

鑑賞学実践研究 7

— 小学校低学年における「鑑賞遊び」 —

吉川 登・野上 雅志*

Case Studies in the Science of Appreciation of Art 7

— Appreciation-Plays in the Lower Grades of the Elementary School —

Noboru YOSHIKAWA and Masashi NOGAMI

Abstract

Appreciation-Play is a practice conceived as a preliminary stage in the system of the Science of Art-Appreciation. As warming-up is necessary before swimming, so is it necessary to introduce appreciation-play before the first full-scale lesson of art appreciation.

In this study we take two Appreciation-Plays into practice: "Appreciation-Play 1" is a practice in which Peter Bruegel's "Children's Games" and "The Hunters in the Snow" are selected as the material of Appreciation-Play. The Play by "Children's Games" is a searching game in which pupils have to find in the whole picture the same scenes as fragments they are given. The Play by "The Hunters in the Snow" might be called "Synesthesia Play" in which pupils have to imagine various sounds by looking at various scenes in the picture.

"Appreciation 2" might be called "Restoration Play" in which pupils have to restore the missing parts of a picture by imagining the appropriate whole image of the picture.

Key Words: appreciation-play, synesthesia play, restoration play

1 はじめに

小学校低学年における鑑賞の授業は、いわゆる「鑑賞遊び」が基本になる。「鑑賞遊び」とは、本格的な美術作品鑑賞の前段階をなすものとして導入される実践であり、美術鑑賞に対する抵抗や不安感を児童から取り除き、美術作品に対して自由で柔軟な態度で接することができるように、「鑑賞」の授業を「遊び」として構成する実践である。

美術作品が高度で深遠な内容を含んでいたとしても、(文字ではなく)画像を通してそれを感知することができなければ、作品は鑑賞されたことにならない。しかしもっと初歩的でもっと重要なことは、そのような高度な作品に対して何の関心も払われなざら、作品自体の存在意義は消滅するということである。美術作品に対する「関心」を一人生の初期の段階で喚起することが必要であると思われるが、「遊び」はそのために導入されるのである。

「鑑賞遊び」は、言ってみれば準備体操のような

ものである。水泳の授業で、本格的な泳法を教える前に児童が水になれるための様々な手ほどきをするようなものである。水泳の場合、準備体操が不可欠であるように、鑑賞においても、画像の海に馴染み、画面＝水面に浮かび、手足を動かして前へ進めるようになるためには、「遊び」という準備運動を行うことが望ましいのである。

上記のような趣旨のもとに、本稿では、二つのタイプの「鑑賞遊び」を実践し、実践結果に対して考察した。

2 小学校低学年における鑑賞の授業

(1) 「見る」「知る」「考える」学習過程

鑑賞教育において、学習者の発達段階を考慮した「系統性」は必要不可欠である。鑑賞学が考える系統性は「行為」を軸としたもので(注1)、小学校に関しては、これを大きく3つのグループに分けて考える。

① 小学校低学年

「見る」段階への導入としての「鑑賞遊び」を行う。遊びを通して画像になじみ、画像に対

* 熊本県西原村立山西小学校教諭

する抵抗感を取り除く。水泳を教える前に水になじませるようなもの。

② 小学校中学年

「見る」段階に重点を置き、「見る」から直ちに「考える」へと移行する。「見る」から「考える」へという流れである。ここでの「考える」ための情報源は、児童の実生活から得られた知識に限定される。主眼点は「見る」ことを充実させることにあり、原則として画像に関する知識を与える必要はない。

③ 小学校高学年

最小限の「知る」段階の導入を行うことによって、「見る」「知る」「考える」の一連の鑑賞行為により鑑賞を行う。画像について「考える」ことを促進させるような適切な量の知識を、精選して与える。

以上のような鑑賞学が設定する系統性（注2）に従うと、小学校低学年においては、鑑賞の授業は、「楽しさ」や「面白さ」を前面に出すことによって、児童を夢中にさせる「遊び」の要素を軸に構成されることが望ましい。小学校の低学年の段階において、美術が楽しいものであると印象付けることは、それ以後の美術の授業展開にとって重要な意味を持つに違いない。この段階で、美術が「苦痛である」という印象を与えてしまうと、総てが台無しになる。一般的に言えば、小学校においては「美術は面白いもの」であり、中学校においては「美術は知的興味を惹くもの」であり、高等学校においては「美術は深いもの」というイメージ＝総合的印象を与えるような授業展開を行うことが期待される。

(2) 題材の選択と本授業の目標

本授業実践では、二種類の「鑑賞遊び」をとりあげた。「鑑賞遊び1：いくつ見つけられるでしょう？なにがきこえてくるでしょう？」と「鑑賞遊び2：なにがかくれているでしょう？」の二つである。

「鑑賞遊び1」はブリューゲルの作品を用いた「遊び」であるが、二部分に分かれている。つまり、「いくつ見つけられるでしょう？」（「遊びA」）と「なにがきこえてくるでしょう？」（「遊びB」）である。

「遊びA」は「あてっこ遊び」であり、画中の任意の断片を切り出したものを児童に見せ、それが画面のどの部分に該当するのか、当ててもらおうという遊びである。この遊びのために相応しい題材は、画面が複雑で描きこみが多い作品である。

そこで、ブリューゲルの『子供の遊び』を題材として選択した。画面から切り取った断片についても、すぐに分かると面白みが失せるので、工夫をした。この「遊びA」の授業で目指されていることは、「画面を注意深く観察する姿勢を遊びを通して身につけさせる」ということである。

「遊びB」は「共感覚遊び」である。共感覚（synesthesia）とは、それに対応する感覚とそれ以外の他種の感覚とが同時に生ずる現象を指す（注3）。画面を見て（視覚）、音が聞こえてくれば（聴覚）、共感覚が成立したことになる。この場合、現実ではない方の感覚（聴覚）は副感覚という。視覚的データから音声を想像するこの遊びに相応しい題材として、ブリューゲルの『雪の中の狩人』を選択した。この授業の目標は、「画面を見て視覚から聴覚へ接続することにより、感覚を研ぎ澄まし拡張すること」である。

「鑑賞遊び2」は「復元遊び」である。復元とは、欠損した部分などを補ってもとに戻すことである。本授業では、画面の一部だけを残し、児童に全体を復元してもらうことにした。一種のジグソー・パズルであるが、このような遊びを通して、児童は名画に親しんで行くものである。この授業の目標は、「断片に対する集中力と画面全体をイメージする感覚的推論能力を協働させること」である。

以上のような様々な遊びによって、児童は知らず知らずの内に、鑑賞に必要な予備的能力を身につけることになるのである。

3 授業実践例 1

—第2学年における鑑賞遊び—

「鑑賞遊び1」：「いくつ見つけられるでしょう？なにがきこえてくるでしょう？」

本実践の日時等のデータに関する詳細は以下の通りである。

日 時：平成15年7月10日

場 所：熊本県阿蘇郡西原村立山西小学校2年2組
児童数：男子13名、女子13名

独立して行う名画の鑑賞は、この学級にとってこれが初めての経験である。

また掲載する児童の反応は、授業中の児童の発言や授業終了後、黒板に書かれてあった事を集約したものである。一人一人の児童が様々な意見を述べているので、重複する意見もあったが、主な意見を集約して掲載した。また集約したものに對し授業実践者の視点から分析を加えた。

(1) 題材について

作品鑑賞の第一歩は作品を細部に渡って視覚分析することである。本実践では児童が興味を持てるようなモチーフができるだけ多く集積された作品を取り上げる（ピーテル・ブリューゲル作『子どもの遊び』）この作品には数多くの子どもの遊びが描かれている。描かれたのが500年以上も前のヨーロッパであるにもかかわらず、馬跳び、輪転がし、竹馬など現代日本の子どもにも身近な遊びが描かれている。

その中から、遊びの画像を20点ほど抽出し、それが作品のどこに描かれているのか当てっこ遊びをする。ただ単に画像を集積しただけでは面白味も半減するので、反転させたり、白黒にしたり、拡大、縮小するなど様々に手を加えて提示する。

そしてそれらの遊びの名前を一つ一つ列記し最後にこの作品の題名を考える、という初歩的な作品解釈活動を行う。

次にブリューゲルの『雪の中の狩人』を視覚分析する。まず作品に対する第一印象を大まかに問う。この絵は一見すると静かで寒い感じを与える。しかし、画面の細部を分析すると湖上の遊び、豚の毛焼き、空を舞う鳥など多くのモチーフがにぎやかに描かれていることが分かる。この絵を「どんな音や話し声が聞こえるか」という視点から分析を行う。この視覚分析が終わった後で、もう一度この絵に対する印象を問う。そうすることで作品に対する自分なりの考えを視覚分析の結果をもとに明確にさせる。

(2) 指導にあたっての具体的な手だて

- ① 学習過程は、遊びの中で「見る」を基本とし、題材の内容に応じて「考える」段階を取り入れていく。
- ② 『子どもの遊び』では画像を抽出した図版を反転、拡大、縮小するなどの工夫をし、最後まで「鑑賞遊び」に取り組めるようにゲー

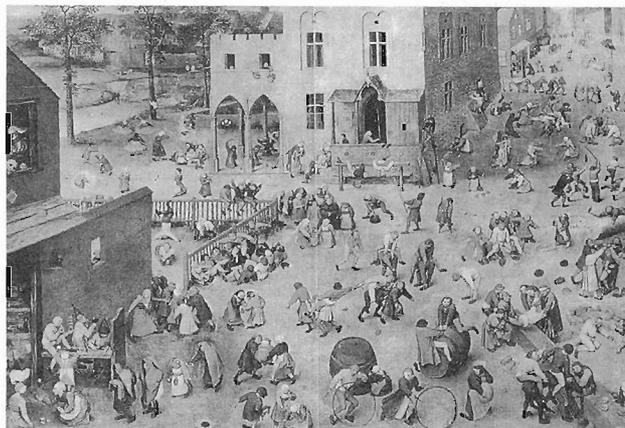


図1 ブリューゲル「子どもの遊び」



図2 ブリューゲル「雪の中の狩人」

ム性を高める。

- ③ 見つけた遊びの名前を考えて、本作品の題名を推理させる。
- ④ 『雪の中の狩人』では「音や話し声」に着目して視覚分析させる。こうすることで児童の視点を作品の細部へと導き、各モチーフの動きを考えさせることができる。
- ⑤ 作品に対する印象を視覚分析する前と後とで問う。児童の作品に対する印象の変化についても考えさせる。

(3) 授業の実際

発問1：この絵にはたくさんの遊びの絵が描かれています。今から見せるプリントの中に集めてある遊びが、絵の中のどこにあるか探しましょう。またそれぞれの遊びの名前を言いましょう。

- 発問1では、児童二人一組で画像がどこにあるのか、画中を探させた。児童の出した回答は黒板で一つ一つ確認していった。
- 遊びの名前を言わせる時には、なぜそうなるのか、理由も言わせた。
- 用意した画像については下記の通りである。
 - ・輪転がし ・おしくらまんじゅう
 - ・竹馬 ・鉄棒 ・おにごっこ

(発問1に対する回答の分析)

- ・全員が挙手し大きな声で発言するなど児童が意欲的に活動する様子が見受けられた。
- ・児童は用意した画像全ての遊びの名前を言うことができた。それが歴史的に正しいものかは分からなくても、少なくとも画像データを読みとって聞く者が納得できるだけの理由を見つけることはできている。

発問2：今まで出てきた答えを元にしてこの絵の名前を考えましょう。

いくつ見つけれられるかな？



図3 ブリュエゲル『子どもの遊び』からの抽出画像

○発問2ではたくさんの遊びが集積されていることを元にして、この作品の題名を推測させた。以下のような回答が出された。

- ①むかしのこどもの日
- ②おまつり
- ③おとなが子どもにもどる日
- ④むかしの遊び
- ⑤にぎやかな一日
- ⑥子どもの遊び
- ⑦たのしいな。うれしいな。
- ⑧明るい一日

(発問2に対する回答の分析)

- ・どの児童の回答も「遊び」を中心に考えている。これは抽出した画像だけではなく、画中のすべての人物像が、何らかの遊びに関係していることに気がついた結果である、と考える。
- ・作品全体に対する印象としては「明るい」「にぎやか」「楽しい」という言葉が多く出されている。これは画面一杯に数多くの人物像が配置されていることが関係していると考えられる。

発問3：次はこの絵を見ます。まずこの絵を見てどんな感じがするか話し合ひましょう。

○発問3では『雪の中の狩人』の第一印象について話し合った。同じ意見に関しては挙手させ、その数をまとめた。児童の反応は以下の通り。

- | | |
|-----------------------|-----|
| ①寒そうな絵だ。 | 19名 |
| ②静かな感じの絵だ。 | 15名 |
| ③遠くまでかけている。 | 8名 |
| ④左上の男の人たちは何をしているのだろう？ | 5名 |
| ⑤火が燃やされ暖かい感じもする。 | 3名 |
| ⑥にぎやかな感じがする。 | 2名 |

(発問3に対する回答の分析)

- ・児童の回答は「寒そう」が19名73%と多かった。

- ・音に関しても「静かな感じがする」と15名、半数以上の児童が回答していた。
- ・画面近景の狩人に関しても興味を持った児童がいた。
- ・全体的に「寒い」「静か」という印象が多い中、逆に「暖かい」「にぎやか」という印象を持った児童も少数ながらいた。

発問4：この絵の中に聞こえる音や話し声を考えて発表しましょう。

○発問4では「共感覚の観点から、作品の細部に渡る視覚分析を行った。児童の回答は以下の通りである。

話し声

- ①スケートはおもしろいね。(湖上で)
- ②すべろうよ！うん、すべろう！(湖上で)
- ③早く帰って、たき火にあたろう(狩人)
- ④おーい！帰ったぞ！(狩人)
- ⑤火が暖かいなあ。(上の方で)
- ⑥みんな池の上ですべったりして楽しそうだなあ。(湖上で)
- ⑦買い物に行くのに、いつも氷の上を通らなければならぬなんて大変だなあ。(湖上で)
- ⑧今日は獲物がとれたぞ！！早く帰ろう！(狩人)
- ⑨もうすぐ町に着くぞ！(狩人)

音

- ①ヒュー・ヒュー・ヒュー(風の音)
- ②ワン・ワン・ワン・ワン(犬の声)
- ③メキ・メキ・メキ・メキ(木がこすれる音)
- ④カー・カー(鳥の声)
- ⑤ポーポー・パチパチ(火が燃える音)
- ⑥パカ・パカ・パカ・パカ(馬車が通る音)
- ⑦キーンコーン・カーンコーン(教会の鐘の音)

(発問4に対する回答の分析)

- ・本作品は大きく近距離、中距離、遠距離と分けることができるが、児童の視点は近い所から次第に遠い所へと移ってきている。そして近景は静かそうだが、中景ではなにやらにぎやかなことが起こっていることに気がついた児童が多い。
- ・湖上の動きを一つ一つ分析できるなど細部に渡る分析ができている。
- ・発言の途中から「この絵はにぎやかだ」という声が聞かれ、作品の印象が変化してきていることが分かる。

発問5：この絵はどんな感じのする絵なのかももう一度考えましょう。

○発問5では視覚分析の後の印象を再度発問した。特に「静かである」「寒そう」という発問3での回答に着目させた。同じ意見に関しては挙手させ、その数をまとめた。児童の反応は以下の通り。

- ① けっこうにぎやかな絵だ。 20名
- ② 暖かそうな感じのする絵だ。 13名
- ③ 笑い声が聞こえてきそうで楽しそうな感じの絵だ。 10名
- ④ 村の人はみんな優しく、仲が良さそうだ。 7名
- ⑤ 騒がしい感じもする。 4名

(発問5に対する回答の分析)

- ・「にぎやか」と回答した児童が20名76.9%で、「暖かそう」と回答した児童が13名50%と、視覚分析の前と後とでは作品に対する印象が逆転した児童が多数いたことが分かる。
- ・「どちらかという騒がしい感じもする」という回答も出された。その根拠を聞いてみると中景から遠景にかけて、たくさんの人の声、馬車の音、教会の鐘の音、火事の音など様々な音が聞こえてくるから、という回答が出された。ここでは児童が画像を分析した上で、その結果をもう一度統合したことが分かる。

4 授業実践例2

—第2学年における鑑賞遊び—

「鑑賞遊び2」：「なにがかくれているでしょう？」
本実践の日時等のデータに関する詳細は以下の通りである。

日 時：平成15年7月13日

場 所：熊本県阿蘇郡西原村立山西小学校2年1組
児童数：男子12名、女子14名

独立して行う名画の鑑賞は、この学級にとってこれが初めての経験である。

(1) 題材について

視覚分析を十分に、そして精密に行うためには「見る」訓練を十分にしなければならない。しかも、目で見るだけではなく、推論しながら見ていく、いわば「考えながら見る」活動が必要である。さらに学習者が小学校低学年であれば関心や意欲を継続させていくためにもゲーム形式にするなど活動形態の工夫が必要である。本実践では大きく二つの活動を行う。

一つは画面の一部分を紙で隠し、そこに何が描いてあるのか推測させる「当てっこゲーム」である。

ここでは児童に自由に発想させたり、理論的に推論させたり、体を動かして表現させたりするなど、様々な工夫することによって、児童が考えながら、なおかつ興味を持続させられるようにする。

もう一つは一つの作品をパズル化し、それを黒板に再構築する「パズルゲーム」である。ここでもピースの数を増やしたり、複雑な画像へと移行したりするなど段階的に難しくしていき、「見る」訓練が十分なものとなるように配慮する。

(2) 指導にあたっての具体的な手だて

- ① 学習過程は、「遊び」の中で「見る」を基本とし、題材の内容に応じて「考える」段階を取り入れていく。
- ② 隠れた画像を想像する実践では、大きく次のような活動形態を取り入れる。
 - a 周囲のモチーフとは関係なく、思い思いに自由な発想で画像を考える活動。
 - b 周囲のモチーフから推測して論理的に画像を考える活動。
 - c 人物像の動きなどを体で表現する活動。
- ③ 洋の東西、年代を問わず、様々なカテゴリの作品を使用する。
- ④ パズル化された絵を再構築する活動では15ピース、20ピース、25ピースと段階的に数を増やしていく。
- ⑤ パズル化する作品も画像が比較的単純なものからモチーフが多く、画像が複雑なものへと移行する。
- ⑥ 中心となるピースを黒板に貼りまわりに貼っていくという活動にする。1ピースにつき一人を指名し貼り付けさせていく。

(3) 授業の実際

発問1：今日はいろいろな絵を見ていきます。紙で隠されたところにはどんなものが描いてあるでしょう。

○発問1では様々な作品の紙に隠された部分の画像をあつてこする。

○下記のように画像を探す方法によって作品を選択した。

・自由な発想で画像を考える活動

『眠れるジプシー女 (アンリ・ルソー)』

～ジプシー女に寄り添うライオンを隠し、自由に考えさせた。

『金の子牛の礼拝 (ニコラ・プーサン)』

～台座の上の金の子牛の像を隠し、少しずつ見せながら自由に考えさせた。

- ・周囲のモチーフから推理して論理的に画像を考える活動。
『カード遊びをする2人の男たち（ポール・セザンヌ）』
～カードの部分だけを隠し、男たちの目線や周りの雰囲気から推察させた。
- 『ラングロワ橋（ヴィンセント・ヴァン・ゴッホ）』
～橋の上の馬車を隠し、木造の橋や人々の服装などから推察させた。
- ・人物像の動きなどを体で表現する活動。
『神奈川沖浪裏（葛飾北斎）』
～大波に揺れる船の上の人の動きを想像させた。

（発問1での活動の分析）

- ・児童の発言は活発で最後まで意欲的な態度が見受けられた。
- ・まず周囲のモチーフと全く関連のないモチーフを隠し自由に発想する活動から入ったが、次第に児童は周囲のモチーフと関連づけて推測していくようになった。
- ・人物像の動きを体で表す活動では、大きな波の間に浮かぶ小舟の上の人物像を身体で表現させたが、何とか乗り切ろうとする動作や船の縁に必死でつかまる動作など周囲の状況を考え合わせた回答が出された。

発問2：黒板にはった絵のパズルを少しずつ元の絵に作り上げていきましょう。

- 発問2ではパズル化された絵を少しずつ再構築していく活動を行った。
- 下記のように画像の複雑さによってピース数を変え、段階的に使用した。
- ・15ピース『誕生日（マルク・シャガール）』～5分で画像を作り上げた。
- ・20ピース『グランド・ジャット島の日曜日の午後（スーラ）』～6分で画像を作り上げた。
- ・25ピース『バベルの塔（ピーテル・ブリューゲル）』～8分で画像を作り上げた。

（発問2に対する回答の分析）

- ・児童の発言は活発で最後まで意欲的な態度が見受けられた。
- ・最初の絵の時はピース数が少ない割には時間がかかった。挙手し前に出たものの迷う児童や何度も貼り直す児童もいた。しかし、二枚目の絵になると児童もこの活動形態に慣れ、迷う児童は少なくなった。最後の『バベルの塔』は25ピースと多かったが、それほど時間はかからな

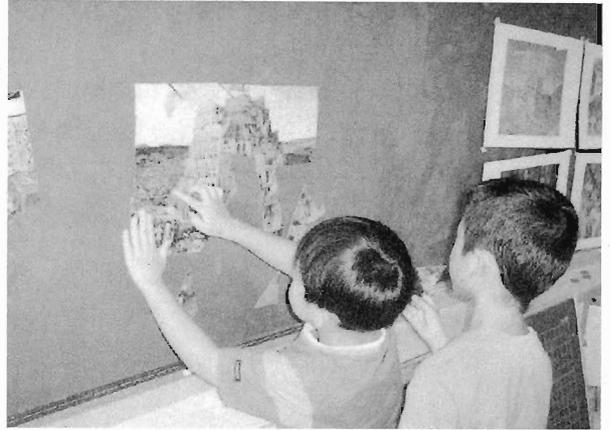


図4 「鑑賞遊び2」の実践風景

かった。

5 本実践における成果と課題

(1) 学習過程について

「鑑賞遊び1」では視覚分析の後に作品の名前を推論させるなど「見る」活動の後に「考える」活動を設定した。『子どもの遊び』の題名を考えさせたときは、児童が視覚分析の結果を統合し、それを一つの言葉に表した様子がよく分かる。「鑑賞遊び2」では最初は周囲と全く関連のないモチーフを自由に発想する活動から入ったが、次第に児童は周囲のモチーフと関連づけて推測していくようになった。このように「見る」と「考える」ことを一体化した学習過程の中で、児童は「考えながら見る」ことができるようになる。「考えながら見る」ことによって児童は一つの視点に沿って作品の細部まで見渡すことができるようになる。これは中学年～高学年において画像分析の結果と作品に関する情報を考え合わせる活動を行うための重要な下準備となる。

(2) 「遊び」という授業形態

本研究における授業実践においては「鑑賞遊び」という授業形態を取り入れた。低学年の児童が作品に対する興味を失うことなく最後まで授業に取り組めたのはこのためである。本実践においては特に競争原理は取り入れてはいないが、「鑑賞遊び1」の画像を探す活動や「鑑賞遊び2」の画像を考える活動、パズルを組み立てる活動などは競争原理を取り入れることは可能である。学級の実態に合わせて競争形式にしてみることも十分考えられる。このように活動形態を考えることは低学年の児童にとっては重要な要素である。

(3) それぞれの活動中の、使用する作品や活動形態の難易度による構成

「鑑賞遊び1」では画像を探す活動の中で、探す対象となったモチーフを反転させたり白黒にしたり拡大・縮小したりと様々に手を加えて提示した。これは児童の興味の持続という面からも、また分析的に見るという面からも児童にとっては程良い抵抗感を与えるものとなった。そのため児童は最後まで積極的に発言し、自分が探した画像が提示したものとなぜ同じものなのか言い当てることができた。

「鑑賞遊び2」では隠された部分を考える活動で、自由に発想～周囲から推測というように活動内容の難易度を上げた。またパズル形式の活動では画像の複雑さとピース数によって難易度を変えた。このように児童の作品の見方がより細部に着目し、そして分析的になっていくためには最初は考えやすいものからはいるなど難易度を考慮した構成が重要である。

(4) 「見る」ことを重視した活動に適した美術作品の選択

「鑑賞遊び1」では二つの活動は共にブリューゲルの作品を使用した。その理由はブリューゲルの作品が細部にまで丁寧に描き込まれていること、数多くのモチーフが描かれていること、しかもそのモチーフは現代の日本の子どもが理解可能なものであること、等である。このような作品に対しては、例えば「共感覚」という一つの視点から分析してみると多くのことが見えてくる。また、『雪の中の狩人』は視覚分析をすればするほど最初の印象が変化した。児童が考えをより深めるためにはこのような考えるヒントを数多く盛り込んだ作品が適している。

「鑑賞遊び2」では二つの活動で古今東西様々なカテゴリーの作品を選択した。児童の「見る」訓練のためにはこのようにできるだけ多くの種類の作品を見せることが画像に慣れさせるためにも重要である。

以上のように、「遊び」の中で「見る」ことを重視した低学年の鑑賞授業においては活動の目的にあわせた作品の選択が必要である。

6 おわりに

「鑑賞遊び」という用語は今でこそ全国的に流布している呼称であり、「鑑賞パズル」や「鑑賞ゲーム」などと言い換えられているが、元来は筆者が初めて用いたものである(注4)。表現と鑑賞のバランスを念頭に置きつつ、「造形遊び」に対応する活動として「鑑賞遊び」を着想したのである。

「鑑賞遊び」はどの学年においても一中学や高校においてさえ一児童・生徒に人気があるが、乱用は禁物である。「鑑賞遊び」はあくまで「遊び」であって、準備に過ぎない。したがって、「鑑賞遊び」を主に適用すべきであるのは小学校低学年であって、それ以上の学年に適用する時には、「鑑賞遊び」があくまで補助的な手段であることを銘記しておくことが必要である。確かに、中学校段階でも「鑑賞遊び」が行われることがあり、成功を収めることがある。しかし、中学校段階で「鑑賞遊び」を行うのは、当該学級の生徒の大半が鑑賞の授業を全く受けたことがない場合に限るべきである。さもないと、美術の授業はせいぜい息抜きに過ぎないとの誤った印象を生徒に抱かせることになりかねない。

今後「鑑賞遊び」に関しては、可能な限りの教材開発と理論的体系化を推進するつもりである。

注

- 1) 吉川 登、行為としての鑑賞—鑑賞学の序章としての鑑賞行為の分析—、大学美術教育学会誌、第25号、1993年。
- 2) 吉川 登、鑑賞学に関する指導事例、「教員養成系大学・学部における美術教育の課題と展望」39～40頁、日本教育大学協会全国美術部門 新教育課程検討特別委員会、1997年。
- 3) 「広辞苑」による定義。
- 4) 前田康弘、前田式絵画指導2、子供の発想を生かす、39頁、明治図書、1997年。

参考文献

吉川 登、行為としての鑑賞—鑑賞学の序章としての鑑賞行為の分析—、大学美術教育学 会誌 第25号、1993年。

吉川 登、鑑賞学に関する指導事例、「教員養成系大学・学部における美術教育の課題と展望」、日本教育大学協会全国美術部門 新教育課程検討特別委員会、1997年。

野上雅志、『鑑賞』再考—「見る」「知る」「考える」鑑賞授業—、「アート・エデュケーション」、NO.30、2000年。