

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成25年 5月 8日現在

機関番号：12301

研究種目：基盤研究（B）

研究期間：2010～2012

課題番号：22330243

研究課題名（和文） アート・多文化・伝統・身体・メディアを活用する表現と協同の創発的な学びの場の開発

研究課題名（英文） An investigation into the emergent learning place of the expression and collaboration through art/multi-culture/tradition/body/media

研究代表者

茂木 一司 (MOGI KAZUJI)

群馬大学・教育学部・教授

研究者番号：30145445

研究成果の概要（和文）：本研究は、日本伝統文化、身体とメディアなどを活用したアートワークショップ(型学習)が現代の多元的共生社会に実現に有効なことが実証できた。美術、音楽、ダンス、演劇など(広義の)アートワークショップ(型学習)で起こるコミュニケーションやコラボレーションは単なる方法(手法)ではなく、自己表現と他者理解を促し、ヒトの学び(学習)を根源的に能動的に変化させ、創造的思考力 (Creative thinking) を育てる。

研究成果の概要（英文）：This is practical research of art-workshop (art based learning), which utilized traditional Japanese culture, a body and media. We found that art workshop is one of effective methods to realize modern pluralistic symbiosis society. Art workshop including art, music, dance and theater (learning) in this research, encourages people to communicate and collaborate with others. It is not a simple method. It promotes self-expression and others understanding. The art workshop makes people's learning active and develops their creative thinking.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2010年度	5,400,000	1,620,000	7,020,000
2011年度	4,200,000	1,260,000	5,460,000
2012年度	3,500,000	1,050,000	4,550,000
総計	13,100,000	3,930,000	17,030,000

研究分野：美術教育学

科研費の分科・細目：教育学・教科教育学

キーワード：ワークショップ・学習環境デザイン・美術教育・異文化理解教育・メディア・Formal×Informal・unlearning・ファシリテータ

1. 研究開始当初の背景

現代の知識基盤社会では、コミュニケーション力、自己表現力、他者を尊重し理解しようとする力、協調により問題解決を図ろうとする態度など、他者と共に生きることが前提となる人的能力（コンピテンス）が必要と考えられている。一方で、「誰がやっても同じというコンビニ化する私たち」が「浮遊している状

態」に陥っているという指摘がある（鷺田清一）。今必要なのは、均質化した社会において、差異を生み出し、自己を発見・確立する新たな仕組みである。アートとは他者から自己を読み取り、そこから自己を拓いていく活動である。「私たちはどこから来てどこへ行くとしているのか？」（ゴッホ）。私たちはその答えを、子どもたちが自己の実現や協同

性の回復などを実現できる(広義の)アート教育(佐藤学, 2003)だと考えた。

2. 研究の目的

世界がグローバル化し、知識基盤社会へ移行していく中で、アートのコミュニケーション性を活用した、多文化共生型でイメージ・感性重視型の学び＝文化発信型のワークショップの開発・評価を行ってきた。今後必要な学習観を従来の個人の知識・技能蓄積型ではない、「協同的な表現の学び」と捉え、アート(美術、音楽、演劇、ダンスなど)、多文化や伝統文化、身体とメディアなどがもつ、コミュニケーション力・コラボレーション力、自己表現力・発信力などを総合的に活用し、新しい「創発的な学びの場」の構築と方法(＝ワークショップなどの新しい学び開発)やその評価及び社会還元の方法について研究をする。

「創発的な学び」とは、「学びを創り出す学び」である。自分の体験した楽しかった学びを今度は自分が企画する。学びの喜びが伝えられていく自発的で自覚的な学び手を創り出す循環システムの構築。今必要なのは、「(自分と対象を切り離された存在と観る)個別的世界観」から「(自分と対象が関わり合うことで何かを創造する)関係的・創発的世界観」へ学び観を変えることであり、芸術・文化による感性の学びはその基盤になる。今回は、新しい表現の学びをつくりあげていく中で、創造的思考力(Creative thinking)を育てることに焦点化し、感じるだけでなく、感じ・考え・表現する学びを理論的・実践的に研究していきたい。以下に4つの目的を示す。

- ①目的1 : 異文化理解・多文化共生の可能性を探る身体・メディア活用型アート・プロジェクトの調査・開発・実践研究
- ②目的2 : 「創発的な学びの場」の構築と方法に関する研究: 特に、学校に学校外のワークショップ型学習(協同的学び)を持ち込む理論や実践の検討
- ③目的3 : WSにおけるファシリテータ養成プログラムの開発とNPOの教育力の活用
- ④目的4 : WSの評価方法の探求と成果の社会還元手法の研究(展覧会、コミュニティーカフェなど)

3. 研究の方法

- ①アート/身体/メディア/多文化/伝統文化/地域などを活用した表現と協同の学び＝ワークショップの題材開発と創発的な学び場の構築＝学習環境のデザインの研究を、学校(お茶の水大学・群馬大学・横浜国立大学附属小

等)と学校外＝美術館(神奈川県立近代・群馬県立近代、愛知児童総合センター等)で実践する。今までの科研等の研究成果を応用し、学校教育にWS(型学習)等のプロジェクトベースの学習の導入方法(題材開発とファシリテータの活用など)を探求し、同時に「学校と美術館の連携」について研究する。

- ②創発的な学び理論で重要なファシリテータの育成をNPOの人材育成の調査によって解明し、具体的な養成プログラムを作成し、最終的にはWS学習(含人材育成プログラム)の評価方法や社会還元方法の開発を提案する。同時に、高度なスクールボランティアとしてのファシリテータの学校教育への導入可能性について検討する。
- ③研究は実践と理論のコラボレーションを重視し、多様な領域の4つの柱が部分/全体としても機能するようリーダーの責任体制を明確にし、小プロジェクトを有機的に繋ぎながら研究を進め、その都度評価を実施する

4. 研究成果

- H20年度
- ①芸術・伝統・文化の発信・交流を促すWS及び異文化理解・多文化共生のための開発研究では、a. ことばと絵画を統合するメディアとしてのカルタワークショップの開発 “Creation Through the Expansion of Words and Images, The *KARUTA* workshop” (InSEA European Congress2010, Lapland 大学, 6. 21-24, 茂木他)。
 - b. キッズゲルニカ WS (インド・コルカタ、2010. 12. 28-2011. 1. 6) 及び展覧会(インドネシアバリ島ウブドでのキッズゲルニカ 15周年展覧会、2010. 8. 10-16、阿部)を実施。
 - ②身体的演劇的体験を活用したメディアWSの開発と実践では、a. 「としまつぷ計画」(11月～2月)で調査および連動したワークショップ実践(2010. 11～2011. 2、熊谷)。
 - b. 特別支援教育のためのメディア・アート・ワークショップ「演じる遊び 2010 in 群馬大」(2010. 12. 23、群馬大学ミュージズホール)で、演劇WSを実施(茂木)。
 - ③創発的学び及び創造的思考力育成WS開発の研究では、a. ツールとしてのScratchの可能性を広げ、多くの人が協同で表現ができる環境の構築の研究(愛知児童総合センター、MIT Media Lab など、“Beyond Programming - a Collaborative Learning Environment Powered by Scratch/Picoboard and Traditional Media”として Scratch@MIT 2010 Conference にて発表、茂木・宮田)。
 - b. アートツールを用いた造形WSにおける創発的学びの場の研究を実施し、特に発話の分析研究を実施(大泉)。
 - ④WS+鑑賞を使った学校と美術館の新たな連携の研究では、アートのコミュニケーション性を活用し、主に神奈川県立近代美術館で展示される作品を文化的教育リソースとして、ワークショップなどの新しい学び方の開発やその社会還元

の方法について、特に創造的思考力(Creative thinking)を育てることに焦点化し、感じるだけでなく、感じ・考え・表現する学びを理論的・実践的に研究(鎌倉市立第一中学校の「つぶやきシート」を活用したプログラムなど、稲庭)、b.平成22年度アーツ前橋プレ事業「親子でねじっこ！」(2010.11.23、前橋市)で、生活とアートの問題を考えるWSを開発し、新しい美術館建設にあたっての創発的な学びについて提案・実践した(茂木)。

○平成21年度

①異文化理解・多文化共生の可能性を探る身体・メディア活用型アート・プロジェクトの調査・開発・実践研究としては、a.日本・伝統・文化を活用したカルタワークショップをリニューアル実践し、なりきりえまきとともに、InSEAブタベスト大会で実践・発表(茂木・下原)、b.創造的思考力育成WS開発では、創発的な学びのツールとしてのScratchの可能性を広げ、多くの人が協同で表現ができる環境の構築を実現した。インターネットを通じて協同表現活動に参加できるWS=World Museum Projectとして、香港のLEAD、ボストンのJackson School、シドニーのPowerhouse Museumなどと連携して実施した。その成果の一部は、“ワールドミュージアム：アニメーションで世界に友だちを作ろう”としてCANVASワークショップコレクション8にて発表し、優秀賞を受賞した(宮田)、c.キッズグルニカWS(イスラエル・平和のオアシス、宮城県東松山市など日本各地で実施)、などがある。

②「創発的な学びの場」の構築と方法に関する研究では、a.身体的演劇的体験を活用したプロジェクトとして、豊島区舞台芸術交流センター(あうるすぽっと)の委託による「としまっぷ計画」でのWS実践(成果を豪州メルボルン・ビクトリア大学で発表、熊谷)、b.お茶の水女子大学附属小でのWS型授業を「身体性を重視したアート教育」として総括(郡司)、c.「西欧型」の社会観に基づく教育に対して異を唱えているブータン王国におけるGNH(Gross National Happiness)の考え方に基づく造形教育の調査からWS理論の学校教育における有効性を検討、などがある。

③WSにおけるファシリテータ養成プログラムの開発とNPOの教育力の活用では、a.WSデザイナーの育成に関連したWSデザインと育成プログラムの研究(苺宿)、b.美術館の新しいソフト的な可能性を探った前橋美術館プレイベントVol.10「ちがいを楽しむコース」全6回を実施(茂木)、c.被災地でのワークショップの可能性探究した東日本大震災支援ワークショップ「Koi 鯉 アート のぼり」つくろう(主催・渡邊晃一、福島市)を支援(茂木)、などがある。

④WSの評価方法の探求と成果の社会還元手法の研究では、協同と表現の創造的な学びの場として、「Unconference」、「Undesign」、

「Untalk」という新しいワークショップデザイン手法の開発を行った。参加者たち全員でその内容と進行の仕方を考え、その場で実行するワークショップを「REMIX@neomuseum」(奈良県吉野)で実施した(上田)。

○平成23年度

多元的共生社会への移行を見据えて、他者理解と合意形成を伴った問題解決の必要性がリアルになり、学校化されたタイトな日本社会に対するカウンターカルチャー的な学び=ワークショップの必要性が増している。本研究は、さまざまな分野に拡張するワークショップを多角的に理論・実践研究をした。

本年度は、コロキウム「Formal×Informal Learning」(2013.2)で研究全体を総括した。ワクを持つFormal Learning(学校・研修)とワクを持たないInformal Learning(日常)を対峙させ、そこから既存のワクを破壊し、越境するような新しい第三の学びの探究・構築を目論んだ。

①「ワークショップという学びの最近の動向とこれから」では、「即興性」と「身体性」の重要性をワークショップデザインやファシリテータの熟達度によって解明する視点を提供できた(上田・苺宿)、②「障がい児・者とワークショップ」では障がい児をメディア的に捉えて、関係性をフラットにする重要性を指摘できた(茂木)、③「ワークショップによる人材育成」では美術館等におけるアートコミュニケータ(東京都美術館など)という新しい社会的関わりにワークショップが有効ということが証明された(稲庭)、④「ワークショップと学校教育」では演劇などのアートを通したコミュニケーション教育としてワークショップの有効性が確認できた(大泉・熊谷)、⑤「メディアワークショップの再検討」ではビスケットやScratchにおけるメディアアートワークショップの現代性が明らかにできた(宮田)。

ワークショップ学習研究の全体の成果としては、その様態がネットワークの世界にまで拡張する中で、即興性や身体性、自己原因性感覚を持つこと、他者への想像力の意味、すなわち生きるための全体性を回復し、自由になるためのアートな学び=ワークショップの重要性が確認できた。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計37件)

- ① 茂木一司・郡司明子、小学校におけるワークショップ型学習に関する実践研究―お茶の水女子大学附属小学校の事例―、群馬大学教育学部紀要、査読有、48巻、2013、pp. 51-61
- ② 茂木一司・郡司明子他8名、Workshop on workshop による研修のデザイナーワーク

- ショップリーダー人材育成研修を事例にして一、群馬大学教育実践研究、査読有、29巻、2013、pp. 61-84
- ③ José Manuel Sáez López, Lorraine Leo, Yoshiro Miyata, *Using Edmodo in International Collaborative Projects in Primary Education*, 査読有, 43, 2012, online
- ④ 荻宿俊文、コミュニケーションデザイン教育における学習成果の視覚化、教育メディア研究、査読有、第18巻1・2号合併号、2012、pp. 1-11
- ⑤ Yasuhiro Kumagai, *Applied Theatre for the Sake of the Theatre*, Creative Approaches to Research, 査読有, 5 (3), 2012, 21-34
- ⑥ 手塚千尋・茂木一司他2名、KARUTAワークショップのデザインとRTV、群馬大学教育実践研究、査読有、29巻、2012、pp. 63-72
- ⑦ 茂木一司・亀井章央、からだと造形のワークショップに関する実践研究、群馬大学教育学部紀要、査読有、47巻、2012、pp. 51-61
- ⑧ 茂木一司他6名、Workshop Reports from FUKUSHIMA 東日本大震災支援ワークショップ「Koi 鯉 アートのぼり」つくりろろに参加して、教育美術、査読無、2011、828号、pp. 48-53
- ⑨ Chihiro Tetsuka, Kazuji Mogi, *Collaborative learning for creativity: a case study of the KARUTA workshop*, Proceedings of the 33. INSEA World Congress, Budapest, 査読無、2011
- ⑩ 荻宿俊文、看護教育にワークショップを取り入れて学生中心の授業を!、看護教育、査読無、28巻、pp. 26-29
- ⑪ 荻宿俊文、地域の教育力を取り戻そうーワークショップデザイナー育成プログラム、月刊公民館、査読無、634号、2011、pp. 36-39
- ⑫ 茂木一司他5名、図画工作教育へのワークショップ型学習の導入の試みー群馬大学教育学部附属小学校の事例一、群馬大学教育学部紀要45号、査読有、2011、pp. 39-63
- ⑬ 手塚千尋・茂木一司、協同的創造を生み出すワークショップ学習の研究ー「屏風ワークショップ@パークレ 2009」を事例にして一、群馬大学教育実践研究、28号、2011、査読有、pp. 101-107
- ⑭ 福本謹一、伝統・文化の学習を図画工作・美術でどう展開するか、教育研究、査読無、8号、pp. 14-17
- ⑮ 荻宿俊文監修、実践学園中学・高等学校コミュニケーションデザイン教育報告書、平成21年度コミュニケーションデザイン教育報告書、査読無、1巻、2010、pp. 1-54
- ⑯ 荻宿俊文他5名、初任教师メンタリング支援システムFRICAの開発、日本教育工学会論文誌、査読有、33(3)、2010、pp. 209-218
- [学会発表] (計63件)
- ① 茂木一司他6名、遠足プロジェクト@まえばし 2013 企画・運営 (展示、ワークショップ、シンポジウム「アートは被災地を支援できるのか?アート・コミュニティ・美術館」、遠足プロジェクト@まえばし 2013 実行委員会、2013. 2. 17-24、前橋児童文化センター・清心幼稚園(前橋市)
- ② 茂木一司、上田信行、荻宿俊文、熊谷保宏、大泉義一、宮田義郎他9名、Formal × Informal Learning : ワークショップで何ができる NO か?、アート・多文化・伝統・身体・メディアを活用する表現と協同の創発的な学びの場の開発」総括・公開コロキウム、2013. 2. 10-11、東京都美術館(東京都)
- ③ Yoshiro Miyata, *World Museum : Expanding the Constructive Mindsets, Thailand Constructionism Symposium 2013*, 2013. 1. 16, (Bangkok, Thailand)
- ④ 茂木一司他2名、障がい児のメディアアートワークショップー協同的学びにおけるケアとリフレクシオンー、アートミーツケア学会 2012 年度大会、2012. 12. 16、愛媛大学(松山市)
- ⑤ 上田信行他8名、ワークショップにおける学習(ワークショップセッション)、日本認知科学会第29回大会、2012. 12. 15、仙台国際センター(仙台市)
- ⑥ 上田信行、*Toyful Meetup 2012* ワークショップ、*Toyful Meetup 2012*、2012. 12. 8-9、ネオミュージアム(奈良市)
- ⑦ 茂木一司他4名、現代社会は<美術/教育>をもとめるかー21世紀社会におけるシステム<芸術>と<美術/教育>の更新ー、学校・アート・メディアの現場と<美術/教育>、H23-25 科研基盤研究A(1)「社会システム<芸術>とその変容」(代表:長田謙一・首都大学東京教授)公開コロキウム、2012. 11. 18、東京都美術館(東京都)
- ⑧ 阿部寿文、*Art for peace and Harmony : Kid's Guerunica Project*, International forum on arts education, 2112. 11. 10、Ewha Womans University(ソウル市)
- ⑨ 宮田義郎、World Museum Projectー視野と志を世界に広げる学びの場、教育メディア学会研究会、2012. 10. 13、日本福祉大学美浜キャンパス(愛知県)
- ⑩ 阿部寿文、キッズゲルニカの展開と課題、キッズゲルニカ・ゲルニカルモ市シンポジウム、2012. 10. 5、ゲルニカ平和博物館

- (スペイン)
- ⑪ 茂木一司・柏木陽、舞台芸術ノチカラ②教育現場でのニーズ、その時必要な人材は？、アートマネージメントセミナー2012『まじめに向き合う、あなたのアートマネージメント』、2012.9.28、あじびホール(福岡市)
 - ⑫ 荻宿俊文他2名、逆転時間ワークショップにおけるファシリテータの関わり、日本教育工学会 第28回全国大会、2012.9.18、長崎大学(長崎市)
 - ⑬ 荻宿俊文、トークセッション JSET TALKS: 社会のデザイン、学びのデザイン 「越境する大学、そして学会」、日本教育工学会 第28回全国大会、2012.9.16、長崎大学(長崎市)
 - ⑭ 荻宿俊文他2名、リアルコミュニケーションツールを活用した実践研究、第28回全国大会、2012.9.16、長崎大学(長崎市)
 - ⑮ 上田信行、*Imagination Drive Workshop (Create the Future Project Action 3)*、TOYOTA CREATE THE FUTURE PROJECT 3rd ACTION、2012.9.15-16、キャンピカ明野ふれあいの里(北杜市)
 - ⑯ 茂木一司、シヨーン・グレゴリー、湯浅真奈美、公開シンポジウム「音楽とアートでひろげるコミュニケーションの力」、東京音楽大学・神戸女学院大学・昭和音楽大楽 3大学合同夏期セミナー、2012.9.1、東京音楽大学(東京都)
 - ⑰ Yoshiro Miyata, Tomohiro Ueshiba, Yasushi Harada, *Cultivating Constructive Mindset in World Museum -Collaboration Across Cultures and Generations*, Constructionism 2012, 2012.8.21, (Athens, Greece)
 - ⑱ 熊谷保宏、地域社会における多言語多文化環境の創造をめざす日本語教育と演劇・ワークショップ、日本語教育国際研究大会、2012.8.19、名古屋大学(名古屋市)
 - ⑲ 阿部寿文、キッズゲルニカとこどもたちの表現、2012 第3回日中韓0-6歳児保育と教育国際フォーラム、2012.8.7、長崎大学(長崎市)
 - ⑳ Yoshiro Miyata, Lorraine Leo, *World Museum: Design Principles for Cross-Cultural and Cross-Generational Collaboration*, Scratch@MIT, 2012, 2012.7.26, MIT Media Lab(USA)
 - 21 Yoshiro Miyata, Nobuyuki Ueda 他5名、*Creating World Museum: Expanding Our Passions*, Scratch@MIT, 2012, 2012.7.26, MIT Media Lab(USA)
 - 22 茂木一司、みんなのための美術教育～アートな学びをアートな学びへ～、平成24年度神中美総会記念講演、2012.5.23、杜のホールはしもと(神奈川県相模原市)
 - 23 郡司明子、からだ・気づき・対話のアー
ト教育、美術科教育学会、2011.3.28、新潟大学五十嵐キャンパス(新潟市)
 - 24 Yasuhiro Kumagai, *Expanded Arts Education and the Teaching Artist in Japan, Creative Arts in Education: International Trends*'Symposium' 2012, 2011.3.16, Victoria University(Melbourne)
 - 25 武濤京子・茂木一司他4名、シンポジウム「音楽コミュニケーションの未来を語る」、文部科学省平成21年度音大連携による教育イノベーション・音楽コミュニケーション・リーダー養成に向けて、2012.2.26、昭和音楽大学(川崎市)
 - 26 三嶋亜由美・宮田義郎、World Museum Project～日常と世界をつなぐ学びの場～、日本教育メディア学会第18回大会、2011.11.6、国際基督教大学(三鷹市)
 - 27 荻宿俊文・茂木一司他5名、シンポジウム「ワークショップで社会が変わる」、青山学院大学社会情報学部・ワークショップデザイナー育成プログラム事務局主催、2011.10.2、青山学院大学(東京都)
 - 28 荻宿俊文・中尾根美沙子、ワークショップデザイナーの人材育成の現状に関する研究、日本教育工学会、2011.9.17、首都大学東京(東京都)
 - 29 手塚千尋・茂木一司・上田信行他3名、KARUTA workshopの学習環境デザインとその評価、日本教育工学会、2011.9.17、首都大学東京(東京都)
 - 30 Chihiro Tetsuka, Kazuji Mogi, *Collaborative learning for creativity: a case study of the KARUTA workshop*, InSEA World Congress 2011, 2011.6.28, Eötvös Loránd University, Budapest, Hungary
 - 31 Kazuji Mogi 他4名、*Passing on the Happy words KARUTA workshop: the new photogram, a tribute to Moholy-Nagy László's photogram*, InSEA World Congress 2011, 2011.6.27, Eötvös Loránd University, Budapest, Hungary
 - 32 茂木一司他7名、親子でねじっこ!、平成22年度アーツ前橋プレ事業、2010.11.23、Café Cabo(前橋市)
 - 33 茂木一司他4名、*Creation Through the Expansion of Word and Images —The Happy sounds KARUTA workshop @University of Lapland—*、大学美術教育学会、2010.9.19、武蔵野美術大学(小平市)
 - 34 手塚千尋・茂木一司他4名、KARUTA workshop: 体験をドキュメンテーションする古くて新しいビジュアルリフレクテ

- イブ・ツール、日本教育工学会、2010.9.18、金城学院大学(名古屋)
- 35 Yoshiro Miyata, Nobuyuki Ueda, Kazuzi Mogi 他 5 名、*Beyond Programming: A Collaborative Learning Environment Powered by Scratch, PicoBoard, and Traditional Media*, Scratch MIT 2010. 8. 12, MIT (Boston, USA)
- 36 中尾根美沙子・荻宿俊文、ワークショップの構造に関する研究：ワークショップオンワークショップの事例を通して、日本デザイン学会、2009. 6. 27、名古屋市立大学 (愛知県)
- 37 Kazugi Mogi 他 4 名、*Creation Through the Expansion of Words and Images, The KARUTA workshop*, InSEA European congress 2010, 2010. 6. 23, Lapland University, Rovaniemi, Lapland, Finland
- 38 福本謹一、The Development of Teachers' Competency Standards in Japanese Universities of Education, UNESCO World Congress on Arts Education, 2010. 5. 25, Seoul, Korea

[図書] (計 13 件)

- ① 茂木一司、上田信行、荻宿俊文、熊谷保宏、大泉義一、宮田義郎 他 9 名、総括・公開コロキウム企画「Formal × Informal Learning：ワークショップで何ができる NO か?」、2013、26
- ② 上田信行・中原淳、プレイフル・ラーニング：ワークショップの源流と学びの未来、三省堂、2013、200
- ③ 福本謹一・山田芳明、楽しい図画工作 授業のつくり方 (低学年編・中学年編・高学年編)、2012. (111・117・143)
- ④ 荻宿俊文、佐伯胖、高木光太郎 他 2 名、ワークショップと学び 1：まなびを学ぶ、東京大学出版会、2012、172
- ⑤ 荻宿俊文、佐伯胖、高木光太郎、茂木一司 他 6 名、ワークショップと学び 2：場づくりとしたのまなび、東京大学出版会、2012、219
- ⑥ 荻宿俊文、佐伯胖、高木光太郎 他 7 名、ワークショップと学び 3：まなびほぐしのデザイン、東京大学出版会、2012、309
- ⑦ 安部崇慶、中村哲、福本謹一 他 14 名、「伝統と文化」に関する教育課程の編成と授業実践、風間書房、2012. 263
- ⑧ 福原義春 編、稲庭佐和子 他 13 名、100 人で語る美術館の未来、慶應義塾大学出版会、2012. 224
- ⑨ 福田隆真・福本謹一・茂木一司 編著、美術科教育の基礎知識 (四訂版)、建帛社、2010、245
- ⑩ 茂木一司 編集代表、上田信行・荻宿俊文・

佐藤優香・宮田義郎 編 (福本謹一、阿部寿文 他 著)、協同と表現のワークショップ—学びのための学習のデザイナー—、東信堂、2010、259

[その他]

ホームページ等

<http://moka7885.p2.bindsite.jp/w2docs/index.html>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

茂木 一司 (MOGI KAZUJI)
群馬大学・教育学部・教授
研究者番号：30145445

(2) 研究分担者

宮田 義郎 (MIYATA YOSHIRO)
中京大学・情報理工学部・教授
研究者番号：239419

荻宿 俊文 (KARIYADO TOSHIBUMI)
青山学院大学・社会情報学部・教授
研究者番号：30307136

上田 信行 (UEDA NOBUYUKI)
同志社女子大学・現代社会学部・教授
研究者番号：80122141

福本 謹一 (FUKUMOTO KINICHI)
兵庫教育大学・学校教育研究科・副学長
研究者番号：80165315

阿部 寿文 (ABE TOSHIFUMI)
大阪女子短期大学・幼児教育科・教授
研究者番号：90159434

熊谷 保宏 (KUMAGAI YASUHIRO)
日本大学・芸術学部・教授
研究者番号：90277484

大泉 義一 (OOIZUMI YOSHIICHI)
横浜国立大学・教育人間科学部・准教授
研究者番号：90374751

稲庭佐和子 (INANIWA SAWAKO)
神奈川県立近代美術館・学芸員
研究者番号：70450799 (H21→H21)

郡司 明子 (GUNJI AKIKO)
群馬大学・教育学部・准教授
研究者番号：20284862 (H22→H22)

下原 美保 (SHIMOHARA MIHO)
鹿児島大学・教育学部・教授
研究者番号：20284862 (H22→H22)

(3) 連携研究者

刑部 育子 (GYOBU IKUKO)
お茶の水女子大学・人間文化創成科学研究科
研究者番号：20306450