

授業で活用できる！

「メタバース×キンビ」と
「キンビ・アートカード」で味わう

秋田蘭画

Akita Ranga / あきたらんが

本プログラムの使い方について

- ▶ 本プログラムは、秋田県教育庁生涯学習課（以降「県生涯学習課」）及び秋田県立近代美術館（以降「近代美術館」）が協働で作成しました。
- ▶ 美術科、国語科、社会科、総合的な学習の時間、総合的な探究の時間等で活用ください。
- ▶ 近代美術館に来館する学校には、事前・事後学習でも活用できます。
- ▶ 本プログラムの実施については、『セカンドスクールの利用の手引き』『あきた県庁出前講座メニュー』もご覧いただき、お気軽にご相談ください（県生涯学習課、近代美術館のいずれでも結構です）。
- ▶ 本プログラムは主に小学校高学年・中学校・高等学校の利用を想定しておりますが、他校種にも対応しますので、まずはお気軽にご相談ください。

内 容

近代美術館が所蔵する「秋田蘭画」とその他の作品について、仮想近代美術館「メタバース×キンビ」と鑑賞教材「キンビ・アートカード」を使用し、相違点・共通点などを探りながら鑑賞することで、「秋田蘭画」のよさや美しさを感じ取り、描かれた時代背景や異文化への理解、絵画作品の見方や感じ方を深める。

題材目標

「メタバース×キンビ」と「キンビ・アートカード」を活用し、「秋田蘭画」の表現意図や創造的な表現の工夫について、児童生徒が主体的な言語活動を通してそのよさや美しさを深く味わう。また、江戸の歴史や文化、ふるさと秋田に関わる事象について多角的に考察し、豊かな感性と探究心を育む。

題材作品

- 近代美術館が所蔵する「秋田蘭画」と、その他の近現代絵画
- 「秋田蘭画」 …… 《不忍池図》《唐太宗花鳥図》他
 - その他 …… 「秋田蘭画」の比較対象となる絵画（近代日本画、現代洋画など）

観賞ツール① 「メタバース×キンビ」

「近代美術館公式サイト」から、アプリケーション「Planeta(プラネタ)」をダウンロード・インストールすると、近代美術館への訪問と鑑賞を仮想体験できます。VRゴーグルを使用すれば、より没入感のある体験が可能です。



- ※「プラネタ」は、Windows PCで動作します。
 - ※「プラネタ」は、スマートフォンやタブレットでは体験できません。
 - ※VRオフモード:PCのみでメタバースを体験できるモードです。
 - ・PCゲームのように、キーボードとマウスで操作します。
 - ・パソコンの内蔵マイク・スピーカーでも会話できますが、ヘッドセット(ヘッドホン+マイク)を使用すると、より聞き取りやすくなります。
 - ※VRモード:VRゴーグルを使用することで、より没入感を味わえるモードです
 - ・VRゴーグルが別途必要です。
 - ・PCとVRゴーグルをセットで貸し出すことも可能です。事前にご相談ください。
- ▶「メタバース×キンビ」の体験希望は、「あきた県庁出前講座」をご活用ください。
- ▶「メタバース×キンビ」の詳細は、県生涯学習課までお問い合わせください。
- ▶詳しい操作方法等は、「近代美術館公式Webサイト」でご確認ください。

観賞ツール② 「キンビ・アートカード」

近代美術館では、楽しく遊びながら美術作品鑑賞への関心を高められる教材として、所蔵作品の中から名品50点をアートカードにして貸し出しています。



特 徴

- 作品カードで楽しく遊びながら、鑑賞の基本を身に付け、「見る」「考える」「話す」「聞く」力を育みます。
 - 作品カードは、秋田ゆかりの作家の絵画作品です。秋田蘭画から現代絵画まで幅広い内容となっており、対話のはずむ作品を中心に選んでいます。
 - 作品を見て自由に発想できるよう作品カードには作者や作品名を記載していません。(カード裏面の番号と作品一覧表とを照らし合わせて確認することができます)
- ▶「キンビ・アートカード」を使用した各種学習プログラム(全校種対象)は『セカンドスクールの利用の手引き』でも紹介しています。
- ▶「キンビ・アートカード」の詳細は、近代美術館までお問い合わせください。



事前の準備

教 師 側

- ・電子黒板／プロジェクター
- ・Windows PC (VRゴーグル)
 - ※PC・VRゴーグルはセットで貸し出すことも可能です。
 - 貸出を希望される場合は、事前に秋田県教育庁生涯学習課にご相談ください。
- ・ワークシート(紙に印刷して配付／一人一台端末への配付)
 - ※近代美術館公式Webサイトからダウンロードできます。
- ・「キンビ・アートカード」セット
 - ※こちらの教材は貸出品であり、事前に近代美術館にご相談ください。
 - ※あらかじめ、メタバース展示作品と内容を一致させておくことで進めやすくなります。

生 徒 側

- ・一人一台端末
(グループワークや発表、振り返り等での使用を想定)



授業の進め方

所要時間／50分



▲VRゴーグル装着の様子

(1) 導入:「メタバース×キンビ」を体験する(10分)

内 容	・「メタバース×キンビ」のサービス概要と操作方法等を理解する ・実際に操作し、館内を歩いてみる
活 動	【近美側】(VRモード) ・「メタバース×キンビ」の概要と操作方法を紹介し、実際にアバターで案内する。 ※近代美術館との連携には、事前の相談が必要です。 【学校側】(VRモード) ・代表生徒がアバターを操作し、近美アバターと一緒に館内を歩いてみる ・クラスの生徒は電子黒板等で代表生徒の視点を共有する。 ※Windows PC 1 台につき1人がアバターを操作できます。 ※視点の共有は、電子黒板やプロジェクターとの画面共有により行います。
使用機材等	・Windows PC、VRゴーグル(セットでの貸出可 ※事前要相談) ・電子黒板／プロジェクター(メタバースでの様子を共有) ※インターネットによるサービスのためWi-Fi環境は必須です。

(2)「メタバース×キンビ」を活用した観賞活動(30分)

【活動展開例1】「メタバース×キンビ」で観賞する

内 容 (役 割)	【近美側】(VRオフ):学芸員アバターとして「対話による鑑賞」を進める 【学校側】(VRオフ):代表生徒がアバターを操作しながら鑑賞する ・他の生徒は、視点を共有しながら、一緒に鑑賞する ・教師は、近美学芸員と生徒をつなぎ、「対話による鑑賞」をコーディネートする
活動の流れ	①「メタバース×キンビ」の中で学芸員と生徒が出会う。(クラスで共有) ②学芸員が提示した作品2～3点を全員で観賞する。 ③観賞して感じたことなどを発言し合う。 《提示する作品の例》 例1)秋田蘭画・日本画・洋画など、技法・材料等の異なる作品 例2)掛け軸・屏風・絵巻など、表具・表装等の異なる作品 例3)静物・風景・人物など、主題の異なる作品
鑑賞活動の ルール (対話による観賞)	①静かにじっくりと作品を見ましょう。 ②発言する時は、手を挙げて自分の順番を待ちましょう。 ③指名されたら、大きな声でみんなに聞こえやすいように話しましょう。 ④できるだけ分かりやすい話し方を心がけましょう。 ⑤他の人の発言によく耳を傾け、受け入れましょう。



▲メタバース内の様子

【活動展開例2】「キンビ・アートカード」を併用しグループで観賞する

内 容 (役 割)	※「キンビ・アートカード」は、あらかじめ「A. 秋田蘭画」と「B. その他」のグループに分けておく 【近美側】(VRオフ):学芸員アバターとしてグループ活動をフォローする 【学校側】(VRオフ):代表生徒がアバターを操作しながら鑑賞する ・他の生徒は、視点を共有しながら、一緒に鑑賞する ・教師は、近美学芸員と生徒をつなぎ、「対話による鑑賞」をコーディネートする
活動の流れ	※「キンビ・アートカード」を、各グループに1セット配布する ①教師が「キンビ・アートカード」A・Bからそれぞれ1枚をランダムに選び出し、選んだ2作品について、気づいたことや感じたことをグループ内で発表し合う。 ・選んだカードがメタバース上でも展示されている場合は、代表の生徒がメタバースを操作しながら画面共有し、さらに詳しく観察してもよい。 ②①で出た意見を基に、相違点・共通点に着目して、作品のどこから感じ取ることができるかについてグループ内で発表し合う。 ・表現の主題や技法・材料に関すること、時代や文化に関することなど、さまざまな視点から考える。 (時間を見ながら、①②を可能な限り繰り返す)

【発問例と評価】

発問例	導入時	・「メタバース×キンビ」だからできることは何だろう？（実際の美術館との比較） ・「メタバース×キンビ」のよさは何だろう？
	展開時	・この作品には何がある（いる）かな？ ・この作品に描かれている〇〇をみつけてみよう ・この作品はいつの時代を描いた（に描かれた）作品かな？ ・この作品で、作者は何を表現しようとしたのかな？ ・この作品にはあって、他の作品にはないモノは何かな？（モチーフ、手法、技法など） ・この作品に登場する人（動物）は何を言っている（思っている）かな？ ・「秋田蘭画」のよさは何だろう？
評価と方法		【評 価】 ①メタバースのよさを生かしながら、他者と協力しながら、主体的に作品を鑑賞しようとしている。 ②「秋田蘭画」の造形要素の動きや江戸時代の文化といった背景も意識しながら作風やイメージについて自分なりに考えたり、発表したりできる。 【方 法】発言内容、ワークシート等



（3）まとめ（10分）

内 容	本時のねらいを再度確認し、ワークシート等を活用して活動を振り返る。
ワークシートの項目例	【「メタバース×キンビ」に関すること】 ・「メタバース×キンビ」を体験して気づいたこと ・「メタバース×キンビ」のよさや特徴 【対話による鑑賞・グループワークに関すること】 ・発言の記録（自分と他者） ・（作品ごとに）気づいたこと ・「秋田蘭画」と「その他」との共通点・相違点 ・「秋田蘭画」のよさや美しさ、特徴 【その他に関すること】 ・活動全体を通じての感想 ・「メタバース×キンビ」で体験したいこと

活動を通して身につけさせたい力

- 造形的な視点を基に、作品の見方や感じ方を深める力
- 他者と協力しながら主体的に活動する力
- 自分の考えが伝わるように言語化したり、対話をとおして他者に共感したりする力
- 豊かな感性や想像力



お問い合わせ

「メタバース×キンビ」「あきた県庁出前講座」に関すること

秋田県教育庁生涯学習課 生涯学習・学芸振興チーム TEL.018-860-5183

「キンビ・アートカード」に関すること

秋田県立近代美術館 TEL.0182-33-8855

近代美術館公式Webサイト

【URL】 <https://akita-kinbi.jp>

秋田県立近代美術館 🔍 検索

