

図工でも使える 学級でも使える 鑑賞ガイド—アートゲーム編—

表紙・裏表紙に使用した国吉康雄作品：『ピクニック』『カーテンを引く子供』(部分)『スージー』『鯉のぼり』『通りの向こう側』
裏表紙及び見出しに使用した作品：『国吉康雄を描いた似顔絵』(作者不詳 27.0×21.8cm 福武コレクション)

企画 岡山県立美術館国吉康雄教材開発研究会

執筆・編集

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 梶元 修子 (岡山市立津島小学校教諭) | 平田 朝一 (瀬戸内市立邑久中学校教諭) |
| 林 紀子 (岡山市立富山小学校教諭) | 森 弥生 (岡山市立岡北中学校教諭) |
| 福島 雅志 (岡山市立旭東小学校教諭) | 赤木里香子 (岡山大学教育学部助教授) |
| 藤井 愛子 (瀬戸内市立邑久小学校教諭) | 山口 健二 (岡山大学教育学部助教授) |
| 山崎 博之 (岡山市立太伯小学校教諭) | 福本 謹一 (兵庫教育大学連合大学院教授) |
| 渡部 健治 (岡山市立財田小学校教諭) | 古川 文子 (夢二郷土美術館学芸員) |
| 岡本 裕子 (岡山市立妹尾中学校教諭) | 廣畑 浩 (岡山県立美術館学芸課主幹) |
| 武本 賢治 (岡山市立福南中学校教諭) | |

助成 財団法人福武文化振興財団

発行 2007年3月

岡山県立美術館国吉康雄教材開発研究会

〒700-0814 岡山市天神町8-48

TEL086-225-4800 FAX086-224-0648

URL <http://www.pref.okayama.jp/seikatsu/kenbi/index.html>

岡山県立美術館国吉康雄教材開発研究会



図工でも使える 学級でも使える 鑑賞ガイド—アートゲーム編—

40枚の絵札セット付き!

絵札の裏面は、国吉パズル!!

(表紙と裏表紙にある5つの作品ができるよ。)



鑑賞ガイド—アートゲーム編—

図工でも使える 学級でも使える

岡山県立美術館国吉康雄教材開発研究会

ごあいさつ

P r e f a c e

岡山県立美術館では、昨年度に引き続き、本年度も(財)福武文化振興財団の助成を受け、「岡山県立美術館国吉康雄教材開発研究会」を組織いたしました。今年度は、これまでの研究会員に加えて、新たに小学校の先生方にも加わっていただき、小学校向けの授業案を盛り込んだ鑑賞ガイドを作成いたしました。

国吉康雄(1889-1953)は、岡山市に生まれ若くして米国に渡り、激動の時代を乗り越えつつ同地で活躍した画家で、岡山が世界に誇り得る貴重な人材です。当館では、2003年4月から、国吉康雄に関する世界最大のコレクションである〈福武コレクション〉の寄託を受け、2006年3月-5月の特別展「国吉康雄展」での展示を始めとし、常設展においても継続して紹介に努めてまいりました。

この鑑賞ガイドでは、国吉康雄作品による絵札を作成し、絵札を使ったアートゲームやゲーム的な要素を取り入れた授業案を提案しています。子どもたちが楽しく遊びながら作品と接していく中で、作品を自分自身の目でしっかり見、見たことをもとに考え、考えたことを言葉にして、作品や他とのコミュニケーションを図っていく内容になっています。図工の時間や学活等、学校生活の様々な場面でご活用いただければ幸いです。

この鑑賞ガイドが、多くの子どもたちにとって、美術がより身近な存在となり、国吉康雄の作品に親しむきっかけとなりますことを祈念しますとともに、この鑑賞ガイドの作成にあたり助成を賜りました(財)福武文化振興財団、ならびに当研究会の先生方の並々ならぬご努力に対して深く感謝申し上げます。

2007年3月

岡山県立美術館国吉康雄教材開発研究会 会長
(岡山県立美術館 館長)

鍵 岡 正 謹

目 次

C o n t e n t s

ごあいさつ

目 次 1

国吉康雄プロフィール 2

鑑賞ガイド-アートゲーム編-について 3

STEP1 はじめてのアートゲーム ゲームに慣れる 絵に興味をもつ	STEP2 ゲームの難易度アップ 絵をじっくり見る “楽しむ”から“学ぶ”へ	STEP3 “遊び”では物足りない 絵から思考する 自分の思いを伝える
〈見つけたことを言葉にしよう〉 カルタ遊びをしよう P6	〈友達にわかるように、言葉にしよう!〉 国吉カルタ P8	〈友達をうならせる読み札を作ろう〉 国吉歌留多 P12・13
〈なかよしの絵を見つけよう〉 七並べみたいに遊ぼう! (マッチングゲーム) P6	〈いろいろな見方を見つけよう〉 ポーカージャン P9	〈自分なりの絵の見方を見つけよう〉 テーマ展をひらこう! P14・15
〈楽しくそっくりになろう〉 なりきりチャンピオン P7	〈よく見てまねをしよう〉 ジェスチャーゲーム P10	〈想像して演じよう〉 国吉劇場 P16・17
〈絵を見くらべよう〉 パズルで遊ぼう! P7	〈色を混ぜて、お気に入りの色をつくろう!〉 クニちゃん色・自分色 P11	〈絵の見方を深めよう!〉 国吉の不思議を探ろう! P18・19

クニちゃん座談会 20

絵札一覧(読み札例付) 22

県美の様々なご利用方法 24

観覧料減免申請書・団体(小中学校等)観覧連絡票



国吉康雄 (くによし・やすお) Profile

明治22年(1889)~昭和28年(1953)

国吉康雄は、米国で活躍した日本人画家です。主に油彩画を描きましたが、リトグラフなどの版画や、写真も手がけました。

国吉は現在の岡山市に生まれました。まだ20歳にもならぬ若い頃に渡米し、様々な職業に就く傍ら、やがて美術に興味をもつようになります。そしていくつかの美術学校に学び、1920年代から活発に作品を発表しはじめました。この頃は平面的で幻想的な空間のなかに、素朴な表情の人物や動物を描いていましたが、やがてより写実的な作風に変わり、翳りある表情を見せる女性や、叙情的な風景を描きました。国吉は1度だけ日本に帰国していますが、その後は米国で活動することを決意し、2度と日本に戻ることはありませんでした。そして、太平洋戦争という困難な時代を挟みながらも、その前後を通じて、国吉は米国を代表する画家として高い評価を得ました。

現在国吉の作品は、日米両国の美術館で見ることができます。岡山県立美術館では、4点の油彩画をはじめとする作品を所蔵していますが、2003年4月より、岡山市在住の福武總一郎氏から、絵画・版画・写真および関連資料あわせて570点からなる「福武コレクション」の寄託を受けることになりました。これらの作品および関連資料は、当館の所蔵品とともに常設展示室で順次紹介しており、他館には見られない特色となっています。

国吉康雄について調べたい方は

HP

岡山県立美術館のホームページ (<http://www.pref.okayama.jp/seikatsu/kenbi/index.html>) に、国吉康雄のあらましと年譜を、画像とともに掲載しています。ご参照ください。

当館HP → 学校関係の皆様へ、美術鑑賞ガイド → 国吉康雄のあらましと年譜 (<http://www.pref.okayama.jp/seikatsu/kenbi/kniyoshi-top.html>)

図録・本

次の図録や小冊子にも、作品図版や解説が掲載されています。県立美術館にて、お買い求めいただけます。

- 国吉康雄展 (2006年3月10日発行：1冊2,000円)
- 開館記念展 岡山の絵画500年(雪舟から国吉まで) (1988年3月18日発行：1冊2,000円)
- 収蔵作品撰2005 (平成17年9月30日発行：1冊2,000円)
- 中高生のための『岡山の美術』入門 (平成18年3月20日発行：1冊500円)

鑑賞ガイド-アートゲーム編-について



このガイドにこめた思い

岡山県立美術館で見ることができる国吉康雄のコレクションは日本でもっとも充実していると言ってもいいのですが、悲しいことに、それはあまり知られていません。国吉康雄という名前すら聞いたことがない先生も少なくありません。日本人でありながら国際的な評価を受けている画家は多くありません。国吉はその数少ない1人ですが、実は岡山県出身なのです。岡山の子どもたちに国吉作品にもっと親しんでもらいたい。これが、このガイドに私たちがこめた第一の思いです。

もうひとつの思いは、岡山県立美術館をもっと身近に感じて欲しいということです。図画工作科の学習指導要領にも「児童や学校の実態に応じて、地域の美術館などを利用すること」とあります。美術館は敷居が高いと思われがちですが、“県美”ではそうした思い込みを解消してもらうための活動をずっと続けてきています。教育普及活動と私たちは呼んでいますが、このガイドはそうした教育普及活動の一環として作成したものです。

このガイドで何ができるの？

このガイドでは、40枚の国吉作品の絵札を付録にしました。また、絵札を裏がえしてうまく並べれば、大きな絵が5枚できます。これは国吉パズルとしても遊んでもらえる仕掛けです。

この絵札で国吉の画業をざっと見渡せるようになっています。絵の好きな子どもなら、それをながめるだけでもわくわくしてもらえらると思います。しかし、そうでない子どももたくさんいるでしょう。そうした子どもには、絵を見てもらう工夫をしなければいけません。このガイドには、遊びながら子どもが絵に集中していけるような、“アートゲーム”を取り入れた授業アイデアを集めてみました。さっそく明日の授業に使ってみてください。

図画工作科における鑑賞

「表現」とともに「鑑賞」は、図画工作科の全学年にわたる教育内容です。ここでもう1度、学習指導要領を見てみましょう。「鑑賞」の対象と示されているのは、「自分たちの作品」(1~6年)、「親しみのある美術作品」(3~4年)、「我が国や諸外国の親しみのある美術(作品)」(5~6年)です。つまり国吉作品は、5年生になるまで、拡大解釈してもせいぜい3年生になるまでは鑑賞しなくてよいということになります。

しかし私たちがこのガイド作成で意を砕いたのは国吉作品を見てもらうこと以上に、国吉作品に親しむ方法をどう伝えるかでした。収録した授業案は国吉の名前を知らなくても楽しめるものばかりです。子どもを作品に引きこむコツがつかめれば、どんな作品にも応用がきくはず。子どもの作品をゲームにした授業を工夫することもおもしろいでしょう。

「見ることに関心を持ち、その楽しさを味わう」(1~2年)、「よさや美しさに関心をもって見る」「感覚などを高める」(3~4年)、「進んで鑑賞し……よさや美しさなどを感じ取り、感性を高めるとともに、それらを大切に作る」(5~6年)。こうした“見る力”も“つくる力”と同様、先生方の指導が適切でなければ十分に身につけません。このガイドをぜひ活用してみてください。

このガイドの構成

このガイドにはアートゲームを取り入れた12の授業案を収録してあります。まずは一覧表をざっとながめてください。横に3つ、縦に4つ授業案が並んでいます。横に並べたのは絵札の使い方がよく似ているもの、活動内容に系統性があるものです。STEP1、STEP2、STEP3は授業の難易度の大きな目安です。

絵札でカルタ

絵の内容・印象を言葉で書いたもの（読み札）を手がかりに、読み札になった絵をあてるアートゲームは人気があります。「絵札でカルタ」ではそれを応用した授業案を集めました。この活動では、カルタ遊びだけで終わるより、読み札を作った子どもたちは絵をじっくり見ます。22・23ページには、読み札例を載せてあります。低学年では手のこんだ読み札だと反応が悪いですし、逆に高学年になれば単純な読み札では満足できません。どのレベルの読み札を指導するか、クラスの実情に応じて工夫してみてください。

絵札をそろえよう

「絵札をそろえよう」の3つは絵の共通点を探すことから始まる授業です。色あいが同じ、タッチが同じ、モチーフが同じ……。"共通点"といっても様々です。一見して印象が異なる絵でも、子どもたちはじっくり見くらべて思わぬ共通点を見つけてくれますよ。

	STEP1 はじめてのアートゲーム ゲームに慣れる 絵に興味をもつ	STEP2 ゲームの難易度アップ 絵をじっくり見る "楽しむ"から"学ぶ"へ	STEP3 "遊び"では物足りない 絵から思考する 自分の思いを伝える
絵札でカルタ	<p>〈見つけたことを言葉にしよう〉 カルタ遊びをしよう P6</p> <p>カルタ遊びをして、ごく簡単な読み札を作ってみます。</p> <p>描かれているものを書き並べるだけでSTEP1はOK。</p>	<p>〈友達にわかるように、言葉にしよう!〉 国吉カルタ P8</p> <p>各自で読み札を作りカルタ遊びをします。最後に読み札コンテストをします。</p> <p>自分とは違う視点の読み札にももしろいものを見つけられるでしょうか。</p>	<p>〈友達をうならせる読み札を作ろう〉 国吉歌留多 P12・13</p> <p>おもしろい読み札とはどんなもの? そのヒミツをグループで考えて、読み札づくりの工夫を進めます。</p> <p>思わぬほどと言われるような、手のこんだ読み札を作れるでしょうか。</p>
絵札をそろえよう	<p>〈なかよしの絵を見つけよう〉 七並べみたい遊ぼう!(マッチングゲーム) P6</p> <p>共通点を見つけた絵札同士を並べてグループで遊びます。</p> <p>見つけた共通点を友達に説明できたかな?</p>	<p>〈いろいろな見方を見つけよう〉 ポーカーゲーム P9</p> <p>ランダムに配られた5枚の絵札に共通点を見つけるゲームです。ポーカーの要領で、共通する絵札が多いほど高得点です。</p> <p>すぐにわかる共通点だけ探していたのでは高得点は狙えないよ。</p>	<p>〈自分なりの絵の見方を見つけよう〉 テーマ展をひらこう! P14・15</p> <p>自分のこだわりの共通点を何枚かの絵札から見つけて、その共通点をうまく伝えるテーマを考え、発表します。</p> <p>じっくり絵を見てじっくりテーマを練らないと、友達にこだわりが伝わらないよ。</p>
絵札から飛び出そう	<p>〈楽しくそっくりになろう〉 なりきりチャンピオン P7</p> <p>グループで一斉に絵のモデルと同じポーズをとります。</p> <p>友達同士、絵とポーズを見くらべます。「そっくり」と納得してもらえればチャンピオンです。</p>	<p>〈よく見てまねをしよう〉 ジェスチャーゲーム P10</p> <p>グループで1つの絵を再現します。まわりの状況やモデルの心情まで読み取って、生き生きとした"人間絵画"をつくりまします。</p> <p>最後には、演者は自分たちのジェスチャーを解説します。よく相談しておかないと、うまく説明できないよ。</p>	<p>〈想像して演じよう〉 国吉劇場 P16・17</p> <p>グループで、1枚の絵の前後の場面を想像して台本を作り、短いドラマを演じます。</p> <p>描かれたモチーフや人物をよく見ないと、おもしろい台本も演技もできないよ。</p>
絵札をじっくり見よう	<p>〈絵を見くらべよう〉 パズルで遊ぼう! P7</p> <p>グループで5種類のパズルを同時に組み立てていきます。</p> <p>よく見ると、5枚の絵それぞれが、違う特徴を持っているね。</p>	<p>〈色を混ぜて、お気に入りの色をつくろう!〉 クニちゃん色・自分色 P11</p> <p>「通りの向こう側」の色づかいのおもしろさに気づいた子どもたちが、絵の具を混ぜて「自分色」をつくりまします。</p> <p>みんながつくった「自分色」を並べ替えたり、系統づけたりしながら、色づかいのおもしろさのヒミツを探そう。</p>	<p>〈絵の見方を深めよう!〉 国吉の不思議を探ろう! P18・19</p> <p>グループで1枚の絵をじっくり見て、「なぜ」をいくつも探し出し、見つけた「なぜ」をクラスで発表します。「なぜ」を解く手がかりがないか、みんなで絵を見て考えます。</p> <p>友達にも作品の「不思議」に気づかせてあげましょう。</p>

絵札から飛び出そう

「絵札から飛び出そう」は、身体表現を通じて、作品から受けた印象を広げていくのが授業のねらいです。子どもたちがのびのびと動ける広いスペースが欲しいところです。この活動では子どもたちは演じることに没頭しがちです。演技をどう見るかもしっかり指導して、演じる側と見る側の一体感を高めるよう留意してください。

絵札をじっくり見よう

「絵札をじっくり見よう」に集めたのは、作品をじっくり見るという基本に立ち返った指導案です。「パズル遊び」、「混色遊び」、「謎かけ」と授業の仕かけは異なりますが、ひとつひとつの作品のよさをじっくり確認していくことが最大のねらいです。

STEP1

STEP1には、作品鑑賞という経験のない子どもを想定した授業案を集めています。まずは絵にひきつけることが大切で、興味・関心を高めること自体が授業のめあてです。簡単なルールのゲームですが、低学年だと、まるまる1校時(45分)の授業を使うつもりでいた方がいいかもしれません。高学年だと、ルールが単純な分、ゲームとして興に乗り切れないかもしれません。そんなときは手短かに切りあげて、STEP1のゲームをいくつか組み合わせるとか、他の課題の導入に利用するとかしてみてください。

STEP2

STEP2はゲームが複雑になり、しかも興味・関心以外の授業めあてもつけ加わっていきます。その分、低学年には取りつきにくいかもしれません。ですが、STEP1の授業を通じてアートゲームに慣れた子どもたちなら、なんとか追いつけるでしょう。高学年で取りあげる場合でも、ぜひ2校時続き(90分)の授業で試してみてください。1校時だと、学習活動をいくつか省かないと絵をじっくり見る時間を確保するのが難しくなります。

STEP3

STEP3は高学年、しかもアートゲームに慣れた子どもたちを前提とする授業です。収録した授業案は2校時(90分)用のものですが、先生がたの工夫次第でいくらでもふくらませることができます。いずれの場合も授業の成否は、子どもたちが自分の感想や意見をきちんとまとめたとうえで、ほかの子ども意見をしっかり受けとめ、鑑賞体験を共有・深化できるかどうかにかかっています。先生がたもその部分に集中した働きかけをしてください。

このガイドでできなかったこと

このガイドで、言葉を十分に尽くせなかったことがいくつかあります。まず何より、多くの美術館でコレクションを活かしたアートゲームが開発され、子どもたちに提供されていることです。1度《アートゲーム美術館》でWebを検索してみてください。岡山県立美術館でも事前に連絡をいただければ、アートゲームを用意してお待ちします。1度、子どもたちと「県美」にいらっやいませんか?

ふたつ目は、国吉康雄という画家について多くを伝えることができなかったことです。国吉は岡山県出身ですから郷土学習の題材にもなりえます。それに、時代に翻弄され、波乱に富んだ国吉の人生は、それ自体が歴史の教材ともいえるものです。

もうひとつは、中学校美術科と図画工作科の接続性についてです。このガイドは、昨年発行された中学生向けの『美術鑑賞ガイド』を受けて編集されましたが、執筆スタッフとして今回も中学校美術教諭が関わりました。小中の接続性への配慮からそうしたのですが、言葉は尽くせていません。その思いをどうか巻末の「座談会」からくみ取ってください。

最後に、アートゲームは鑑賞の領域に閉じたものではありません。指導案ではアートゲームを表現学習に接続させた例も収録しましたが、その大きな可能性を言い尽くせてはいません。「見る力」と「つくる力」は相補的に指導されると、それぞれがさらに深化します。見る楽しみを知った子どもたちは作品制作にも幅が出てくるものです。

見つけたことを言葉にしよう

カルタ遊びをしよう

カルタ遊びをしたり読み札を作ったりすることを通して、絵に興味をもち、描かれているものをよく見ることができる。

- 1 グループで絵札をカルタのように並べる。教師が読み札 (P 22・23 参照) を読み上げ、ふさわしい絵札を取る。



- 2 読み札の作り方を確認する。
自分が作る読み札を選ぶ。

- 3 読み札を作る。



- 4 作った読み札を使って、グループでカルタ遊びをする。

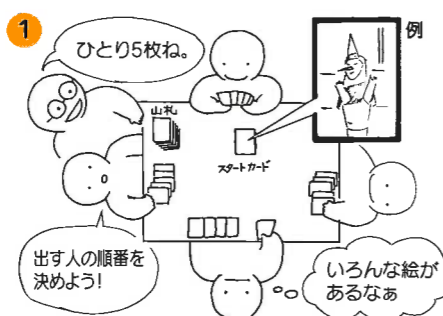


なかよしの絵を見つけよう

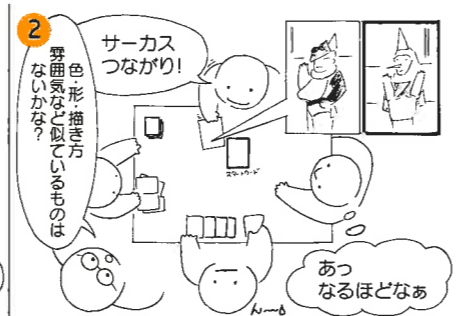
七並べみたいに遊ぼう! (マッチングゲーム)

作品同士の共通点を見つけることを楽しんだり、気づいたことや感じたことを話したりすることができる。

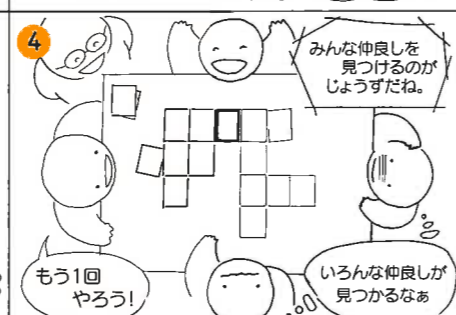
- 1 1人5枚ずつ手札をとる。
残りの絵札の山 (山札) から1枚を取り、絵を見せて中央に置く (スタートカード)。出す人の順番を決める。



- 2 1番になった人は、スタートカードとの共通点を説明しながら、自分の手札を1枚出し、スタートカードの隣に置く。



- 3 2番目の人が、置いてある絵札のどれか1枚との共通点を説明しながら、手札を1枚出し隣に置く。同じ要領で順番に続けていく。
共通点が見つからない時は、山札から1枚取る。



- 4 全員が手札を出し終わったら、ゲーム終了!
繰り返し何度も遊ぶとよいでしょう。

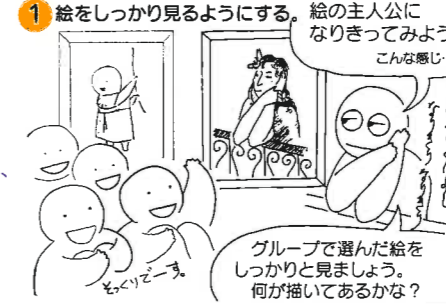
●グループ同士で終わる早さを競い合わせたり、1度使った共通点は2度は使えないなどのルールを追加したりしてもよいでしょう。

楽しくそっくりになろう

なりきりチャンピオン

作品に描かれている人物のポーズをまねすることで、作品を楽しみながらしっかりと見ることができる。

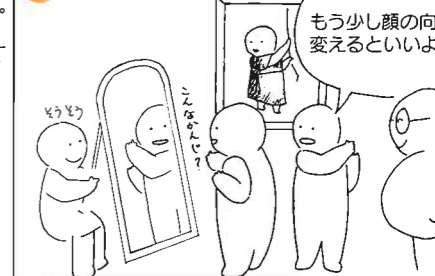
- 1 絵をじっくり見る。



- 2 友達と教え合いながら練習をする。

●自分のポーズを確認できるように、鏡のある場を設定する。

- 2 鏡などのある場所で練習をする。



- 3 グループ全員が、主人公になりきる。

●作品を掲示し、見くらべることができるようにする。



- 4 がんばったことを発表し、もう1度まねをすることで、見方を深めるようにする。

- 4 がんばったことを発表する。



絵を見くらべよう

パズルで遊ぼう!

作品同士の描き方のちがいに気づきながら、パズルを組み立てることができる。

- 1 めあての確認をする。



- 2 パズルを組み立てる。

5種類「ピクニック」「スージー」「カーテンを引く子供」「鯉のぼり」「通りの向こう側」を混ぜた状態からスタート。



- 3 絵を見くらべ、全員で意見交換をする。

●意見は必要に応じて板書する。



- 4 活動を振り返り、感想を発表する。

●国吉の作品に興味をもって、楽しい雰囲気で終わるようにする。



学習のツボ 授業を進める上で、押さえておきたいポイントです→

友達にわかるように、言葉にしよう!

国吉カルタ

描かれているものや色づかい、画面構成などを言葉にすることで、絵の特徴に目を向け、絵の見方を広げることができる。

自分とは違う見方や感じ方があることを受けとめ、一緒にカルタを楽しんだり絵について話し合ったりすることができる。

学習活動① カルタ遊びをしてみる。

P6、STEP 1「カルタ遊びをしよう」を参照。

- 「やったー。正解だ。」
- 「黒いカーテンでわかったよ。」
- 「もっとしてみたい。」

学習活動② 同じ絵を見て、読み札を各自で作ってみる。

学習活動①で使った絵札の中から「鯉のぼり」を出し、よく見る。

絵を見て思いついた読み札を発表させ、いろいろな観点があることに気づかせる。

板書をし、読み札の作り方を確認する。

- 「鯉のぼりを持っている人がいるな。」
- 「舌を出しているぞ。」

描かれているものだけでなく、色づかいや画面構成などにも目を向けさせる。
見た人によって、さまざまな読み札ができることを確かめる。



「鯉のぼり」1950 福武コレクション

学習活動③ グループに分かれて、1人3枚ずつ読み札を作る。

- 「この絵札は難しそうだな。」
- 「どこから作ろうかな。」
- 「1人3枚ずつ作る。」

あまり考えこまず直感的に作っていくことをすすめる。

早くできた子どもはどんどん作らせる。

あとで読み札コンテストをしようね。」

学習活動④ 作った読み札を使って、カルタ遊びをする。

- 「その絵だったの? どうして?」
- 「なるほど、よく見て考えているな。」

絵をあてることよりも、絵の見方を深めることを大切にしたい。
どこを見てその絵札を取ったかを、確認していくようにする。

「どの読み札が気に入ったかな?」

学習活動⑤ 読み札コンテストをする。

- 手をあげて、気に入った読み札を発表する。

「読み札を作った人、読んでみてください。」

「考えもつかなかったけど、聞いたらすぐ取れた。」

「読み札を聞いて、よく見たらわかった。」

お気に入りの読み札について、感想や理由を書く。

「思いもしない読み札でおもしろかった。」

「読み札を聞いて、この絵が好きになった。」

どこがよかったか、気に入った点をよく聞いてあげる。

絵札を示すようにする。



いろいろな見方を見つけよう

ポーカーゲーム

いろいろな描き方に気づき、絵を見る視点を広げることができる。(色、形、雰囲気など)

仲間分けの理由を話すことができる。

学習活動① 絵の仲間分けの仕方を知る。

黒板に4~5枚の絵を掲示する。

どんな仲間に分けられるかクラス全員で考えるようにする。

- 「動物、サーカス、色が無い、悲しい……なるほど! そんな感じに分ければいいの?」

描かれているもの、色、形、雰囲気などで絵を仲間分けできることに気づかせる。

学習活動② ポーカーゲームのルールを知る。

- 山札から絵札を1人5枚とる。

- 5枚の絵札を仲間分けする。
(ワンペア、ツーペア…)

絵札を交換するルールを設定してもよい。

- 仲間分けが決まったら絵札を見せ合い得点を確認する。

(例: 2枚で1点、3枚で2点、4枚で3点、5枚で4点など)

仲間分けや得点を記録するワークシートを用意する。

ワークシート例

	1回戦		2回戦		合計
Aさん	サーカスが3枚 2点	かなしいが2枚 1点	自然が4枚 3点		6点
Bくん	子どもが3枚 2点		赤が2枚 1点	動物が2枚 1点	4点
Cさん	サーカスが2枚 1点	牛が2枚 1点	赤ちゃんが2枚 1点		3点
Dくん	女の子が3枚 2点		寒い 1点	おいしい 1点	4点

学習活動③ グループでポーカーゲームをする。

- 「あっ、楽しそうな絵の仲間だ。」
- 「ちがうよ、遊んでいる仲間だよ。」

友達の仲間分けの仕方が納得できない時こそ、なぜそう見えたのか理由を確認するようにする。

学習活動④ お気に入りの仲間について話し合う。

なるほどな、よく考えたなと思う仲間分けを選び、理由もあわせて発表するようにする。

「赤色、水色、黄色など鮮やかな色が使っているカラフルな仲間です。」

「背景に山や木が描かれています。自然の仲間です。」

「灰色の部分が多いし、表情もかなしい感じがします。かなしい雰囲気の仲間です。」

子どもが考えた仲間分けを色、形、雰囲気など視点ごとに板書する。

学習活動⑤ いろいろな仲間分けの視点が合ったことを確認する。

「色、形、雰囲気などで絵を仲間分けすることができましたね。」

「同じ2枚の絵でも、違った見方をすることもできましたね。」



よく見てまねをしよう

ジェスチャーゲーム

作品に描かれたものやまわりの状況を想像し、楽しんで表現することができる。

ジェスチャーをしたり見たりすることを通して、作品のおもしろさに気づくことができる。

学習活動① ジェスチャーゲームのルールを知る。

- ① 4～5人のグループを作る。
- ② 問題にする作品を1点決める。
(裏返した絵札から1枚ずつ引く。)
- ③ グループで話し合い、誰が何のポーズをとるか決める。
描かれているもの。 まわりの状況も想像する。(物を使って表現してもよい。)
- ④ グループで話し合い、作品を当てる。その作品に決めた理由も発表する。

①～④のルールを書いたものを掲示し、いつでも確認できるようにしておく。

クラスの実態に合わせて、絵札を先生が選んでおいてもよい。

学習活動② 作品をよく見て、どのようにジェスチャーするかを話し合う。



『野性の馬』
1921 福武コレクション

例：『野性の馬』

- 「私は、この馬のまねをするよ。うれしそうに表情にしないといけないな。」
- 「僕は、この馬にしよう。体の動きはこれでいいかな。」
- 「みんなで合わせてみよう。この馬は遠くにいるからこのへんでまねをしよう。」

友達の考えを聞き合うことで、いろいろな見方があることに気づくようにする。

常に作品に戻って話し合いができるように、作品を身近に置くようにする。

立ち位置などを紙に書いて、グループ全員で確認させてもよい。

学習活動③ ジェスチャーを見て、グループで相談してどの作品かをあてる。

全部の絵が見られるようにしておく。

- 「あの格好は、動物かな？」
- 「あの馬の格好に似ているよ。」
- 「〇〇くんの表情は、あの馬をまねしているんじゃないかな？」
- 「〇〇さんがうしろの方にいるのは、あの白馬をまねしているんじゃないかな？」
- 「ぼくたちのグループは、『野性の馬』だと思います。
理由は、…絵のこの部分からそう思います。」

あてることだけが目的にならないように、作品のどの部分からそう考えたのか、必ずその理由を言わせるようにする。

学習活動④ どの絵だったのかと、なぜそのように演じたのかを発表する。

- 「この馬の目をよく見てください。とてもうれしそうに目をしていると思いませんか。」
- 「この絵のまわりには、もっとたくさんの馬が駆けまわっていると思いました。草原が続いているからです。」
- 作品を見ながら説明することで、作品の見方を深められるようにする。

色を混ぜて、お気に入りの色をつくろう!

クニちゃん色・自分色

準備物

教師：絵札セット (パズル面を使用)
名刺大の色ぬり用カード
子ども：絵の具セット

混色して色づくことに興味をもつことができる。

つくった色からイメージを広げることができる。

作品のから豊かなイメージを感じとることができる。

学習活動① グループで友達と相談しながら、国吉パズルを完成する。

絵札に描かれている形や色を見くらべるように声をかける。

- 「色の雰囲気が違うよ。」
- 「この色とこの形が繋がったよ。」



『通りの向こう側』1951 福武コレクション

学習活動② 「通りの向こう側」の絵の色をよく見る。

絵の具の色と、どう違うかくらべるようにする。

- 「この絵の色は絵の具の色を混ぜているよ。」

「通りの向こう側」の色を「クニちゃん色」と名づけ、印象づける。
「では、みんなも〇〇ちゃん色をつくってみよう。」

学習活動③ 絵の具を2色混色し、お気に入りの自分色をつくり、カードにぬる。

カード1枚に1色とする。

- 「夕日の色みたい。」
- 「きらきらの宝石色できた。」
- 「クリームソーダ色だよ。」

一人一人の色をしっかりほめる。「〇〇ちゃん色、すてきだね。」
自分色の色にふさわしい題名をつけることで、自分や友達の色に対して親しみがちやすくなる。

学習活動④ みんなの自分色カードを並べてみる。

裏に板磁石をはり、黒板に並べられるようにする。

- 「この色のとなりにどの色を並べようかな。」
- 「横に置こうかな、斜めに置こうかな。」

いろいろな置き方を試させ、配色の違いでイメージが変化することに気づかせることよ。



学習活動⑤ もう1度、「通りの向こう側」を見て、気づいたことを話し合う。

- 「この黄色は、真ん中で目立つよ。」
- 「青は海を表しているようだ。」
- 新しく感じたことやどうしてそう感じたかが言えるよう励ます。



学習活動③で、何色を混ぜたかクイズにしてもいいでしょう。
できたカードを仲間分けしてはるなど、いろいろなはり方を工夫して掲示しておいてもいいでしょう。



友達をうならせる読み札を作ろう

国吉歌留多

絵から感じ取った主題、作者や鑑賞者の思いに触れ、自分なりの解釈をもつことができる。

同じ絵でも違う解釈があることに目を向け、自分とは違う見方や感じ方も受け入れることができる。

学習活動① カルタ遊びをして、読み札による違いに気づく。

学習活動② おもしろい読み札のヒミツを考える。

学習活動③ 絵札を選び、読み札を作る。

学習活動④ 「国吉歌留多」大会をする。

学習活動⑤ まとめをする。

学習活動

教師の働きかけと予想される反応

授業のつぼ

国吉康雄の絵をもとに、オリジナルの読み札を作って「国吉歌留多」大会をしましょう。絵を見て気づいたことや自分なりに感じたことから、読み札を作りますよ。

① カルタ遊びをして、読み札による違いに気づく。

読み札の例を使ってカルタ遊びをする。
教師が読み札を読みあげる。

- 「なかなか難しい読み札があった。」
- 「簡単すぎてつまらないものもあった。」
- 「読み札によって、おもしろさが変わる。」

② おもしろい読み札のヒミツを考える。

おもしろかった読み札とその理由を発表する。
おもしろい読み札の作り方を考える。
子どもの意見をもとに、おもしろい読み札のヒミツとしてまとめ、板書していく。

- 他の絵にもあてはまるようなものではない。
- 描いてあることを並べただけではつまらない。
- 描かれているものになりきったり、作者の気持ちになったりするとおもしろい。
- 「なるほど!」とか「わかるわかる!」と、納得してもらえるようなものがよい。

低・中・高学年用の読み札を、あえて混ぜて使う。

関心 学習態度・表情

おもしろくなかった読み札にも着目するとよい。

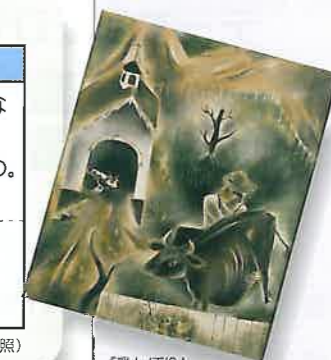
鑑賞 発表内容・着眼点

- おもしろい読み札の根拠的確かさ

低・中・高の読み札の違い（『乳しぼり』の例）

低学年用	中学年用	高学年用
描かれているものを羅列したもの。	描かれているものを文章にしたもの、会話文などはいたもの。 絵の特徴に触れたもの。	七五調、比喩、言葉遊びなどの入ったもの。 自分なりの解釈が入ったもの。
牛がいます。 男の人がいます。 道があります。	おちちが出て、ホカホカゆげが出ているよ。	「ウッッッ」 牛も喜ぶ乳しぼり。

(P22.23 参照)



「乳しぼり」
1921 和歌山県立近代美術館

関心 学習態度・会話

鑑賞 読み札・
会話や発表

- 自分なりの絵の解釈
- 異なる解釈の受け止め

おもしろい読み札のヒミツ

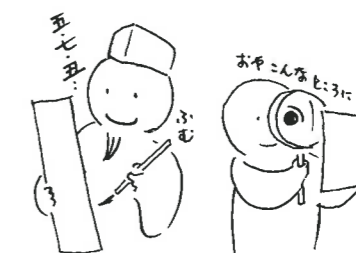
板書例

- こんなところに〇〇が! (よく見る)
- 言い回し (しゃれ、七五調…)
- 「なるほど!」 (意外性と妥当性)

③ 絵札を選び、読み札を作る。

ヒミツを意識しながら考えるようにする。

1人3枚を目安に作る。
早くできた子どもは、
どんどん作ってもよい。



④ 「国吉歌留多」大会をする。

グループでカルタ遊びをする。

迷ったり、疑問に思ったりした時は、お互いの意図や理由を確認させる。

絵札に描かれている内容に返って考えるようにする。

⑤ まとめをする。

グループで、おすすめの読み札を選んで、全体に紹介する。

- 「そんなところに絵の工夫があるとは思わなかった。」
- 「気持ち、想像できておもしろかった。」
- 「しゃれがきいていて、おもしろかった。」
- 「自分には気がつかないような、すごい見方があった。」

いろんな見方や感じ方があることに気づかせたい。

それぞれ工夫のあるおもしろい読み札ができました。おもしろい読み札を作るためにしっかり作品を見ましたね。そこから国吉さんの作品の特徴を探したり、内容を自分なりに想像したりすることができました。いろいろな見方や感じ方があっておもしろかったですね。この「国吉歌留多」大会の後で、もう1度国吉さんの作品を見ると、また違った魅力を発見できることでしょう。

自分なりの絵の見方を見つけよう テーマ展をひらこう!

自分なりの絵の見方を深めることができる。

自分の気に入ったテーマを、友達に伝えるように説明することができる。

学習活動 ① テーマ展をひらくことを知る。

学習活動 ② お気に入りの作品を選びテーマをつける。

学習活動 ③ テーマ設定の理由をまとめる。

学習活動 ④ お互いに鑑賞する。



学習活動

教師の働きかけと予想される反応

授業のつぼ

今日は、自分の気に入った2~3点の絵に共通するテーマを見つけてみんなに紹介するテーマ展をひらきます。まずは、みんなで練習しましょう。これから見せる何枚かの絵に共通することをみんなで探してみよう。

① テーマ展をひらくことを知る。

黒板に掲示された作品を見て、気づいたこと感じたことなどについて話し合う中で2枚の絵に共通するテーマのつけ方について知る。

作品例



「休んでいるサーカスの女」
1931 福武コレクション



「綱渡りの女」
1938 福武コレクション

「2枚の絵を見て何か気がついたことや感じたことがあるかな。」

- 「同じ衣装を着ているから同じ人。」
- 「二人の女性はサーカスの人なのかな。」
- 「椅子に寝そべっているのはなんだか偉い人みたいだな。」
- 「いや疲れているんじゃないかな。」
- 「ライトを浴びて綱渡りをしているのかな。」
- 「かっこいいね。」

「2枚の絵にピッタリのテーマはどんなのがいいだろうね。」

- 「サーカスのスター。」
- 「ベテランのスター。」
- 「はなやかっこのもいいよ。」

関心 学習態度・発表

共感的な態度で子どもの発言を聞き、すべて受容する。

すべての子どもがわかる言葉で言い換えるなどし、話し合いが深まるようにする。

描かれているもの、色、形、雰囲気など絵を仲間分けする視点について確認してもよい。

多様なテーマ設定ができることに気づかせる。

② お気に入りの作品を選びテーマをつける。

絵札からテーマを考えながら作品を1人2~3点程度選ぶ。

その際4~5人のグループになり、自分の考えたテーマを友達同士教えあったり、お互いに相談したりする。

③ テーマ設定の理由をまとめる。

グループでの話し合いを振り返りながら、自分がテーマを考えた理由を用紙に書く。

例

- はじめに気になったのは、同じ女の人がそれぞれの絵で何をしているかでした。じっくり絵を見ていたら休憩時間に舞台を思い出しているみたいに見えてきました。服装からサーカスということが共通していたので、だから私はサーカスのスターにしました。

④ お互いに鑑賞する。

絵札を見せながらテーマ設定の理由を発表する。

関心 学習態度・会話

鑑賞 会話や発表の内容

グループ内で作品の選び方やテーマ設定について意見交換を促す。

鑑賞 着眼点

用紙に書かせることで、自分がテーマを考えた理由を明確にすることができるようにする。

関心 学習態度・発表

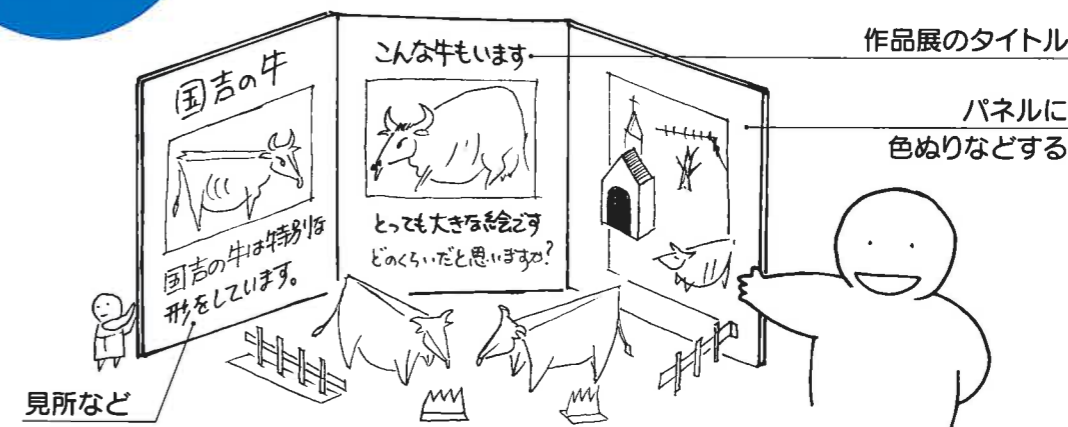
みんなとてもよく考えて、テーマを作りましたね。理由を聞いているとみんなの考えがとてもよく伝わってきました。はじめに感じたことをさらにじっくり考えながら、絵を見ると絵に描かれていないことや絵のつながりも見えてきましたね。

他の絵もじっくり見てみると、絵を見る楽しさが2倍3倍に深まると思いますよ。

こんなことも
できますよ!

展示パネルの作成

● 作品のコピーなど（絵札を使ってもよい）をダンボール紙のパネルにはりつけ、展示パネルを制作し、ミニ美術館をつくってもよい。



パネルに、テーマにあった色ぬりをしたり、額縁をつくったり、制作の方法は無限に広がります。

想像して演じよう

国吉劇場

作品のモチーフをもとに、描かれる前後の出来事やモデルの気持ちを想像し演じることができる。

演じることで、作品の見方を深めることができる。

学習活動 ① 教師の演技を見る。

学習活動 ② グループで話し合い、台本を作る。

学習活動 ③ 演技を見せ合う。

学習活動 ④ ワークシートにまとめる。

学習活動

教師の働きかけと予想される反応

授業のつぼ

今日は、国吉作品をもとに短い劇を演じてもらおうと思います。そうすることで、その作品の世界がもっとよく見えるようになるかもしれません。

① 教師の演技を見る。

演じる作品を掲示し、教師が演じてみせる。

時間やまわりの状況を想像して劇を作るということがイメージできるようにする。

② グループで話し合い、台本を作る。

4～5人のグループを作り、演じたい絵を1点決める。

演じたい作品をもとにグループを決めてもよい。



『休んでいるサーカスの女』
1931 福武コレクション

絵を見て、表情やしぐさからモデルの気持ちを想像する。

描かれていない人物なども創作してよい。

1人だけの意見で決めるのではなく全員が意見を出し、友達の見解を参考にしながら考えていくようにする。

絵をしっかり見る時間を確保する。

いろいろな意見をお互いに言い合う中で、鑑賞が深まるようにする。

ワークシート例

演じる作品は？ 休んでいるサーカスの女

絵を見て、表情やしぐさからモデルの気持ちを想像してみよう。

- まわりにいる若い団員の動きを観察しているみたいだ。
- 疲れ切っていて、なんとなくげだるそうな表情だ。
- 体型や横になっているしぐさから、なんとなくベテランの団員の感じがする。
- 服装からみて、踊りを専門にしている女性のようだ。

ワークシートにまとめる活動を通して共通理解できるようにする。

絵のどの部分からそう考えたのか、常に作品を意識するようにする。

台本を考えよう。

モデル「さあ、みんないよいよ本番よ。」

若い団員A・B・C「はい、しっかりやります。」

～ 踊る ～

モデル「あなた、あそこのターンみんなと合ってたわよ。もっと練習しときなさい。」

若い団員B「すいません。」

若い団員A・C横目で見ると。

モデル「(ひとりごと) 最近の若い子って…。もっとプロ意識をもってもらいたいわ。」

モデル「よしよ。」 ～横になる～

モデル「おしゃべりする暇があったら、稽古しておきなさい。」

モデル「(ひとりごと) 最近なんだか体が重たくてしかたないわ。そろそろ私も踊りは引退がしら。」

関心 発表・表情

鑑賞 ワークシート

● 友達の見解を聞いて自分の考えを深めたり、作品に描かれているものをもとにしたりして、ワークシートに書き込みができる。



連続して行ってもよいし、時間をとって話し合いや練習ができるようにしてもよいでしょう。

③ 演技を見せ合う。

絵札と見くらべながら演技を見るようにする。

作品のどこに着目してどんな工夫をしたか、グループごとに解説する。

解説例

- 「私たちは、モデルの女の人の体型やしぐさからベテランの人のように感じました。また、表情から一生懸命がんだり疲れているが、これからのサーカスの繁栄を考え、若い団員にがんばるように言っていると思いました。」

作品に戻って演技を解説するようにする。

関心 発表・表情

鑑賞 発表・ワークシート

● 作品に描かれているものをもとにして、自分なりの解説ができる。

④ ワークシートにまとめる。

演じてみてわかったことや友達の演技を見て気づいたことをまとめる。

国吉さんの作品をもとに演じてみることで、ずい分作品を深く見ることができましたね。友達のいろいろなもの見方にも気づきましたね。



絵の見方を深めよう!

国吉康雄の不思議を探ろう!

絵の中の不思議を解明しようと、積極的に絵を見ることができる。

絵の中の不思議探しやその謎解きを通して、絵や友達と関わりながら、自分なりの絵の見方や感じ方を深めることができる。

学習活動 ① グループで、絵の不思議探しをする。(問題作り)

学習活動 ② みんなで、不思議の謎について考える。

学習活動 ③ 不思議の謎について、自分の考えを書く。

学習活動

教師の働きかけと予想される反応

授業のつぼ

国吉さんの絵にはたくさんの不思議があります。今日はみんなで不思議を探しましょう。

① グループで、絵の不思議探しをする。(問題作り)

4～6人のグループごとに、カード①と絵札②を入れた封筒を配る。封筒には、グループごとに違う絵札②を入れる。



①

岡山の画家

カード例

国吉康雄の不思議を探ろう!

あなたたちにあたえられた仕事は、この絵の不思議を探すことです。あなたの感じた不思議をクラスみんなが解き明かしてくれます。不思議に思ったことを書きましょう。

※不思議探しできたグループは、その不思議について話し合ってください。



「祭りは終わった」
1947 岡山県立美術館

「祭りは終わった」での展開例

友達と絵を見ながら、その絵の不思議を探し、カードに書く。

- なぜ人が寝ているんだろう?
- 目玉みたいなものはなんだろう?
- 馬に棒がささって逆さになっているのはどうしてだろう?
- お墓みたいな感じがするけれど、どこだろう?

不思議を探せたグループから、その謎を自分なりに考えておく。

- 「どうして馬が刺さっているのか分からないなあ。」
- 「殺されているんだよ。」
- 「ぼくは、おもちゃの馬が壊されて捨てられていると思う。」

封筒に入れて渡すことによって、不思議探しに向けての関心・意欲を高める。

関心 学習態度・表情

- 絵をしっかり見て、その不思議を探そうとする。

一番謎解きしてほしい不思議に○をつけておくようにする。

③で考えを深めるためにも必ず自分なりに考えるようにする。

② みんなで、不思議の謎について考える。

不思議探しに使った絵札全部を各グループに配り、絵をしつかり見て、謎解きができるようにする。

ゲームの進め方を知る。

なぜ解きゲームの進め方…1グループ10分

〈不思議のなぞを出す人〉

「他の人は、どう思いますか。」

※できるだけ多くの人の考えを聞こう。

〈不思議のなぞを解く人〉

絵の中のどこからそう思うのか、理由をあげて考えよう!

謎を出す。

板書例

馬に棒がささって逆さになっているのはどうしてだろう。

- 寝ている人? • 目玉? • お墓?

謎を解く。

- 「これは、戦争中で馬が相手に殺されて倒れている。」
- 「棒の先が黒くなっているのは、血で何日もたっているから黒くなっている。土かも。」
- 「看板とか見えて、お墓だと思った。」
- 「戦争中だったら、装備もしないで人が寝っ転がっていないよ。」
- 「メリーゴーランドの壊れたものだ。」
- 「片づけで疲れて寝てるんだ。」
- 「でも刺された感じで、いや。」
- 「壊れて捨てられたから寂しい感じだ。」

必要に応じて、子どもの発表を支援する。

8分たったくらいのところで、謎の答えを発表させる。

③ 不思議の謎について、自分の考えを書く。

もう1度自分たちのグループの絵を見て、その不思議の謎について自分の考えや感想を書く。

主になる謎は大きく板書し、その他の謎も簡単に板書しておく。

関心 学習態度・発表

- 絵を見て、友だちの意見を聞いて、不思議の謎を進んで解こうとする。

鑑賞 発表内容・着眼点

- 不思議の謎について、根拠をもとに考える。

鑑賞 ワークシート・内容

- ①の時の考えとくらべながら書くようにさせ、その見方や考え方の深まりを感じとらせたい。

不思議の謎を考えたり、謎を解き明かしたりする中で、いろいろな見方や感じ方があったことがわかりました。友達の意見も聞いて、さらにしっかりと絵を見ながら、みんなの見方や考えも深まったと思います。

②に使用した絵札の例



「牛と少女」1946 岡山県立美術館



「祭りは終わった」
1947 岡山県立美術館



「ミスターエース」
1952 福武コレクション



「逆さのテーブルとマスク」
1940 福武コレクション



「カーテンを引く子供」
1922 岡山県立美術館



クニちゃん座談会

中学校の先生から小学校の先生へ



はじめに

M 中学校向けの「教室でもできる あなたにもできる 美術鑑賞ガイド」が出てから1年経つたねー。

- O** 作るのが大変でしたねー。12時間缶詰でやった日も……
- H** でも県下全中学校に配られて、たくさんの先生が使ってくださいました。
- O** 中学生が美術館にいっぱい来ましたもん。(うちは強制した〜)
- T** 全国的美術館や学校関係から反響があったみたいでうれしいです。鑑賞ガイドは県立美術館HP(※1)でも見えますしね。
- H** 僕は、教室中クニちゃんだらけにしましたよ。そしたら生徒の反応がすごくよくてどの指導案も大成功でした。まだ飾ってますが、もう生徒の一人ですわ。
- O** うちもうちも〜! 職員室前掲示板にも貼って、美術科関係のシンボルマークにしています。(笑)(笑)(笑)クニちゃんを知らない生徒はいません。(きっぱり!)
- T** うちの美術館が遠いのでこの鑑賞ガイドをフル活用して授業をしました。ちょうど長期休業があったので、たくさんの生徒が美術館へ出かけレポートを書いてきました。美術館へ行ってみようという気にさせるにはとてもよかったと思います。
- M** 私たちみんな同じ幸せな経験したのだけれど、いったい何がよかったんだろうね?

なにがよかったか!

- M** このガイドはビジュアルシンキング(※2)という手法で授業を進めるんですが、こういう授業は今の学校に、なかなかないんですよ。だからすごく新鮮だったんじゃない?
- H** ほーなるほど。僕の授業でも生徒たちの反応がどんどんよくなってたくさんの発言をするし、友達の発言をすごくよく聞くようになりました。
- T** 「絵を見るのっておもしろいなー」という生徒の声を久しぶりに聞きましたよー。絵を介しているんで、自分の言いたいことがいっぱい言えるし、絵について感じたことは何を言っても受け入れられるんですよ。その喜びが心地よかったんじゃないかな。
- O** それにねー、授業者の私も変わりました。生徒のふとした一言をきちっと受け止められるようになったんです。生徒は、国吉の作品から何かを感じて、発言には必ず根拠があります。でも言葉が十分でないし、自分では気がついていない。それを「なぜ? どうして?」と聞き直すと、生徒の中でどうしてそう思ったかがはっきりしてきます。
- T** そこそこ、そこなんです。根拠を聞いてやることで、考えが深まるし、友達の意見も聞くことで自分なりの解釈が確信に変わっていくんですよ。よく話すためには、よく見て、よく聞かなきゃいけないですね。これまでの鑑賞授業は、先生の話や作品の解説を引き写すだけになって作品と向き合っていなかったんですよー。
- O** あたしも前はそうでした。反省。
- H** 先生主導の授業だったら題名と作者の写真と名前だけしか見ませんものね。
- T** そーそー。作品そのものと対峙させる鑑賞の授業がなかったんですよ。
- H** このガイドのような先生と生徒の対話で作る鑑賞授業をすると、生徒が作品そのものから情報を発見し、自分自身のことばで読み解くことができるようになるんですよ。
- M** 国吉のように優れた作品はたくさんの情報を発信していますよー。



昨年美術鑑賞ガイド制作に携わった中学校の先生方に集まっていただきました。

- O** ビジュアルシンキングに目覚めたO先生
- T** イラストも担当T先生
- H** クニちゃん大好きH先生
- M** アイデアもりもりM先生

とっても期待してます

- H** こないだ美術館ボランティアをして小学校低学年の子どもたちをナビゲートしたんです。ちっちゃい子で言葉はつたなくても、いろんな見方が出てきて驚きました。作品を見るとき、目がきらきらして「僕もー」「あたしもー」と次から次へ感じたことを言ってくれて、とっても楽しかったです。
- O** 小さい子は小さい子なりに作品をよく見て感じた根拠をずばりと言います。それがまた素晴らしいんです。
- M** 小学校でも作品と向き合う授業ができますよー。
- O** **H** **T** **M** **そーですよ。**
- T** このガイドでは、低学年から高学年まで作品とふれあい楽しみ感じ取ることができるようなゲームの要素をふんだんに取り入れた楽しい活動がいっぱいあります。
- O** 特に「鑑賞が苦手」とおっしゃる先生や落ち着いて作品と向き合えない子どもたちでも、遊びを通じて抵抗なく作品世界にはいってこられます。
- M** それに、これは図工だけでなく、学級担任として生徒理解や感受性を促進するツールとしても、使っていただけるように考えられています。
- T** これって、構成的エンカウンターにも通じますよね。
- H** 何より岡山出身の国吉康雄の作品を通して、ともに感じともに語り合うことができるのがいいですね。

エール

- H** こんなステキなアートゲームを経験できるなんてうらやましいなあー。
- T** きっと友達の発言に耳を傾けることができるでしょうし、自分の意見を言うときになぜそう思ったかをはっきりとさせて話せる生徒になっているでしょうねー。
- O** いやー、手強いですねー。でもすごーく楽しみです。中学校最初の授業でビジュアル・シンキングの授業をして、子どもたちと心を通わせたいです。
- M** これって「その子を通して国吉を知り、国吉を通してその子を知る。」ってことですね。
- O** **H** **T** **M** **小学校の先生方 応援してますよー!**

※1 http://www.pref.okayama.jp/seikatsu/kenbi/kuni_guide/index.html 参照
 ※2 http://www.pref.okayama.jp/seikatsu/kenbi/kuni_guide/8_9_10.html 参照

絵札	作品名・制作年 技法材質・ サイズ(cm)・所蔵	読み札例		
		低	中	高
	自画像 1918 油彩、カンバス 51.0×41.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	ピクニック 1919 油彩、カンバス 76.5×91.5 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	果物のある静物 1920 油彩、カンバス 51.0×61.3 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	乳しぼり 1921 油彩、カンバス 60.6×50.0 和歌山県立近代美術館	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	鶏小屋 1921 油彩、カンバス 51.0×41.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	読書する少女 1921 油彩、カンバス 76.5×63.8 ポーラ美術館	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	野性の馬 1921 油彩、カンバス 51.0×76.3 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	カーテンを引く子供 1922 油彩、カンバス 56.5×38.5 岡山県立美術館	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	二人の赤ん坊 1923 油彩、カンバス 76.2×61.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	水難救助員 1924 油彩、カンバス 76.5×63.5 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。

絵札	作品名・制作年 技法材質・ サイズ(cm)・所蔵	読み札例		
		低	中	高
	田舎町の風景 1925 油彩、カンバス 38.1×50.8 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	サーカスの女(1) 1925 インク、水彩、紙 55.9×38.1 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	雄牛 1928 リトグラフ 21.9×32.4 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	ロバのいる風景 1928 油彩、カンバス 75.5×105.6 岡山県立美術館	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	椅子の上の ロールパン 1930 油彩、カンバス 76.7×61.4 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	花瓶の花 1930 油彩、カンバス 97.3×63.7 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	休んでいる サーカスの女 1931 油彩、カンバス 101.5×165.5 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	日本の張子の 虎とがらくた 1932 油彩、カンバス 85.3×125.7 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	西瓜 1938 油彩、カンバス 101.6×142.2 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	網漁りの女 1938 リトグラフ 40.3×30.2 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。

絵札	作品名・制作年 技法材質・ サイズ(cm)・所蔵	読み札例		
		低	中	高
	逆さのテーブル とマスク 1940 油彩、カンバス 153.0×89.5 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	風景(コロラド) 1941 ガッシュ、ボード 25.1×40.3 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	くつろぎ 1942 油彩、カンバス 40.8×30.2 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	制作中 1943 カゼイン、石膏パネル 48.6×35.8 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	スージー 1943 カゼイン、石膏パネル 25.3×20.4 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	戦争ポスター 「敵を撲滅せよー 戦争国債を買おう」の 原案 1943 鉛筆、色紙 50.7×36.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	夜明けが来る 1944 油彩、カンバス 90.0×67.0 岡山県立美術館	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	二匹の犬のいる 風景 1945 油彩、カンバス 27.0×47.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	少女お前の 命のために走れ 1946 カゼイン、石膏パネル 35.5×50.8 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	今日はマスクを つけよう 1946-47 ワックス、カンバス 31.0×23.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。

絵札	作品名・制作年 技法材質・ サイズ(cm)・所蔵	読み札例		
		低	中	高
	牛と少女 1946 ガッシュ、紙 163.7×250.0 岡山県立美術館	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	ここは私の 遊び場 1947 油彩、カンバス 68.5×112.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	祭りは終わった 1947 油彩、カンバス 100.0×176.0 岡山県立美術館	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	安眠を妨げる夢 1948 カゼイン、石膏パネル 50.8×76.2 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	夢 1948 カゼイン、石膏パネル 76.2×51.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	カーニバル 1949 リトグラフ 39.7×24.8 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	鯉のぼり 1950 油彩、カンバス 76.5×125.7 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	舞踏会へ 1950 カゼイン、石膏パネル 50.5×35.5 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	通りの向こう側 1951 カゼイン、石膏パネル 30.2×50.6 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。
	ミスターエース 1952 油彩、カンバス 117.0×67.0 福武コレクション	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。	おまけの絵です。おまけの絵です。おまけの絵です。

国吉バズルに使用した作品

※読み札例は、ほんの1例です。先生方ご自身で、また子どもたちと一緒にステキな読み札を考えてください。

県美の様々なご利用方法 ぜひ、本物の作品と接する機会を!!

5～6人だけでもOK!

- ・ 班別自主学習で、5～10人の班に分かれ、来館。全部の班が来る学校もあれば、希望する班だけが来館する学校もあります



図工や社会の授業で!

- ・ 版画の作品を見よう!
- ・ 工芸や備前焼の作品見学



学芸員やボランティアの対応も!

- ・ 解説を聞きながら鑑賞
- ・ 対話型鑑賞で鑑賞を深めることもできます



近くに来たついでに!

- ・ 校外学習と組み合わせて午前中に放送局や新聞社等を見学した後岡山市表町商店街での学習の後
- ・ 遠足で岡山城や後楽園と組み合わせて

小中学生は無料!

- ① 常設展は、いつでも無料!
 - ② 有料の特別展も、「観覧料減免申請書」を提出すれば無料!
 - ③ 引率の先生も無料になります。
- ★事前に、団体(小中学校等)観覧連絡票をご提出ください。

団体(小中学校等)観覧連絡票の目的

- ・ 美術館ができるサービスを具体的に先生方に知ってもらう。
- ・ 来館の目的や児童生徒の人数や班の数、観覧の形態やご希望の有無を事前にお知らせいただくことで、ご希望に添ったご案内ができるようにする。

学校単位でのご利用とは別に、各種ワークショップや美術館講座等、一般対象の普及プログラムも実施しています。ご利用ください。

詳細は、**岡山県立美術館のホームページ**から「学校関係の皆様へ」(<http://www.pref.okayama.jp/seikatsu/kenbi/school.html>)をご覧ください。不明な点やご希望のお問い合わせは、県美の学芸課・普及担当までお願いします。

県立美術館の場所

〒700-0814 岡山市天神町8-48
TEL 086-225-4800 FAX 086-224-0648
E-mail kenbi@pref.okayama.jp

JR岡山駅から

- ・ 徒歩15分
- ・ 路面電車/東山行「城下」下車徒歩3分
- ・ 宇野バス/四御神行または瀬戸駅行「表町入口」下車徒歩3分
- ・ 岡電バス/藤原団地行「美術館前」下車すぐ



観覧料減免申請書

平成 年 月 日

岡山県立美術館 館長 殿

(申請書)

所在地	〒
ふりがな	
名称	
代表者	
電話	()

岡山県立美術館条例(昭和63年岡山県条例第11号)第8条第2項の規定により、次のとおり観覧料の減免を受けたので申請します。

観覧日時	平成 年 月 日	小中学生	人
引率責任者	氏名	引率者	人
職		計	人
申請の理由			
※ 金額	円	※ 減免を受けようとする金額	円
※ 減免する割合		※ 決定金額	円

- 注① 「申請の理由」欄には、観覧目的等その理由を必ず記入してください。
② ※印欄には記入しないでください。
③ 来館予定日の1週間前までに提出してください。

団体(小中学校等)観覧連絡票

〇 団体観覧希望の場合には、原則として美術館利用マナーのガイドダンス(5分程度)を受けていただきます。希望されない場合は、その他欄に、その旨と理由をご記入ください。
〇 館内では飲食できませんので、あらかじめご承知ください。
〇 小中学校以外の団体も、必要部分を訂正の上、ご記入ください。
(太枠の中は、もれなくご記入願います。該当箇所を○で囲み、必要事項を記入願います。)

ふりがな	年 月 日
所在地	年 月 日
連絡先	TEL
引率者(担当者)職・氏名	FAX
観覧したい展覧会	小中学校記入欄
観覧日時	年 月 日 (曜日) 時 ~ 時
観覧の形態	・ 授業(科) () ・ 総合的な学習 () ・ 特別自主活動 () ・ その他 ()
右欄に具体的な観覧形態をA~Eから選び○をつけてください。ご不明の点は、お気軽にご相談下さい。	・ クラス単位 (1クラス 人、) ・ 班毎に (1班 人、) ・ まとまって来館 () ・ ばらばらに来館 ()
希望観覧形態	概要(常設展のみの観覧時間の目安)
A 自由見学コース	ガイドダンス後、自由に鑑賞する
B 常設展案内コース	ボランティアが常設展示について解説をしながら一緒に観てまいります(40分)
C 鑑賞体験コース	ボランティアが会話を進めながら発言を引き出し鑑賞を深めます(40分)
D C+アートゲーム(10人以上の場合のみ)	ゲームとおして鑑賞体験をした後、展示室で対話をしながら鑑賞を深めます(90分~)
E 企画展解説コース	簡単な解説(15分程度)の後、企画展を鑑賞する(企画展の内容による)
※美術館への希望や、学校の事前指導、来館時の課題、ワークシート等について、あれば記入。	

※観覧時間は、あくまで目安ですので、観る方によって前後します。
※美術館やボランティアの都合により、ご希望に添えない場合もありますので、あらかじめご了承ください。
岡山県立美術館 〒700-0814 岡山市天神町8-48
TEL 086-225-4800 FAX 086-224-0648