

中学校美術教育における共通事項の実践

福田 隆眞^{*1}・足立 直之^{*2}・中野 寿美^{*3}・楊井 朋子^{*4}・阿部 萌^{*5}

On the Learning Practice of Common Contents in Secondary Art Education

FUKUDA Takamasa^{*1}, ADACHI Naoyuki^{*2}, NAKANO Kotomi^{*3}, YANAI Tomoko^{*4}, ABE Moe^{*5}

(Received August 3, 2017)

キーワード：美術教育、教材、共通事項、美術の基礎

はじめに

平成20年の教育課程の改訂によって中学校美術科では、共通事項という内容が導入された。それは色や形の造形要素とそれらの原理を含んだ視覚言語の内容である。しかも美術の表現領域と鑑賞領域の両方に機能する内容である。本稿では、教育課程の改訂から10年近く経た今日、共通事項が美術教育の実践でどのように扱われているのか報告する。

1. 美術科における「共通事項」の成果と課題

美術は、形ある物とそれを受け止める者の間で成り立つ文化である。表現においては、形づくられた造形物を自分の感覚で確かめながら、より自分に納得のいく表現を追求するという行為を繰り返す。例えば、デッサンにおいて、正確に写しとられた形や色に着目し、画面全体から醸し出される雰囲気から「柔らかさ」や「重厚感」のようなものを感じ取る。また、鑑賞においては、作品全体の雰囲気から、その根拠となる色の組み合わせや形態の特徴を見いだそうとする。例えば、ゴッホの『ひまわり』から「生命力」や「躍動感」を感じた時に、色づかいやタッチなどにその根拠を求める。

こうした明確な根拠と感覚の行き来が美術の学習において重要とされ、表現と鑑賞の学習において必要な資質や能力としての「共通事項」が設けられた。このことは、美術科の学習として決して特別なことではなく、これまでも造形要素や造形言語として扱われてきたものであり、こうした根拠となる言葉を用いて、漠然とした感覚を説明したり、読み解いたりしてきた。ただ、学習指導要領の大きな方向性が「身につけるべき学力」や「思考に沿った学習」に重きが置かれたため、「発想や構想の能力」、「創造的な技能」を整理し、「共通事項」を示すことによって、美術科における学習を明確にしたかったのであろう。美術科における学びを「感覚」的なものや技能習得にとどめず、子どもの「思考」に焦点を当てたということである。このことによって、求められる学力に即した美術科の学習が行われるようになったことは成果といえよう。しかし、新たな「共通事項」という言葉を用いたために、その意図が十分に理解されなかった面もある。何を重要視しているかということが理解されれば、美術科の学習もより充実し、次期改訂の柱ともいえる美術におけるものや作品との対話的、主体的な学びにもつながっていくと思われる。

2. 表現教育での実践

2-1 絵画表現における共通事項の指導 ～色と形のスケッチ～

共通事項が設けられたことでスケッチの重要性はますます大きくなったといえる。そもそもスケッチは、

*1 山口大学理事・副学長（教育学生担当） *2 山口市立湯上中学校 *3 山口市立阿知須中学校
*4 周南市立須々万中学校 *5 岡山県赤磐市立磐梨中学校

人物や風景などのモチーフを大まかに描写することと示される。また、中学校の教科書や資料集ではモチーフの印象を大切にそれを描くこととしている。つまり、描き手にとって写し取りたいものが印象的で明確であることが大切だということである。このことは同時に「主題の生成」にもなる。つまり、スケッチは描かれた「色や形という客観的なもの」と「印象という主観」が行き来する身近な活動なのである。ここでは「色と形のスケッチ」として(1)「葉の色のスケッチ～色を描く～」と(2)「人物スケッチ～シルエット描写～」の2つの事例について述べることにする。

(1)題材名：「葉のスケッチ～色を描く～」

対 象：中学校第1学年

① 題材の意図

形を描くことに抵抗がある生徒は多い。それに対し、色をつくることは感覚的であり、論理的な追求もできる。論理的な追求で言えば、3原色や色相環をもとに、色のつながりと色味の特徴から混色を考えることができる。また、「つや」の有無に着目すれば描画材や質感が追求でき、「陰影」を意識すれば、表現の幅も広がる。そこで、『葉』をモチーフとして色をスケッチさせることとした。ツバキのような光沢のある青々とした葉、タンポポのような柔らかくみずみずしい葉、枯葉のようなマットな葉など、色をスケッチすることを通して多くの視点から学習を仕組むことができると考えた。



図1 クローバー（作品例）

② 指導の流れと留意点

ア 色彩についての知識を学ぶ

○ 3原色と色相環を理解する

ここでは、3原色と色相環について学ぶ。小学校までの絵の具を用いた学習を通して、3原色を混ぜたらどのような色ができるか、ほとんどの生徒が予想できる。よって、ここでは色のつながりが理解できればよいこととした。

イ モチーフに近づくための観察と画材選択をさせる

○ 「色」を描くことを学習のめあてとし、モチーフとの出会う

様々な種類の「葉」を取ってきて、どのような葉を描くか決める。生徒はこれまで形を描くことに慣れてきているため、ここでは「色」を表すことがねらいであることを伝え、輪郭はなくてもよいことを作品例を用いて具体的に示す。

○ モチーフを観察し、描画材を決める

あくまでも色にこだわるように指示する。ただし、色を表現するには、質感、陰影等、様々な視点があることを伝えることで、画材選択も考えさせる。そこから生徒の色の追求が始まる。主に選択した画材は、色鉛筆が多く、水彩絵の具、ポスターカラーを選んだ生徒もいた。

ウ モチーフの色を表現する

○ 描画材の使い方を指導する

特に光沢のある「葉」を選んだ生徒は、色鉛筆を用いた。色鉛筆は暗い色の上に明るい色を表すことができないので明るい色から表現させるようにする。また、筆圧が弱く、質感表現にたどり着けないことも多いので、しっかり塗ることを指導する必要がある。

ポスターカラーについては乾く前後で色が変わることを伝えておく必要がある。

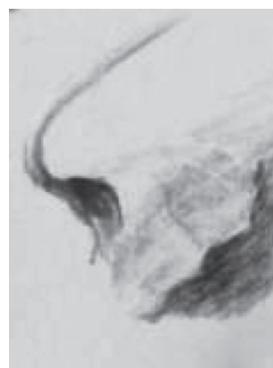


図2 枯れ葉（色鉛筆）



図3 タンポポの葉（色鉛筆）

(2)題材名：「人物スケッチ～シルエット描写～」

対象：中学校第2学年

① 題材の意図

本題材は、『針金による人物表現～瞬間を表す～』という針金を用いた立体スケッチの制作の導入で行った内容である。人物表現において大切なことは、頭、胴体、足、手などのバランスである。まさに「大まかにとらえる」というスケッチの醍醐味を経験させることがねらいである。また、骨組みから肉付けをして表現していくという過程を考慮し、導入においてスケッチをすることとした。

② 指導の流れと留意点

ア 細部にこだわらせないための工夫

○ 太い描画材で描くこと

シャープペンシルやボールペンのような細い描画材で描くと、どうしても細かな表現になってしまう。それは細部に目がいくということにもなり、全体をとらえるには適さない。そこで、4Bの鉛筆やコンテなどを用いて描くようにした。ただし、描画材が大きくなることで雑な表現になってしまうことがあるので、注意する必要がある。

○ 黒い服を着て、離れた位置に後ろ向きにモデルが立つこと

人物表現という顔や手、服の特徴などを描くことが多いが、「大まかにとらえる」ためには、頭の高さから足の先まで単色であることが望ましい。そこで黒い服を着て後ろ向きに立つことで、その点は解消できる。また、離れた位置に立つことで細部は見えなくなる。ただ、小さく見えるものを大きく描くことは、見えない部分を想像して描くことになるのであまり大きな絵を描かせない方がよい。

イ 骨格を描き、肉付けをするように描き足す

○ 中心を見つけること

最も「大まかにとらえる」ための基本は、画面にバランスよく入れる際の中心を見つけ出すことである。腕を下ろしているポーズでは腰の位置を、腕を上げているポーズでは胸のあたりを目安にする。一人ひとりが見る位置や角度によって異なるが、近くで描く生徒同士で意見交換などをすれば、確認にもなる。描画材や定規などを使って長さを測ることを教えてもよい。

○ 関節を意識して、骨格を描くこと

関節から関節までの間を比べながら骨格を描くようにする。例えば肩から肘、肘から手首、手首から指先である。また、次に首から股を描いたときに、首から股と肩から肘を比べてみるなどすると、より正確に骨格を描くことができる。また、角度については指を伸ばして角度を確認したり、一度空中で描く動作をしたりすることでより描きやすくなる。

○ 少しずつ肉付けをしていくこと

骨格に肉付けをする際に気をつけることは、いきなり輪郭を描かせないことである。少しずつ骨格を太くしていくことで、徐々に線が塊に見えていく。頭から完成させるなど部分にこだわってしまうとバランスは崩れてしまうので、例えばボリュームのある上半身や臀部の辺りから取りかかるとよい。実際に描き方を理解させるために、教師が例示する方がよい。

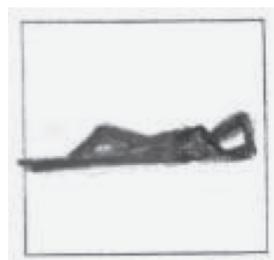


図7 横たわっている人物
(3cm×3cm)



図8 右手を上げている人物
(4cm×4cm)



図4 針金で作った作品例



図5 教師が示した人物の骨格



図6 骨格に肉付けした人物

ウ 作品を修正する

○ 描いた作品とモデルを見比べる

苦手意識の強い生徒は、少し描いては消すという作業を繰り返してしまう。似ていないことや思うように描けないなど、満足のいかないことの表れである。本制作工程は少しずつ描き足すこととしているので修正も少しずつの方がよい。そこで修正させる上で注意したいことが作品とモデルを同じ視野の中に入れることである。少しの違いを見比べることが最も形の違いに気づきやすいからである。「常に同じ視界の中で描かせる」「モチーフと描いたものを見比べる」という、描き方の基本を教えることが大切である。

(3)共通事項とスケッチ

スケッチの学習では見ることと描くことの基本を教える。その際に何を見て描くかという自然と色や形のとらえ方を指導することになる。ただ、そこに行き着くまでのスケッチに目を向けてしまうと技能の指導にとどまってしまう。目的意識を明確にし、過程における指導をすることで色や形をどのようにとらえるかというものの感じ方やとらえ方を指導することになる。そして、そのことは主題の生成にもつながっていく。スケッチでは色や形で表すことそのものである。共通事項としての色や形は、スケッチをするうえで新しい視点でも特筆すべきことでもないが、単なる技能としてとらえられていたスケッチが、何をどのようにして描きたいかという意図的、目的的な学びとなるという点では、共通事項を設けた成果になるといえよう。

2-2 椅子のデザイン

題材設定の理由

本題材は、生活に息づく美しさと使いやすいデザイン（機能美）について学ぶ。2年生1学期には、身近なデザインとして、パッケージデザインを学んだ。それを生かし、使う人の気持ちや目的を考え、必要な機能を考え「座る」ことを目的とした椅子のデザインをする。

学習目標

- ・制作を通して、使う人の気持ちや機能、場面に応じた作品に注目し、生活を美しく豊かにする美術の働きに理解を深める。
- ・実際に使われること「いつ、どこで、だれが」を想定しミニチュアの椅子を制作する。
- ・鑑賞を通して、作者の意図や表現の工夫、目的や機能美を感じ取り、批評し合う。

共通事項

形や色彩、材料などの性質や感情効果を生かして工夫する。

身近な椅子、教室や学校で使われる椅子、公共の場で使われる椅子、ベンチやソファーマジさまざまな形や大きさ、材質などの違いがある。また、勉強をするときの椅子や、リラックスする時に使う椅子など、目的に応じてデザインされているため、形態も違う。その違いを理解しながら、身近な椅子から、場面や目的、使う人に応じた椅子のデザインの制作に取り組んだ。（図9～14参照）

	活動内容	指導者の働きかけ	留意点及び評価方法など
導入	椅子を使う対象者について知る。 ・教科書や参考資料を鑑賞し、工夫点を考えさせる。 アイデアスケッチを描こう。 ・対象者の立場に立ち、想像しながらデザインする。	・「パッケージデザイン」との共通点を確認する。 ・学校にある身近な椅子や家庭で見かける椅子を思い出させ、参考作品と比較させる。	・一方的な解説にならないように作品の特徴などを考えさせながら、参考作品を提示する。 ・それぞれの形の機能美や良さを感じ取り、味わわせる。
展開	椅子のデザインをしよう。 ・思い描くイメージを、厚紙、粘土、スチレンボードを使い基本の形を作り出す。 ・相互鑑賞を行い、使い心地や課題を批評し合う。	・自分の思い描くイメージに近づくように、使い心地などを確認する。 ・自分が感じたことを相手に伝えることが作品の向上につながることを伝える。	・自分の表したいイメージをどう作品に繋げるかを考えさせながら、アドバイスをする。 ・付箋を使い、感想を残すことで、今後の制作に生かすように伝える。

まとめ	完成した自分の作品についてプレゼンをする。 ・自分の作品について振り返る。 ・友達の作品の良さを知る。	・対象者や作品に込めた自分の思いを伝えられるようにする。 ・互いの作品のよさを認める視点で鑑賞するように伝える。	・制作意図や工夫を明確にし、互いの作品の良さを分かりあえる。
-----	---	---	--------------------------------

本学習を通して、生徒に変化が見られたことは、身近なデザインに目を向けるきっかけになったことが大きい。普段何気なく使っている物の多くは、目的に応じて考えられたデザインであることが分かったようである。社会の中のデザインの良さなどに気づくことができるようになった。また、日頃使う椅子だけでなく、近未来にこのような椅子があれば、生活が楽しくなるなど、生徒の発想を豊かにする椅子も生まれた。この学習を通して、生徒の想像力を高め、さまざまな椅子のデザインに触れることにより、生活を美しく豊かにする造形や美術の働きを実感し始めた。美術が生活の中で自然に息づいていることを実感することで、今後さらに心豊かに生きていくために、生活を豊かに彩る工夫が見られればよいと思う。

また、鑑賞活動を通して、自分の思いを語り、相互鑑賞を行うことで、よさや美しさを鑑賞する喜びを味わえたと思う。自分の考えをまとめ、他者の前で発表することで、制作意図や工夫を明確になっていった。他者の作品の良さや考えに触れることで、違う考えを認め合うことに繋がった。



図9 ソファー

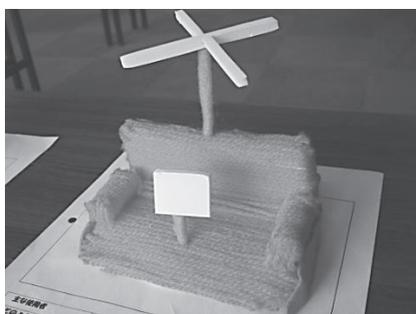


図10 ソファー



図11 椅子



図12 椅子



図13 椅子

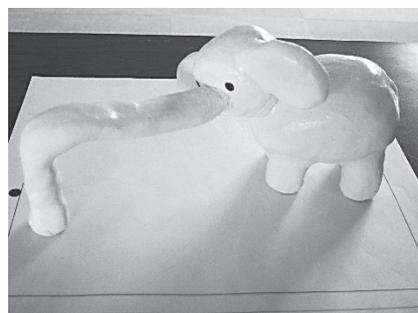


図14 椅子

2-3 デザイン分野での実践

第2学年「わかりやすく相手に伝えよう—学校で使えるオリジナルピクトグラム制作—」

(1) 題材について

ピクトグラム制作は、中学校美術科教科書 日本文教出版『美術2・3上 学びの深まり』の中の「情報をわかりやすく伝えよう 単純化や強調された形や色」でも取り上げられている題材である。身の回りにあるピクトグラムやマークなどの伝達デザインに目を向け、伝わりやすい形や色について考えること、効果的な表現方法を工夫しながら自分なりのピクトグラムを作り上げることを目的としている。

(2) ピクトグラム制作の実際

① 導入

日本工業規格（JIS）のピクトグラムを20種ほど用意し、生徒に「何を示すマークか」を当てさせる活動を行った。中学2年生で「ピクトグラム」という言葉を聞いたことがある生徒はわずかであったが、

「全く見たことがない」という生徒はいなかった。少人数のグループを作り競争形式で行うと、初めて見るピクトグラムもいくつかあったようだがほとんどの班がすべてのピクトグラムの意図を読み取ることができた。

【授業で扱ったピクトグラム】

- ・撮影禁止 ・フラッシュ撮影禁止 ・ペット禁止 ・自転車乗り入れ禁止 ・禁煙 ・滑面注意
- ・頭上注意 ・静かに ・二列並び ・広域避難場所 ・非常口 ・消火器 ・エレベーター
- ・身障者用設備 ・スロープ ・お手洗い ・コインロッカー ・タクシー/タクシー乗り場
- ・海水浴場/プール ・野球場

また、「何を示すマークか」を当てる際に、考えの根拠を述べさせると、生徒からは「色」、「形」を根拠とする発言が多く見られた。「黄色と黒の組み合わせは目立ち、すぐに目に入るから注意を促すのに適しているのだと思う。黄色だけでは遠目からでは見にくいから、黒い枠や中の模様が黒色というのが大事。」「赤色も目立つから禁止のマークに使われている。円だけだとOKという意味だと思うけれど、斜線があることで禁止になる。」「自然のイメージが強い緑色は、安全とか安心とかのイメージもあるのだと思う。」などである。

② アイデアスケッチ

「①導入」での生徒の発言をもとにピクトグラムを分類し、資料集で紹介されている色・形との関連性(図15)を伝え、ピクトグラムを考える際の参考に促した。

学校で使えるピクトグラムを作るという条件にしていたため、まずは学校生活を送る上での問題点や課題をもとに、「みんなに伝えたいメッセージ」を考えさせ、それにふさわしい形や色を選択して発想を膨らませていくという手順にした。洗練された美しさや、単純化されているマークの視認性の高さ、伝わりやすさについても触れ、アイデアを出したら、そこからできるだけ省略や単純化をしていくように指示をしている。

学校生活で起こりうる、廊下走りや授業中のちょっかい、テストでのカンニングといった「禁止事項」、滑りやすい階段や、居眠り、掃除での掃き残しなど「注意をした方がいいこと」、注目や授業2分前着席、思いやりのある行動といった「推奨されること」などを、できるだけ単純化した形で、既存のピクトグラムの配色を参考にして表現することができた。

●津波防災ピクトグラム(ISO) (IS 2 8210 2002 / AMENDMENT 2 2009)



●参考「日本工業規格(JIS)のピクトグラム」(JIS 2 8210 2002)

日本工業規格(JIS)のピクトグラムは、単純な色と形でメッセージが伝わるようにデザインがルール化されている。「赤い円に斜線」は禁止、「黒枠のある黄の三角」は注意、「青い円」は指示を意味する。



図15 秀学社『美術資料』マークのデザイン



図16 生徒作品
(アイデアスケッチ)

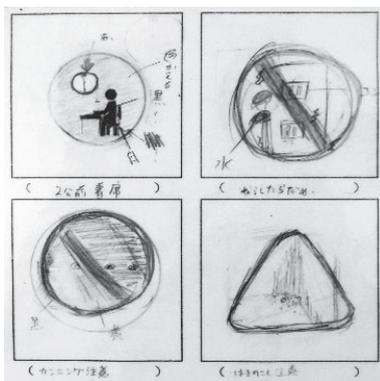


図17 生徒作品
(アイデアスケッチ)



図18 生徒作品
(アイデアスケッチ)

③ 制作

遠目からでもはっきりと見えるように、ポスターカラーによる着彩を行った。

その際には、単純化した形を生かすことを意識し、できるだけムラができないようにと丁寧に平塗りをすることができた。

既存のピクトグラムを参考にしながらも、「自分の伝えたいメッセージを他者にわかりやすく伝える」ことを重視した結果、図20の作品は、「注意」の配色である黄色と黒の組み合わせを基にしながらも、暗闇とライトの印象を際立たせるためにあえて配色を反転させている。図21の作品も「いじめの陰湿なイメージや、いじめはやってはいけない汚い行為であること」を表現するために構想を練り、背景を黒色にしているなど、生徒独自の工夫が見られた。

(3)ピクトグラム制作と共通事項

ピクトグラム制作は、「直感的に他者に内容を伝えるためには形や色を洗練させ、単純化・省略・強調することが大事だ」ということに気づかせられる題材であるといえる。単純な色と形だけでメッセージが伝えられることに感動したり面白さを見出したりする生徒が多い。また、製作途中で相互鑑賞を行うことで、自分の思いがきちんと他者に伝わっているか、形や色彩の効果を適切に生かすことができているかを確認できるので、ピクトグラム制作を通して、色や形とイメージとの関連についての感覚を磨くことも可能である。

デザイン分野以外でも共通事項を意識した授業を行っていることから、生徒はスムーズに色や形とイメージを結び付けて発想を膨らませることができていたように感じた。今後も共通事項を意識した活動を積極的に取り入れていきたいと思う。



図19 生徒作品
「授業2分前着席をしよう」



図20 生徒作品
「自転車はライトをつけよう」



図21 生徒作品「いじめ禁止」

3. 鑑賞における共通事項の指導 ～作品から感じ取れること～

「表現のための鑑賞」から「鑑賞のための鑑賞」として、鑑賞活動の独自性が強調されるようになって久しい。見ること、感じることの定義は難解であるが、作品のよさや美しさを感じ取ること、自分と他者との感じ方の相違を認識することなど、鑑賞教育を通して、形象と心情の両視点で学ぶ力を育むことが大切であると考えている。作品をよく見ること、感じたことや考えたことを言葉や文章にすることを基盤に、作品を身近に鑑賞できる機会を得ることで、作品の魅力や作者の表現意図を感じ取ることのできる授業を展開したい。ここでは、山口県宇部市の常盤公園における彫刻作品を用いた鑑賞授業について述べることとする。「宇部ビエンナーレ展」の作品より、審査後のマケット作品を題材にした鑑賞授業を試みる。

(1)題材名：「彫刻作品を味わおう」

対象：中学校2年生

① 題材の意図

宇部市常盤公園内はもちろんのこと、宇部市内の街中彫刻作品も含め、彫刻教材として、作家の作品を身近に鑑賞できる環境がある。美術館で鑑賞する作品も、日常の生活に溶け込んでいる美術作品も、本物の存在感を体感できることは、見る目と感じる心を育てる上で、最も効果的な手法といえる。殊に、彫刻作品においては、作品の素材や技法に多様性があり、鑑賞者に様々な角度で訴える力がある。作品のタイトルに着目し、作家がどのような構想で作品製作をしているのか、あるいはタイトルに使用されている言葉から連想されるイメージを抱きながら、作品を味わう授業としたい。

② 指導の流れと留意点

ア 作品のタイトルから、作品の全体像を連想する。

「蟻の城」(図22)を導入に用いて、作品の題名から、「蟻」、「城」をキーワードにマッピングを試みる。連想される言葉を生徒との対話において価値づけながら、作品の全体像をイメージさせる。マッピングを紐解いた後、作品を紹介したところで、「見たことがある」「〇〇の作品だ」といった生徒の声を拾いながら、作品との距離を近づけていく。

このパターンを例題に、授業で扱うマケットの作品について、ワークシートを記入する。

イ 作品タイトルを提示し、連想される言葉をマッピング(図23)する。

「アフターアップル」(図24)、「言葉」(図25)の作品タイトルを提示し、ワークシートに、タイトルから連想されるキーワードをマッピングする。関連づけられる言葉をつなぎ、作品のイメージを膨らませる。

グループでキーワードについて意見を出し合い、書き加えるなどして、想像の領域を広げる。

ウ タイトルイメージから、作品について、スケッチする。

生徒の自由な発想で、描かせる。教師側が実物を知っている場合も知らない場合も、タイトルから連想される作品について、構想する楽しさが感じられる。

エ スケッチについて発表する。グループで1点選んで発表する。

黒板に皆の考えを掲示し、対話しながら作品のイメージについて意見を出し合う。1つのタイトルから、連想する作品のイメージを共有し、お互いの意見を聞き合う。

オ 作品(マケット)を鑑賞する。

別室に控えておいた作品を登場させる。山本容資氏(ときわミュージアム学芸員)による作品鑑賞における留意事項を聞く。作品との出会いは、この授業における最も期待感を感じられる場面である。タイトルイメージ、スケッチの共有段階で、生徒の意識を高めることができると、「おお」「すごい」といった感嘆の声を耳にすることができる。登場した作品について、生徒同士、思い思いの感想を述べながら、しばらく作品を見入る。学芸員の作品についての解説を受け、生徒は授業の感想を述べる。

マケットについて、拡大展示予定(ときわ公園内)であることも紹介し、今後の継続的な鑑賞活動につなげる。

③ 評価について

ア 作品タイトルから、自分のイメージを言葉やスケッチで表現することができたか。

イ 作品タイトルからのイメージを仲間と共有できたか。(対話することができたか。)

ウ 彫刻作品をよく鑑賞できたか。

エ ワークシートの記入ができたか。



図22 「蟻の城」

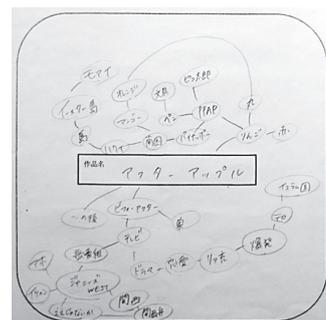


図23 マッピング



図24 「アフターアップル」

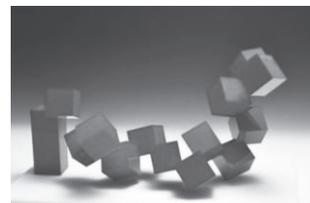


図25 「言葉」



図26 ときわミュージアムでの展示
(マケット)

(2)共通事項と鑑賞

今回実践した授業は、作家の作品を扱うことで、学芸員とのTTによる授業構成である。彫刻作品であることから、形、色彩、材料などの質感を肌で感じ取ることができ、教科書や資料集で見ている作品の出会いとは一線を画している。また、全体から醸し出される作品の風合いから、作者の表現意図や感情表現についても、直に伝わってくるものがあるといえる。タイトルから、作品コンセプトを紡ぎ出すことを仲間と共有し、思いを巡らす過程において気づきや発見があることも必須である。

また、作品鑑賞のポイント、作品についての解説を聞くことにより、彫刻や芸術作品に興味関心をもつきっかけともなり得る。共通事項の概念は、表裏一体と思われる「表現」と「鑑賞」の領域を無意識に往来できる美術の定説を唱えているともいえる。

4. 美術教育の基礎と共通事項

以上、見てきたように絵画や平面のデザイン、彫刻や立体のデザインにおいて学習の過程で視覚言語を意識して授業を進めている。また、鑑賞の教材においても分析的な見方や造形的な見方を通して、主題を認識するように授業を進めることが出来る。

視覚言語による教育は各々の教材に個々に具体的に表現したり抽出したりすることを通して、色や形の意味や機能を習得することである。具体的な教材を一つの例として、それらを積み重ねることで美術の基礎となる視覚言語の役割を認識することが美術教育の一つの目的である。

参考文献

花篤實ほか監修『美術2・3上 学びの深まり』，日本文教出版，2016年
日本文教出版編集部ほか編集『美術資料』，秀学社，2016年