

キーワードから考えることばの学習(6)
~生活の中のことばの学習~

言語・学習指導室
葛西ことばのテーブル
三好純太

今回のキーワード

プロトタイプ

採集

飼育

観光

片づけ

お話の流れ

生活の中の学習の意味

事物の典型の形成

生命の理解

学習能力の基盤の形成

総合的学習としての「観光」

生活の中の学習

日常生活の中で、
身につけて行く学習

遊び

コミュニケーション

習慣

しつけ



学校や会社の中で、
身につけて行く学習

勉強

伝統的学習観

「人はいかに学ぶか」より

人は、教えられて、初めて学ぶ

明示的

人工的

義務的

伝統的学習観

- 学び手は、受動的で、有能ではない
- 知識は伝達するもの
- スモールステップ・即時確認が大切
- 賞罰・報酬による効果

- 学び手は、受動的で、有能ではない

教師あり学習

テストが不可欠

- 知識は伝達するもの



- スモールステップ・即時確認が大切

学ぶことを 分析・分解・整理・配列

$i + 1$ が基本

刺激—反応—結果のループ

学びやすさ ←→ 情意フィルター

* よく計画されている

* ギリギリのストレス

- 賞罰・報酬による効果

学ぶ内容は、いまずぐ必要とされていない

学び続けるための動機が必要

ほめる・しかる ご褒美

新しい学習観

人間は、環境に働きかけて、問題解決を図り、学んでいくもの

暗示的 自然発生的 自主的



日常生活における学習

新しい学習観

- 学び手は、能動的であり、有能
- 知識は組み立てるもの
- 現実的・必要から学ぶ
- 文化がヒントや援助を与える

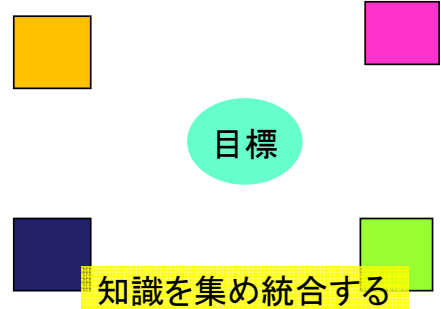
● 学び手は、能動的であり、有能

教師なし学習 環境が教師

テストなし 行った結果が
わかりやすい

* ただし・・・長期的な学習が求められる

● 知識は組み立てるもの



● 現実的必要なから学ぶ

★ 学び手が、
自己の問題解決のために必要と判断

★ 目標と達成手段は切り離せない関係

ハンバーグを作る 重さの学習

目標 ————— 手段

【高い動機づけ＝賞罰の必要なし】

● 文化がヒントや援助を与える

道具の利用

洗濯物を干す * 物干し * 洗濯バサミ

道具は、頭の外にある知識

● 文化がヒントや援助を与える

文化は、社会

もっとも身近な社会＝ 親

しつけは 仕付け 岡本夏木「幼児期」より

自立と共存のための足場掛け

* 鑄型にはめるのではなく、援助する

必要を超えて行くもの

知的好奇心

対象への愛情



つぎの目標と学習を準備する

心的余裕が必要 ⇔ せかされる

「生活」とは何か・・・

- 毎日、くり返されるもの
- 生きて行く活動
- 衣・食・住
- 家族や友人と作る時間
- 喜怒哀楽の場

「生活」とは何か・・・

- 生きて行く活動
- 衣・食・住



現実が必要とされる知識

「生活」とは何か・・・

- 家族や友人と作る時間



自己実現と共存

社会的存在として成立 行動
→ 行為

しつけ * 愛する者との葛藤

* お母さんへの愛憎を克服して自立

「生活」とは何か・・・

- 喜怒哀楽の場

感情の自己表現



表現の外在化

「楽しかったことを絵にしよう！」



作品

経験や人生そのものが作品

- 毎日、くり返されるもの の意味

くり返される事柄

↓ 食事・睡眠・入浴・排泄etc

習慣を作る

↓
スクリプト・スキーマを作る

スキーマとスクリプト

スキーマ

物や事柄についての共有知識

スクリプト

スキーマの中の行為系列についての知識

お手伝い: 洗たく

- 洗濯物を取り出す
- ↓
- 物干しに干す
- ↓
- 乾いたら取り込む
- ↓
- 洗濯物をたたむ
- ↓
- 衣装入れにしまう

スキーマ・スクリプト
がコミュニケーション
を支える

会話の理解

*省略の理解
「洗濯バサミとって」

行動の予測

洗濯物を持って庭に
出る → 干すんだな..

● 毎日、くり返されるもの

パターンの蓄積

↓
典型を作る
プロトタイプ

プロトタイプ

prototype

事物や事柄の典型

~らしさ

プロトタイプ



~らしい



~らしくない

毎日の生活を通して
自分の中にプロトタイプを作る


モノのプロトタイプ

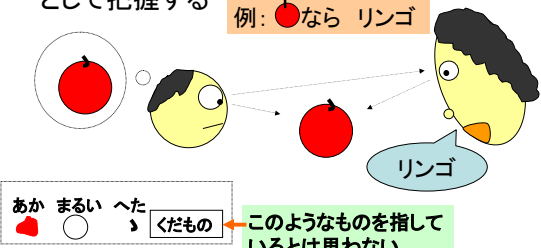
コトのプロトタイプ

モノのプロトタイプ

◆名詞学習

子どもは、モノに対して与えられたことばを、そのモノの**基礎カテゴリー**の概念を指すものとして把握する

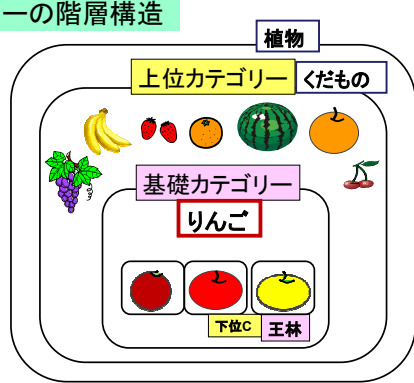
例: なら リンゴ



あか まるい へた
くだもの

このようなものを指しているとは思わない

カテゴリーの階層構造



植物

上位カテゴリー くだもの


基礎カテゴリー りんご


下位C 王林

基礎カテゴリーにおけるプロトタイプ

基礎カテゴリー: 物の名称がさすもの
(りんご・サル・クツ・・・)

車

典型例 

非典型例 


●プロトタイプを決める因子とされるもの

知覚的顕著さ／親しみ度／頻度／

機能的顕著さ／文化的意義 など

↓

生活の中で、くり返し出会い、
また形状が一般的なもの



プロトタイプの意義

プロトタイプ形成 → プロトタイプ成熟

- 言語習得の推進
 - *ことばの獲得
- 認識の高度化
 - *カテゴリー概念の獲得

プロトタイプの形成


名づける対象を明確化

少ない容量で
情報を処理する

*曖昧さの除去

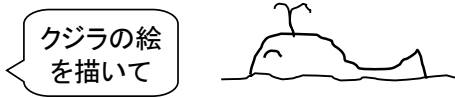
↓

これが、イヌだ!



言語習得を推進する

名称習得における
表現活動の重要性



- さまざまな表現＝作品の鑑賞を通してプロトタイプを作る
 - ➔ 表現の産生 * 自由さと規範

* 絵カードの作成

プロトタイプを描く



★ 100人全員が「コップ」と答える

絵カードがわかる

共有するプロトタイプが
できている

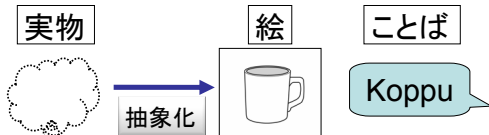
絵カードで学ぶ

実物を記号化するプロ
セス * 抽象化＝典型化

絵カードで学ぶ

絵カードを学ぶ

絵は、実物とことばを結ぶプロセス



★ 絵カード作成・選択の大切さ

プロトタイプの成熟

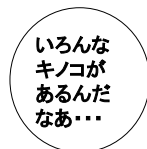
ことばの獲得

★ 非典型的の気づきと理解

本質の洞察

より高次のカテゴリーへ

★ 非典型的の気づきと理解



多様性の理解



* 曖昧さの運用と許容

本質の洞察

より高次のカテゴリーへ

これでも、
のりもの？

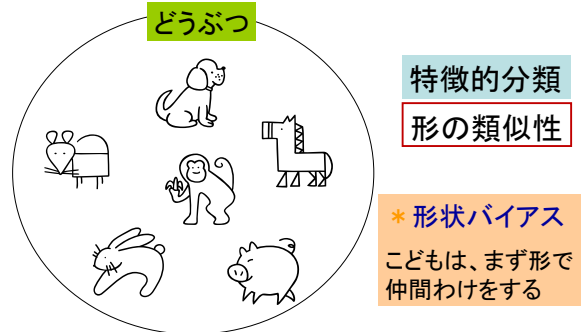


カテゴリー概念の形成

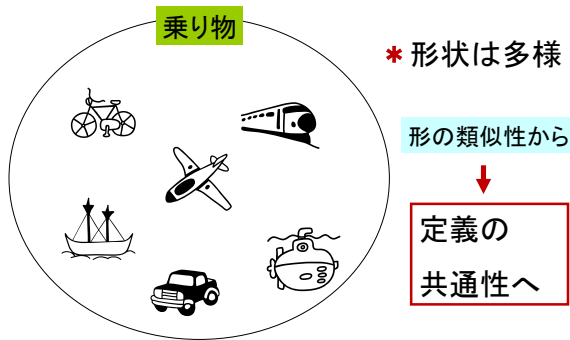
特徴的分類から、
定義的分類へ進む
形から定義へ



カテゴリー概念の形成①



カテゴリー概念の形成②

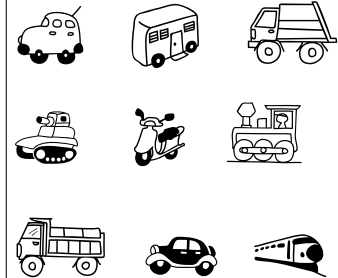


プロトタイプの
評価と学習

どれかな?:トラック

トラックらしさの
形成状況

形の類似性



コトのプロトタイプ

買いもの のプロトタイプ

近所のスーパー
で、マヨネーズを
砂糖を買う

日常的で、平均的な
日本人に共有

デパートに行き、
7階の呉服売り場
で、振袖を買う

共有認識=常識

日常生活の中でプロトタイプは 形成されて行く

くり返される行為

いわゆる
「おそうじ」とは
いわゆる
「まわる」とは
いわゆる
「あかい」とは

作品鑑賞

いわゆる
「くじら」とは

会話

いわゆる
「会社」とは

動物・くだもの・乗り物・色・家具・・・

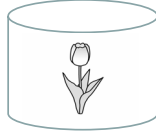
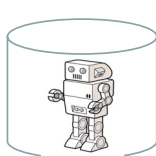
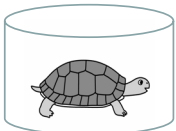
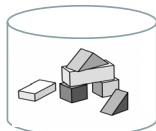
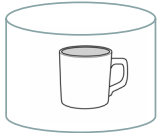
カテゴリ理解の出発点



命の理解

生物-非生物の洞察

～がいる それとも ～がある



いる の対象となるもの

生命のあるもの

意思を持って移動するもの

動きの特徴



規則的な動き＝機械的



不規則な動き＝生命的

動物-非動物の洞察

子どもは早期から、動物と、動物でないものを区別している

- 形の特徴性
 - * 体がある(手・足・顔etc)
- 動きの特徴性
 - * 予測しにくさ

動物—非動物の洞察

人間とのアナロジーを用いる

アナロジー : 類似・対比

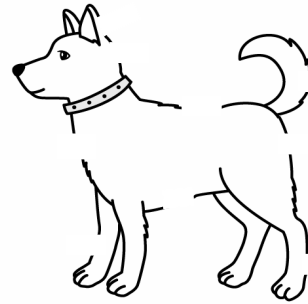
人間の特徴を当てはめて理解

■ 手足がある ■ 内臓がある

■ 成長する ■ 遺伝する

イヌへ カエルへ アサガオへ

足りない線をかこう



★人間の身体構造のアナロジーから理解

本質学習

子どもは外見的特徴だけでなく、
早期から生物の本質を洞察している

- 成長する * 変化してゆくもの
- 内臓や骨がある * 同じ構造を持つ
- 遺伝する * 親子は似ている

因果関係の洞察

生き物が

動く 大きくなる 割れる 光る

★自分から起こしたのか、他から引き起こされたのか

変化における原因と結果

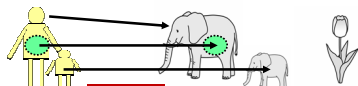
→人間はいつも 因果関係を希求している

こどもの概念発達

生物—非生物の洞察を基盤とする

● 生き物という概念

人間とのアナロジー → 動物・植物を理解



投射

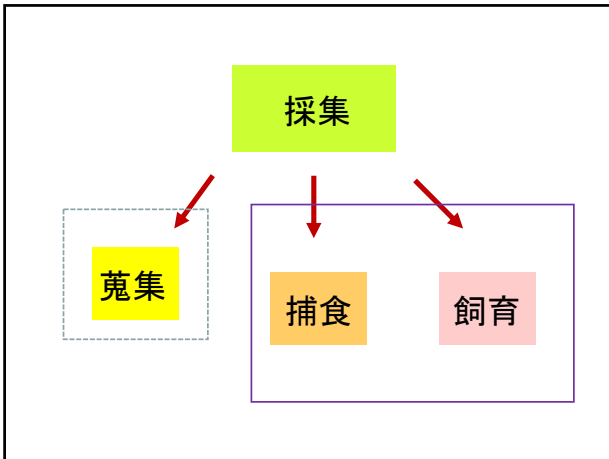
様々なモノとモノの 関係性の理解の進展へ

命の概念を育てる

採集

飼育

*すべての概念発達の要素を含むもの



採集
collect

狩る楽しみ

採集とは何か

非動物の場合

動物の場合

↓

蒐集の色彩が強い
捕獲の色あいが強い

★人間は本質的に「狩り」を好む

動物を捕獲する

追うものと逃げるもの

- 隠れる性質
 - * よどみ／すきま／ものかげ
- 作用から逃れる性質
 - * 状態の変化→安定への忌避

生き物の
特性を
直感する

● 予測しがたい動き(意思を持った動き)

↓

狩りのための推理

関数的理解

* 変化の割合の推測

捕食

生物を捕獲して食べる

動物

魚貝類

植物

昆虫類

身近な捕食

- 貝 * 潮干狩り
- 魚 * 釣り
- つくし * つくしとり
- くだもの * フルーツ狩り

捕食の意味と意義

★食べ物を摂る＝生命を獲る
生物は生物によって生存している

変化は変化によって
意思は意思によって

【生物の本質の直感】

捕食の意味と意義

★加工のプロセスを知る

つくし 袴を取る → あくを取る → 煮る

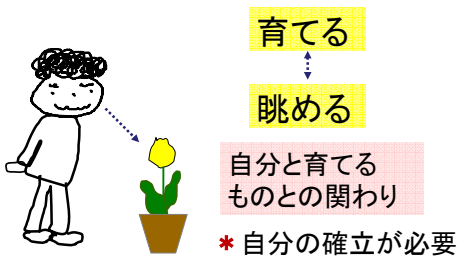
↓
苦労したのに、苦い！

↓
★味の発見

飼育

人工的な環境で生き物を育てること

生き物の飼育・栽培



飼育の意味と意義

- 生存に必要なものの理解
- 変化のことばに触れる
- 変化の理解

●生存に必要なものの理解

生存環境を知る

水	土	温度
光り	水	湿度
空気	木	明るさ
食物	その他	その他

さまざまな条件を考慮する

- ★生物種による条件
- ★発達段階による条件
- ★環境による条件

クロス処理

A × B * 複数の要素を同時に処理する → かけ算の概念

金魚の飼育

- * 3日前、水道水を入れた
- * エサをたくさんあげた → 金魚が死んだ..
- * 3日水を替えなかった

どれが原因か? ★原因はひとつか複数か

条件を組み合わせる クロス処理

エサ大量 × 水替えなし = 水質低下!

●変化のこぼにふれる

ふえる	へる	高くなる
ひらく	とじる	茶色くなる
ちじむ	のびる	大人になる
さく	かれる	きれいになる

時間経過に伴う状態変化 * 時を感じる

もし問題

お皿が2枚、あります。

- もし、トンカチでたたいたら、
お皿は(われる)
- もし、もう1枚、もらったら、
お皿は(2枚になる)
- もし、どろをぶつけたら、
お皿は(きたなくなる)

●変化の理解

- 成長する
 - 大きくなる
 - 形・色が変わる
 - 転換点がある(開花・脱皮・結実)

《..しかし、同じ生物》

変数情報の理解  因果推論

同一認識
= すべてが同じ比率で変化

生き物の主体的な変化の洞察

* 共変動・原因先行など

● 動植物の飼育経験

= 環境と能動的に関わり知識を得る

飼育経験で得た
金魚の概念

ex. エサを食べ排泄する

→ 他の生物にも応用
生物は、すべて、同じ
性質を有している！

《《 生き物を飼ってみよう 》》

飼いやすい生き物

- ◎カタツムリ
- ◎カニ
- ◎カブトムシ
- ◎金魚・小魚
- ◎植物

飼うものの
衣・食・住を知る

★何に入れて、
どこに置き、
何をやるか

共棲

共に時を過ごす

* 変化するものと、時間を共有する

死の洞察

【変化の停止・意思の喪失】

共感と愛着の形成

蒐集

好きで集めること

★人間は蒐集する生き物

石



子どもは石を集める

所有の発生

石のもつ多様性

集める喜び

なぜ人間は集めるか

増える＝パタン増加
・多様性・複雑化への希求

石を何かに見立てる

これは、
車みたい

怪獣の石！

意味の付与

ファンタジーの展開

石の中に規則・秩序を取りこむ

* 比べる * そろえる * わける

思考・認識の基盤を作る



* 積む * 合わせる 加法性

十のもととなる行動

片づけ

片づけ

生活の秩序と法則

片づけは 遊びから始まる


子どもは、自発的に、ものごとに
規則と秩序を与える

||


人間は因果関係を希求する

系列性の理解

★大きい順に並べる



★色別に分ける



遊びの中で系列化が育まれる

身体の系列的調節 → モノの系列性の把握
* 体の伸縮・力加減etc

片づけの基本

分ける	おもちゃ	本	衣類	カテゴリー概念
↓	↓	↓	↓	
しまう	箱	本棚	ハンガー	対概念
↓	そろえる サイズ・方向・量・			数量概念
捨てる	要一不要の判断 = 高度な認識		時間的概念 予測能力	

対概念

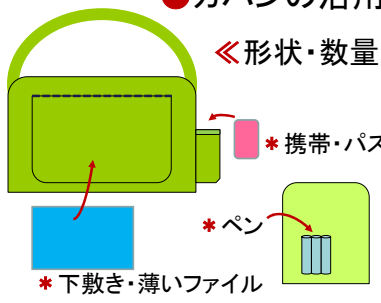
衣類	ハンガー	本	本棚
↓			
コップ	お茶	タイコ	バチ

★モノとモノのネットワークの形成
事物概念形成の基盤となるもの

片づけの工夫①

●カバンの活用

《形状・数量のマッチング》



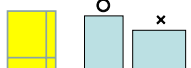
* 携帯・パス
* ペン
* 下敷き・薄いファイル

【ポイント】
フィット感
ピッタリはまる快感

片づけの工夫②

●プリントの整理

①クリアファイルに入れる 《長さの理解》

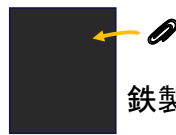


サイズの揃え・合わせ * 端を合わせる
測定の基礎認識

②終わったプリントと新しいプリントの仕分け 《時間の認識》

片づけの工夫③

●マグネットの利用



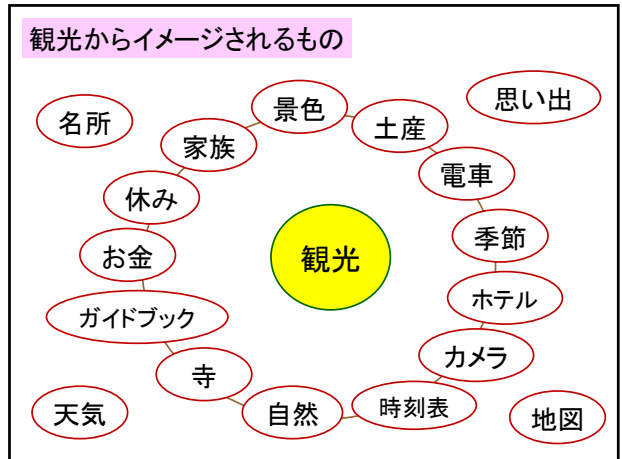
鉄製品の付着

《性質の理解》
《驚きや当惑》

観光

sightseeing / tourism

共有する思い出



観光は楽しい

見る楽しみ 食べる楽しみ 泊る楽しみ
 遊ぶ楽しみ 乗る楽しみ 買う楽しみ
 思い出す楽しみ 集う楽しみ 憩う楽しみ
 知る楽しみ 計画する楽しみ 探す楽しみ
 集める楽しみ 偶然の楽しみ

観光のもつ性格

非日常的なこと	→	作品
何かを一所懸命に見る	→	思い出
だれかといっしょに行く	→	日常生活
衣食住がある	→	空間概念
移動する	→	問題解決
娯楽	→	

観光は、人間の生活の縮図

日常生活のさまざまな経験を、非日常的な文脈の中で、強く意識づけることができる

```

    graph TD
      Title[観光は、人間の生活の縮図] --> Reading((読解))
      Title --> Narrative((叙述))
      Title --> CommonSense((常識))
      Title --> Resonance((共感))
      Title --> Concept((概念))
  
```

観光は、記号狩り

観光には、日常生活の中の、さまざまなものが、つまっている

地図	写真	時刻表	食事
乗物	ホテル	着替え	本
寺	景色	チケット	お土産

観光とは何か

観光とは何か

観光は、ひとつの「作品」である

「京都旅行」

「東京タワー」

「おばあちゃんちと館山の海」

「潮干狩り」

「作品」とは・・・

「となりのトトロ」 「モナ・リザ」

「キラキラ星」 「ごんぎつね」

「京都旅行」

観光は物語や、絵画との相関が高い

「作品」とは・・・

その中にひとつの世界がある

時間と空間の広がりがある

登場人物がいる

非日常的な事柄である ファンタジー

「作品」という概念が持てるには

こころの発達が必要

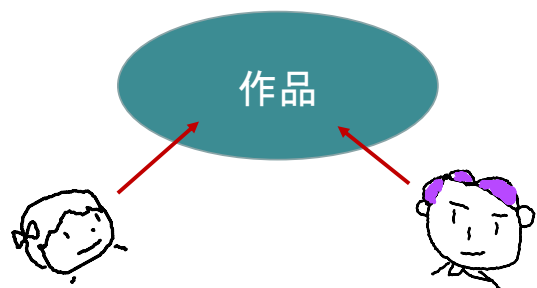
自分の外側にだれかの作った創作物がある

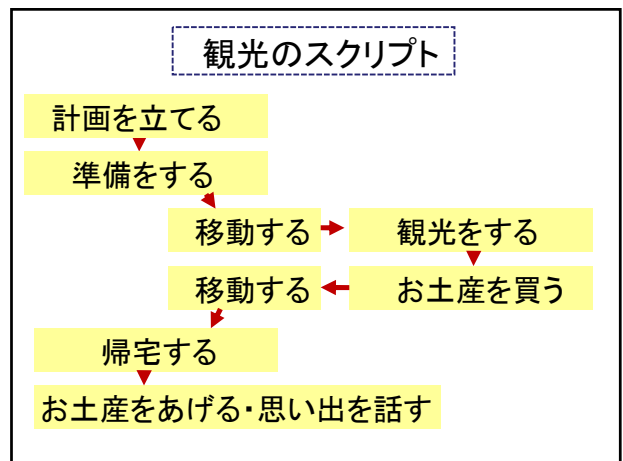
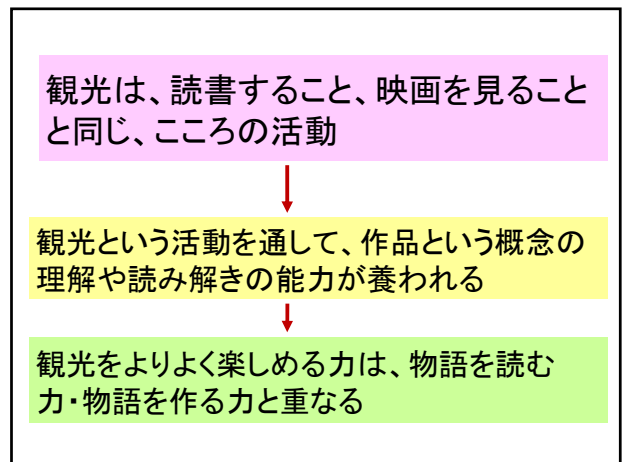
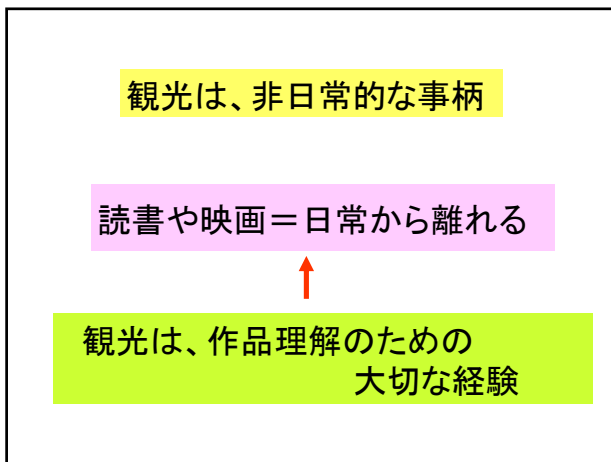
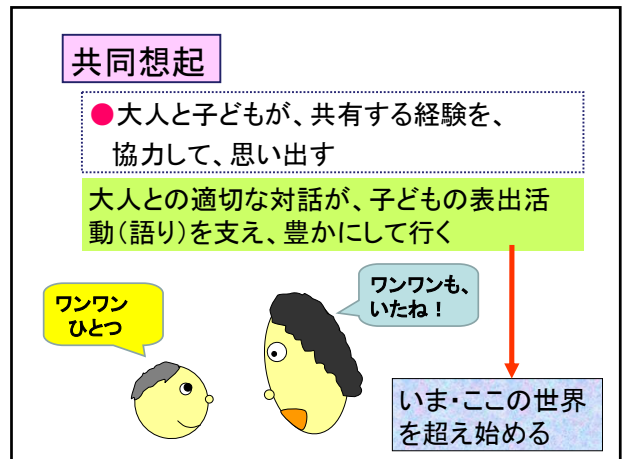
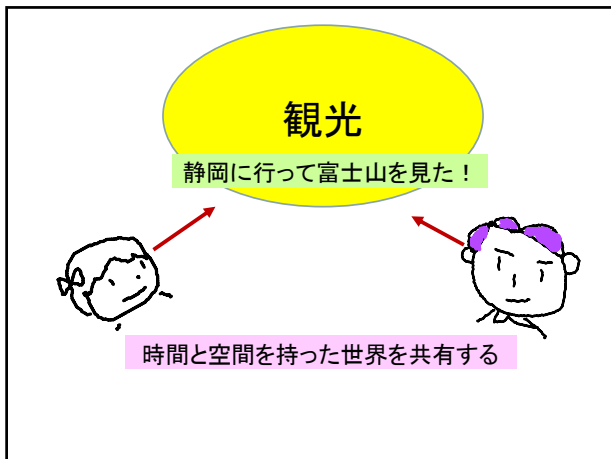
表現の外化

そして、それを見んなが共有している

共同知識・常識

他人の確立と自分の確立





観光のスキプトの特徴・意義

長い時間サイクルでの行為系列

種々の行為系列が組み込まれている

金閣寺に行く 電車に乗る→お寺に行く→
入場料を払う→参拝する

複合的で多層的な概念が求められる

観光は、どの時点においても
過去と現在と未来が含まれている

過去	現在	未来	過去	現在	未来	過去	現在	未来		
計画・準備			→	観光			→	帰宅		

さあ、どこに行こうか...

計画を立てよう！

★いつ、どこに行き、何を見るかを定める

例：京都に行って金閣寺を見る
青森に行って「ねぶた祭り」を見る

計画のポイント ●明確でわかりやすいこと

計画にあたっての資料 → 実際の観光時に照合

*ガイドブック・
過去に撮った写真など

観光の準備をしよう！

観光の準備

- ★持ちものの用意
 - ★体調の管理
- 持ち物リストの作成

旅の準備・用意は、観光に対する予測性や期待感を高める

滋賀県針江地区 かばた見学

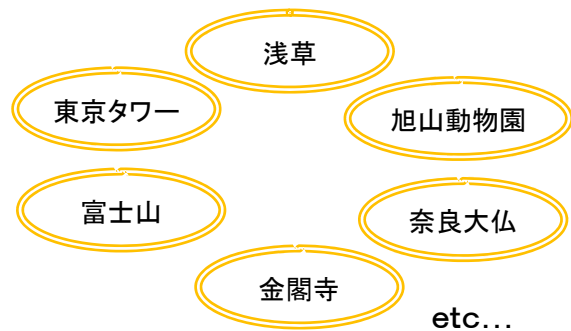
2010年8月



観光するなら・・・

名所に行こう

日本の観光名所



★名所旧跡は伊達ではない

景観の素晴らしさ

歴史的由来

視覚的調和

ゆかりの場

感動の最大公約数



経験・知識の共有

観光しやすい * 交通・食事・お土産etc

名所観光の意義

思い出を共有しやすい

名物を買う・食べる機会が多い

視覚を育てる景色に出会える

風景を見よう

●中村良夫「風景学入門」

自然の風景を見ることの大切さ

空間の実在感を育てる

地と図の関係性を育てる

共感性を育てる

(地上から見る)自然の景色の特徴

- 遠近感(奥行き感)の豊かな世界
- 地と図の調和がとれている

●遠近感(奥行き感)の豊かな世界

遠近感覚により、空間の実在感
もたらせられる

遠近感のない景色=リアルさの欠如

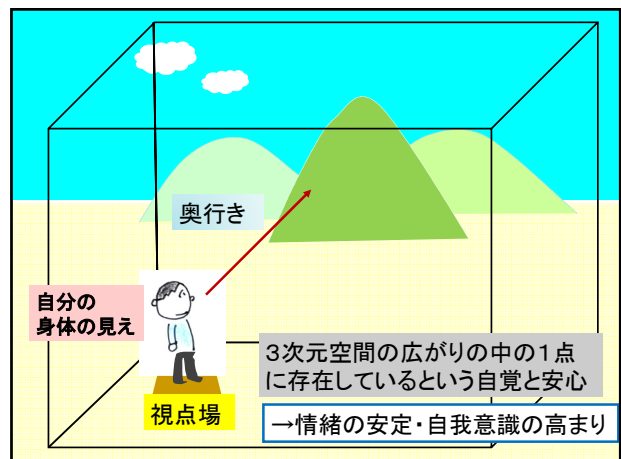
* 飛行機からの眺め

地上から景色を眺める

空間の実在性 ↔ 自己の定位性

* 世界の広がりの中で、自分
自身の位置を確かめる

ぼくは、ここにいる!

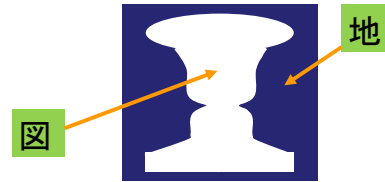


●地一図の調和

自然の景色が持つ特徴

- ★地一図の反転を起しやすい
- ★物の境目がなだらかに推移

地と図の関係性とは



物が見えるということ
= 地と図がわかること

視知覚機能の発達

地図
近く



よい
連続

さけ



よい風景の条件

- 視野の中で見やすい大きさと位置を与られている
- 地一図関係が調和している
- 奥行き感がある

名所の風景 = ころを癒す風景

同じように感じてほしい = 共感性の育成

都市の風景

強く「図」であることを主張するものが多い

- * 電柱・ガードレール・柵etc



目の環境認識パターンを狂わす

造形の工夫

★調和的な空間設計

ドライブの効能

観光の記録を残そう

記録媒体

- 写真
- ビデオ
- 絵
- 文章
- 収集
- お土産(自分)

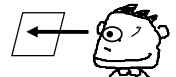
方法

- 観光中
- 後日
- *作成/整理

写真を撮る

何かを意識的に撮る

★意図した物を、フレームの中に収め、シャッターを押す



自己意識を伴う作業

自分という存在を感知する行為



撮った写真を後で見る

「あの時、**わたし**が撮った写真だ」

あの時、わたしは、あの場所において、被写体を探し、シャッターを押した

過去の1地点に居た自分を意識できる

写真は、自分の心象風景の記録

観光は記号狩り

観光は記号の宝庫

チケット お土産 地図 パンフレット

名所 名物 ホテル 乗物 人間

これらを

カメラ お金 ガイドブック 時刻表 会話

などによって採集する

チケット類の 収集と保存

〇〇水族館
子ども300円

観光遊覧船
子ども500円

〇〇特急乗車券
子ども800円

〇〇科学館
子ども200円

名物を食べよう

カニ

たこ焼き

信州そば

讃岐うどん

カキ

ちゃんぽん

etc...

知名度が高く、地域性や季節感の豊かなものを選ぶ

話題・経験の共有

店がたくさんある・
値段が手頃

観光行事を見よう

全国のお祭り・行事

雪まつり

かまくら

ねぶた

阿波踊り

おくんち

だんじり

etc...

知名度が高く、地域性や季節感の豊かなものに触れる

話題・経験の共有

地域特性の理解

季節を感じよう

四季を実感する

- ★海水浴・雪・紅葉・花摘みなど
季節感を表すものとして典型的なもの

自分の生活圏との気候の違いを感じる

避暑と避寒

- ★地域の異なりによる生活環境の違い

地図を見よう

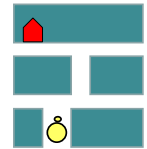
地図の意義

- 地誌的概念を育てる

ここにも人が暮らしていたなあ・・・

- 地図の見方になれる

- ★俯瞰的な位置認識が必要
- * 自己認識の重要性



お土産を買おう！

全国のお土産

笹団子

ういろう

ハツ橋

カステラ

もみじ饅頭

明太子

etc...

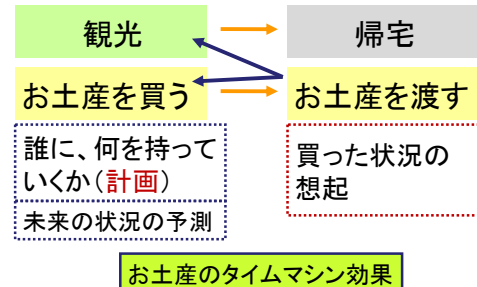
知名度が高く、地域性や季節感の豊かなものを選ぶ

話題・経験の共有 購入しやすい

お土産の大切さ

- 観光体験に時間的奥行きを与える
- お土産スクリプトに特有な表現の学習
- 他者の経験に触れる

- 観光体験に時間的奥行きを与える



「お土産」を媒介としたことばの学習

～さんに、お土産を買ってあげる

～さんから、お土産をもらう

～さんに、お土産を買って行く

★あげもらい・～て形 を用いる機会

お土産をもらう経験も大切
(他者の時間の理解)

観光の思い出を話そう！

- ★ 観光は非日常的なハレの体験

話すべき事柄

観光の報告形式を学ぶ

観光報告の特徴

- 過去形の使用
- 継時的・羅列的な語り
- 場所・手段の表現の多さ

● 継時的・羅列的な語り

観光は紀行型であることが多い

時間の推移を追った説明や、
事物の列挙が必要

マザー牧場に行ったの。で、まず子豚の
レースを見て、それから、お弁当食べて・・・

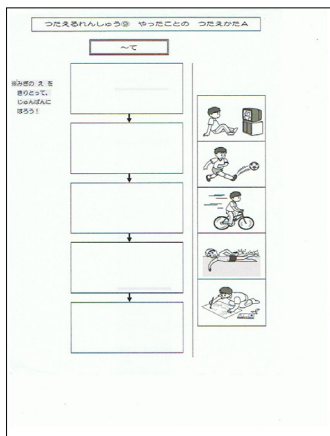
こども広場に、ヤギやウサギやシカがいたの。

版画家 山下清

朝はいつもより早く出かけて行って金は少
ししか持って居ないから保土ヶ谷迄買って
汽車の中で絵を売って其の金で鹿児島迄
行って乗り越しをはらおうと思って、汽車の
中でしきし何枚も絵をかいて居たら人がた
くさんたかつて見て居て・・・

山下清の文章

「～て」
練習課題



寺社仏閣に行こう！

観光＝宗教的動機・行動から発生

巡礼地詣出 伊勢参り 霊場巡り

目に見えないものと出会う

目に見えないものと出会う

神社・仏閣への観光

参拝 お辞儀・手を合わせる・拍手

神様＝抽象的存在を概念化する

感じる 崇高感・聖的意識

垂直性

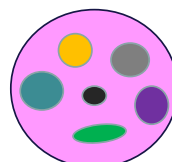
テーマパークに行こう！

テーマパーク観光

ハードツーリズム
(建造物施設型観光)

ソフトツーリズム
(自然調和型観光)

★ひとつの施設の中に
多種の施設がある



世界のミニチュア

複合的な枠組み
の理解

温泉に行こう

温泉＝入浴

毎日入るお風呂

★日常生活の習慣的行為を
意識的に、能動的に行う

自動化している行為を意識化する

スキーマ・スクリプトの明確化

七福神巡りに行こう



スタンプラリー

★集めて、まわる

ポケモンスタンプラリー
駅のスタンプ集め etc

収集という娯楽

体系性の理解

地図の理解

*切手・シールetc

*全部でいくつある

*どうまわる？

観光という概念を育てる

そのためには・・・

観光のプロトタイプを作る

* プロトタイプ(原型・ひな型)



まずは、典型的な観光を体験する

★観光の常識づくり

しかし、観光は何より・・・

楽しいもの

思い出を家族と共有できるもの

家族とともに、感じあうこと=共感が、何よりも大切なテーマ

生活の中の学習のために

「知的好奇心」より

- 刺激の豊かな環境
- 応答性の高い環境
 - ◆ 驚きと矛盾の存在
 - ◆ 足がかりとなる知識の提示



【参考・引用図書&DVD】

- 「幼児期」 岩波新書
 - 「人はいかに学ぶか」 中公新書
 - 「子どもの認知発達」 新曜社
 - 「知的好奇心」 中公新書
 - 「視点」 東京大学出版会
 - 「レキシコンの構築」 大修館書店
 - 「階層的カテゴリーの機能とその発達」 北大路書房
 - 「ことばをつくる」 慶応義塾大学出版
- 【参考文献】
- 『認知意味論と第2言語習得』 信州大学教養学部紀要23号
 - 『カテゴリーの研究』 名古屋大学教育学部紀要 27号



観光で勉強しよう 編

【参考・引用図書&DVD】

- 「風景学入門」 中公新書
- 「風景学入門・実践編」 中公新書
- 「観光を学ぶ」 二宮書店
- 「風景の世界」 二宮書店
- 「NHK知るを楽しむ」 日本放送出版協会
- 「江戸東京百景 広重と歩く」 角川ssc新書
- 「アフオーダンス」
- 「山下清のすべて」 サンマーク出版
- 「四千万歩の男」 講談社