

池大雅《蘭亭曲水・龍山勝会図屏風》高精細画像

オンライン鑑賞教育プログラム 教員向け利用ガイド

対象：小学生 中学年～高学年
所要時間：約45分

はじめに

このガイドは「静岡県立美術館デジタルアーカイブ」のうち「池大雅《蘭亭曲水・龍山勝会図屏風》高精細画像」を利用した、オンライン教育プログラムの実施方法について説明しています。児童用ワークシート、教員用作品ガイドと併せてご利用ください。

必要な環境及び機材

- ・インターネット常時接続環境
- ・タブレット端末(各児童につき1台+教員用端末)※Android、iOS対応
画面操作はタッチスクリーン、マウス、キーボード(矢印キー+ control キー+shiftキー)のいずれかを使います。
- ・ウェブブラウザ(Chrome、Safariなど。高精細画像閲覧のために使用します。)
- ・可能であれば、教員用端末と画面共有できる大型モニターまたはプロジェクター。

参加に必要な能力や知識

- ・タブレット端末の基本的な操作能力(スクロール、スワイプ等)。
- ・ゲームであれば、日本史や日本美術の基礎的な知識がなくても問題ありません。

授業の流れ

ねらい

本プログラムでは、静岡県立美術館ウェブサイト上で公開されている、「池大雅《蘭亭曲水・龍山勝会図屏風》高精細画像」を活用したゲームを通じ、参加児童たちに対し、細部への注目や描かれたモチーフの比較をはじめ、美術鑑賞の基礎を学んでもらうとともに、言語表現に関する能力の涵養を目指します。

事前準備

- ・本プログラムのグループワークでは、1班あたり3～4名が適しています。あらかじめ班分けを行ってください。
- ・授業開始時点では、机の配置は平常の通りで構いません。
- ・あらかじめ、以下のリンク先を児童と共有し、速やかにアクセスできるようにしておくスムーズです。
https://spmoa.shizuoka.shizuoka.jp/digital_archive/taiga/
階層：静岡県立美術館ウェブサイトトップページ→デジタルアーカイブ→蘭亭曲水・龍山勝会図屏風



導入 授業の流れと作品についての説明

児童 作品の概要と授業の進行を理解する。

- 1 「池大雅《蘭亭曲水・龍山勝会図屏風》高精細画像」にアクセスさせる。
・モニターがあれば、教員端末と画面共有を行い、手本を見せる。
・全画面表示推奨。正常に移行しない場合は、ページの再読み込みを行う。
- 2 任意に拡大や移動を行って自由に閲覧することを促す。
・描かれるモチーフ、画面の形状などについて注目させる(ワークシートを使う場合は表面参照)。
- 3 児童に対し、これから本画像を使って、グループでゲームを行うことを伝える。

4分



STEP① ゲームの見本を見せる

児童 ゲームの進行を理解する。

- 1 進行役の教員と、もう一人の教員か、児童一人とでペアを作る。
- 2 自分の端末画面が相手に見えない状態で、画面から人物像(一人)を選ぶ。モニター等と同期してもよい。
- 3 モニター等がある場合、進行役は、一旦作品全体が映るまで画像を縮小し、選んだ人物の特徴を説明し、相手に推測させ選ばれる。モニター等がない場合は相手が自身の端末で正解を探す。この時、できるだけクラス全体に画面が見えるようにする。
※説明の際、画面のどのあたりの位置にいるか、どんなポーズをとっているか、着ている服の色、持ち物、表情などに言及して、注目するポイントを伝える。また各ポイントを板書してもよい。

5分



STEP② 問題設定と出題順の決定

児童

作品の細部を比較する。

- 1 机を班活動の形態に移動する。互いに端末の画面が見えない状態が望ましい。
- 2 班ごとに出題の順番を決める。出題役は必ず一人一回担当する。
- 3 班の他のメンバーには見えないように、一人ずつ「気になる人物」を作品画面の中から選ばせる。
※選択に時間がかかりそうであれば、右隻の第2～5扇だけなど、場面を限定する。
・他の人の画面を覗かない、自分の選んだ場所を教えないよう注意する。
・回答者にも出題役が回ってくることに備え、選んだ部分の位置を覚えておくよう注意する。
・他者と被ったときに備え、第二候補も考えておくよう促す。
- 4 ルール説明。
・決めた順番に従って、問題を出す。
・正答者の数が多いほど(説明を正確に理解した人数が多いほど)得点が高い。
・周囲の環境、人物のポーズ、服装、表情、持ち物などの情報を、正確に言葉にすることが高得点の鍵。
・問題を出し終わったら、進行役の教員から合図があるまで待つ。
・画面を見せ合うことや、回答者がわざと答えを外すようなことはしないよう注意。

4分



STEP③ 出題

児童

出題者:効果の高い表現方法の模索。
回答者:相手の説明をしっかりと聞く。

- 1 出題者は、選んだ場面を、タブレットの画面は見せずに、口頭で回答者たちに説明。
- 2 回答者は、出題者の説明を聞きながら、自身のタブレットを操作して、該当部分を推測する。
・作業が終わっても、その答えを他のメンバーに言わない。
・初回は長めに時間をとる。

3～4分



STEP④ 回答

児童

出題者:表現方法の効果の確認。
回答者:言語表現の適説な理解。

- 1 回答者は各々タブレットを操作し、該当すると思った部分に合わせる。
- 2 教員から号令をかけ、各班回答者は一斉にタブレットの画面を見せ合う。
- 3 出題者が正解を見せて、答え合わせを行う。
- 4 特に初回は、正解できたか、どこが難しかったのかを考える、または発言させる時間を作り、振り返りを行う。
- 5 以上が終わったらSTEP3に戻り、一巡するまで続ける。

1分



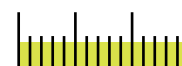
まとめ 講評と作品の詳細説明

児童

適切な言語表現および理解ができたかを客観的に振り返る。

- 1 児童に対し、出題、回答それぞれで、面白かった点、難しかった点などを発言してもらう。
- 2 説明する際に工夫したことを発言してもらう。適宜意見を板書し、全体の振り返りを行いやすいようにする。
- 3 人物たちの様子から、本作が何の場面を描いているのかを考えてもらう。
- 4 教員用作品ガイドを参照しながら、児童に対し、画家や画題などについて簡単に説明する。

10～15分



STEP UP!

高学年向けに以下のような条件や課題を加えることで、より高度な表現力や理解力を身に付けることが期待できます。

- ・出題対象を限定する(1回目は人物、2回目は樹木、3回目は器物など)。
- ・出題役は、画面の位置を言わない。ポーズ、服装、持ち物に限定する。
- ・「まとめ」の時間で服装や髪型、道具の形状から、場所や時代を推測させる。
- ・「まとめ」で各モチーフに用いられている彩色や筆法の特徴にも触れ、より高レベルな作品理解を促す。
- ・付属のワークシート掲載のSTEP UP!①～③を用いて、より細かい鑑賞や、調べ学習を行う。

