

アートカード使用報告書

使用者	機関（学校名）：茨城県教育研修センター 職・氏名：指導主事・星野 優子
使用期間	令和 5年 7月 28日（金）～令和 5年 7月 28日（金）
使用のねらい	・演習を通して、アートカードを授業で活用するためのアイデアを得る。 ・造形的な見方・考え方を働かせるための授業づくりのヒントを得る。
活動名	演習「美術館と連携した授業づくり」
実施方法（活動の流れ）別添可	別添参照
感想等：4人グループで、3種類の活動（マッチングトーク、オノマトペトーク、お話をつくろう）を実施した。活動が進むにつれて対話が弾み、楽しく活動する様子が見られた。複数人で対話をする事で多様な見方や感じ方あることに気付き、鑑賞の面白さに価値を見いだすことができた受講者が多かった。小学校低学年向けの活動について質問が挙がったため、付属のガイドから他の活動も紹介した。	
使用風景（写真等）※当館ホームページに使用してもよい写真	
	
複製画とともに使用した参考資料： （ワークシートなどがあれば添付願います。）	

令和5年度

児童生徒の思いを大切に

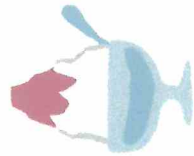
図画工作・美術科授業づくり研修講座

講義・演習「美術館と連携した授業づくり」

- ①アートカード体験
- ②複製画の活用事例
- ③アートランクの活用
- ④ハロー!ミュージアム

第1日:令和5年7月28日(金)

茨城県教育研修センター



①アートカード体験

図画工作・美術科の目標

(1) 対象や事象を捉える造形的な視点について(自分の感覚や行為を通して)理解する。【知識】

「造形的な視点」を豊かにするための知識

【共通事項】

- ・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。(小[共]ア)
- ・**形や色彩、材料、光**などの性質や、それらが**感情**にもたらす効果などを理解すること。(中[共]ア)
- ・造形的な特徴などを基に、全体の**イメージ**や**作風**などで捉えることを理解すること。(中[共]イ)

①アートカード体験

茨城県近代美術館
The Museum of Modern Art, Ibaraki

展覧会・イベント | 所蔵作品 | 利用・観覧案内 | 教育プログラム | 美術館について

アートカードの貸出～茨城県近代美術館コレクション～

茨城県近代美術館の所蔵作品から、取りよりの64種のアートカードを貸し出します。

セット内容

- ▼ 貸出について
- ▼ 貸出の手順

利用申請書・使用報告書

- ▼ 申し込み方法
- ▼ 返却時期

茨城県近代美術館の所蔵作品から、取りよりの64種がオリジナルのアートカードとしてあります。原作品は作品のカラー複製、原作品の複製が主としてあります。このアートカードは、鑑賞活動の中で、ゲーム的要素を取り入れ、遊びながら作品に親しみ、作品の鑑賞を促すことのできるアートカードゲーム用に制作したものです。

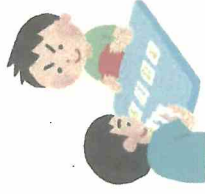
(位置・集計：茨城県ミュージアム活性化事業実行委員会)



①アートカード体験

ワーク1『マッチングトーク』

- ① 4人組、カードを一人3枚
- ② 残りのカードは山にする
- ③ 山から1枚ひく
- ④ 手持ちカードとの共通点を見付ける
- ⑤ 共通点を伝え、メンバー全員納得したら並べる



形や色などの特徴から
イメージを深めよう

見付からない時は、山から引く

ワーク2『オノマトペトーク』

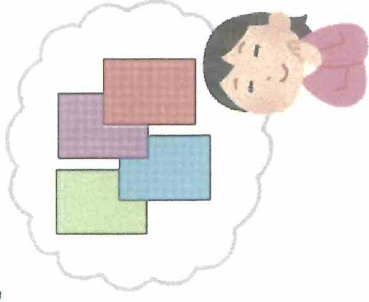
- ① 4人組、カードを表にして全部並べる
- ② オノマトペカードを開く
- ③ その音に合っているカードを選ぶ
- ④ その音がする理由を伝える
- ⑤ メンバー全員が納得したらカードをもらう



形や色などの特徴から
イメージを深めよう

ワーク3『お話をつくろう』

- ① 4人組、カードを一人4枚
- ② 4枚のカードを使ってお話をつくる
- ③ グループでお話を発表する



形や色などの特徴から
イメージを深めよう

茨城県近代美術館 The Museum of Modern Art, Ibaraki

トップページ掲載の貸出・複製画の貸出

U 本
展覧会・イベント！ 所蔵作品 利用・借出案内！ 教育プログラム！ 美術館について

複製画の貸出

モネやレノワール、シャガール、ダ・ヴィンチやエル・グレコ、フェルメールなどの世界の有名な画家の複製画を貸し出します。同じ・異なるの絵画や活動、手紙や写真等を活用したり、複製画化のために院内に飾ったりするなどさまざまな用途でご利用ください。

- 令和5年度の貸出期間および点数
- 複製画リスト
- 問い合わせ先
- 複製画活用事例

令和5年度の貸出期間および点数

- 貸出期間
令和5(2023)年4月15日（水）～令和6(2024)年3月
- 貸出点数
5点以内
- 利用期間
4ヶ月間（複製貸出希望の期間は、ご確認ください）



【鑑賞】

- 間近で鑑賞できる。
- 筆のタッチや絵の具の盛り上がり（絵肌）がより捉えやすい。
- タッチや絵肌などによる効果を体感できる。

複製画：「タッチ」「色彩」「絵肌」「光や陰影」

【共通事項】(1)A:「形」「色彩」「材料」「光」

感情にもたらず効果の理解につながる。

今後の図画工作・美術科の授業では、
どのようなことに取り組みていきたいで
しょう。



①アンケートの回答
8/1(火)までに、日程表QRコードより
アンケートの入力をお願いします。

②企画展、常設展鑑賞
・午後5時まで見学できます。
・見学後は、自由解散です。



③第2日：令和5年8月4日(金)

「教科に関する研究(図画工作・美術)発表会」
と合同開催です。

・詳細は、「研修講座資料室」に掲載。
・昼食をご持参ください。
・午後は、演習です。動きやすい服装を。



生成AI (Chat GPT) の学校現場での利用に関する今後の対応

- 学校現場での生成AIの利用については、様々な議論や懸念がある
⇒ 批判的思考力や創造性への影響、個人情報や著作権保護の観点等について、リスクの整理が必要
- 一方、学習指導要領では、基礎の基礎となる読解・能力として「情報活用能力」を位置付けている。新たな技術である生成AIなどのように使いこなすのがという視点や、自分の考えを形成するに活かすといった視点も重要

※他方、Chat GPTを提供するOPEN AI社の利用規約によれば、Chat GPTの利用は13歳以上、18歳未満の場合は保護者の許可が必要とされている

- ▶ 学識経験者及び現場教員に対する書面ヒアリングを開始 (4月下旬～)
- ▶ 政府のAI戦略チーム (5/8)、AI戦略会議 (5/11)
- ▶ 本特別委員会においても、ガイドライン案を更に議論

ガイドラインver1.0 (項目イメージ) 【政府全体の議論も踏まえ、夏前を目途に公表】

- 生成AIについての説明
 - ・ 情報活用能力との関係
- 年齢制限や著作権、個人情報等の扱い
 - ・ 活用が考えられる場面、禁止すべきと考えられる場面
- 授業デザインのアプローチ (生成AI自体を学ぶ授業 + 具体の活用方法)

※暫定的なものとして公表し、機動的に追加修正していくことを想定

文部科学省「デジタル学習基盤特別委員会(第1回)資料」 https://www.mext.go.jp/kaigisiryoy/mext_005444.html



生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン

令和5年7月4日
文部科学省 初等中等教育局

■目次

- 本ガイドラインの位置づけ……………1
- 生成AIの概要……………2
- 生成AIの教育利用の方向性
 - 基本的な考え方……………4
 - 生成AI活用に関する暫定的な考え方……………5
 - 情報活用能力の育成強化……………8
 - AI活用とセキュリティ……………10
 - 生成AIの活用と関係……………11
- その他の留意事項
 - 個人情報やプライバシーに関する情報の取扱い……………12
 - 著作権等……………13
 - 著作権等……………14

(参考) 生成AI活用に関する留意事項(注)は、本ガイドラインの趣旨、今後の取組の方向性(注)を踏まえ、生成AI活用に関する暫定的なガイドラインとして公表する。生成AI活用に関する留意事項(注)は、生成AI活用に関する暫定的なガイドラインとして公表する。

1. 本ガイドラインの位置づけ

● 生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。

● 本ガイドラインは、生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。

● このため、本ガイドライン(第1)に、生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。生成AI活用に関する議論が、教育現場で急速に進んでいる。

文部科学省「GIGAスクール構想の実現について」 https://www.mext.go.jp/content/20230704-mxt_shuukyoo02-000003278_003.pdf

(2) 生成AI活用の適否に関する暫定的な考え方

- 子供の発達段階や実態を踏まえ、年齢制限・保護者同意等の利用規約の遵守を前提に、教育活動や学習の目的を達成する上で、生成AIの利用が効果的かを判断することを基本とする(特に小学校段階の児童に利用させることは慎重に判断が必要)
- まずは、生成AIへのアクセスに十分なセキュリティを確保し、適切な環境で利用することが適当

利用規約: ChatGPT…13歳以上、18歳未満は保護者同意。 Bing Chat…成人、未成年は保護者同意。 Bard…18歳以上

- 生成AI自体の性質やリミット・デメリットに関する学習を十分に理解していないなど、情報モラルを含む情報活用能力が十分育成されていない段階において、自由に使用させること
- 各種コンロールの活用やレポート・小論文などについて、生成AIによる生成物をそのまま自己の成果物として応募・提出すること(オンライン上の応募や提出する場合などは十分注意が必要)
- 詩や俳句の創作、音楽・美術等の表現、鑑賞など子供の想像力や創造性を養いたい場面、初歩の感想を求める場面などで最初から容易に受け止めること
- テーマに基づき課題など、教科書の質の担保された教材を用いる前に容易に受け止めること
- 教師が正確な知識に基づきコメント・評価すべき場面で、教師の代わりに安易に生成AIから生徒に対し回答させること
- 定期考査や小テストなどで成績を判定する際に、学習の進捗や理解を把握、評価する目的で生成AIを利用しないこと(生成AIが利用可能な場合、生成AIが利用可能な場合、生成AIが利用可能な場合)
- 児童生徒の学習評価を、教師がAIからの出力のみをみて行うこと
- 教師が専門性を発揮し、人間の役割を十分に果たす中で、生成AIを活用すること

※本ガイドラインは、個別具体的に判断する必要がある

2. 活用が考えられる例

- 情報モラル教育の一環として、教師が生成AIが生成する誤りを含む回答を教材として使用し、その性質や誤り等を生徒に気付かせること。
- 生成AIをめぐって社会的議論について生徒自身が主体的に考え、議論する過程で、その素材として活用させること
- グループの考えをまとめたり、アイデアを出す活動の途中段階で、生徒同士で一定の議論やまとめを促し、足りない点を気づかせること
- 英会話の相手として活用したり、より自然な英会話環境への改善や一人一人の興味関心に応じた単語リストや例文リストの作成に活用させること。外国人児童生徒等の日本語学習のために活用させること
- 生成AIの活用方法を学ぶ目的で、自ら作成した文章を生成AIに修正させたものを「たたき台」として、自分なりに何度も推敲して、より良い文章として修正した過程・結果をワークシートに記録し、振り返りを行うこと
- 発展的な学習として、生成AIを用いた高度なプログラミングを行うこと
- 生成AIを活用した問題発見・課題解決能力を積極的に評価する観点から、ハローテストを行うこと

文部科学省「GIGAスクール構想の実現について」 https://www.mext.go.jp/content/20230704-mxt_shuukyoo02-000003278_003.pdf