

# 「図画工作」における映像教材の活用と授業実践の変化

## Study of the Changes in Representation Due to Using Visual Teaching Materials

須 増 啓 之

### 要 旨

保育士養成校や教員養成校における免許状取得に関わる「図画工作」の授業において、教師としての表現力の向上や知識としての技法習得を目標とした表現を追体験する学びは重要であろう。しかし、小学校の教科書には「自分なりに考えたぬり方で工夫する」題材も多くある。つまり、学生自身も表現を楽しみ、自ら表現を探しだす学びが必要となる。表現を楽しむ身体を獲得した学生は、園や小学校で、子供が考えてつくる力を育てる指導力につながるのではないかと考える。本稿では、大学で映像教材の作成に関わり、またそれを活用していくことで起こった表現を探しだす学びへの実践の変化について報告する。

キーワード：表現を探しだす学び 表現の表れを楽しむ 教員養成校における図画工作

### 1 はじめに

筆者は大阪教育大学で非常勤講師（2008年4月－2016年3月）として小学校専門科目「図画工作」（以下「(小専) 図画工作」）の授業を担当した。「(小専) 図画工作」は1年生の開講科目で「図画工作Ⅰ」と「図画工作Ⅱ」（演習、各1単位）があり、受講生は1クラス50名程度である。授業はそれぞれ9クラス開講されており、3～4名で担当している。

「(小専) 図画工作」を担当する中で、大阪教育大学美術教育講座の佐藤賢司が企画する映像教材DVD『図工・美術の実技ベーシックスⅠ・Ⅱ』（以下「映像教材」）<sup>1)</sup>の作成に関わる機会を得た。映像教材の題材を考えることや授業で映像教材を使用することで、筆者自身の授業内容や方法が次第に変化した。本稿では、大阪教育大学における「(小専) 図画工作Ⅰ」での映像教材活用による実践の変化及びその中で起きている学生の学びの質について考察する。

## 2 映像教材『図工・美術の実技ベーシックス』の作成の背景と特徴

授業実践の変化について記す前に、映像教材の作成の経緯について記しておく必要がある。詳しくは「映像教材『図画工作実技のベーシックス』の制作」(佐藤・須増)<sup>2)</sup>で述べられているので、ここでは映像教材作成の背景とその特徴についてまとめる。

まず背景には「(小専) 図画工作」の授業改善への要求があった。佐藤は「不足・固有事情」と「羅列・構造的な問題」として二つの課題を挙げている<sup>3)</sup>。

前者は、美術の教科専門の教員が担当することにより、専門分野のみを扱う授業となってしまうことが多く、内容の不足や現場との乖離が起こる課題である。結果、学生の学びの質が教員の専門性によって左右され、特に複数で担当されている授業では学生間の体験の隔たりなどが起こる。後者は、指導者側が学生に技法体験を中心とした表現方法や用具の使い方などの基礎・基本の知識の獲得、学生自身の造形能力の育成に重きを置くことから、15回の中でできるだけ多くの体験が必要であるとし、題材を羅列するという課題である。その結果、たとえば90分のうちに小さい作品を3～4点制作するなど体験の小さい化が起こる。

そのような授業改善の課題と大阪教育大学のプロジェクト「デジタル教材開発活用サイクルによる新しい教育展開」(2009年-2010年)により、佐藤のもと映像教材が作成されるに至った。筆者は「(小専) 図画工作」を担当していたこともあり、教材プラン制作、実技指導、参考作品制作で関わることとなった。

次に佐藤の挙げた二つの授業改善の課題などを解決するために、映像教材の作成のねらいが二つの側面から考えられた。一つは学生の側面である。具体的には図画工作の指導者として将来関わる題材研究などの制作についての知識や技能の獲得、実技に対する苦手意識や経験したことがない題材に対する不安の解消、自学自習の支援教材としての活用がねらいとして挙げられる。一方、指導者の側面から考えると、大勢の学生の前で実演するだけでなく、映像教材を導入時に使用することによる時間短縮といった学習の効率化を図ることや、複数担当の場合に共通して使用することができるのがねらいとして考えられた。

そのような過程で制作された映像教材の特徴として、収録内容が技法ごとの分類ではなく、「絵具にはどんな使い方があるのだろうか」など技法の構造、現れの〈原理〉から導入していることや材料や表現の可能性を限定せずに広げていくことが挙げられる。また基本的な用具を用い、簡単な制作を映像化しているので安心して取り組むことができるという特徴がある。

以上のような映像教材作成の背景やねらいを踏まえて、筆者自身が作成に関わり、またそれを使用しながら授業を展開していくことがきっかけとなり、授業内容や授業に対する意識が徐々に変化していった。

## 3 具体的な課題の展開と学生の変化

本稿では、絵具を使った題材について考察する。映像教材の作成以前の授業(2008年-2010

年)と映像教材の作成後、それを使用した授業(2011年-2015年)で実践が大きく変化した。

### 3-1 「いろいろな平面技法」(2008年-2010年)

筆者は大学で教えることが初めてであったため、まずはそれまで行われていた授業を参考にすることから始めた。それは幼児教育や図画工作の教科書や関連書籍などに掲載されている、偶然できる表れを楽しむモダンテクニックを使用した実践であった。

「いろいろな平面技法」は2回連続で行う課題である。1回目の活動内容は、筆者が学生の前で技法を実演したり、配布したモダンテクニックの技法紹介や作り方のプリントを見たりしながら、実際に学生一人ひとりがそれぞれの技法を一通り体験する。制作は八つ切り画用紙(271mm×382mm)、または八つ切り画用紙の1/4のサイズで行う。使用した技法は「フィンガーペインティング」「デカルコマニー」「吹き流し」「糸引き絵」「にじみ絵」「折り染め」「スポンジ画」である。たとえば「デカルコマニー」は、紙を二つ折りにして絵具をはさみ、偶然できた形を楽しむ技法であることを説明し、プリントを見ながら実際に学生が制作する(図1)。なお、絵具は学生が準備したものを使用した。

またそのあと2回目の授業では、それらの技法を使って、応用した作品づくりに取り組んだ。完成をイメージして技法を工夫する学生の姿が見られた。たとえば左右対称になる「デカルコマニー」の特徴を生かして蝶々や花をつくり、草の部分をストックで絵具を吹いて絵にした作品(図2)など主につくったものに描き足して絵にする方法や、モダンテクニックでできた模様を切り貼りする方法で作品がつくられた。



図1 技法体験としての「デカルコマニー」



図2 「デカルコマニー」で絵に表した作品

実践の気づきとして、授業で紹介する技法を体験した学生が思いのほか少なく、楽しく活動する学生の姿が見られたことが挙げられる。しかし一方で、学生からは作業感が強いという感想も聞かれた。確かにこれらの課題は、比較的短時間で制作することができ、学生が経験の中で偶然できる形や色の重なりなどの面白さに気づくことも多々ある。だが、ストローで数回絵具を吹いたり、絵具を画用紙に垂らして動かしたり、手で描くのも一回手形をとって終わった

りなど、短時間で多くを体験することは、一回性の行為や表れでしかないといえよう。ここで問題となるのは、体験の質がかなり限定されてしまうことである。学生にとっては表現の作り方を覚え、その技法に限定した使い方しかできないという固定化の課題が残ると考えた。

また、出来上がった作品はパターン化されたサンプルとしてあるだけの小さい表現として閉じてしまう。そのあとそれらを使って、どんな作品をつくることができるか考える課題を設けたとしても、固定化された考えや小さい体験からでは、そこから応用して表現を広げていくのは難しいと感じられた。また、体験を重視するなら、無理に作品化しなくてもよいのではないかとも考えられる。

そのような中で、映像教材の作成を行いながら、同時に授業にも映像教材を取り入れていこうとして試みたものが、次の実践の「いろをぬろう」である。

### 3-2 「いろをぬろう」(2011年度-2015年度)

技法体験中心の授業や教科書の題材を追体験する授業を行う中で、映像教材をどう生かしていくかということ考えた。まず映像教材と同じように表現の可能性を広げるために技法名を使わず、「色をぬる」という技法の構造、現れの〈原理〉から授業を組み立てるように意識した。その結果、分類された技法を数多く体験する授業から、グループで一つの技法や道具を選び、それを使ってどんな表現ができるかを試す授業を考えるに至った。

「いろをぬろう」は鑑賞も含めた3回連続の課題である。導入や技法紹介に映像教材『図工・美術の実技ベーシックスI (平面編)』を活用した。当初1回目の活動は、映像教材の絵具の表現に関連する「水たっぷりの絵の具をたらそう」(Chapter 3)、「道具でのぼそう」(Chapter 8)などの映像を、時間をかけてすべて紹介することから始めた。学生たちは映像を見終わったあと、各グループ(4~5名)で興味を持った表現を選んで、半切の水彩紙(546mm×789mm)に試していく。また、サイズが大きくなった分、個人の絵具では十分な体験が難しいと考え、共同絵具を使用することにした。そのあと、鑑賞で表現を共有していく。学生たちからは表現をグループで楽しむ姿や、2枚目、3枚目へと「もっとやってみたい」という声が聞こえ、ダイナミックに活動が展開されていった。しかし、当初、筆者には映像教材をそのまま使用して、同じものを学生に体験させればよいと考えていたため、結果、学生にとっては決まった技法の体験で終わってしまった。また、映像には興味を持つ学生が多くいたが、導入で見せる時間が長くなってしまったのが課題として残った。

そこで学生の反応などを見ながら映像教材の使用方法を試していくことにした。それぞれの授業の中で「課題の導入として部分的に見せ、理解や発見につなげる場面」、「道具の使い方、手順を確認する場面」、「課題に関連する参考として補う場面」を適宜判断して映像教材を使用し、学生への視覚的支援とすることが重要であると気づいた。

そこから1回目の授業方法を変更していく。導入においては「絵の具の感じ」(Chapter 1)

だけを見せ、水の量で絵具の感じが変わる気づきだけを学生に与え、あとの絵具の表現に関する映像内容を見せないようにした。また「ストロー」「ローラー」「手」「段ボール」「スポンジ」「ビー玉」「いろいろな道具」などの道具や「紙を折って絵具をはさむ」「絵具を垂らす」「ぬってけずる」などの行為の選択肢の中からくじを引き、内容を選択することにした。そして筆者は学生に対して「どんなことができるか考えて」と指示し、各グループで表れを試していく。

2回目の授業の前半では、1回目の各グループの活動によってできた作品を発表してもらい、学生で共有する時間を持つ。その中で経験していない表現に対して興味を持つ学生が多かった。そこで映像教材で様々な絵具の表現を紹介し、学生たちの活動を確認する。様々な絵具との関わりに驚いたり、自分たちの作品と比較して違いを感じ取ったり、「次はこれをやってみたい」という学生の声なども多く聞かれた。

以下、技法名や参考作品を見せて「～をつくりましょう」と導入を行うのではなく、「～でどんなことができる」と発問することから学生たちが試した表現について具体的に見ていくこととする。

#### ●「紙を合わせたり、折ったりして絵具をはさんでうつしてみよう」

先にも記したようにモダンテクニックの一つとして授業で使用される「デカルコマニー」を体験させる場合、二つ折りにして紙に絵具をはさんでうつす過程を見せ、「デカルコマニーをしよう」と声をかけると、二つ折りの作品にしかない。ここで映像教材の特徴を意識し、技法名を使用せず、「紙を合わせたり、折ったりして絵具をはさんでうつしてみよう」と学生に発問した。

学生の活動は、筆者が折る方向など指示していないので、自分たちで折る方向を考え、縦横だけでなく斜めに折ることを試し、絵具のつき方を楽しんだ(図3)。また何回も折っては絵具をつけることを繰り返すグループもあり、どんどん混ざることで再現できない色や形が表れた(図4)。



図3 斜めに折ることを試す学生

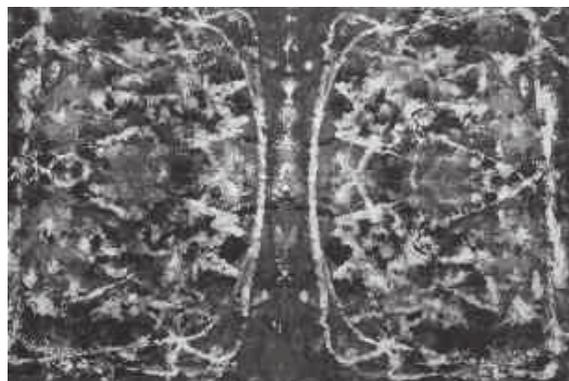


図4 折っては色をつけることを繰り返してできた作品

### 【学生の感想より】

・画用紙を折るときも、普通に半分に折るだけでなく、無造作に折ってみたり、何回も様々なところで折るといい味が出ました。絵具にどれくらいの水を足すのかの違いで、ねとねと感が出たり、しゃばしゃば感が出たり、合わせた紙をはがす時の絵具の感じの違いも興味深かったです。

### ●「ローラーを使って、どんなことができる」

スポンジローラーを使った学生は、はじめはローラーに絵具をたっぷりつけ、ベタベタで塗って、はっきり現れる線を楽しんでした。しかし、塗っていく途中のかすれていく感じを見て、次は薄く塗ってみたいと考えた。かすれた感じにするため、トレーで絵具をつけずに先に画用紙の上に図5のように絵具を置き、水をつけないローラーでぬる方法を考えた。また同時に放射状に広げていきたいという案がグループから出たので、画用紙の真ん中に絵具を置いてそれぞれローラーで放射状に一斉に伸ばしていった(図6)。小さい紙ではなく大きいサイズの紙に何度もローラーを動かすという行為の中から発見できた表現であろう。そのほか、ローラーの角で線を引く表現も試していた。



図5 かすれた感じにするために先に絵具を画用紙の上に置いた



図6 真ん中から外側へ絵具をのぼしてローラーを転がして楽しむ学生

### ●「ストローを使って、どんなことができる」

「ストローで吹こう」ではなく「ストローを使ってどんなことができる」と問いかけた。吹くという行為だけではなく、発問を変えることでストローが違う使い方でできる道具となる。あるグループはストローを筆のように使って絵具で線を描いた。その結果、細い線ができ、その線の真ん中が薄くなり、重なった下の色が見える発見をして、学生たちは画面上で色を混ぜてストローで描くことを楽しんでいた(図7)。また、ストローの先を切って、スタンプのように押し付けて色をつけていたグループもあった(図8)。花の形をイメージし、どんどん色をつけていった。学生は子供の頃の経験を思い出し、ストローの先を切ったという。それらは

技法からはかけ離れ、かつての経験を生かすことで自分なりの表し方につながっている。



図7 ストローによる線の両端に絵具がたまる効果を楽しんだ

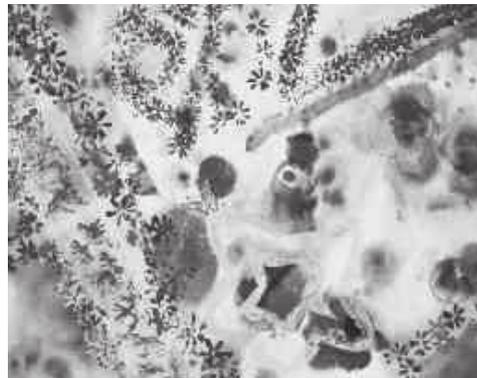


図8 ストローの先を切って、並べて押していくことで花柄のように見立てた表現

### ●「スポンジを使って、どんなことができる」

同じように「スポンジを使ってどんなことができる」という発問を行った。学生たちはスポンジ自体にたくさんの色をつけてスタンプ遊びのように押してみたり、角で線を描いたり、筆のようにぬったりして活動を行っていた。また、色のついたスポンジを続けて押していくうちにかすれていく感じを楽しむ学生（図9）や、水たっぷりのスポンジで描いていたなら、それを握ってぼたぼた絵具を垂らしてみようという活動に移った学生がいた（図10）。今までスポンジ画の技法の体験では、しばって色を落としていくような表現は出てこなかった。

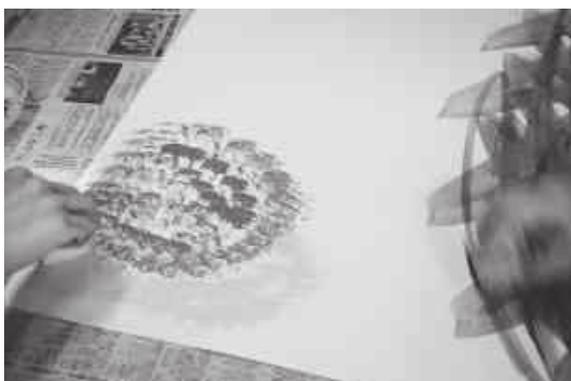


図9 スポンジのかすれていく様子を楽しむ



図10 スポンジをしばって絵具を垂らす

### 【学生の感想より】

- ・スポンジはすごく水を吸収するので、しばらぬると、びちゃびちゃになりました。また水をつけずにぬるとカサカサになりました。なので、水の量によっていろいろな表現をするようにしました。

## ●その他の絵具との関わり

その他、絵具や道具との関わりを試していく中で、学生の気づきや活動の広がりを読み取ることができた（図11～図14）。



図11 手でとことん塗り重ねていく



図12 段ボールを回して円を描く



図13 水を含んだ画用紙の上から絵具を勢よくふりかける



図14 絵具を拭いたティッシュに写った感じに興味を持つ学生

### 【学生の感想より】

- ・画用紙一枚目の時は、とりあえず何も考えずにすると様々な色が混ざり、濁ってしまいました。しかし高校までの美術では、考えながら絵具を塗っていたのと違い、自由に描いたので、すごく気持ちよかったです。
- ・絵の具が乾かないうちに塗り重ねていったので、少し待つて乾かしてからまた塗るとどうなったのかなと思いました。
- ・絵の具を重ねて塗りすぎてベタベタだったので、新聞紙で絵具を拭き取ったら、よい感じの色が下から出てきて、そのような技法もあるのかなと知りたくなりました。

以上、学生が試した表現について記したが、試すことによる表現の経験や発見は、技法名からつくられるものとは異なっていた。そのあと2回目の授業の後半では、その上からマスキングテープを貼り、道具やぬり方を工夫してさらに上から色を塗り重ねていく。また言葉などの

テーマを決めて、そのイメージで塗っていく活動なども行った。3回目の授業で、マスキングテープをはがし（図15）、はがした部分との表現の違いや重なりを楽しむ（図16）。そのあと鑑賞を全体で行う。



図15 マスキングテープをはがしていく

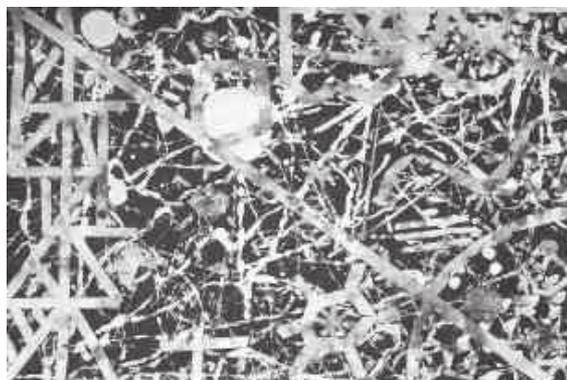


図16 はがした部分との違いを楽しむ

### 3-3 学生の変化

「(小専) 図画工作」を受講する学生は、図工や美術に苦手意識を持っていることが多い。しかし、「いろをぬろう」の授業では何枚も画用紙を取り、活動する姿が見られた。自分なりに表現を試したり、道具との関わり方を見つけたりすることで、絵具に対して嫌がらない学生が増え、形や色など不安なく表現してどんどん発想を広げていく学生になってきた。また、大きな変化として、体全体を使って色や形をダイレクトに感じ、絵具や道具からの関わりから生まれる表面に目を向けて表れを楽しむ学生が多く見られた点が挙げられる。そのほか、「次はこうしてみたい」と意欲を見せることも多くなった。

ただ、これらの変化はこの実践だけでの成果ではなく、15回の授業計画の題材の並び方の影響もあるだろう<sup>4)</sup>。そのほか、チューブから出す少量の絵具ではなく、共同絵具を使用することで、学生の活動を解放することできる環境づくりも影響する。

### 3-4 教員の意識の変化

では、映像教材を使用する中で起こった教員（＝筆者）の意識の変化とは何だったのか。映像教材の作成に関わったことの影響が大きく、映像教材の目的と重なることが多いが、実践の変化の要因として以下の四点が挙げられる。

まず一点目は、「技法の構造、現れの〈原理〉から導入する」ということである。映像教材と同じように表現の可能性を広げるために技法名を使わず、「色をぬる」という技法の構造、現れの〈原理〉から授業を組み立てることを意識した。テーマだけを重視するのではなく、材料との出会いや行為を楽しみ、表現を探すことを重視することが大切になる。

二点目は、「一義的な描画能力に左右されない題材」にするということである。どうしても

技法練習になると、技法を使ってつくりたいことが優先され、かわいいイラスト的なものをつくる学生が多くいた。また上手・下手という、周りを見て判断してしまう学生も多い。そこから描画能力に左右されない課題設定が必要だと考えた。表現に対する苦手意識や不安を少なくする方法として、下描きなどなるべく描かない授業を展開していく方法を目指した。

三点目は、「グループ活動を取り入れる」ということである。教室や人数など環境によって授業を組み立てていかなければならないこともある。人数によっては無理な課題などもあるが、苦手な学生もグループの中で同じ体験をする中で他者の行為を見て、チャレンジすることができると考えた。一人では思いつかないことでも、周りを見ていて気づききっかけになる。

四点目は、「作品のサイズの変更」である。上記の点と関連して、小さな体験よりも大きく体験した方が、より身体で材料に関わることができると考えた。今回の実践では作品のサイズを大きくしたが、活動やねらいによって小さな紙や長細い紙、正方形の紙など、八つ切りなどの規格サイズの形から変えていくことも重要であると考えた。

以上が映像教材を活用していく中で起こった実践の変化である。これらは同時に出てきたものではなく、題材に取り組む学生の反応や作品などを見ながら意識して変更していった点である。それらが学生の変化にもつながったといえる。

保育士養成校や教員養成校では制作に関する技術や基礎・基本を伸ばすことも大切だが、材料に対して柔軟に関わり、表現を探しだしていく学びの力が重要となるのではないかと考えた。

## 4 体験する学びから表現を探しだす学びへ

### 4-1 表現を探しだす学びの必要性

ここまで絵具を使用した題材の変化を見てきたが、技法体験中心の授業との違いは、決まった方法を手順通りに教えるのではなく、学生自身が形や色、材料や用具との関わりをじっくり探しだせる部分を授業に取り入れたことによるものだと考える。結果として、作品として見ると同じように見えるかもしれないが、その中で起こっている表面の表れや学生の活動の質は異なる。技法体験を通して得た知識は、応用するにしても学んだ技法の中でとらわれてしまうことが多い。技法は材料や行為などいろいろな要素から、一つの方法として限定されたものである。つまり絵具との関わり方が一方向となる。それに対して、学生自身が材料や道具、身体との様々な関わり方を探しだす学びは、限定された技法ではなく、様々な材料や行為の関わり方を広げていき、その中から新しい関わり方を決定していく。つまり行為と作品の対応は無数のバリエーションの中から生まれる。その結果、表現の面白さや枠にはまらない表現方法などを獲得することができる。

では、なぜ表現を探しだす学びが必要となってくるのか。小学校では造形遊びなど、色や形を楽しみ、材料や用具と自分なりに関わる表現を探しだす題材が多くある。学生に技法の知識を体験を通して教えることも重要だが、子供が自分なりに表現を探しだす題材がある中で、教

師自身も自分なりに絵具の使い方を発見し、表現することを楽しむ力が必要となるのではないか。そのような状況であるからこそ、学生が表現を探しだす学びを通して柔軟な発想を持つことが重要となる。教師自身が絵具の気持ちよさなどを知らなければ、その感じや楽しさを伝えることはできないと考える。その学びを経験した学生が教師になった時、子供の表現を支援し、知識だけでなく自分なりの表現を探しだす学びの楽しさを伝えることができると考える。表現を探しだす学びは、自分なりに工夫して造形を楽しむ子供の姿とつながっていると見えよう。

#### 4-2 まとめ方の変化

また表現を探しだす学びへ転換していく中で、表現を探して試す過程が重要となるため、学生自身のレポートなどのまとめ方も自ずと変化していった。

技法体験が中心のときは、自らが体験した技法の知識として完成作品や配布資料をファイルに閉じる、またはスケッチブックに貼るなどして学生に提出させていた（図17）。プリントには写真を貼るスペースをつくり、筆者が写真を撮って、プリントアウトしたものを配布していた。作品写真を貼る部分と感想、工夫点などを書く部分を教師がデザインした枠に書くようなレポートを配布していた。そこでは学生は与えられたテーマについて書く受け身の活動となる。

しかし、「いろをぬろう」の場合は活動を重視していくため、完成作品の写真だけではなく、活動中の変化をとらえる写真も必要であると考えた。またグループ活動であるため、個人で作品を持ち帰ることができない問題もある。スマートフォンも普及し、学生自身がカメラで撮るということに慣れていたので、学生自身が楽しいこと、面白いと思った表れを撮影して残すことができるように指示した。記録写真を通しての振り返りは完成作品を見て書くだけでなく、その時々で書く参考となる。ファイルに閉じる形式からA4サイズのノートに変更し、ポートフォリオのようにまとめていく。プリントのように枠を決めていない分、感想やまとめ方も多岐にわたる。調べ学習も書くように促した。ある部分をしっかり書けたり、他者の作品の感想を多く書いたり、自分なりのノートに仕上げていく姿が見られた（図18）。表現を探しだす学びをまとめるには、学生自身が体験を振り返り、能動的に考えることが重要となる。



図17 プリントと作品をファイリングする



図18 活動中の写真を貼り、自分でまとめる

#### 4 成果と課題

今までの「(小専) 図画工作」では、技法的なことや指導者としての実技体験が割合を占めていた。絵具を使った題材では、技法体験中心の授業から映像教材を使用し、技法の構造、現れの〈原理〉から導入する題材を増やすことで、筆者自身の実践や学生の活動に変化が見られた。結果、苦手意識や不安を持つことが少なくなり、楽しく取り組む学生が多くなったこと、グループ活動により他者との違いを楽しめるようになったこと、学生の表現の幅が広がったことなどが授業改善における成果として挙げられる。

現時点では映像教材の一部の内容を応用した授業づくりでしかない。さらなる個人活動やグループ活動において表現を探しだす学びを取り入れた題材開発が必要となる。1年生の時点で絵具の楽しさや自ら表現を発見する体験をすることにより、子供の表現とつながり、そこからスムーズに図画工作科の教育法や題材研究に移行し、生かしていくことができるのではないだろうか。また本稿は絵具を使用した実践の中で起こった表現を探しだす学びへの変化の一考察であった。表現を探しだす学びを1年次に受けた学生による教育法の授業などでの影響についての検証や、表現を探しだす学びを取り入れた題材研究について、今後の課題として取り組んでいく。

#### 【註】

- 1) 2009年から2010年の大阪教育大学プロジェクト「デジタル教材開発活用サイクルによる新しい教育展開」で作成された『小さな発見がいっぱい！気づきながら学ぶ図画工作実技のベーシック』の「平面編」(2009年制作)と「立体編」(2010年制作)を再編集して美術出版サービスセンターから出版された。本稿では『図工・美術の実技ベーシックス』で統一する。『もう一度学ぼう 図工・美術の実技ベーシックス I (平面編)・II (立体編)』(2013)、佐藤賢司(監修)、佐藤洋(撮影・編集)、須増啓之・青木宏子(教材プラン制作)、美術出版サービスセンター(企画・制作)、DVD
- 2) 佐藤賢司・須増啓之(2011)、「映像教材『図画工作実技のベーシック』の制作」、『美術科研究』(第28号)、大阪教育大学美術教育校講座・芸術講座、pp.85-98
- 3) 佐藤賢司・須増啓之(2015)、「表現を体験する学びから表現を探しだす学びへ(1) - 教員養成課程「図画工作」の授業改善の理論的背景とDVD『図工・美術の実技ベーシックス』 -」(学会発表)、第37回美術科教育学会上越大会
- 4) 映像教材を授業で活用するようになってから、シラバスの授業内容の並びも変化した。技法体験や教科書の題材などの追体験では、題材間の関係をあまり気にしなかった。しかし、技法の構造、現れの〈原理〉から導入する授業に変えてからは、題材間の並びを考えるようになった。たとえば3回目で紙を思いのままに切る授業を行っているので、その影響から学生はそのままスムーズに本稿の色をぬる体験に入れるようになっている。