

# 対話型鑑賞の方法の模索

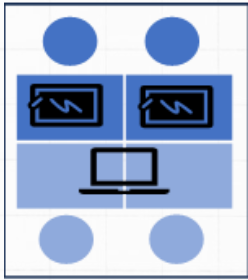
～中学校美術科授業における新しい鑑賞分野の学習指導「ブラインドトーク」の提案～

上田市立塩田中学校 北崎 知菜



## 新しい鑑賞方法「ブラインドトーク」

「ブラインドトーク」…4人程度のグループになり、半数が絵を言葉やジェスチャーで伝え、もう半数がその言葉から想像し絵を描くという独自の鑑賞方法



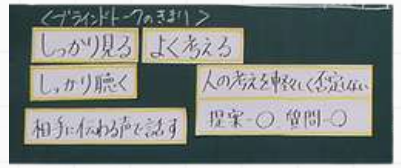
### <方法>

○タブレットを用いて、クラスルームで教員側がお題となる絵画を送付し、生徒はゲーム感覚でその絵画について語っていく。  
ブラインドトークで語る言葉一つひとつが絵を見るポイント（造形要素）になる

### <良さ>

- ①絵を見る見方を段階的に深めることができる  
絵から見つけたそのものの要素（色や形など）

見つけたものから推測して感じる要素（季節、感情など）



- ②彩度や画質を保て、複数の視点から見るができる ③遊びながら、自分とは異なる意見を受け入れる体験ができる

○Chromebookを使用して行うため、彩度や画質を保ったまま拡大・縮小ができる

○絵が正しく伝わってたとしても伝わらなかったとしても、絵を見るポイントを見つけることができる

○「ピンチアウト・ピンチイン操作」で、森を見る視点も木を見る視点も養うことができる

仲間同士での意見の認め合い活動としても有効



## 第79回長野県美術教育研究大会 東信ブロック大会 事前授業 での実践

「ブラインドトーク」を行い、「絵を見るポイント」（表情、服装、持ち物、動き、人物の年齢や数、印象など）を見出し、作品が物語っていることを「絵を見るポイント」を根拠にして自分なりに読み解く授業を行った



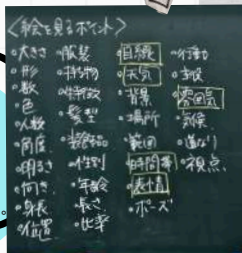
「散歩・日傘をさす女」  
(クロード・モネ)



「夜のカフェテラス」  
(ゴッホ)



授業で出た「絵を見るポイント」（造形要素）



A生「上から下を見ているところから、何かを待っているようなかんじ。丘みたいところに登って、「おいで」みたいな言葉を語りかけている。」  
B生「悲しみ。表情があまり笑っていない、目が悲しそう。」  
C生「天気がいいので子どもと遊びに来た。日差しが強い。風で髪が顔に当たってうっとうしい。」

D生「夜の暗い中でもお店のあたりやお客さん（人）でにぎわってあたたかい。様々な色をつけて、その場の雰囲気を変えている。」  
E生「少し大人の気持ちになって夜のカフェテラスを眺めている。夜中だけ星と建物の明さが大人の雰囲気を出しているから。」  
F生「夜だし、明るいので、いろいろな人でにぎわっている感じ。表の方は明るいけれど、裏の方に行くとしみじみとした感じで真夜中の風景を表している。」



## 第79回長野県美術教育研究大会 東信ブロック大会 での実践

明るさを変更した明るい「夜警」ともとの暗い「夜警」の題名を考える場面で、ブラインドトークで気付いた光の効果に着目して形や色彩、画面構成などと関連付けて考えることを通して、光と陰影が絵画にどのような効果を与えるのか(=「光の効果」)に気づき、「光の効果」を根拠に比較して自分なりに作品を読み深めるという対話型の比較鑑賞の授業を行った



<H生の振り返り>  
この授業で、光の効果によってこんなに見えている人への印象が変わると知れた。  
明るく描きたい時は、全体的に明るく描くとみる人にもいい印象があると知れたので、制作でも活かしていきたい。  
<G生の振り返り>  
自分たちや他の班が考えた勝敗など真逆のことで光の効果が変わってしまうことがわかった。  
これから自分が絵を描いていく中で自分が考えていたことと間違っていたことを覚えておくから、他人にどう伝えるか光の効果を考えて描けるようにしたい。

### 個人の振り返り



### ブラインドトークをして

H生：最初の絵の方はさ、戦いについて、なんか喜んでるみたいに見える。  
G生：なんか、明るくてみんなの顔がはっきり見えるから、幸せそうな顔をしているように見える。逆に暗い方は、表情が暗くて悲しそう。  
H生：おー。じゃあ、明るい方は戦いに勝って、暗い方は負けて悲しいのかな。

### <H生>

課題1の題名：勝利  
根拠：全体的に明るいから良い印象がある。目立っている人ではなく全員が目立っている。  
課題2の題名：戦いへ  
根拠：後ろの人は、よく見れば良い顔をしているけれど、重く、なんかやられている感がある。

### <G生>

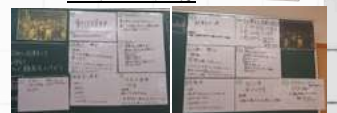
課題1の題名：勝利  
根拠：顔（表情）が良く見えて明るくて楽しそう。  
課題2の題名：敗北  
根拠：特定の人だけが目立って暗い。



### グループでの共有

課題1の題名：勝利  
根拠：（明るくて）みんなの顔がはっきり見えるから楽しそうだから  
課題2の題名：敗北  
根拠：（暗いから）表情が暗くて悲しそう。

### 全体での共有



### 全体共有後に行った授業終末の自分の見方・根拠



## まとめ

- 見方を養う経験を積み重ねてきた成果が見られた。
- 独自に考え行ってきたブラインドトークが、自然と見方が深まる価値のある活動であることを認めていただいた。
- 鑑賞の題材デザインとして、①ペアやグループでブラインドトーク→②個人で題名を考える→③グループで題名を考える→④全体共有→⑤個人で振り返り・授業終末での変容を見とるという①～⑤の流れが重要であることを再確認した。
- さらに、教師の問い返しを大切に授業を行っていく必要性を学んだため、今後にかかしていきたい