

生徒が主体的に学習し、美術の基礎的な能力を伸ばす題材の開発

～言語活動の充実を通して～

小俣 直喜

1 研究主題設定の理由

美術科の学習は、自分が表したいことを具現化していく表現活動と、自分なりの見方・感じ方で作品に触れ新しい価値を生み出す鑑賞活動からなる創造的な学習活動である。新しいものをつくりだす創造活動の喜びを味わうことを通して、生徒は美術の学習での学びを実感している。そのような主体的な学習の積み重ねが、生徒の美術の資質や能力を伸ばす上で大切であることは、これまでも言われてきた。

美術の基礎的な能力は、4観点に示されているとおり、関心や意欲を基に発想・構想し、創造的な技能を働かせて表現する能力と、造形的な美しさや作者の心情・意図、表現の工夫を味わう鑑賞の能力である。基礎的・基本的な知識・技能と、思考力・判断力・表現力等を含むこれらの美術の基礎的な能力を身に付けさせるために、題材と指導の工夫が求められている。

学習指導要領における美術科の学習内容は、育てたい資質や能力から示されているので、題材については、各学校の裁量で独自に設定することができ、生徒の実態に沿って実践されている。本校美術科では、研究主題に「題材の開発」を挙げた。また、生徒が主体的に取り組める題材の開発と、指導方法の工夫と改善は切り離せないものであるので、副主題としては、指導方法の改善策としての言語活動の充実について研究することとした。魅力的な題材の開発と、指導の工夫改善を図り、生徒の学びにとって有効な授業をつくりたい。

2 研究の目的

生徒が主体的に学習するための魅力があり有効な題材を開発することを通して、豊かな感性の育成を目指す。また、本校全体研究の主題である自ら問う力を育て、思考力・判断力・表現力等の育成を目指すための言語活動を充実させ、美術の基礎的な能力を育む。

3 全体研究との関わり

本校の研究では、「自ら問う力」は、主体的に学習を進めていく上で重要な要素となり得るとして、この力を生徒に付けさせたいとした。「自ら問う力」を育むことによって、思考力・判断力・表現力等を育成することとしている。

美術科における「自ら問う力」を育む学習活動は、表現と鑑賞のそれぞれで次のように考えられる。

表現の学習では、与えられた課題について、「何を主題にするか」「どのような材料や技法を用いるか」「どのような手順で制作するか」「テーマを表すための形や色彩、構成はこれでよいか」など、生徒が表したいことを具現化する中で様々な問題に当たりながら学習を進めていく。このように試行錯誤しながら描いたりつくったりすることが、「自ら問う力」を育むことになる。

鑑賞の学習では、作品などに対して「何が描かれているのだろうか」「何を表しているのだろうか」「作者は、この作品を通して何を伝えたいのだろうか」「それはなぜだろう。なぜ、その作品をつくったのだろうか」「作者の意図はこういうことではないのだろうか」・・・といった、「問い」が生徒の心の内から生じる。この「問い」について主体的に取り組もうとする態度を育てることが、ここでは大切である。この「問い」を学級の生徒全員で共有し、自分の見方・感じ方で主体的に鑑賞し考えを発表したり、友達の意見に耳を傾けたりして、自分と違う視点や多様な価値観に気付くような学習活動により、生徒は作品の見方、味わい方などの鑑賞の能力を高めていく。

このような表現と鑑賞の学習活動の積み重ねが、「自ら問う力」の育成につながるであろうと考える。

A) 生徒に付けさせたい力と、それらを育むために生徒にもたせたい問い

本校美術科では、美術の授業の中で扱う「問い」は、必ずしも正解を求めるようなものではないととらえている。

生徒が表現や鑑賞の課題に向き合っているときには、それぞれの生徒の内に、常に「問い」が生じている。この「問い」に対する「答え」は、生徒それぞれ違うものであり、表現している作品や、感受した思いなども同じものではないはずである。正しい答がはっきりしているような「閉じた問い」に対して言われている「開かれた問い」をめぐる、創意工夫し試行錯誤しながら表現したり、他者と話し合うなどしながら鑑賞したりすることが、「自ら問うてい

る姿」であり、美術の能力を育てるための重要な学習活動であろうと考えている。このことは、これまで（平成23年度）に確認されてきた。

美術の授業を通して生徒に付けさせたい力は、試行錯誤してより良いものをつくりだそうとする主体的な態度や、偏見にとらわれず多様な文化を理解しようとする態度である。それらを育むための問いは、題材・課題が自分の問題として実感できたところから生まれるものである。

B) 生徒に問いをもたせる教材のあり方

親しみや学習意欲がもてるような魅力的な題材は、生徒が自分自身の課題を通して取り組めるようなものがふさわしい。題材と生徒の実態とを結びつけられるような仕掛けを置くことも必要であろう。

本校の生徒は、与えられた課題を理解し、それに合った作品を簡単につくってしまう力はすでにもっている。そこから踏み出していけるような、好奇心を刺激し、一筋縄ではできそうもないと思わせ、発想やイメージの幅が広がる題材（問いがもてるような題材）を設定する必要がある。

C) 生徒に問いをもたせるための教師の役割

教師の役割として、題材やねらいを提示したとき、発問したときなどの生徒の反応を拾い上げ、学習に結びつけること（教育的瞬間を見逃さないこと）の大切さが確認されている。また、生徒が主体的に取り組める題材を用意することともに、各授業の中でも、問いが生まれる場面を計画的に仕組むことも教師の役割であろう。

D) 生徒の問いをどう見取るか

生徒の表現や鑑賞の活動に取り組む姿勢、描いている、つくっている作品の様子、発言、ワークシートなどから、問いを見取るとはこれまでどおりである。授業の中に言語活動など他者と交流する活動を計画的に取り入れ、その姿を観察することで、生徒の問いを見取ることもできる。

それらの学習活動が、自分の考えを振り返り、さらに思考が進むような意味のある活動になっているか確認しながら、授業を進めていかなければならない。

4 研究の内容

（題材の開発について）

美術科美術科は、他の教科と比べると生徒の実態に沿って題材や内容、年間学習計画などを設定しやすい教科である。本校の生徒に身に付けさせたい資質や能力、内容のバランスなどを見極めながら題材を設定したい。

現代は、高度情報化社会と言われているように、中学生も多くの情報にさらされている。テレビや雑誌、コンピュータゲームなどの刺激的な視覚情報があふれている。このような状況の中、美術教育においても、表現手段や鑑賞の対象も広がっている。マンガやCGを積極的に取り入れる実践も増えている。しかし、多様な視覚的な情報を受容するだけでなく、批判的に受け止める力や、自分の個性を生かした表現の追求など、判断力や思考力、表現力を働かせ、伸ばすような学習も大切である。このような力を培い、これからの生活にいかせる美術の学習を身に付けるためにふさわしい題材を考えていきたい。

（言語活動の充実について）

表現および鑑賞の学習において、発想や構想を練るときに言葉で考えを整理することや、作品などについて批評し合ったりすることなどの言語活動の充実を図ることは、有効な手だてであるとされている。

表現の学習は、課題について理解し、主題を発想することから始まるが、これから制作しようとする作品の主題や題名を言葉として記すようにすることで、「この課題について、この主題でよいのだろうか」と客観的に考えることができる。あるいは「この題名ですすめよう」という意欲につながる。形や色彩、使いたい材料、表現方法等と関連させながら発想し構想を練る学習では、自分の考えを整理したり、取捨選択したりするために、アイデアスケッチと併せて言葉で記す。試行錯誤しながら表現していく中で、当初の発想や主題、表現意図に照らして材料や用具の生かし方を決めたり（あるいは変更したり）、他者と意見を交わしたりする際にも言語活動は有効である。

言語活動については、昨年度（平成23年度）は、鑑賞の学習を中心に実践してきた。ここでは、作品など鑑賞の対象について、自分なりに感じ取った作品に込められたテーマや作者による制作の意図、全体から受けるイメージなどを言葉で書き表し、それを基に意見を発表し合ったり、話し合いや批評などで他者と意見を交流したりするなどの学習を行った。このような学習により、生徒は多様な価値に気付き、見方や感じ方を広げることができた。

本年度は、表現（2）、（3）の実践の中での言語活動に重点を置くこととした。特に、発想や構想の力を発揮させる学習活動の場面で、グループで話し合う、発表し合うなどの活動を工夫したい。生徒は、他者との交流の中でイメージを広げ、より良い表現への意識をもつことができる。その際、美術科におけるビジュアル・コミュニケーション

能力の育成と、生活に役立つ美術を体感させるために、視覚的な言語活動もここでは扱っていききたい。

このように、生徒が主体的に取り組める学習課題があり、成長や進歩を実感し、充実感を味わえる題材の開発と授業の工夫改善について実践を重ねていきたい。

5 実践例（公開研究授業）

（1）題材名

「やまなしのマスコットキャラクターをつくろう！」

A表現（2）（3）、B鑑賞（1）、〔共通事項〕（1）ア イ

（2）題材について

キャラクターは、企業や商品、自治体などのメッセージやアイデンティティーをイメージ化したものであり、それらは、社会一般の人に分かりやすく的確に伝える機能をもっている。また、すぐれたキャラクターデザインは、受け手にメッセージを伝えているだけでなく、造形的な美しさや親しみやすさ、楽しさも与えている。

本題材では、キャラクターのもつ働きや社会における価値について理解し、伝えたい内容を他者（クラスの友だちなど）に伝えるための表現の構想を練り、他者から愛されるオリジナルキャラクターを創造する活動を通して、より多くの人の共感と理解を得るための形や色彩の効果や、メッセージを伝えるデザインの働きについて学習する。

言語活動としては、キャラクターデザインのイメージを膨らませるアイデアスケッチや、より良いデザインを目指す構想する過程で、他者と交流するなどの場面を設ける。また、キャラクターそのものがメッセージを伝えるという機能をもつことから、アイデアスケッチで交流することも、視覚言語によるコミュニケーション活動と捉えたい。

（3）全体研究と関わって

A) 生徒に付けさせたい力とそれらを育むために生徒にもたせたい問い

この題材では、キャラクターデザインの学習をとおして、広く社会の人々に伝わる形や色彩について構想する能力を付けさせたいと考えている。そのために、形と色彩を効果的に扱うにはどうしたらよいかという問いをもたせたい。

B) 生徒に問いをもたせる教材のあり方

親しみや学習意欲がもてるような魅力的な題材として、生徒が日頃から親しんでいる「キャラクター」について取り上げることとした。ただし、マンガやテレビ、映画のアニメーションなどに登場するキャラクターではなく、この題材では、マスコットキャラクターのデザインを選んだ。キャラクターの役割を理解した上で、「やまなしのマスコットキャラクター」としての機能、条件をクリアさせるために、発想し、話し合い、試行錯誤しながらイメージを具現化していく学習である。

また、ここでは、伝えたいことを伝えるための、分かりやすさ、美しさなどの課題、つまり「そのキャラクターは、目的や条件に合っているだろうか」「みんなに親しまれるデザインになっているだろうか。」という問いが生まれるようにした。

（4）題材の目標

- ・ キャラクターの目的やデザインをするうえでの条件を基に、美的感覚を働かせて、形や色彩の効果を考え、キャラクターの構想を練る。
- ・ 受け手の立場に立ち、伝えたい内容について分かりやすさや美しさなどを考え、表現の構想を練る。
- ・ 形や色彩などの表し方を身に付け、意図に応じて材料や用具の生かし方などを考え、創意工夫して表現する。
- ・ ポスターカラーなど材料や用具の特性などから制作の順序などを考えながら、見通しをもって表現する。
- ・ 造形的なよさや美しさ、美と機能性の調和を感じ取り、キャラクターの働きなどを理解し、作品に対する思いや考えを説明し合うなどして、キャラクターの見方や感じ方を広げる。

(5) 題材の評価基準

| 美術への関心・意欲・態度 | 発想や構想の能力 | 創造的な技能 | 鑑賞の能力 |
|---|--|---|--|
| キャラクターデザインに関心をもち、主体的に創意工夫して表したり(表)、表現の工夫などを感じ取ったり(鑑)しようとしている。 | 伝えたい内容を他者に伝えるために、形や色彩などの効果を生かして、分かりやすさや美しさなどを考え、キャラクターデザインの構想を練っている。 | 描画材料の特性を生かし、表現意図に合う表現方法を工夫するなどして、手順などを総合的に考えながら見通しをもって表現している。 | 伝えることと形や色彩などの関係に気付き、美しさやおもしろさ、作り手の意図などを感じ取り、自分の価値意識をもって味わっている。 |
| Aと評価するキーワードの例 継続的に意欲をもちながら | Aと評価するキーワードの例 独創的で洗練された | Aと評価するキーワードの例 効果的、効率的 | Aと評価するキーワードの例 広い視点から根拠を明確にして |

(6) 指導の計画 (全4時間)

| 時間 | ○学習内容・ねらい | ○生徒に問いをもたせるための手立て ・問いの内容 |
|----------------|---|--|
| 1 本時 | ①マスコットキャラクター発見! | |
| | <p>○既存のキャラクターを鑑賞し、話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対象となるキャラクターが持っているメッセージや性格などを想像する。 ・キャラクターの働きや機能を理解する。 <p>○与えられたテーマを基にイメージを膨らませて、グループでキャラクターを考える。</p> | <p>○キャラクターが持っているメッセージなど、送り手の意図に気付くために、キャラクターを鑑賞し、話し合う。</p> <p>○与えられたテーマを表す形や色彩をイメージし、他者と話し合いながらスケッチしていく。</p> <p>・「どんな形がいいだろうか。どんな色がふさわしいだろうか。」</p> |
| 2 | ②マスコットキャラクターをつくろう! | |
| | <p>○伝えたいイメージを基にグループで話し合いを続け、アイデアスケッチとして形や色で表しながら、キャラクターデザインを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・伝えたいメッセージが表れているか検証しながら構想を練ったり、他者(他のグループ)からの評価を受けたりしながら、デザインを更新していく。 ・スケッチから生まれたキャラクターに、名前や性格をつける。 | <p>○他者の評価を受けながら、より良いデザインをめざす。</p> <p>・「自分の好みや価値だけでなく、他者からも受け入れられるデザインになっているだろうか。」(造形的な課題)</p> |
| 1 | ③キャラクターで交流しよう! | |
| | <p>○互いに鑑賞するなど、マスコットキャラクター使って交流する。</p> | |

(7) 本時のねらい

- ・キャラクターの目的やデザインをするうえでの条件を基に、美的感覚を働かせて、形や色彩の効果を考え、キャラクターの構想を練る。
- ・受け手の立場に立ち、伝えたい内容について分かりやすさや美しさを考え、表現の構想を練る。

(8) 生徒に問いをもたせるための手立て

- ・与えられたテーマからイメージし、形や色彩について構想を練る際に、グループで話し合うなどしながら創意工夫しスケッチで表せるようにする。

(9) 展開

| 「マスコットキャラクター発見！」(4時間中の1時間目) | | |
|-----------------------------|--|--|
| | 指導内容・学習内容 | 指導上の留意点・評価方法等 |
| 導入 (10分) | <p style="text-align: center;">いろいろなマスコットキャラクターを見て、よさや表現の工夫を感じよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○既存のキャラクターを鑑賞し、話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・「これは何のマスコットキャラクターだろう。このキャラクターの工夫は何だろう。」 ・キャラクターの働きや機能について理解する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・形や色彩、組み合わせなどから、美しさ、面白さ、かわいらしさ、メッセージなどに気付く ・使用する画像 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">チーバくん</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ふじ君</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">とりもっちゃん</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">愛媛大マスコットキャラクターえみか</div> |
| 展開 (40分) | <p style="text-align: center;">「山梨県のマスコットキャラクター」をつくるとしたら…について、グループで話し合おう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○『山梨県のマスコットキャラクター』をつくるとしたら何を基にデザインするかグループで話し合う。 ・アイデアを言葉や絵でワークシートに書(描)き込む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">SHEET 1 (10分間)</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>シートのサイズは A2 程度</p> </div> | <ul style="list-style-type: none"> ・他者のアイデアを否定しない、取るに足らない意見も書くようにする。 |
| | <p>(架空の「山梨県のマスコットキャラクター公募」要項を提示)</p> <p>「山梨県をイメージしていて、しかも県外の人に山梨に来てもらえるような、山梨のマスコットキャラクターをつくろう」</p> <p>条件…「山梨のキャラクター」と分かりやすい。 楽しい雰囲気をもっている。 見た人が、山梨に行きたくなる。</p> | <p style="text-align: right;">} ようなマスコットキャラクター</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動機づけ、目的、条件が与えられるようにする。 |
| | <p style="text-align: center;">一人一人がイメージをもち、個々にアイデアスケッチを描いてみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○生徒それぞれが、キャラクターをデザインするときに使いたいことばを選び、それを基にイメージし、形や色、組み合わせなどを考えながらスケッチを描く | <ul style="list-style-type: none"> ・色鉛筆やマーカーなどを使用する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>評価：発伝えたい内容を基に構想しているか。 発言、話し合いの様子、スケッチ</p> </div> |
| | <p style="text-align: center;">グループ内で交流し、他者の評価を基により良いキャラクターデザインを目指そう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○各自が考えたデザインについてグループ内で話し合い、互いに評価しながらより良いキャラクターデザインを行う。(18分) 「そのキャラクターは、目的や条件に合っているだろうか」「みんなに親しまれるデザインになっているだろうか。」 ○学習を振り返り、ワークシートに記入する。 ○次時の予定の連絡 | <ul style="list-style-type: none"> ・グループでの意見を基に、より良いキャラクターデザインの構想を練るようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>評価：発伝えたい内容を基に構想しているか。 発言、話し合いの様子、スケッチ</p> </div> |

- (10) 授業で使用した画像
 - 千葉県ホームページ
 - 山梨県警察ホームページ
 - 愛媛大学ホームページ
 - 「みなさまの縁をとりもつ隊」ブログ

6 生徒の見とりについて（生徒に、どのような問いを、どのようにしてもたせることができたか）

実践例の題材は、美術科の内容のうちA表現（2）（3）にあたる。授業では、まずキャラクターデザインのもつ他者に分かりやすく伝えるという機能についての理解を図り、次に目的や条件を提示した。ここでは、山梨県のマスコットキャラクターとして「山梨のイメージアップにつながる」「親しみがもてる」という目的と、「山梨を表している」という条件である。

山梨の特産品にあったキャラクターにして、子供も覚えやすい名前にして、皆が親しみやすいようなとまがわい、色が映えるような個性的な作品にしました。

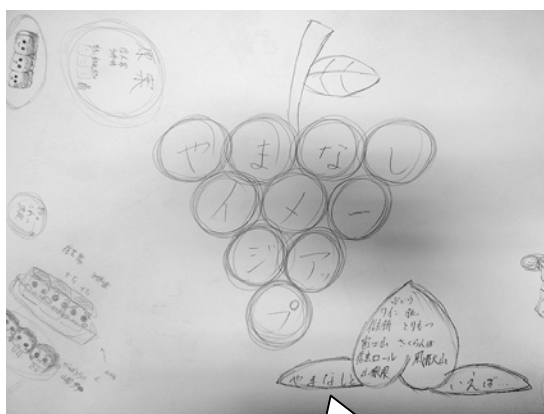
↓

名前になぞらえて、性格を考えて、皆が特徴を見つけ、山梨の特産品を知ってもらい、イメージアップにつながりやすくなるように色彩を工夫しました。

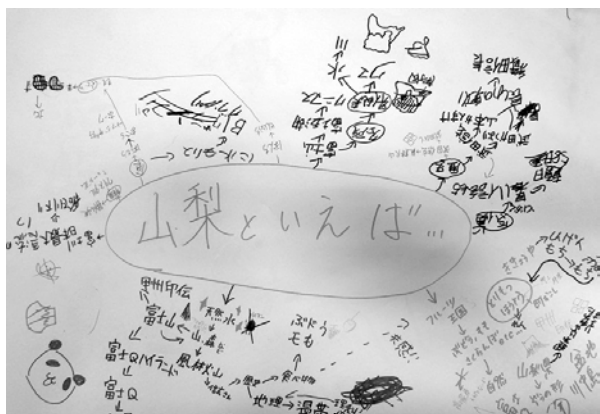
作品完成後に記入した、振り返りのためのワークシートに、何を目的に制作してきたか、何を意識できたかを記入している生徒も多い。

山梨の有名なものを描いて、それを一目で山梨のキャラクターだと分かるように絵をかいたところ、個性が出せるように顔を工夫することができたことが、がんばったところです。

そこで生徒は、「どのようなキャラクターデザインをすれば、イメージアップにつながり、親しみをもってもらえるだろうか」という課題について最初の発想をもつこととなる。各自に芽生えた発想を、グループ（4人）ごと一枚の紙に書き出すブレインストーミングの方法を用いた。



4人グループで、最初の発想をかき出す。文字だけでなく、絵で表してもよいこととした

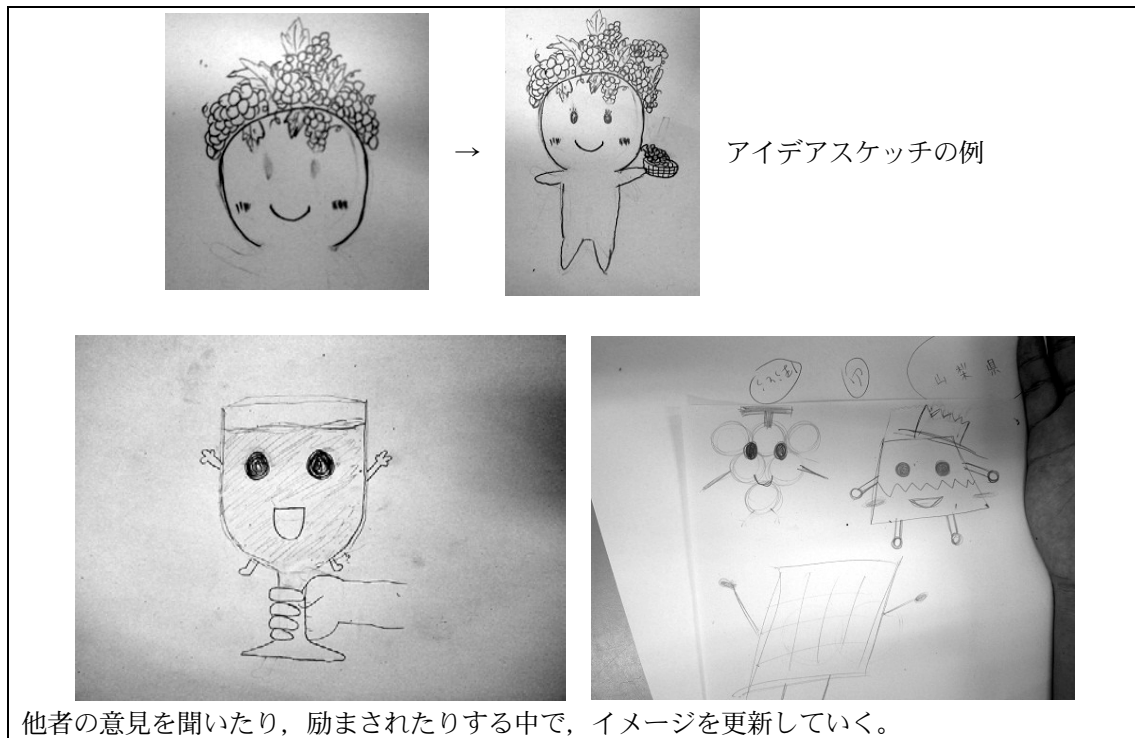


マッピングにより、発想を広げたグループ。（印刷の都合上分かりづらいが）4人が、異なる色のマーカーで記入した。振り返ったときに、誰がどんなことをかいたかが分かる。

これは、他者との交流を通して自分の発想をひろげる言語活動である。文字によるコミュニケーションだけでなく、思いついたイメージを絵としてどんどん描いていようとした。本校美術科の授業での言語活動は、このようなスケツ

ちも一つの言語として扱ってよいと考えた。

この話し合いをきっかけに、生徒一人一人がイメージをもちながらアイデアスケッチを行った。4人グループの座席で自由に会話をしながら描いていった。



アイデアスケッチをしながら、「そのキャラクターは、目的や条件に合っているだろうか」「みんなに親しまれるデザインになっているだろうか」と自問すると同時に、他者の評価を受けながら、より良いデザインを目指す。

完成後に記入した、振り返りのワークシートの記述

自分で、個性的なキャラクターを数多く考え実現(本番)にもっていく事ができてきた。
山梨のよさを、ちゅうちゅうにつめこんで、山梨についてよくわかるキャラクターが考えられた。
友達の良いところを思いついた所をとり入れて、自分のも入れて、自分ではなかったいくつかのキャラクターをしかけたりすることになった。

友達の良いところを取り入れながら、いろいろキャラクターを考えて、
人が近寄ってくるようなキャラクターをつかった。

デザインの学習では、個人の趣味や好みに関わらず、他者にも受け入れてもらえるか、同じように感じているかという意識を、生徒にもたせなければならない。

この授業では、導入時に「マスコットキャラクターの役割」「キャラクターデザインの目的と条件」などを確認した。そのベースの上に、より良いキャラクターを目指すという共通の課題を載せた。生徒が導き出す答え(つまり作品)はそれぞれ違うものになるのだが、ベースが同じなので、コミュニケーションをとりながらより良いデザインを目指すことができた。

7 これまでの成果と反省

昨年度(平成23年度)は、鑑賞の授業提案を行った。一つの作品を巡って、生徒それぞれが感じたことを発言し、

意見を交流するなど、言葉によるコミュニケーションという言語活動をしながら、作品に迫ることを試みた。それにより、考えの違いや、多様な価値に気付くなどの経験を通して、より深く作品を味わうことができた。そればかりでなく、自分の意見が大切にされたという満足感や達成感も、授業の重要な目的であることも分かった。

美術科における問うべき問いとは何か、問う力とは何かということについて共同研究者、研究協力者と議論を重ねてきた。美術の授業での「問い」は、正答を求める「閉じた問い」ではなく、さまざまな答えが引き出される可能性のある「開いた問い」でなければならないことが改めて確認された。しかし、「問い」については、「その題材のねらいに迫るために問うのか」、「美術科として身に付けさせたい資質や能力の定着を図るために問うのか」、「課題を解決するための力を養うために問うのか」…、ということも考えていかなければならないことも分かり、継続して研究して行くこととなった。

そこで今年度は、A表現(2)に重点をおき、デザインの題材における問いについて考えてきた。デザインには、目的や条件が明確にある。また、他者の立場に立つ、他者に分かりやすく伝えるなどの機能をもっている。課題に臨んで、生徒はまず自由な発想で学習をスタートさせるのだが、構想を練る段階では、より良いデザインを目指すことになる。すると、それは一つの「正解」をめざす作業のように思われる。研究会では、このことも話題となった。しかし、この題材の終盤、生徒の作品を見ると、「山梨をイメージしたキャラクター」という制約と、「誰からも親しまれる」という条件をクリアしたさまざまなキャラクターができあがった。つまり、デザインの題材(A表現(2))においても、やはり正解は一つではなかったと言える。

しかし、美術科の目指す学力は、見栄えのよい作品をつくりあげる力だけではない。より良いものを主体的に創造しようとする意欲や、豊かに発想、構想していく態度を育てることこそ重要であろう。

美術教育は「美術を学ぶ」ものではなく、「美術を通して学ぶ」場でなければならない。アメリカのイザベラ・スチュアート・ガードナー美術館では、「美術を通して考える」という、「アートを見ることによって子どもの批判的思考を育てることを明らかにしたプロジェクト」に取り組んでいる。これは、主体的に作品を見て自らの解釈を試みることである。ここで挙げられている「批判的思考」(批評的思考)は、本校でいう「問う力」と置き換えることもできそうである。このような学習は、思考力・判断力の育成だけでなく、豊かな感性を育てる上で必要なことだとも思える。

《参考文献》

- 文部科学省「中学校学習指導要領解説 美術編」(平成20年9月)
- 文部科学省「言語活動の充実に関する指導事例集【中学校版】」(平成23年5月)
- 上野行一監修「まなごしの共有」淡交社(2001年)
- 大橋功他著「美術教育概論」日本文教出版(2003年)
- 福原義春編「100人で語る美術館の未来」慶應義塾大学出版会(2011年)
- 福本謹一編著「新中学校 美術科題材案&授業展開の工夫」明治図書(2010年)
- 日本インダストリアルデザイナー協会編「[プロダクトデザイン]」(2009年)
- エレン・ラプトン編「問題解決ができる、デザインの発想法」(2012年)
- 坂崎千春著「イラストのこと、キャラクターデザインのこと。」(2011年)