菜の花と影II

制作年 1998年
技法・材質 カラーダイレクトプリント
寸法 150.0×100.0 cm

季節の花、流木や石など、自然の素材を自身の影の形に置き、実際の影と重ねて写真に収めた「影シリーズ」の一点。四国を一周歩き、現地で制作する「四国の天と地の間」プロジェクトで生み出された作品です。1998年3月23日、作家は、吉野川の善入寺島（徳島県上板町）に架かる潜水橋を歩いたとき、河原一面に菜の花が咲いているのを見つけ、この作品をつくります。まだ冬の寒さが残る日でした。ここには、そのときの季節感が表れています。

▶ **大久保英治
(おおくぼ えいじ)**

1944年 -

兵庫県で生まれ、岡山県で育ちました。ランドアート作家。歩くことと自然や歴史、文化、哲学を結びつけた表現を追求しています。1980年代からヨーロッパで活躍。その後日本では、四国を一周歩き現地で自然の素材を使って制作するプロジェクトや、芭蕉や木喰の歩いた道をたどるプロジェクトなどを多彩に展開しています。（Y.M）

兎

制作年 昭和初期
技法・材質 紙本墨画着色
寸法 45.4×56.6 cm

白兎が静かに目の前を見つめています。草花が風にそよぐ様子から、この兎も風を受けていることが分かります。目線の先にある何かを注視しているのか、それとも人間がするのと同じように、無心になってぼんやりしているのか、考え事でもしているのか。想像をかき立てるその表情が魅力的な作品。

▶ **廣島晃甫**
(ひろしま こうほ)

1889-1951 年

徳島市生まれ。父の転勤に伴い引っ越しを繰り返していた幼少時代から絵を描くことを好みました。長じては東京美術学校で日本画を学ぶかたわら、画塾で洋画の修練も積み、無名の新人ながら第1回・2回帝展で連続して特選を受賞し、一躍時の人となりました。その後は、主に身近な自然を題材として戦後に至るまで作品を制作し続けました。(H.M)

ゲレンデの少女

制作年 1934 年
技法・材質 油彩 キャンバス
寸法 45.7×33.5

黒い瞳と大きな眉が印象的な見返りのポートレート。トリコロールカラーのマフラーと帽子もお洒落です。急勾配に広がる景色と、主人公の堂々としたポーズ、引き締まった表情の対比によって、スポーツの躍動感を表現しています。垂直や三角形を強調した構図は、理知的な構成美を追究した作家らしさを感じさせるものです。実はこの作品は絵はがきの原画として制作され、ファッション写真のような快活さに静と動が巧みに織り込まれています。モノグラムのサインにも作家の遊び心が見えます。

▶ **伊原宇三郎**
(いはら うさぶろう)

1894-1976 年

徳島市生まれ。東京美術学校西洋画科に学び、1925-29 年フランスに留学。帰国後「1930 年協会展」に滞欧作を発表します。東京美術学校で教鞭をとり、帝展、新文展、日展で活躍しました。留学中に西洋の古典やピカソの作風に感化され、堂々とした裸婦像などを制作しました。日本美術家連盟創立に参加した他、日展評議員など要職を歴任。肖像画の名手としても知られます。(T.T)

着衣のポモナ

制作年 1921 年
技法・材質 ブロンズ
寸法 181.0×61.0×48.0 cm

ポモナとは春の神、果実と花園の女神の名前です。マイヨールはその女神の豊かなイメージを、たくましく、優雅に表現しています。リンゴを手に持ち静かに立つ豊かな女性像は、動きや物語性よりも、構成のシンプルさ、調和と安定感が特徴的です。そこになめらかな肉付けとはち切れんばかりの人体の量感がいまって、神話の世界の豊穡と官能性をあますところなく描き出しています。近代彫刻の巨匠マイヨールの作品の中でも評価の高い1点。

▶ **アリスティード・マイヨール**

1861-1944 年

フランス生まれ。ナビ派の画家やゴーギャンらの新しい美術動向に影響を受け、はじめ絵画やタペストリーを制作。その後、彫刻家に転じ、1902 年の個展でロダンの賞賛を受けます。明快な構成と平滑な肉付けによる人物像は、古代ギリシアの美をフランス近代彫刻に融合したと言われます。ロダン、ブールデルに続く近代彫刻の巨匠です。(T.T)

滑り台のある風景

制作年 1968 年
技法・材質 油彩 キャンバス
寸法 100.2×80.5 cm

緑が生い茂る中に白いガーデンチェアが鮮やかに映える、気持ちよさそうな庭の風景です。窓を開け放した室内の様子を手前に置き、何気ない日常をのぞきからくりのような趣向で切り取っています。主人公の滑り台が置かれることで、画面には縦に斜めにいくつもの見えない線が現れ、バランスの妙を生み出しています。抜け目のない構成の巧みさとともに、やわらかいタッチと色調から、作家の晩年の穏やかな心情が垣間見える、味わい深い一点です。

▶ **伊原宇三郎**
(いはら うさぶろう)

1894-1976 年

徳島市生まれ。東京美術学校西洋画科に学び、1925-29 年フランスに留学。帰国後「1930 年協会展」に滞欧作を発表します。東京美術学校で教鞭をとり、帝展、新文展、日展で活躍しました。留学中に西洋の古典やピカソの作風に感化され、堂々とした裸婦像などを制作しました。日本美術家連盟創立に参加した他、日展評議員など要職を歴任。肖像画の名手としても知られます。(T.T)

野末 (のづえ)

制作年 1939年頃
技法・材質 紙本着色
寸法 187.0×217.0 cm

夕焼けの原野で、骨を奪い合う犬など五頭の野犬と、逃げるように空に飛び立つ鳥が表されています。1939（昭和 14）年頃に描かれた作品です。その頃の日本は、日中戦争がはじまり、美術界の内紛というべき帝展改組問題も起こっています。日下には珍しい争いの絵は、時代の動きと響き合うようにして描かれたものなのでしょう。夕焼けの色、犬や葉の輪郭線の色が共鳴する特徴的な表現が、絵の印象を強めています。

▶ **日下八光**
(くさか はっこう)

1899-1996年

現在の徳島県阿南市生まれ。本名は喜一郎。東京美術学校日本画科卒。風景画や花鳥画を描き、帝展や日展など、戦前戦後の日本画壇で活躍。また、東京美術学校、東京藝術大学教授として後進を指導。後半生は、装飾古墳壁画の模写に力を注ぎました。
(Y.M)

少女の顔

制作年 1949年
技法・材質 油彩 キャンバス
寸法 53.0×45.0 cm

自由な曲線と直線で区切られたパズルのような造形ですが、ほほのライン、お下げの髪や丸い襟のような形を見つけることもできます。大らかに行き交う線にそれらは組み込まれ、赤、青、黄のステンドグラスのようです。快活さや可憐さなど多彩なイメージを感じ取ることができるのではないのでしょうか。作家は物の形を分割、再構成するキュビズムの描き方や、より抽象的な表現など様々な造形を探求しました。この一枚の絵にもそうした試みが盛り込まれているように見えます。

▶ **瑛九**
(えいきゅう)

1911-60年

宮崎県生まれ。本名は杉田秀夫。14歳で上京し美術学校に入学、美術雑誌に投稿するなど早熟な才能を発揮し、前衛的な美術動向に関わっていきます。油絵のほか、印画紙を用いたフォト・デッサン（フォトグラム）やリトグラフなど、色々な分野に手を広げました。豊かな色彩の抽象絵画で知られます。作家名は玉の光という意味の瑛の字を使って友人たちと考えたそうです。
(T.T)

阿南の海

制作年 1927年
技法・材質 絹本着色
寸法 165.0×175.0 cm

画家の故郷に近い、北の脇海岸（徳島県阿南市）を表した作品です。桜なのでしょうか、ピンク色の花が咲く集落から、松林の向こうの入江、そして遠くの山々までを、繊細な色使いで俯瞰的に表しています。細かく見ると、中庭で干物をつくる人や海に浮かぶ帆をつけた小舟などが見つかり、のどかな生活感も感じられます。遠くの山を見る視点と集落を見下ろす視点の違いなど、異なる視点が組み合わされているところも興味深い点でしょう。

▶ **日下八光**
(くさか はっこう)

1899-1996年

現在の徳島県阿南市生まれ。本名は喜一郎。東京美術学校日本画科卒。風景画や花鳥画を描き、帝展や日展など、戦前戦後の日本画壇で活躍。また、東京美術学校、東京藝術大学教授として後進を指導。後半生は、装飾古墳壁画の模写に力を注ぎました。
(Y.M)

**版画集〈7点組木版画集 戦争〉
6. 母親たち**

制作年 1922-23年
技法・材質 木版 紙
寸法 34.2×40.2 cm

不安そうな表情の人々が互いに肩を抱き合って集まっています。女性たちのようです。大人の腰のあたりからは二人の子どもが外をうかがっています。第一次世界大戦をテーマにした7点組の木版画集の1点です。木版画の特徴を活かした黒い面の表現が心をとらえます。黒い岩のように集まった人々の姿から、戦争へのどのような思いが伝わってくるのでしょうか。作家のホルヴィッツもまた、この時の戦争で息子を亡くした母親の一人でした。

▶ **ケーテ・ホルヴィッツ**

1867-1945年

ケーテ・ホルヴィッツ（ドイツ生まれ）は、1880年代にマックス・クリンガーの影響を受けて版画に取り組みます。1891年からは医師の夫とともに北ベルリンの労働者街（S.T.）に住み、表現主義的な作風を受け継ぎながら、弱い立場の人々を、共感を持って描き出しました。1920-40年代当時、女性作家として高い評価を受けた先駆者の一人です。
(S.T)

発行
徳島県立近代美術館

発行日
令和2年3月 「アートカード1」(鑑賞シート no.17)
令和3年3月 「アートカード2」(鑑賞シート no.18)
令和3年10月27日 「アートカード活用の手引き」
令和8年3月31日 「アートカード1 改訂版(8枚組)」(鑑賞シート no.17 改訂版)
令和8年3月31日 「アートカード活用の手引き 改訂版」

●「アートカード」(鑑賞シート no.17、no.18) の作成

鑑賞教育推進プロジェクト

* 所属等は令和3年3月現在

山田芳明(鳴門教育大学教授)
三木健司(板野町立板野中学校教頭)
岩佐宣之(徳島県立総合教育センター指導主事)
福本恵(徳島県教育委員会指導主事)
脇本正久(吉野川市立川島小学校指導教諭)
岡田三千代、川真田心(鳴門教育大学附属小学校教諭)
齋藤友紀子(徳島市加茂名小学校教諭)
井上三月(徳島市立加茂南小学校教諭)
植田仁美(北島町立北島小学校教諭)
門田歩記(小松島市立和田島小学校教諭)
武知綾子(石井町立高川原小学校教諭)
坂元皐陽(徳島市立佐古小学校教諭)
小浜かおり(阿南市立阿南中学校指導教諭)
井上奈美(徳島県立脇町高等学校教諭・穴吹高等学校教諭)
武田亜希子(徳島県立徳島聴覚支援学校教諭)
徳島県立近代美術館 亀井幸子(係長)、竹内利夫(上席学芸員)、友井伸一(上席学芸員)、森芳功(主席)

●「アートカード活用の手引き」作成

[執筆]

あったらいいな!アートカード / 脇本正久	1
こんな力がつきます / 脇本正久	2
期待する子どもの活動例 / 脇本正久	3
徳島県立近代美術館のアートカード / 亀井幸子	4
デジタルコンテンツ / 徳島県立近代美術館	5
アートカード活用の可能性 / 岩佐宣之	6
「アートカードであそぼう!」活用例 / 小浜かおり	8,10,11,12,16,17
「アートカードであそぼう!」活用例 / 井上奈美	9,14,18
「アートカードであそぼう!」活用例 / 亀井幸子	13
実践報告 / 井上奈美	19,20,21
実践報告 / 門田歩記	22
アートカード1(鑑賞シート no.17) 作品と作者について*	23
アートカード2(鑑賞シート no.18) 作品と作者について*	25

* 執筆者(徳島県立近代美術館学芸員)はイニシャルで示しました。

友井伸一(S.T.)、竹内利夫(T.T.)、森芳功(Y.M.)、宮崎晴子(H.M.)、三宅翔士(S.M.)

[レイアウト]

横田勝典(徳島県立近代美術館)

●協力

一原正明
伊原乙彰
大久保英治
大野栄子
河井清子
日下祐三