

美術科教育におけるデザイン教材の展開

大野和規* 福田隆真**

On the Development of Learning Materials of Design in Art Education

Kazuki ONO and Takamasa FUKUDA

(Received November 30, 1992)

キーワード：構成、デザイン、教材、造形遊び

はじめに

近年、デザインという用語は美術の領域だけでなく、日常的な言葉として私達の生活の中に入り込んできている。そして、デザインの意味する内容も理解の普及がなされて、構造や行為、発想などの深層的な内容までも関わるということが認識し始められている。

美術科教育としても、美術の領域上の表現分野としてデザインを扱うのではなく、児童・生徒の主体的な表現の方法としてのデザインとして捉えることが勧められてきている。それは、単に自己表現だけに終始するものではなく、表現者と受容者の関係性の上に成立する行為であり、その関係の帰結の上に視覚言語や造形要素が介在していると思なすことができる。デザイン教育は表現結果だけの領域として見るのではなく、児童・生徒の自由な発想から未来を見通すような表現行為を重視することで、美術教育のひとつの展開が可能と考えられる。

本稿では、以上のような観点から、美術科教育でのデザインについて、自己と他者の関係性を表現する方法としての構成、デザインと主体的造形行為のための造形的な遊びについて考察し、具体的な教材を通して、美術科教育におけるデザインの教材の展開について一考する。

1 構成、デザインの内容について

自己表現と客観性の関係に介在する造形方法の一つとして構成、デザインがある。構成はデザインに比べてより自己表現の比重が大きいのが、造形要素や視覚言語のある程度の普遍性及均質性から考えると、客観性に関わっているといえる。そして、デザインは発想から作品の完成まで、客観性に関わりを持つと考えられる。この章では構成、デザインの教

*山口大学教育学部附属山口中学校

**山口大学教育学部

育内容として、教員養成での位置づけと、小・中学校の教材としての意義について述べる。

教員養成教育における美術科教育のカリキュラムは近年の大学院修士課程の設置や教員免許法の改訂に伴いながら試行錯誤がなされている。しかしながら、美術科教育においては基本的なカリキュラムの構造は、戦後の新制大学の発足以来、大幅な変化は見られないとも言える。

美術科教育のカリキュラムの内容はつぎの3つに分けられる。

- ①実技教科による教育
- ②美術理論による教育
- ③教育実践を伴う教育

①はつまり、絵画、彫刻、デザイン（構成を含む）、工芸の4つの実技分野による表現のための美術教育である。②は、美術理論、美学、美術史などによる理論的理解のための教育である。③は、美術科教育、教育実習などの理論と教育実践を統合した美術教育である。この3つは美術教育の教育目的を異にしており、①は、表現者、制作者を育成することに関連している。②は、美術評論家、美術史研究者などの理論家を育成することに関連する。③は、学校教育を主とした美術教師の育成である。つまり、このことを逆に考えてみると、美術教師の資質としては、表現者、理論家、教育者の3つの特性を有する人間が望ましいと考えられる。¹⁾そして、美術教師となる人間には、実技と理論を統合した美術の認識と教育実践による指導方法を備えておくべきであろう。

以上のようなカリキュラムにおいて、構成は実技分野において、無目的、無様式の表現形式と実験的造形方法によって、制作者の育成の一面を担っている。そこで為される作品は往々にして、絵画、彫刻、工芸、デザインの何れの分野にも範疇として規定できないものを対象としている。そのようなシステムはバウハウスやヴフテマスのような歴史的経緯から創出されたものでもある。²⁾

本来、構成は美術教育の基礎を担うものであり、特定の表現分野ではなく、むしろ、何れの表現分野にも通じる特性を備えている。表現形式の問題ではなく、表現のための思考方法に構成の存在があるといつてよい。従って、コンピューター・グラフィックスとか幾何学形態による平面や立体の構成というものだけが構成の概念を示すのではなく、むしろそれらは全く別のものであり、コンピューター・グラフィックスはグラフィックデザインであり、立体構成は彫刻や工芸あるいは生産デザインに関連する表現分野となるのである。

教員養成教育においては、造形の思考のための構成を重視すべきであり、その表現はむしろ従来の表現分野と重複しているが、構成の概念を否定するものではない。ヴィジュアルデザインと関連するものであっても、絵画や彫刻作品と重複するものでもよいのである。小、中学校の教員養成を具体的に考えるならば、むしろ、それらの表現分野を対象にした表現形式の造形思考や造形感覚を育成することが望ましいであろう。すべての造形表現は常に、時代、地域、思想などに影響される側面を持っており、それらを有機的に関連づけるのが構成であると考えられる。

このような観点で、構成、デザインの教材は中学校美術科で具体的に取り扱われている。構成は造形の基礎として導入された教材であるが、呼称としては、ベーシック・デザインあるいは基礎造形と言ったほうが意味内容からして適切であると思われる。中学校美

術科では、デザインの教材と関連づけて解説されており、それは構成、デザインに共通する非再現的造形方法による共通項で理解することができる。しかしながら、構成やデザインは造形表現上のひとつの固定化した領域に留まるのではなく、前述のような有機的関連を表現領域の中で相互に持つものであり、造形方法も写実や再現といったより広い領域の方法論を取り入れることが望ましいであろう。

2 造形遊びと構成

造形遊びは小学校の低・中学年に導入された新しい発想の教材である。平成元年の学習指導要領の改訂において4学年まで取り入れられることになった。造形遊びは構成、デザインの表現と直接関連づけられないものであるが、児童の自由な発想を重視し、様々な表現に発展することを助長するものである。そうした意味から、この章では、小学校の教材である造形遊びについて考察し、次章の教材の理解の前提とする。

昭和52年の学習指導要領の改訂において、「造形的遊び」（平成元年の改訂では「造形遊び」とされた）という教育内容が小学校低学年の図画工作科にとり入れられ、平成元年の改訂では4年生まで発展的に拡大された。それは、活動の過程や行為を重視する美術教育の導入であり、結果としての作品よりも造形活動そのものを重視する考え方にに基づき、造形の素材に親しみ、遊びを通して自由な発想を育むものである。

造形遊びは児童が進んで造形活動をすることを楽しみ、材料に対する多様な体験をし、造形感覚や造形的発想など造形することの基盤となるものを培うとともに、自分らしさを発揮し、その子らしい造形活動に取り組み、その喜びを味わう主体的な子どもを育てることをねらいとしている。これは、美術科教育全体の目的であるともいえる。造形遊びの導入は美術教育が人間形成を行うという大前提に立ちながらも、ややもすると狭い表現分野での作品主義に陥っていた点を補い、子どもの自主的、主体的な造形活動をより重視し、そこに創造的な人間形成の目標を定めようとするものである。

造形遊びは遊びの目的がそうであるのと同じように、作品を作ることを最終的な目的としていない。造形活動の結果としての具体的な作品を重視するのではなく、造形活動そのものに重きをおいている。造形遊びは子どもの身の回りにある様々な素材との触れ合いによってなされる材料体験でもある。この材料体験を通して、柔軟な感受性、創造力をはじめ、材料の色や形、質感などの造形感覚や造形的思考を養うことが可能となる。そして様々な材料に対する多様な体験は、主体的に活動する能力を育てることとなる。造形遊びはこのような面において造形することの喜びや楽しさを味わうだけでなく、すべての造形活動の創造的発想や、美的構造の認識の基礎となるものであり、色や形による造形の基礎能力の育成という点において、創造的な造形活動であるといえることができる。

造形遊びの内容は、大きくまとめると3つにまとめることができる。³⁾1つは、材料をもとにした全身的な造形活動である。さまざまな材料や場所に興味関心を持ち、それらを生かしながら、身体全体を使った大きな表現を目指す造形活動である。2つめは、自然や人工の材料の色や形などのおもしろさや不思議さなどから、連想や発想をしていく活動である。3つめは、人工物や自然物の身近な材料による初歩的な構成的な遊びである。材料を並べる、積む、版にして写すなどの活動であり、子どもたちが本能的に行う造形活動であ

る。また、このような活動は楽しみながら創造的な活動を経験できるという点において、造形活動の基礎となり得る。そして、これらの活動は個々に独立して行われるものではなく、遊びという無様式な活動に即して複合的に行われるのが現実である。

このように、造形遊びの内容は、造形の基礎的活動であり、様々な分野へと発展することのできる総合的な活動と捉えることができる。つまり、造形遊びは総合的な活動であると同時に、小学校の初歩的な活動でもあり、造形活動の基礎を培うものである。したがって、造形遊びはすべての造形活動や創造的発想、美的構造の認知の基礎となり、色や形による造形の基礎能力を養う総合的な造形活動であるという点において、構成学習の初歩的段階であると捉えることができる。⁴⁾

そして造形遊びにおける造形方法は、無様式で自由な発想を、遊びというプロセスの中で有効に機能させながら、材料、形、色などそのものが作り出す造形美、造形秩序へとつなげる創造活動であり、構成の造形方法の初期的段階と考えられる。構成的造形方法を造形遊びに用いるということは、材料表現の可能性や造形感覚の広がりや深まりを意味し、総合的な造形活動を促すこととなるのである。

3 中学校のデザインの教材例

中学校美術科のデザインの学習では、生徒の生活環境に適応した題材がとりあげられているが、デザインの教材を単に適応表現や機能表現としてだけ捉えるのではなく、造形表現のダイナミズムとして捉え、心情的な内容を取り扱うことも生徒の精神的発達を考慮するならば、必要な教材となる。

平面構成やデザインの題材を静的で枠にはまったものとして捉えるのではなく、生徒のもつ精神性を鑑みて題材の選択、開発を行う必要がある。ここでは前章までの造形における遊びを踏まえて、個々の生徒がもっている感性に触れるような題材として、自分の名前から発想されるイメージを造形表現する内容をとりあげた。個々の感性をより豊かにするために、発想段階でワークシートを使用して、その豊饒を試みた。

美術科学習指導案

山口大学教育学部附属山口中学校 1年C組 1992年5月29日 指導者 大野和規

1 教材 思いを表す—文字のデザイン(平面構成)—

2 教材のとらえ方

(1) 生徒は、伝達としてのデザインに大変興味をもっている。

中学生ともなれば、広く社会に目を向け始める時期でもあり、自己の「思い」を表現する意欲を強く感じるようになる。さらに、自分をとりまくものがメディアそのものであるといっても過言でない環境とあいまって、視覚伝達デザインに大変興味をもっている。

しかし、小学校では、特に用途を主とした学習(たとえばメッセージカードの制作など)であったため、デザインにおける知識面の理解や、技能面の習得などがしっかりと身についてはいない状態である。したがって、発想段階でイメージがうまくつながらなかったり、制作段階で技術面のつまづきが生じることは予想される。しかし、視覚伝達デザインに興味をもっているから、最後まで意欲的に活動に取り組むものと思われる。

(2) デザインの能力を総合的に高めることのできる教材である。

本教材は、生徒のそれぞれの名前を素材にして、レタリング・文字のデザイン・平面構成を同時に学習させようとするものである。レタリングの基礎的技術、目的に応じてデザインができる力、平面構成としてのデザインの要素を理解する力を身につけることは今後のデザイン学習の展開に大きな影響を与えると考えている。そのため、「自己紹介カード」として完成させるという目的意識ももたせながら総合的に学習させることにした。

また、視覚言語としてのデザイン学習という考え方によっても成り立っており、生徒のもつ完成も大いに表出させることができる教材である。

(3) 各段階毎に自分の思いを見つめさせることで、より深く「思い」を追究させたい。

作品が上手に仕上がったとか、レタリングがバランスよく描けたとかに重点を置いた指導は色彩についての知識やそれぞれの技法を単に押しつけただけで終わる可能性が高い。生徒一人一人が造形活動をとおしていかにイメージをふくらませ、どのように自分らしい工夫をしているかを大切にしたいと考えている。

そこで、自分の名前に対するそれぞれの思いを色彩と構成でどう人に伝えるかをねらいとして指導していきたい。そのためには、さまざまに発想を広げ、形や色の美しさを感じとらせる工夫が必要になる。さらにいえば、そのことが「美的感性」であると考えている。

具体的に、以下のことを留意して指導していきたい。

- ① ワークシートなどを使用し、さまざまに発想を広げ、「思い」を多面的に分析させる。
- ② デザインにおける知識理解や技術の指導を工夫し、表現活動を援助する。
- ③ 完成した作品を「自己紹介カード」として使用することで、意欲の高揚と喚起を図る。
- ④ 発想・制作の各段階ごとに課題意識をもたせながらそれを解決する場を設定する。

3 学習計画

- (1) デザインについて知る。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 4時間
- (2) 名前に対する「思い」を追究しながら、画面構成をする。・・・・・・・・・・・・ 4時間
- (3) 配色計画を立て、彩色する。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 5時間
- (4) 自己紹介カードとして仕上げる。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間
- (5) 完成作品を発表し、相互鑑賞する。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間

教材のまとめ

デザインの教材では技術や技法の習得も必要であるが、それ以前の造形の発想が重要である。生徒一人一人の思いをできるだけ直載に色と形に表現させるために、この教材ではいくつかのワークシートを用いて生徒の発想を促すことにつとめた。(図1～4) また、授業の流れとしては表1のように学習内容を明らかにし、それに対応する教師の援助活動に幅をもたせて生徒一人一人の思いを重視した。そのことにより、生徒の個々の感性を豊かにすることが期待でき、加えて、一人一人のテーマに収斂する表現技術や技法の習得を促すことができた。

この教材は従来の「自然物からの構成」に代わるものであるが、教材の特徴としては次のようなことが考えられる。

- ① 表現のための技術や技法が、単に機械的な作業にとどまらず、生徒の思いを豊かにすることができる。
- ② この教材ではテーマが一人一人違うので、出来上がった作品に多様性がみられる。(図5～12)
- ③ 出来上がった作品において個々の名前が読み取れるものと、そうでないものがあるが、テーマを越えて造形的なおもしろさを追求するものもあり、その意味では構成とデザインの内容を重複することができる。

このように、この教材では平面構成を従来のように静的なものとして捉えるのではなく、表現の多様性に向かうダイナミズムとして捉えた。そのことにより生徒一人一人の感性を豊かにすることが可能と思われる。

	学習内容及び学習活動	教師のおもな援助活動	時間
第一次	<ul style="list-style-type: none"> ○デザインについて知る。 ○色の整理や構成の基本について理解する。 <ul style="list-style-type: none"> ・有彩色と無彩色 ・色の三要素 ・配色 ・構成の方法 ・美的秩序 ○レタリングについて理解する。 <ul style="list-style-type: none"> ・明朝体 ・ゴシック体 	<ul style="list-style-type: none"> ○多種のデザインを知ることで、デザインを広義にとらえさせ、生活に重大な関わりをもっていることを理解させる。 ○デザインの基礎的な内容を簡単に理解させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・色彩の感覚トレーニングとしてとらえる。 ・構成の根幹的要素(変化と統一)を感覚的に理解させる。 ○レタリングの意義や美しさを重点的に理解させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ポスターなどを参考に、レタリングのもつ重要性や性格を理解させる。 	4
第二次	<ul style="list-style-type: none"> ○文字のデザインについて考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>全過程で積極的にグループ活動を取り入れ、発想力の高揚や技術力の向上を図る。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○名前の由来について知る。 ○名前をデザインする。 ○名前のデザインを平面構成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○文字のもつ意味を文字をデザインすることで表現させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・感情をもつ文字や説明的な文字をいろいろデザインさせ、柔軟に発想させる。 ・グループ活動を取り入れ、発想の幅を広げさせる。 ○名前に対する親の思いを強く感じることで、自分の名前のように気づかせ、表現したいものを明確にさせる。 ○名前のもつ意味をもとに文字のデザインをさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな発想で追究させる。 ○文字のデザインをもとに、名前に対する総合的な思いを画面構成させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・構成について再度おさえる。 	4
第三次	<ul style="list-style-type: none"> ○思いをより強く表現できる配色計画を立てる。 ○着色する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○意図的な配色計画を立てるように留意する。 <ul style="list-style-type: none"> ・色の感情や配色のポイントを再度おさえる。 ・配色カードを利用し、思いが十分表現できるようにさせる。 ○着色の基本的な技術を身につけさせる。 <ul style="list-style-type: none"> 〔・川具の扱い方 ・ポスターカラーの性質 ・平ぬりや溝引きの方法 ・彩色の要点 など 	5
第四次	<ul style="list-style-type: none"> ○自己紹介カードとして仕上げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自己紹介の記事を考え、レイアウトを意識しながら、ひとつの作品として仕上げさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・レタリングについて再度おさえる。 	2
第五次	<ul style="list-style-type: none"> ○完成作品を発表し、相互鑑賞をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○教室全体に展示し、鑑賞させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・友達の商品のよさを発見し、制作をふり返させる。 ・鑑賞のポイントを明確にさせ、鑑賞カードに感想などを記入させる。 	1

表1 「思いを表す」 学習の流れ

色について

1年()組 氏名()

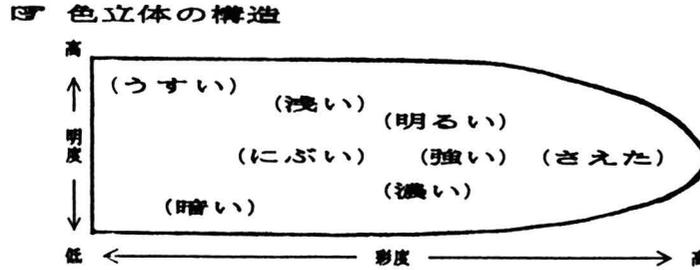
色 — 白・黒・灰色

赤・青など

三原色

色の三要素

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
色合い(色み)	色の明るさ	色の鮮やかさ



1 2 の色を似ている順に並べたものを という。

互いの色を引き立たせ合う関係を の関係という。

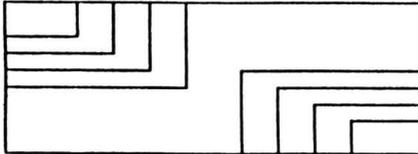
色鉛筆で実際に試してみよう。
はでな感じの配色



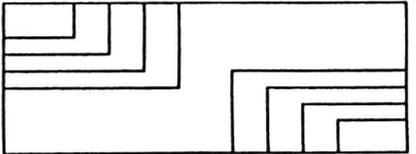
じみな感じの配色



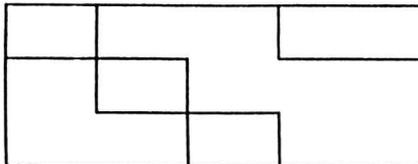
軽い感じの配色



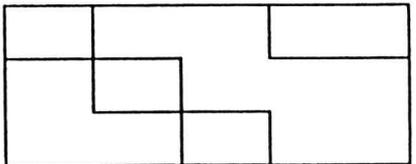
重い感じの配色



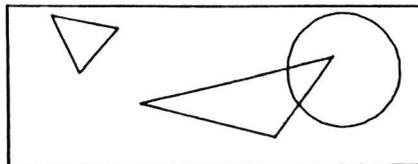
明るい感じの配色



暗い感じの配色



暖かい感じの配色



寒い感じの配色

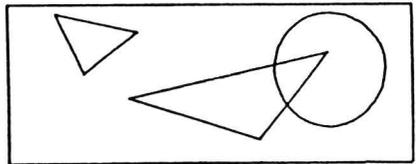


図1 ワークシート：色について

レタリング（明朝体とゴシック体） 年 組 氏名（ ）

1. 明朝体とゴシック体について知ろう。

【明朝体】



【ゴシック体】



*明朝体の特徴

*ゴシック体の特徴

*明朝体とゴシック体の違い

2. 明朝体とゴシック体で自分の名前をかいてみよう。

<明朝体>

(Vertical and horizontal dashed lines forming a 2x2 grid)

(Vertical and horizontal dashed lines forming a 2x2 grid)

(Vertical and horizontal dashed lines forming a 2x2 grid)

<ゴシック体>

(Vertical and horizontal dashed lines forming a 2x2 grid)

(Vertical and horizontal dashed lines forming a 2x2 grid)

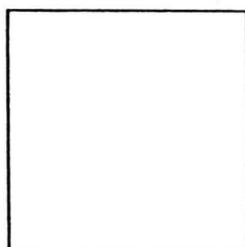
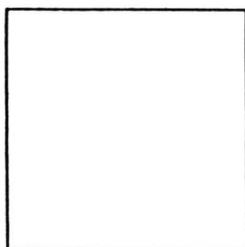
(Vertical and horizontal dashed lines forming a 2x2 grid)

3. 次にかくとき気をつけたい点

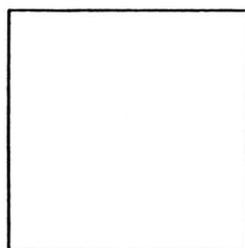
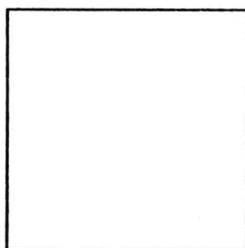
図2 ワークシート：レタリング

文字をデザインしよう 1年()組()番 氏名()

1. 「雨」という文字をデザインしてみよう。



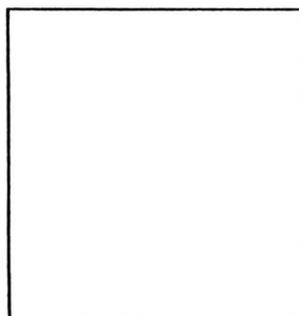
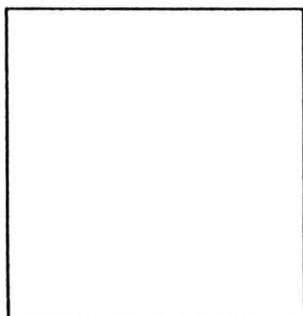
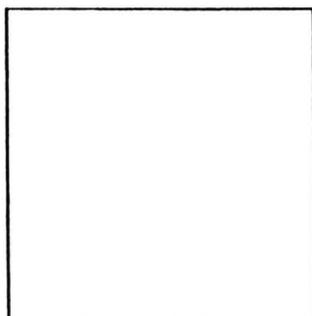
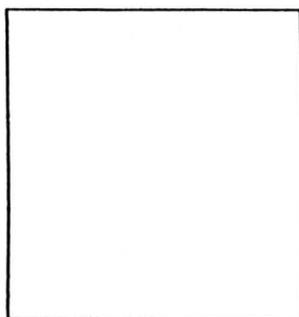
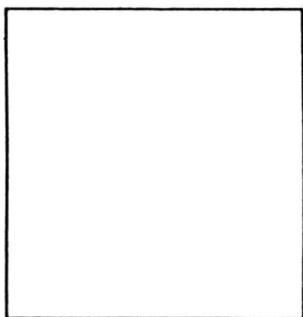
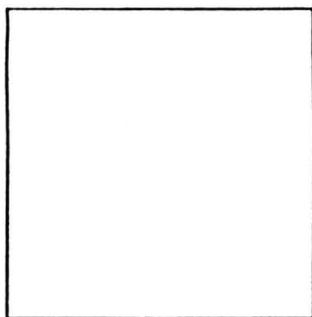
- 「折」という文字をデザインしてみよう。



※ デザイン化する場合、何からイメージしたらいいだろうか。

{ } { }

2. 自分で好きな文字を選び、デザインしてみよう。



※ デザイン化する場合、何からイメージしたらいいだろうか。1で考えた以外のイメージの方法を書こう。

{ } { }

図3 ワークシート：文字のデザイン

名前をデザインしよう 1年()組()番 氏名()

1. 自分の名前に対するいろいろな「思い」の中で、自分がデザインで一番表現したい「思い」は何だろうか。

2. 自分が一番表現したい「思い」をどうイメージしてデザイン化すればいいだろうか。

() ()

↓

↓

↓

↓

友達からの感想・アドバイス

友達からの感想・アドバイス

↓

↓

さあ、これからどうする？

さあ、これからどうする？

↓

↓

↓

* ここで、もし考え直したい場合は再撮影ワークシートに！

* デザイン化の視点を示そう。(矢印を長く使おう)

図4 ワークシート：名前のデザイン

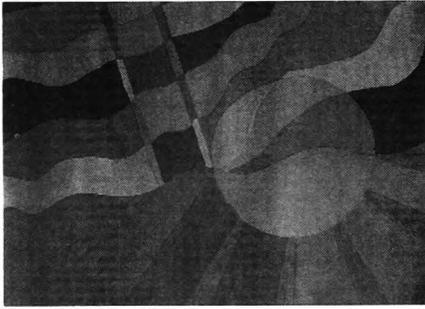


図5 「雅」のデザイン

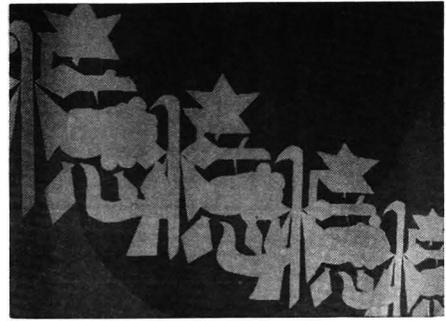


図6 「穂」のデザイン



図7 「アスカ」のデザイン



図8 「建」のデザイン

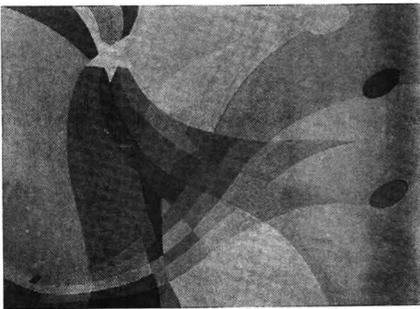


図9 「清」のイメージ



図10 「泉」のイメージ

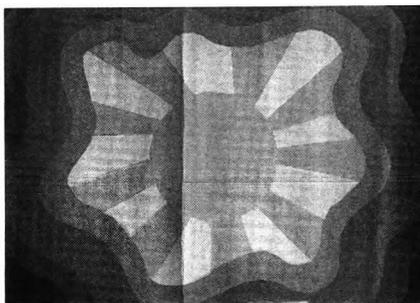


図11 「真」のイメージ

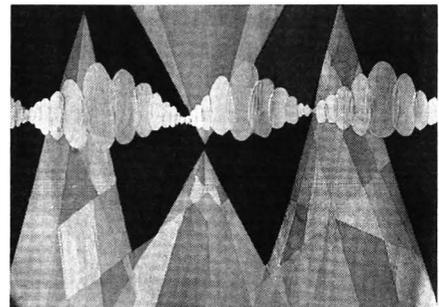


図12 「高尚」のイメージ

4 デザインの教材の展望

以上は、美術科教育における遊びとデザインの教材例を見てきた。デザインの教材を美術教育の内容の領域として捉えるのではなく、デザインの教材を教授、学習することによって、造形表現全般への拡がりや発展を期待しようとするものである。

デザインは美術科教育のなかで、適応表現や機能表現の一分野として捉えられがちであるが、本来、デザインは造形行為のための思考であり、ダイナミックな造形表現へのエネルギーである。デザインによって出来上がった作品は視覚伝達デザインやインダストリアルデザイン、環境デザイン、建築デザインといったように、表現の領域に納まってはいるが、その姿はいわば便宜的なものであり、個々のデザインされた作品には、文化的基盤や歴史的経緯を含み、さらには人間の生活の未来を啓示するような精神性をもっている。もちろん、造形表現における機能や計画性という特質をデザインはもっているが、それ以上に理知的で精神的な作用をもっているのである。そのひとつの定義として次のような言葉がある。「『計画』や、『プラン』ということばを代用してはいけない。プランは、目的を『与えられたもの』として不問に付し、観念の魔術に陥りやすい測定値や統計量に汚されたことばである。プランの前に、生きたデザインがなくてはならず、デザインこそ、プランに魂をそそぎこみ、プランを手段の座に制御するための、まことに人間的な英知の営みである。」⁹⁾

デザインの教材は常に人間と社会の関わりのうえに存在している。人間のよりよい未来のための造形活動の表われなのである。人間と社会との関わり合いは、友達、恋人、グループ、級友、学年全体、学校全体、地域社会、日本、世界など、そのレベルは様々に想定できるけれども、少なくとも自己内部の追求だけでは成立しないのである。それ故に表現する人間と受容する社会との有機的関連とダイナミズムが必要とされるのである。

デザインを中学校美術科の教材として考える場合には、2つの内容があると思われる。ひとつは基礎造形として構成の教材であり、もうひとつはいわゆる対社会との関連をもつデザインの教材である。

構成はデザインの基礎として捉えるのではなく、構成の出現の歴史的経過から見ると、造形表現のすべてを対象とした未来を指向した実験的な造形方法と見なすことができる。したがって、中学校美術科で形態の単純化、立体感、空間感、動き、バランス、ヴォリューム、配色といった造形の効果や造形思考を追求するもので、純粋な造形表現である。そうした造形表現には制作者の個々の造形思考が培われ、また、造形的な遊びの精神もそこに含まれるであろう。

デザインでは平面的なものにしる立体的なものにしても、制作者と社会の関係が成り立つ。そこには造形制作のための問題意識が介在し、伝達、使用、装飾などの機能を考慮する必要がある。表現の方法論としては、模写や再現ではなく、問題意識に適合する構成的方法が採られる。広義の意味では構成はデザインに含まれると考えられる。なぜならば、デザインそれ自体が、造形表現の行為であり、広がりをもつものである。そして、構成はその中において、分析的であったり、実験的であり、総合的な特質をもつからである。構成とデザインの表現には常に歴史的経過と現在と未来を俯瞰するダイナミズムが秘められるからこそ、デザインは個人を充実させ社会に対応できるのである。

注

- 1) 福田隆真 「教育としての美術の理解」 人文論究第46号 北海道教育大学函館人文学会 1986年
- 2) 福田隆真 「バウハウスとヴフテマスー基礎教育の意義についてー」 山口大学教育学部研究論叢第39巻第3部 山口大学教育学部 1990年、同じく 「ヴフテマスと造形教育」美術教育学第11号 美術科教育学会 1990年 参照
- 3) 西野範夫編著 「図画工作科の解説と展開」 教育開発研究所 1989年
- 4) 福田隆真、福岡千賀 「図画工作科の造形遊びについての考察」 日本教科教育学会誌第14巻第4号 1990年 および、福田隆真 「造形遊びと基礎造形」 (「基礎造形学会論文集基礎造形001」収録) 基礎造形学会 1992年 参照
- 5) 荻野宏幸 「文明としてのデザイン」 サイマル出版会 1975年 P13

参考文献

- ・宮脇理監修 福田隆真他編集 「新版美術科教育の基礎知識」 建帛社 1991年
- ・石原英雄監修 橋本泰幸、福田隆真編集 「美術・工芸教育の理論と実践」 福村出版社 1990年

付記

本稿の作成に当たり、1、2章を福田が、3を大野が担当し、4章については大野と福田で検討をした。また、一部については北海道・伊達小学校教諭の福岡千賀の協力を得た。ここに改めて感謝いたします。