

令和 2 年 6 月 7 日現在

機関番号：12102

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2016～2019

課題番号：16K04661

研究課題名(和文)美術鑑賞プロセスでの思考の柔軟性と深化を促す学習方略の研究

研究課題名(英文) A study on learning strategies encouraging flexible and deep thinking in the process of art appreciation

研究代表者

石崎 和宏 (ISHIZAKI, Kazuhiro)

筑波大学・芸術系・教授

研究者番号：80250869

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,500,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、美術鑑賞プロセスにおける思考の柔軟性と深化を促す学習方略の理論的フレームを構築し、具体的な学習支援ツールを開発し、その効果と課題を実証的に考察したものである。その結果、美術鑑賞スキルを活用したメタ認知のモデルを、鑑賞での思考の深まりを促す理論的フレームとして提案した。また、美術鑑賞における本質的な問いやジレンマを喚起するトピックを教材化し、ロールプレイやグループワークを活用した討論や思考プロセスの視覚化を促す学習ツールを開発した。特にジレンマの教材化では、美術やデザインに関して賛否が議論され社会問題化した事例をシナリオにし、その判断や問題解決のための思考ツールを開発して検証した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

思考力の育成は現代の学校教育における重要課題の一つであり、美術教育においても思考力の育成とその学習支援策を具体化する研究への期待は高い。本研究は、美術鑑賞学習のプロセスでの言語化において柔軟な思考とその深まりを支援する学習方略の理論的なモデルを構築し、それに基づく教材開発とその効果と課題を検証する基礎研究としての学術的意義をもつものである。

また、本研究の成果は、学術誌ならびに教員研修の場において積極的に公開を進めており、現在の教育現場で直面する課題に対する美術鑑賞教育の新たな方向性を提起するものとして、実践的なニーズに応える社会的意義を果たしている。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this study was to construct a theoretical framework of learning strategies that encourage flexible and deep thinking in the process of art appreciation, and develop learning tools based on the findings of the study and to then consider the effects and identified issues. Consequently, a model of metacognition using appreciation skills was proposed as a theoretical frame for encouraging deep thinking in art appreciation process. In addition, we developed learning tools that promote discussion and a visualization of thinking processes by using role-playing and group work as teaching materials, making use of topics that provoke essential questions and dilemmas in art appreciation. In particular, in making the dilemma into a teaching material, we developed and verified thinking tools for making judgments and solving problems by using cases that were considered to be social issues as the result of discussions about the pros and cons of art and design.

研究分野：教科教育学(美術)

キーワード：美術教育 美術鑑賞 思考の深まり 学習方略

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

本研究は、美術鑑賞における思考の柔軟性と深まりを検討する上で次のような三つの研究動向に注目し、その研究成果と課題について検討してきた。

第一の動向は、美術活動における柔軟な思考や省察の特性、その促進要因を検討した研究である。美術活動が多様な意味や価値を生成するプロセスと捉えられ、美術における認知的柔軟性(cognitive flexibility)の寄与が指摘されている(Efland, 2002)。また、美術鑑賞学習でのメタ認知が促されて多様な文脈での矛盾や曖昧さに寛容になると、それらに対する柔軟な思考が促されるとされている(Stout, 1995)。さらに、Art as Therapy(De Botton & Armstrong, 2013)の試みは、深く自己省察する方法として美術鑑賞を機能させるものであり、従来のアート・セラピーとは異なる新たな思考方略を示唆するものとして注目される。

第二の動向は、美術におけるメタファーの解釈プロセスを思考の深化方略として位置づける探求である。具体的には、広告や絵画における視覚的メタファーをより深く掘り下げることで、さまざまな文脈での多様な見方を促し、美術の知識獲得よりも鑑賞者のアイデンティティ形成や視覚イメージの理解の深まりに寄与するとされている(Forceville, 1996; Parsons, 2010)。これらは、多様な視覚文化を対象として社会的・文化的文脈の理解を促す近年のビジュアルカルチャー美術教育(VCAE)の知見(Freedman, 2003)とも重なる研究である。

第三の動向は、思考プロセスにおける葛藤場面を活用して、複眼的な見方への気づきや判断の根拠についての熟考を促す具体的な学習教材の開発である。葛藤場面を生かした教材開発は、道徳教育におけるモラルジレンマ(荒木, 1988)や社会科教育での社会的ジレンマ(工藤・仲村, 1996)などで実践的に進められている。美術にかかわる判断での葛藤も、美的判断ジレンマとして思考の深まりを促す方略に生かすことが期待される。ただし、美術鑑賞学習における美的判断ジレンマの教材化は、国外の事例(Katz, et al., 1995)で認められるものの未開拓な領域であり、思考を深める学習支援ツールとしての教材化やその効果の検証が課題となっている。

2. 研究の目的

本研究は、上述した背景をふまえて美術鑑賞プロセスにおける思考の柔軟性と深化を促す学習方略の理論的フレームを構築し、それをふまえて学習支援ツールを開発してその効果と課題を実証的に考察するものである。具体的な課題は、美術鑑賞における本質的な問いやジレンマを喚起するトピックを教材化し、ロールプレイやグループワークを活用した討論や思考プロセスの視覚化を促す学習方略について検討することである。また、鑑賞での意味解釈を深める方略として、Art as Therapyの視点を生かした自己省察の支援や、協働的な映像表現活動を取り入れた包括的な鑑賞活動でのメタ認知的支援を具体化し、その効果と課題を分析する。

3. 研究の方法

本研究では、まず美術鑑賞プロセスにおけるメタ認知に着目して思考の柔軟性と深まりを促すための理論的フレームを検討した。次に、鑑賞活動での思考の深化を支援するツールとしての美的判断ジレンマを開発した。ツール開発では、美術やデザインに関係する事件や出来事から美的判断ジレンマのシナリオを具体化し、学習者が葛藤に向き合う過程で美的・歴史的・経済的価値などを判断する思考深化ツールとした。鑑賞活動は基本的に討論中心とし、美術品やデザインなどにかかわる社会的な問題についての討論に拡大させ、葛藤プロセスを生かした思考深化支援としての美術鑑賞をパイロット・スタディとして行い、事例分析した。

さらに本研究では、美術鑑賞プロセスでの柔軟な思考を促し、考えを深める支援策として、Art as Therapyの視点を生かした美術鑑賞での自己省察の促しや、思考プロセスの視覚化のためのワークシートとグループワーク、協働によるプレゼンテーションなどを取り入れた学習方略を具体化して実践した。そのプロセスで作成されたワークシートやエッセイ、プレゼンテーション記録などからのテキストデータをカテゴリー分析し、美術鑑賞学習での思考の深まりや概念変化を質的に考察した。

4. 研究成果

(1)思考の深化を促す鑑賞スキルを生かしたメタ認知モデル

芸術活動は、本質的に知識やスキルなどの認知的要素と、直観や創造、感情などの非認知的要素との包括的な相互作用によって支えられるものとされ、芸術を教育の基礎として感性と知性の統合が唱えられてきた(リード, 2011)。芸術を通しての統合的で柔軟な思考を促すために、思考プロセスを自ら把握して問題解決にフィードバックさせるメタ認知が注目される。メタ認知は、学習力を支える高い次元の認知であり、その促進は学習に対する基本的な姿勢や考え方、感じ方、動機づけに働きかけ、積極的な学習を促すと期待される(三宮, 2008)。美術鑑賞活動においても深い思考を促すためのメタ認知の促進が重要と考えられる。

メタ認知的支援は初心者にとって特に有効とされる。熟達者はメタ認知的活動をすでにある程度行っているのに対して、初心者ではメタ認知的支援によってメタ認知的活動が飛躍的に増加するためである。さらに、メタ認知的活動は、学習者が自らの活動を客観的に見直して修正し、知識の再構成を促すとされている(三宅・三宅・白水, 2002)。また、メタ認知的モニタリングを積極的に促すことで学習の転移が促される。

美術鑑賞でのメタ認知は、鑑賞者が自らの鑑賞活動を振り返りながら、思考を深めるために

役立つ知識やスキルを効果的に活用してフィードバックする営為である。その際に知識やスキルを多様に増やし、状況に応じてそれらを選択できるようになり、メタ認知に活用できれば、主体的な鑑賞が促されると期待される。つまり、鑑賞者自身がどんな鑑賞をしているのかについて意識的にふり返り、どんな工夫をすともっと鑑賞での思考が深まるのかを考え実行していくことが重要である。そして、作品のどの要素(主題、表現性、造形要素、スタイル)に注目し、どのような鑑賞行為(連想、観察、感想、分析、解釈、判断)をするのか、という鑑賞スキルの視点(石崎・王, 2006)をメタ認知的知識として活用することで、鑑賞活動のモニタリングとコントロールを促す支援方略として位置づけられる。本研究では、美術鑑賞での思考の深化を促す理論的フレームとして鑑賞スキルを活用したメタ認知のモデル(図 1)を作成した。

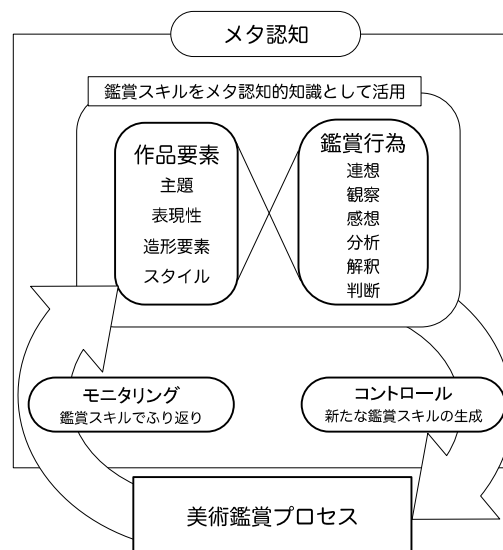


図 1 鑑賞スキルを活用したメタ認知

(2) 思考ツールとしての美的判断ジレンマ

ジレンマとは、二つの事柄のうち、どちらの選択をしても問題が残る板ばさみの状態である。本研究では、美術にかかわる判断において、一方を選択すると他方で不都合が生じてしまうような選択をしなければならない葛藤状況を「美的判断ジレンマ」とした。その教材化では、実話や架空の話における葛藤の背後に、美的価値・経済的価値・歴史的価値などの多面的な論点が隠され、判断や根拠、関連する問題点を複眼的に考えられるシナリオの開発が重要となる。

美的判断ジレンマに相当する教材例として注目されるのが「ピーターズバーグ市立美術館の決断(The P.M.A.M. Decision)」であり、それを使った討論中心の授業は小学 4 年から大学院まで活用されている(Lankford, 1990)。そのシナリオは次の通りである(Katz, et al., 1995)。

ピーターズバーグ市立美術館の所蔵する『ヤコブの梯子』は、富豪から寄付されたもので、作者のサインはないものの専門家の鑑定でレンブラント(Rembrandt van Rijn)作とされていた。その大胆な筆使いや明暗法は、レンブラントの後期絵画の特徴とされていた。

ところが、ある日、その作品がある男によってナイフで切り裂かれてしまった。破損はひどく、すぐに美術館の修復部門に送られた。

2 週間後、修復部門の主任が取り乱して館長に報告に来た。修復に先立ち切り裂かれた部分の顔料を分析した結果、ある事実が判明したというのである。

その事実とは、『ヤコブの梯子』がレンブラント作ではないということだった。いくつかの顔料がレンブラントの死後 100 年まで存在しないものだった。

もはやレンブラント作とはいえなくなった作品の修復を続けるべきか否か、館長は判断を迫られる。

このシナリオをベースとして、館長補佐官としてロールプレイし館長への助言を討論する美的判断ジレンマを大学生で実施した。独自に作成したワークシートを活用して学生は館長への提案をグループで作成し、判断と理由、判断に伴う問題点をまとめた。

修復を続ける提案をまとめたグループの議論では、最初、修復することにより作品の美的価値がどう変わるかに焦点があてられた。作品そのものに価値があり作家は関係ないという点や、鑑賞されてこそ作品の価値がある、などの意見が出された。一方、作者がレンブラントでなくなったことで作品の歴史的価値や、レンブラントというネームバリューによる資産価値も下がること、さらに偽物の場合は修復しても来館者が減少するという問題点があげられた。しかし、作品の歴史的価値に関しては、美術館とともに歩んできたという独自の歴史的価値があることに皆が気づき、それが重視された。また、修復をしない場合、集客の価値がなくなり、美術館が閉館に追い込まれる恐れがあることから、最終的に修復を続ける判断となった。ただし、修復を続けた場合でも、真の作者が誰であることを明らかにすることが課題とされた。

修復をやめる提案をしたグループでは、レンブラント作でなくなったことにより美的価値と歴史価値が下がる点が重視され、修復しても集客力が減るため、修復は費用に見合うのかが討論された。ただし、市民の動向をうかがう猶予を持たせるべきだとして、柔軟な対応を探っている。また、レンブラント作でなくなったことを公表すべきだという規範意識や美術館のコンプライアンスを検討していた点も注目される。

その他、修復を続ける判断であっても市民ボランティアによる修復の提案を出したグループでは、市民に愛された作品は市民の手で直すことでさらに愛着がわくことを期待した。経費の削減という理由だけでなく、市民の愛着が「ハートフルな価値」を新たに生むのではないかというユニークな視点からの議論は興味深い。市民による修復技術の質の問題が残された。

以上の例にみられるように、短い時間での討論にもかかわらず、修復判断のジレンマに向き合い、その背後に隠された価値と問題点を抽出し、グループ内で複眼的な視点を共有し議論を

深めたと考えられる。その一方で、ワークシートがテンプレート形式であったため、記述の厚みにおいて課題を残した。ただし、ワークシートのメモ部分は、理由と問題点をマッピングするものであり、テンプレートでの記述を補完し、討論の軌跡を記録するものとなった。

以上のように美的判断ジレンマは、美術にかかわる判断において板ばさみになるような葛藤状況に学習者を向き合わせ、ロールプレイやグループワークでの討論からさまざまな価値や問題について複眼的に思考することを促すものといえる。そして、そのプロセスでのジレンマに陥る驚きや戸惑いが動機づけや興味関心を高め、主体的な討論活動を促すと期待され、美術鑑賞学習でのアクティブ・ラーニングとしての可能性にも注目したい。また、美術だけでなく文化や歴史、規範、経済などのさまざまな観点や価値につなげて多面的な討論を促す美的判断ジレンマの学習は、現代社会が求める複眼的な思考力形成に貢献する美術教育での挑戦的な試みになり得ると考えられる。一方、課題は、美的判断ジレンマでは作品そのものの鑑賞からある程度離れた探求になる点である。また、学習者に対応したロールプレイとフリートークのバランスの工夫や、学習者の複眼的思考の深まりをどう把握し、どうフィードバックするかという方策については今後も検討が必要である。

(3)自己省察を促す Art as Therapy 的アプローチによる美術鑑賞の深まり

Art as Therapy の視点を生かした美術鑑賞のパイロット実践を大学生を対象に実施した。

第1次：作品との出会いと鑑賞活動

丑久保健一氏(1947-2002)の彫刻作品《1・0・ のボール》(1987年・櫛)をグループワークを通して鑑賞を行った。特に作品を手で触り、作品と対話するロールプレイなど、Art as Therapy としての自己理解や気づきを促す支援を組み入れた。また、グループでの話し合いをふまえて作者へのメッセージを作成した。

第2次：作品鑑賞をふまえた映像表現

作品鑑賞での経験を個人や社会とのかかわりの視点から再考し、それをメッセージとして伝える映像表現をタブレットのショートビデオ作成ソフトを使ってグループで制作した。

第3次：作品についてのエッセイ

作品から感じとったことや映像表現でのメッセージ、それまでの活動をふり返り、考えをエッセイとしてまとめた。

鑑賞者の思考や意識を分析するために、鑑賞と映像表現過程で作成したメッセージや、活動のふり返りエッセイなどのテキストを分析した。テキスト分析では定性データ分析ソフトウェア NVivo 11 を使用した。その結果、14 のサブカテゴリーが抽出され、5 つのカテゴリーに集約された(表1)。(以下、カテゴリーを《 》、サブカテゴリーを < >、テキストを「」で表記)

集約された5つのカテゴリーは、《作品との対話》《多様な見方の共有》《映像表現を通じた思考の深化》《意味生成としてのメタファーの視覚化》《鑑賞からの転移》である。

表1 抽出されたカテゴリーとサブカテゴリー

カテゴリー	サブカテゴリー
作品との対話	触覚からの感動
	作者や作品への問い
	作品からの気づきや連想
	作者への共感
多様な見方の共有	協働的学習の効果
	活動のふり返り
映像表現を通じた思考の深化	表現することで深まる鑑賞
	デジタルツールの効果
意味生成としてのメタファーの視覚化	作品への自己同一化
	作品のメタファーの解釈
	作品理解をふまえた概念変化
鑑賞からの転移	鑑賞のメタ認知
	フィードバック
	心の癒やし

まず、鑑賞者が《作品との対話》を強く意識したのは、木彫作品を直接手で触った経験によるものであり、「実際にさわらないと感じられない、木のぬくもりと凹みを味わうことができた」などの<触覚からの感動>が認められる。また、凹みのあるボールという作品のユニークな形態は、「どんな気持ちで彫っていたらよかったのだろう、どうしてこのへこみを彫ろうとお考えになったのか」などの<作者や作品への問い>を促している。そして「木のボールは、どっしり構えていて、中身は愛情であふれているように感じました」というように<作品からの気づきや連想>を広げ、さらに「丑久保さんが最初にボールを作り始めたきっかけが、学校の運動場の真ん中であつたへこんだバレーボールを見て心惹かれたという話を伺いました。その気持ちがすごく想像できるし、すごく共感できる」のように<作者への共感>を呼んでいる。

次に鑑賞者が《多様な見方の共有》を強く意識したところは、グループワークでの映像表現

のコンセプトづくりの過程である。「班員で協力して1つの作品を作り上げることの楽しさを体験できてとても嬉しく思う。図画のセンスのない私にとって、このような活動は、力を発揮できる場だと思った。」というように「協働的学習の効果」が実感されている。また「班によっても伝えたいメッセージや、それを伝えるための映像としての表現方法などが様々で、見ていてとても面白かったです。BGMのつけ方や文字の出し方1つで受ける印象が大きく変わることも今回実際に映像を作ってみて感じました。」というようにグループワークを通した学び合いが「活動のふり返し」としてあげられている。

今回の試みで注目したい点は、《映像表現を通した思考の深化》が鑑賞者に意識されていることである。作品鑑賞で「受け取った思いを表現することで、受け取るメッセージについての考えがより深まり、定着していくと思う」というように「表現することで深まる鑑賞」が認識されている。また、タブレットによる「デジタルツールの効果」も大きく、「内容、メッセージ、色づかい、文字のエフェクト、画像、書き表せられないほど細かい所まで話し合い、自分たちのできる最高の作品を作り上げられました」と納得いくまで取り組んでいる。

鑑賞での思考を深められた要因としてもう一つ注目される点は、《意味生成としてのメタファーの視覚化》である。作品と対話するロールプレイでのボールになりきる活動は、「作品への自己同一化」の意識を高め、「ボールを自分と置き換えると、へこんでいる状態が必ずしも悪い状態ではないのではないか」という気づきになっている。また「『へこんでいる』とは、何を表すのか考えました。ボールが落ちこんでいる、誰かに傷つけられた、へこんでいるけど反対側はピンとしている。最終的には、『へこんでいる』のではなく、それがそのボールのあるべき姿ではないかと考えました。」という見方は、「作品のメタファーの解釈」として注目される。最終的に他のグループの発表もふまえて作品理解が深まり、「自分自身はこの作品をみて悲しさや罪悪感ということしか連想できませんでした。『つぶれたことで芸術作品となった』や『凹み＝自分だけの居場所』というように、前向きな解釈を加えている人もいたため、新しい発見となりました」というような「作品理解をふまえた概念変化」が生じたと考えられる。

鑑賞者は最終的に鑑賞のみにとどまらない広い意味と今後に生かす意義を見だし、《鑑賞からの転移》について言及している。その基礎となっているのが、鑑賞者が自らを客体化して繰り返す「鑑賞のメタ認知」であり、ある学生は「一見ただの無機質な彫刻にみえても、それが作られた理由、方法、場所などの背景がある。作者がその作品に込めた思いや物語、それを通して伝えたいものがある。そういったものを、それぞれがそれぞれなりに考え感じることが芸術を鑑賞することの意味だと思います。」と述べている。また「今後人と関わっていく上でもそのような様々な人をシャットアウトするのではなく、まずは関わってみよう、よく知ってみよう、という考えになった」として、今後への「フィードバック」を意識している。さらに「上手く言葉にはできないが、心がホッとする安心感があつた」という「心の癒やし」として鑑賞が捉えられた点は注目したい。

以上のように美術鑑賞では、視覚とともにさまざまな感覚を通した作品との対話や他者との多様な見方の共有、そして映像表現を通した包括的な活動を通して思考が深められている。映像表現では、作品に隠されたメタファーを視覚化する営為となり、作品解釈としての意味生成が一層促されたと考えられる。また、鑑賞そのものをメタ認知することで、他の行為への転移が認められた。その一方で、抽出された5つのカテゴリーに相当する意識が他の作品での鑑賞や状況において共通するののかという課題が残されており、その検討が引き続き必要である。

<引用文献>

荒木紀幸(編著)(1988)『道徳教育はこうすればおもしろい-コールバーグ理論とその実践-』北大路書房。

De Botton, A. & Armstrong, J. (2013). *Art as therapy*. London: Phaidon Press.

Efland, A. D. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. New York: Teachers College Press.

Forceville, C. (1996). *Pictorial metaphor in advertising*. London/New York: Routledge.

Freedman, K. (2003). *Teaching visual culture*. New York: Teachers College Press.

石崎和宏・王文純(2006)『美術鑑賞学習における発達とレパートリーに関する研究』風間書房。

Katz, E. L., & Lankford, E. L., Plank, J. P.(1995). *Themes and foundations of art*. St.Paul: West Publishing Company.

工藤文三・仲村秀樹(1996)「提案『社会的ジレンマ』をどう教材化するか」『教育科学 社会科教育』425, 16-29.

Lankford, E. L. (1990). Preparation and risk in teaching aesthetics. *Art Education*, 43(5), 51-56.

三宅なおみ・三宅芳雄・白水始(2002)「学習科学と認知科学」『認知科学』9(3), 328-337.

Parsons, M. (2010). Interpreting Art through Metaphors. *International Journal of Art & Design Education*, 29(3), 228-235.

リード,H.(宮脇理・直江俊雄・岩崎清(訳))(2011)『芸術による教育』フィルムアート社。

三宮真智子(編著)(2008)『メタ認知-学習力を支える高次認知機能-』北大路書房。

Stout, C. J. (1995). Critical conversations about art: A description of higher-order thinking generated thought the study of art criticism. *Studies in Art Education*, 36(3), 170-188.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計2件（うち査読付論文 2件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 王文純	4. 巻 11(1)
2. 論文標題 藝術療癒：鑑賞教育的一個新視點	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 藝術學刊	6. 最初と最後の頁 1-14
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Ishizaki Kazuhiro, Wang Wenchun	4. 巻 14(2)
2. 論文標題 Paradox of 'pictorial turn': Reconsidering the interaction between drawing and linguistic activity	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 International Journal of Education Through Art	6. 最初と最後の頁 161 ~ 177
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.1386/eta.14.2.161_1	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計7件（うち招待講演 4件 / うち国際学会 3件）

1. 発表者名 ISHIZAKI Kazuhiro, WANG Wenchun
2. 発表標題 Making meaning through interaction between visual and verbal metaphors
3. 学会等名 InSEA World Congress 2019（国際学会）
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 ISHIZAKI Kazuhiro, WANG Wenchun
2. 発表標題 Meaning making through digital art educational practices
3. 学会等名 European Regional InSEA Congress 2018（国際学会）
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 ISHIZAKI Kazuhiro、WANG Wenchun
2. 発表標題 Considering how young students deepen their dialogue with artworks through therapeutic reading
3. 学会等名 The 35th World Congress of the International Society for Education Through Art (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 石崎和宏
2. 発表標題 美術鑑賞における発達と学習方略
3. 学会等名 文化活動のマーケティング研究会 (招待講演)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 石崎和宏
2. 発表標題 美術鑑賞の学習方略を複眼的に考える
3. 学会等名 平成29年度千葉県高等学校教育研究会美術・工芸部会総会 (招待講演)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 石崎和宏、王文純
2. 発表標題 美術鑑賞教育研究 -20年来的回顧、現況与展望-
3. 学会等名 學術フォーラム「“守正創新”美術教育創新學術論壇」(招待講演)
4. 発表年 2016年

1. 発表者名 石崎和宏
2. 発表標題 鑑賞スキルからレポートリーへ -学習方略を複眼的に考える-
3. 学会等名 美術教育シンポジウム「鑑賞教育は必要なのか？」(招待講演)
4. 発表年 2016年

〔図書〕 計3件

1. 著者名 石崎和宏・王文純、美術教育学叢書企画編集委員会編	4. 発行年 2019年
2. 出版社 学術研究出版/ブックウェイ	5. 総ページ数 234(164-175)
3. 書名 『美術教育学叢書 2 美術教育学の歴史から』「教育改革と美術鑑賞教育研究の軌跡-発達の視点からの研究を中心として-」	

1. 著者名 石崎和宏、王文純、錢初熹、他	4. 発行年 2017年
2. 出版社 上海教育出版社	5. 総ページ数 338(43-57)
3. 書名 『与大数据時代同行的美術教育』「21世紀日本美術鑑賞教育の新趨勢」	

1. 著者名 石崎和宏、宮脇理、佐藤昌彦、山木朝彦、伊藤文彦、直江俊雄、他	4. 発行年 2016年
2. 出版社 学術研究出版/ブックウェイ	5. 総ページ数 422(64-71)
3. 書名 『アートエデュケーション思考』「美術鑑賞学習における美的判断ジレンマの試み」	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	王 文純 (WANG Wenchun)		