

6. 内容

(1) 研究・実践発表

第1分科会 司会：森田 雅也（関西学院大学）・岡崎 均（大阪体育大学）

- ① 詩吟の教育的役割 -漢詩作者の理解と実践を通して- 井上 寿美（奈良教育大学大学院）
- ② 百人一首競技かるたの普及と現代社会の関係性を考察 藤原 昌樹（桃山学院教育大学）
-競技活動の環境をアートの視点でランドデザインを探る-
- ③ 絵双六の教育的活用 谷 明子（双六読書会・小さな靴あと）
- ④ Using Words to Make Art デッカー・ウォーレン（桃山学院教育大学）
-日本の大学生を対象とする英語俳句の教材と教え方-
- ⑤ 英語養育における日本文化発信の取組 吉田 雅子（大阪体育大学）

第2分科会 司会：鈴木 正敏（兵庫教育大学）・阿部 弘生（東北文教大学）

- ① 戦後武道教育の経緯と課題 竹繁 諒真（武庫川女子大学）
- ② 和文化教育における学習教材の開発 犬童 明久（九州ルーテル学院大学）
-浮世絵版画の試み-
- ③ 伝統文化教育のウェブ学習基地の構築と活用 中村 哲（桃山学院教育大学）
- ④ 和文化教育としてのWEB教材の開発と課題 梶井 大輔（大谷大学）
-茶道の教材化の事例をもとに-
- ⑤ グローバル文化シンボルとしての「城郭」ウェブ学習教材の開発 守谷 富士彦（桃山学院教育大学）
-歴史文化のメタ認知を通して-

第3分科会 司会：神永 典郎（白百合女子大学）・松岡 靖（京都女子大学）

- ① 図画工作としての地域社会における文化創造の試み 宗實 直樹（関西学院初等部）
-廃棄素材を用いた授業事例を手がかりに-
- ② 小学校社会科教科書資料をもとにした和文化教育実践の可能性 佐藤 正寿（東北学院大学）
- ③ 社会科教師の子どもに関する信念の形成過程 漆畑 正寿（兵庫教育大学連合大学院・静岡市立竜爪中学校）
-子どもの日記に対する長岡文雄の言説の分析から-
- ④ 文化価値創造の視点を組み込んだ社会科授業開発 末永 琢也（三木市立広野小学校）
-東井義雄「村を育てる教育」を手がかりにして-
- ⑤ 道徳科の教材としての日本の神話 森 一郎（元神戸市立高等学校）
-『古事記』をベースとして-

第2分科会の報告

編集委員会

第2科会の5つの研究発表の題目及び発表者は枠内の通りである。以下、編集委員会がまとめた概要を記す。なお、司会進行は、鈴木正敏（兵庫教育大学）、阿部弘正（東北文教大学）である。

1 戦後武道教育の経緯と課題	竹繁 諒真(武庫川女子大学社会情報学部)
2 和文化教育における学習教材の開発ー浮世絵版画の試みー	犬童 昭久(九州ルーテル学院大学)
3 伝統文化教育のウェブ学習基地の構築と活用	中村 哲(桃山学院教育大学)
4 和文化教育としてのWEB教材の開発と課題ー茶道の教材化の事例をもとにー	梶井 大輔(大谷大学教育学部)
5 グローバル文化シンボルとしての「城郭」ウェブ学習教材の開発ー歴史文化のメタ認知を通してー	守谷 富士彦(桃山学院教育大学)

1 戦後武道教育の経緯と課題

大きく変化する環境下に置かれる今日の学校教育における武道教育をとらえ直すことで、伝統文化教育における理論の部分的更新や武道教育における一つの方向性を指し示すことを目的として、武道教育をとらえる上で、武道がたどった歴史的背景の理論的展開をまとめた先行研究では、武道の現代化がいかに形成されてきたのかを段階別に指し示している。このことを基に戦後武道教育に関する理論を精緻化するとともに今日における武道教育の課題を検討し理論の部分的更新を試みた発表が行われた。

協議会では、文部科学省などきょういく行政との関わりで、武道に対してどのような政策がなされてきたのかなどの新しいの方向性を探ること、実際の学習者の武道に対する取り組み方や学習者の感想などの考察があるとより熱い研究になるのではないかといった意見が出された。また、武道における対人性と自分自身の身体性というものの気付きや発見、それを体を通して文化を感じていく意味では武道は非常に役立つといった意見も聞かれた。

2 和文化教育における学習教材の開発ー浮世絵版画の試みー

小学校における図画工作科の授業では、浮世絵を題材とした鑑賞や版画表現の活動の機会が減少傾向にあり、子供たちが浮世絵版画について知り、触れて親しむ機会も設けていくことが必要であることから、将来的に3Dプリンタ、3Dスキャナー、レーザー彫刻機等の活用による加工技術の学校への導入を見据えつつ、デジタル・ファブリケーション技術の活用を開発し、小学校や美術館等での実践を通して、その教育的効果を明らかにすることを目的として行った取組の発表があった。

協議会では、伝統文化の継承、発展のために3Dプリンタ、3Dスキャナーなどは有効なツールになることが期待されるが、それらを活用する能力の育成も求められること、伝統文化に対する思いは、レーザー彫刻器を使う場合と彫刻刀で地道に作業する場合とでどのような差異を考察することなども考えたいといった意見が出された。また、伝統文化理解がデジタル教材などの活用で深まったり、日本のことがよく分かる子供の育成につながることを期待されること、実際に子供を指導する教員にとっては、簡便に子供の体験させることができるようになると、伝統文化に関わる体験活動も活