

イングランドの小学校における美術教育と環境造形学習

阿部靖子*

(平成17年4月28日受付：平成17年6月15日受理)

要 旨

本研究は、イングランドとウェールズのナショナル・カリキュラムの学習内容をもとに、環境造形学習がイングランドの小学校美術教育においてどのように行われているか調査、検討し、その教材としての意義について考察したものである。都市学習を中心とした身の回りの環境をよくするための環境教育が活発に行われているイギリスにおいて、学校教育の中でも子どもたちの身近な環境をテーマとした学習は広く行われており、それが子どもたちの様々なスキルの修得とも関連しながら、教育の中に位置づけられている。また、美術教育においては、環境をスターティング・ポイントとする学習が多く見られ、美術的アプローチで環境から学び、よりよい環境を求め、さらに環境に美術的表現を通して働きかける学習が組み立てられている。このような学習は、個人的な表現に偏りがちな日本の美術教育の教材に、様々なシンキング・スキルを使うことの必要性を示唆し、社会における美術の意味を再認識させるものとなる。

KEY WORDS

Built environmental study 環境造形学習 Art education 美術教育
National Curriculum ナショナル・カリキュラム primary school 小学校

1. はじめに

イングランドとウェールズの学校教育にナショナル・カリキュラムが導入されて10年以上が経ち、公立学校はもちろん私立学校でも、「ナショナル・カリキュラムに準拠」という記載が見られるようになった。しかも、ナショナル・カリキュラムの内容は、学校評価と密接な関係にあり、今後益々教育界に影響を及ぼすものと思われる。

このようなナショナル・カリキュラムの内容をもとに、イングランドの美術教育や教育全体の中で「環境造形学習」がどのように行われているのか、それを調査、検討することが本研究の目的である。この「環境造形学習」という言葉はまだ一般的に使われているものではなく、建物、庭、公共空間、通り、街並み、景観、街、など我々が住んでいる様々な空間を対象に、よりよい人工的な環境を形づくるための学習を意味し、「環境デザイン学習」「街環境の学習」「都市型環境学習」など多様な言葉が使われている。また、英語では、「Built environment study」と呼ばれる場合が多く、それを直訳すると「つくられた環境の学習」となり、ここでは環境を形づくるという意味から「環境造形学習」を用いている。イギリスでは、1970年代か

* 芸術系教育講座美術分野

ら都市をテーマとした環境教育が地域の都市研究センターを中心に活発に行われ、シビック・トラストやボランティアの動きとも関連して大きな成果をあげてきた。本研究は、このような社会的背景を持つイギリスの初等教育に焦点をあて、特に美術教育に関する領域の中で、環境造形学習がどのような形で扱われているか、研究するものである。

そのために、まずイングランドのナショナル・カリキュラムの改訂による変化から、美術教育の目指す方向を探り、その学習内容について検討する。そして、その中で扱われている環境造形学習にかかわる単元を例に、美術教育の教材としての意義について考察する。さらに、学校教育の中での環境造形学習の位置づけを見るために、他教科での取組みの例をあげ、それらの背景となっている環境に対する考え方と美術教育に対する考え方をまとめていきたい。

なお、日本の図画工作科で扱っている内容は、イングランドの学校教育の中で「Art and design」と「Design and technology」という教科で行われている。従って、教科名を日本語に訳さず、そのまま英語表記とした。また、スキル、テクノロジーなど類似の日本語訳を避け、あえてカタカナ表記を用いている。

2. ナショナル・カリキュラムの特徴

2.1 ナショナル・カリキュラム2000年改訂⁽¹⁾にみる学習内容

1988年教育改革法により、義務教育段階のすべての教科にわたって、ナショナル・カリキュラムが設定され、イングランドのすべての公立学校は、それに従って教育をする義務を負うこととなった。その後、1995年の改訂を経て、現在は、2000年に改訂されたものに基づき、公立学校のカリキュラムが作られている。

この2000年の改訂については、カリキュラムのねらいに共通のフレームワークが与えられた革命的な改訂⁽²⁾と言われている。つまり、各教科はその共通のフレームワークに合わせ、教科のねらい、内容、構造などの改訂を行う必要があった。それまで、ナショナル・カリキュラムが各教科の内容の集まりのような意味合いであったのに対し、ナショナル・フレームワークによる国家管理が強化されたとも言えよう。

さらに、ナショナル・カリキュラム初等教育（キーステージ1,2）教師用ハンドブックには、それらの教科と関連して、ナショナル・カリキュラムを横断する内容⁽³⁾が示されている。それは、「精神的、道徳的、文化的な発達を促進すること」「個人的、社会的、健康教育とシチズンシップを促進すること」「スキルを促進すること」の3つであり、全ての教科の学習を通して取り組むこととなっている。特に、興味深いのは、3番目の「スキル」についてであり、それは、6つのキースキル（コミュニケーションスキル、数値を利用するスキル、情報テクノロジースキル、他と学ぶスキル、自身の学びとパフォーマンス向上のためのスキル、問題解決スキル）、そして、5つのシンキングスキル（情報処理スキル、論証スキル、質問スキル、創造的シンキングスキル、評価スキル）があげられており、各教科の学習内容に大きく影響している。

2.2 Art and design のねらいと内容

1999年に出された Art and design のための改訂ナショナル・カリキュラムに見られる大きな変化は、まず、名称がそれまで「Art」だったものを、「Art and design」にしたことである。それは、教科の幅広い内容を示すためと、デザインや創造的な産業への貢献を反映するもので

あった。そして、それ以前示されていた2つの到達目標「探求と制作」「知識と理解」が、全教科共通の「知識、スキル、理解」という1つの目標となった。さらに、明確な進歩と簡潔な評価のために、新しく8段階の尺度を設けたこと。スリム化され、柔軟性を持つ学習プログラムになったこと。材料とプロセスの学年記載をやめたこと。そして、カリキュラムがさらに包括的になったことがあげられる⁽⁴⁾。

特に、Art と呼ばれていた教科が Art and design と呼ばれるようになったことは、学校教育の中のデザイン学習の重要性を教科の目標として掲げたことを意味している。もちろん以前のナショナル・カリキュラムにおいて Art といった場合も、美術、工芸、デザインの内容を含み、Artist という語が指すものは、美術作家、工芸家・工芸職人、デザイナー、建築家など、範囲の広いものであった。しかし、教科名の変更は単なる教科内容の明確化にとどまらず、従来のファインアート重視の授業内容に対して、デザインや工芸を学ぶことの必要性を示すものである。そこで、Art and design 教科の重要性についてはどのように述べられているのか、その「声明の記述」⁽⁵⁾をまとめてみると、

- ・創造性と想像力を高めること
- ・視覚的、触覚的、感覚的経験や、世界を理解し世界とかかわる1つのユニークな方法を与えること
- ・見たこと、感じたこと、考えたことを伝えるために、色彩、形、材質、パターン、異なる材料とプロセスを用いること
- ・活動を通して、価値ある判断と美的で実際的な決定をすることを学び、環境を形づくることに意欲的に参加するようになること
- ・芸術家、工芸職人、デザイナーの仕事の中にある考えと意味を探検すること
- ・現代の生活と他の時代や文化の中での芸術、工芸、デザインの多様な役割と機能について学ぶこと
- ・視覚芸術の理解、評価、享受が我々の私的、公的生活を豊かにする力となること

の7項目があげられている。この中で日本の美術教育のねらいと明らかに異なるのは、「活動を通して、価値ある判断と美的で実際的な決定をすることを学び、環境を形づくることに意欲的に参加する」という部分である。これが環境造形学習のねらいと内容を導くものとなる。

次に、このねらいを受けて、その内容と構造がどのように変化したのか、2000年以前のカリキュラムの学習内容と比べながら検討してみたい。以前 Art 教科の内容として示されていた①「探求と制作」では、「美術、工芸、デザインにおける探求と制作に関わる視覚認知とスキルの発達」がその内容であり、②「知識と理解」の内容としては、「視覚リテラシー並びに美術、工芸、デザインに関する知識と理解の発達－美術史、我々の多様な芸術遺産、他の様々な芸術的伝統を含み、生徒自身の作品制作とも関連させる能力に配慮したものを含む⁽⁶⁾」というものであった。それに対して、改訂後は「探求と制作」「知識と理解」が統合され、「知識、スキル、理解」となり、その内容は、

- ①「考えの探検と発展」
- ②「美術、工芸、デザインの探求と制作」
- ③「仕事（作品、制作）の評価と発展」
- ④「知識と理解⁽⁷⁾」

の4つになっている。そして、これらの項目が実際の学習の流れとなり、単元が構成されてい

くのである。ここで、この4つの項目の中で新しく加えられたと考えられる①「考えの探険と発展」の具体的な内容⁽⁸⁾をみると、

- (2学年の終わりまでに)・観察、経験、想像したことを記録し、考えの探険をする。
 - ・彼らの仕事のスターティング・ポイントについて尋ね、答え、彼らの考えを発展させる。
- (4学年の終わりまでに)・観察、経験、想像したことを選んで記録し、考えの探険をする。
 - ・彼らの仕事のスターティング・ポイントについて質問し、コメントをつくる。
 - ・スケッチブックに視覚的情報や他の情報を収集し、材料、資料として使う。
- (6学年の終わりまでに)・経験と想像から選んで記録し、直接観察の記録をし、異なる目的のために考えの探険をする。
 - ・スターティング・ポイントについて思慮深い観察をし、彼らの仕事に用いる考えを選ぶ。
 - ・スケッチブックに視覚的情報や他の情報を選択して記録し、彼らが自分の考えを発展させるのを助けるよう、これを使う。

このように「考えの探険と発展」の内容は、実際に美術的な活動を通していかに子どもたちの考えを広げ、深め、それを生かすか、という点や、自分の仕事(制作)について語り人に尋ねることのできる態度や資料(情報)収集をする力などをつけさせることを意味している。これは、前述の全教科を横断するシンキングスキル(情報処理スキル、論証スキル、質問スキル、創造的シンキングスキル、評価スキル)を身につけることとも関連し、美術活動を通じた「考える」学習を進めていることの現われであろう。また、スターティング・ポイントを大切に、自分の学習の位置や発想の原点を子どもたち自身に意識させることは学習に必要な事項と言えよう。

以上、デザイン学習の強調と「考える」活動の重視を今回の改訂による変化とすれば、イングランドの美術教育は子どもたちの表現活動を支える感じる力や問題解決能力や創造的思考力を豊かにする学習を目指していると思われる。

では、このような美術教育の傾向をふまえながら、具体的に Art and design の学習内容を取りあげ、その中で環境造形学習がどのように扱われているかについて検討していきたい。

3. QCA の示す学習内容体系 (Schemes of work)

QCA (Qualifications and Curriculum Authority) は、ナショナル・カリキュラム及び関連する評価(テスト及び検査)を開発し、実施する特殊法人であり、政府から独立した、しかし政府から援助を受けている組織である。DfES (Department of Education and Skills: 教育・技術省) とともに、カリキュラムの開発を行い、各キーステージの全教科の活動計画を示し、教育に関する多くの情報を提供している。

従って、この QCA が示している単元例やカリキュラムは、強い影響力を持ち、特に小学校段階キーステージ1と2においては、例示されている多くの単元が実際に実施されているものだと考えられる。

3.1 Art and design の単元構成⁽⁹⁾

では、Art and design 教科の中で環境造形学習がどのように位置づけられ、どのような内容が学ばれているのか、Art and design 教師用ガイド、キーステージ1と2をもとに、詳しくみ

ていきたい。まず、Art and design 教科の1年生～6年生の単元として取りあげられているものは、

単元1A	自画像	単元4A	視点
単元1B	材料の探求	単元4B	座りなさい
単元1C	彫刻って何？	単元4C	旅行
単元2A	描こう！	単元5A	モノと意味
単元2B	母なる自然、デザイナー	単元5B	入れもの
単元2C	建物は話することができるか？	単元5C	ものを言う織物
単元3A	関係の描写	単元6A	活動する人
単元3B	パターンの探求	単元6B	パフォーマンスって何？
単元3C	場所を変えることができるか？	単元6C	場の感覚
単元9	美術館、ギャラリー、あるいはサイトを訪れる（3年生以上）		

である。これらの単元は、単元1A～2Cまでを1, 2学年で、3A～4Cを3, 4学年で、5A～6Cを5, 6学年で行うよう想定されている。そして、各単元の中に、ねらい、指導計画、指導内容、評価、語彙、リソース、他の単元とのつながり等が示されている。

さらに、このArt and design 教師用ガイドには、様々な指導方法に関する情報が含まれており、補足、付録4⁽¹⁰⁾に、これらの単元の系統性と順序性、組み合わせなどについて説明している箇所がある。それによると、単元構成のための観点として、まず、「スターティング・ポイント」を置き、加えて「造形要素」「材料とプロセス」「芸術家・工芸作家・職人、デザイナー」をあげ、これらの4つの観点から単元を分類できるようにしている。そして、このスターティング・ポイントの項目としてあげられているのが「自己と経験」「自然と人工物と材料」「環境」である。これら3つの見方は美術の学習をどこから行うかについて示しているものであり、美術教育で行う学習を「自己と経験」「自然と人工物と材料」「環境」に分類していることは、非常に興味深いとらえ方である。また、これら3つは、従来私が述べてきた「人－モノ－空間」の考え方⁽¹¹⁾と同様のものであり、日本の美術教育教材の観点にはないものであると思われる。

この3つの中で「環境」領域にあてはまる単元が、Cにあたる単元であり、「1C 彫刻って何？」「2C 建物は話することができるか」「3C 場所は変えることができるか」となっている。そして、それ以外にも2つの観点からとらえられるもの「4A」「4C」「6A」や、すべての観点からの単元として、「5C」「6B」「6C」があげられている。つまり、これらの単元の中で「環境」という観点が教材構成の重要なものとして考えられているのである。

ここで、環境をスターティング・ポイントとする単元の中の、「2C 建物は話せるか」「3C 場所は変えられるか」を例に、その特徴となる部分を取りあげ、教材としての意義について考えていきたい。

3.2 Art and Design の環境造形学習の単元例「単元2C 建物は話することができるか」

この単元は、小学校1, 2年生向け単元として設定され、全8～10時間の構成となっている。2000年の改訂で新しく加えられた内容の(1)「考えの探検と発展」では、4つの中心的活動が示されている。

・活動①：子どもたちが煉瓦、タイル、木造、などの建物の内外で見つけられる異なる表面を

写し取ったり、プリントしたりする。次に、様々なものと道具を使って規則的なパターンと不規則なパターンを写す。そして自分のつくった形とパターンについて説明する（建物のどの部分が彼らの形やパターンやテクスチャーを暗示したのか、など）。

・活動②：時代と場所の異なる公共建築の例を使い、形、パターン、装飾について、言葉のリストをつくる。次に実際に建物を見学し、建物とその目的、建物のそれぞれの内部空間について感じたこと、考えたことを話し、空間の使い方、立ち振る舞いなどについての問いに答える。

・活動③：子どもたちは建物から形やパターンを探して、何故それらを選んだか考えることを求められる。形、パターン、装飾を示す特徴を浮き出させるために、ファインダーを使う。そして、これらの特徴を直接観察により記録する。

・活動④：彼らの制作のスターティング・ポイントについて問い、答える。学校、学校の一部、あるいは公共施設に巨大壁画をつくるためのアイデアを検討する。例えば、学校の校庭、レジャーセンター、図書館など、どの建物あるいは建物の一部に子どもたちが、かれらのデザインでつくるか、意見をまとめる。次に巨大壁画の一部分となるパネルのデザインを個人ごとに行う。彼らが観察し、記録したパターンやテクスチャーについて考えることと、どのようにそれらを興味深い表面を創り出すためデザインの中に用いることができるか、考える。

次に(2)「探求と制作」では、壁画のためにグループでレリーフパネルを制作する。その制作を通して材料とプロセスについて学ぶ。

(3)「評価と発展」の活動は、子どもたちがレリーフパネルを発展させるために、彼らの観察したものや描いたものを用いた方法について話し合う。それらが大きなスケールの制作をするためにアレンジされた時、どのように効果的だったか判断する。パネルが展示される地域をどのくらいよくするか判断する。何が効果的か、そして何が改善されるかもしれないか、考える。

以上の学習を通して特徴的なことは、最初の「考えの探検と発展」に多様な活動を用意し子どもたちの考えの幅を広げ深め、そして自身でその制作の意味を見つけながら制作活動をするという点である。それは、自分たちの身近な環境を対象とすることで一層自分の課題として取りあげることができるであろう。また、評価活動も、自分自身の制作活動を振り返るとともに、その仕事が環境をよくすることに貢献したかという点をきちんと判断をすることになっている点は、特記すべきことである。

3.3 「単元3C 場所を変えることができるか？」

この単元は、小学校3、4年生向け単元として設定され、全10～12時間が想定されている。前述の単元2Cが建物を中心に学習が展開されていたのに対し、ここでは空間、環境を対象とし、学校や地域の中で、ある場所のための彫刻のマケットやモデルをつくる活動となっている。

(1) 「考えの探検と発展」

・活動①では、「環境」が何を意味するか、そして我々の住み、働き、遊ぶところが、我々の生命と感情にどのように作用し、影響を及ぼすか、討議する。例えば、光、清潔、平和、視覚的に興味を起こさせること、気持ちよいものなど、環境の質を高めている要因、あるいは、例えば、劣った光、ゴミ、騒音、その他の汚染、汚いか、乱用された場所の質を落としている要因を識別する。家や学校や地域での空間を美術とデザインがどのように、変え、向上させたか、その例を見つける。例えば都市計画、建物設計、公共空間などの地方地域を向上させる、景観の眺めを改善する、タウンセンターのために彫刻を委任するようなことに関与する種の仕事に

ついて話し合う。彫刻家たちの仕事で用いられている多様な考え、方法、アプローチを比較する。

・活動②では、直接観察から記録し、スケッチブックを使うことを含めて、彼らの考えを発展させるよう、視覚的及びその他の情報を収集する。例えば、校庭、庭など近くの場所を選び、そのデザインと目的について話す。子どもたちは、形、色彩、パターンの観察画、フロッタージュ、写真、どのようにその地域が使われるか、それについて彼らが何を考え、感じるかについてのコメントなど、視覚的と他の情報を系統的に集める。次に子どもたちは、グループになり、それぞれその場所の小さな部分を学習する。それから、クラスで全体の絵をつくることができるように、各グループからの情報を共有する。

・活動③では、選ばれた地域への彫刻をデザインするための考えを討議する。どのように彫刻がそのサイトや場所の質を高めるか、考える。デザインのための考えを発展させるために小さなチームに集める。子どもたちは、選ばれた場所の特徴にデザインの基礎を置くようにする。「ブレンストーミングのテクニック」を使い、急進的と慣習的、両方の考えを考慮することを学ぶ。

(2) 「探求と制作」の内容は、・グループで模型を制作する。 ・形と空間の関係を学ぶ。

・材料とプロセスを選択する。 ・各段階で仕事のチェックを行う。 となっている。

(3) 「評価と発展」の内容は、どのように彫刻がその場に合うか説明する。誰が決定し、よりよいものにするために、どのように協力したか、彫刻はサイトや場所をどのように改善するか、グループとクラスで討議し、他のクラスへのインタビューも試みる。となっている。

このように、空間や環境を対象とすることで総合的な環境の質についての学習が可能となり、それを美術的アプローチによって感じ、学んでいくことを子どもたちに求めているのである。また、その過程で比較や分析の方法を学び、最終的によりよい環境にするためにどうするか提案を行うことは、問題解決学習能力の育成をねらいとしている。さらに、その中で他の人に伝える情報を収集、選択し、表現方法を選び、互いに評価し合うという学習が行われ、それは視覚伝達にかかわる美術教科の内容として、重要なものとなっている。

他にも、実際の環境に対して直接働きかけることを目的としたものではないが、「単元6 C 場の感覚」(5, 6年生対象, 全12~15時間)は、場所や土地に対する感受性を養うことをねらいとした単元であり、活動としては、子どもたちがその場で得た感じや考えを人に伝えるために表現活動を行う形となっている。このような学習は、芸術家、歴史家、小説家など様々な人が、その場所から受けたものをもとに表現活動を行うことを学ぶよい教材になるであろう。

ここまで美術教育の中で環境造形学習がどのように取りあげられているか、具体的な単元内容をもとに検討してきた。ナショナル・カリキュラムの目指す教科のねらいを達成するために考えられたこれらの単元は、子どもたちが環境について様々な形でかかわることを、美術独自の方法与教育全体がねらう方法で追求していることを示している。では、Art and design 以外の教科ではどのような取り扱いがされているのか、同じくQCAの学習内容体系を参考に見ていきたい。

4. Art and design 教科以外の環境造形学習

1990年に出されたナショナル・カリキュラムの中で環境教育のための学習は、1つの教科として扱わず、全ての教科で扱う内容として示されてきた⁽¹²⁾。その意味では、すべての教科が何

らかのかかわりを持っており、特に地理、歴史、理科などの教科がその中心的な役割を果たしている。しかし、ここでは実際に環境に対して形づくりのための活動を含むものを取りあげ、その内容を検討していきたい。まず、1つは Design and technology 教科で扱われている単元で、もう1つは、シチズンシップの教育の中で見られる単元例である。

イングランドでは、日本の美術教育で扱われているデザインやモノをつくる分野は、Design and technology 教科の学習内容としても教えられており、環境造形学習についても異なるアプローチをみることができる。また、2002年9月から中学校で必修科目となったシチズンシップの授業にも、身近な環境をテーマとした学習をみつけることができる。ここでは、Design and technology 教科とシチズンシップ教科の単元例を取り上げ、イングランドの学校教育の中での環境造形学習のとらえ方について考察してみたい。

4.1 Design and technology の中の環境造形学習にかかわる単元

Design and technology は、1990年のナショナル・カリキュラムでは情報テクノロジーを含む「Technology」という教科であり、その後、情報分野は別個のもの（ICT）となり、教科名も現在の Design and technology に変わっている。また、1960年代に「Craft Design and Technology」という内容を扱っていた時期もあった。時代の要請や影響による変化が大きかった教科だということができよう。ナショナル・カリキュラム制定時に加わったこの新しい教科 Design and technology の2000年改訂の内容をみると、教科の重要性については、次のように述べられている。

Design and technology は、生徒に明日の急速に変わるテクノロジーに関与する準備をさせる。生活の質を改善するために、創造的に考えたり、介入したりすることを学ぶ。自主的で創造的な問題解決者になる。ニーズ、欲求、機会を探し、考えの範囲を広げ、製品とシステムをつくることで、それらに答えなければならない。彼らは、実践的スキルと美的、社会的、環境的な問題の理解、機能と産業の実際とを結合させる。彼らがそうする時、彼らは現在、過去のデザインとテクノロジー、その用途と影響を反映し、評価する。Design and technology を通して、すべての生徒が識別力のある情報に通じた製品のユーザーになることができ、革新者になることができる⁽¹³⁾。

このように、Design and technology は、現代の社会的要請に応えることのできる教科であり、学校教育のねらいに深くかかわった教科と見なされている。そして、この教科が含む学習領域は、「メカニズム」、「構造」、「食物」、「被服（テキスタイル）」、「制御」などであり、「構造」の領域の単元として環境造形学習にかかわるものが取り扱われている。

小学校1年生用単元⁽¹⁴⁾「1B 遊び場」のセクション1では、遊び場にある設備の調査（なぜ、我々は遊び場を持つか。遊ぶための設備はよいか。なぜ、我々は遊ぶために特別な設備が必要か。どんな材料が使われているか。なぜ、これらは選ばれたか。どのように部品はつなげられたか。などを考える活動）を行い、さらに自宅にあるものや雑誌やカタログから遊ぶための屋外設備について資料収集をする。そして、セクション2では、様々な構造について学び、セクション3では、実際に自分でモデルをつくるよう計画されている。また、同様に「1D 家」は、子どもたちに建築物の種類と特徴を学ばせ、その構造を知り、自分のモデルをつくることを学

ぶ単元となっている。それ以外にも、「6A シェルター」という単元は、バス待合所、遊び場避難所、テント、見晴台、天蓋、傘、歴史的シェルター、など、その目的と形、材料、構造、などを学び、実際に目的に合わせて制作する学習となっている。

このような現実の建物、施設、設備など人工的な建築物を調査し問題解決を行うデザイン活動は、環境造形学習の基本的内容であり、批判的にものを見ることのできる資質とよい環境を生み出していくための実際の行動を成り立たせるための学習となる。

4.2 シチズンシップの中に見られる単元例

シチズンシップは、2002年9月から中学校だけに実施が義務づけられた学習であるが、イギリス社会が抱える多くの問題（平和教育、環境教育、消費者教育、人権教育、人種問題の教育、ジェンダーの教育、政治教育など）を学ぶための学習として今後重要な教育内容になると思われる。小学校での学習は義務づけられていないが、QCAのScheme of workの中には単元例⁽¹⁵⁾が示されており、その内容は環境造形学習にとって興味深いものとなっている。

その例として、キーステージ1、2で扱う単元の中に、「私たちの校庭（遊び場）をよりよくする」というものがある。これは、校庭プロジェクトを学校全体で行うという学習で、クラスやグループによる討議、設計案や計画案の作成、学校の委員会との協議、専門家との協議、実施にかかわる検討、などの活動を経て、実行に移され、その評価を行うという一連の活動である。この中で、自分たちの身の回りの環境に対する学習をするだけでなく、情報を集め、互いの意見を尊重しながら協議する必要性について学び、計画をたてる方法、自分の意見をプレゼンテーションする方法、あるいは、様々な困難な問題を解決するやり方を体験することができる。これらの学習部分がシチズンシップ教科の重要な学習内容となり、そのために子どもたちの身の回りの環境を取り上げることが大事な条件となっている。

以上、ほとんど同じ学習テーマと考えることもできる単元が、3つの教科でそれぞれどのように取り上げられているか、示し、検討することができた。子どもたちの学習活動のどの部分に焦点をあてて考えるかで教科により取組み方が異なっているが、自分たちの環境をよくするという学習課題を多くの教科で共有しているということが理解できる。

5. 環境教育を支える背景と美術教育の役割

イギリスにおける環境教育は、自然を守るための環境教育とともに、都市学習を中心とした自分たちの身の回りをよくするための環境教育も長年行われてきた。そのことが、学校教育の中での環境教育のあり方にも大きく影響している。そして、その歴史的展開を見ると、イギリスで「環境教育の父」として評価されているパトリック・ゲデス⁽¹⁶⁾は、「自然学習」を推進しようとする運動の中心人物であっただけでなく、社会学者、都市計画家、教育家でもあった。彼については「都市を生物のように進化する有機体ととらえるかれは、その調査・計画づくりを子どもから成人にいたる一般市民の事業と考え、そのための教育（自然学習、都市学習）と環境整備（公園などの文化施設づくり）を重視した⁽¹⁷⁾」と、評価されている。そして、その後の大戦による郊外部の都市化のなかで、田園の風景美を守る団体の活動や環境保全の法律整備などにより、さらに環境保全の思想は広がり、都市部においては、都市研究センターの活動へとつながっていくのである。

また、このイギリスの環境教育の歴史について、西村幸夫は、「イギリスにおける環境教育の思想生成の歴史においてもっとも特徴的なのは、当初、環境教育が社会改善運動のなかでとらえられていたことである。ウィリアム・モリスやジョン・ラスキンなどの社会環境の改善を目指した運動家たちが、同時に教育の改善も主張しており、その意味では環境教育の先駆者である⁽¹⁸⁾」と述べている。

このウィリアム・モリスやジョン・ラスキンは、美術教育の歴史の中では、アーツ・アンド・クラフツ運動の中心人物として位置づけられ、芸術による教育運動の理論家、実践者として有名な人物である。産業革命によって粗悪な製品が生産され、人々の生活が悪くなることに對し、社会が住みよいものになるために芸術がどんなに大切か、人々の生活が豊かになるために何が大事なことか、そしてそのための教育がいかに重要か、彼らがそれを実際の仕事を通して人々に伝えたことの意義は大きいと言えよう。このような社会改善運動としての環境教育と美術教育の歴史的背景は、現在の教育観にも受け継がれ、新たに現代的課題を含みながら、ナショナル・カリキュラムを構成していると考えられるのである。従って、イングランドのナショナル・カリキュラムにおいて Art and design 教科のねらいとする「活動を通して、価値ある判断と美的で実際的な決定をすることを学び、環境を形づくることに意欲的に参加するようになること」は、子どもたちのための学習としてだけではなく、イギリスで生活するすべての人が自分たちの生活をよりよくするための目標になる重要なものと思われる。

6. おわりに

イングランドの学校において、Art and design の授業は、日本の時間割のように毎週決まった時間に行われているわけではなく、多くはプロジェクトと呼ばれるまとまった時間、週間、学期で行われている。また、小学校の授業は総合的な視点でカリキュラムが組まれている場合が多く、全体的なテーマの中に様々な教科内容が位置づけられる場合が多い。従って、環境についての学習は総合的に行きやすいと言えるだろう。それに比べると、実際に現在の日本の学校での授業を考えた場合、環境造形学習は、美術教育の中だけで行うことのむずかしい学習かもしれない。しかし、このような環境造形学習の持つ教育的意義は大きく、同時にそれは美術教育全体の目的を再考させる可能性があるものと考えられる。個人の表現の尊重とともに、それを他人に伝え、議論しながら、すべての人々の生活の質にかかわる造形美術のあり方を学ぶことは重要なことだと思われるのである。

イングランドにおいてナショナル・カリキュラムの存在そのものや、その内容、さらにその試験や評価に関する批判もあり、特に次第に強められる国家統制に対して Art and design 教科などの非コア教科は軽視される状況も危惧されている⁽¹⁹⁾。しかし、ナショナル・カリキュラムが国として子どもたちにつけたい力を示し、それを国民に知らしめ、活発な教師たちの議論をもとに、検証されながら改訂されていくプロセスがもたらす意味は大きいと思われる。

注および引用文献

- (1) Department for Education and Employment & Qualification and Curriculum Authority, The National Curriculum (Handbook for primary teachers in England Key stage 1 and 2), HMSO and QCA, 1999
- (2) John White, Rethinking the School Curriculum, Routledge Falmer, 2004, p.1
- (3) 前掲書(1) pp.19-22
- (4) QCA, Art and design Teacher's guide (A scheme of work for key stage 1 and 2) , QCA, 2003, pp.8-9
- (5) 前掲書(1) p.116
- (6) National Curriculum Council, Starting out with the National Curriculum, NCC, 1992, p. 46
- (7) 前掲書(1) p.118, p.120
- (8) 前掲書(4) pp.27-28
- (9) 前掲書(4) p.14
- (10) 前掲書(4) p.30
- (11) 例えば, 阿部靖子「美術教育における環境造形学習の内容と構造」『美術教育学第15号』美術科教育学会 1994, p.4
- (12) National Curriculum Council, Curriculum Guidance No.7 : Environmental Education,
- (13) 前掲書(1) p.90
- (14) QCA, Design and technology Teacher's guide (A scheme of work for key stage 1 and 2), QCA, 2003, p.14
- (15) QCA, Citizenship Teacher's guide (A scheme of work for key stage 1 and 2) , QCA, 2003, pp.10-11
- (16) Geddes, Patrick (1854~1932) 環境教育事典編集委員会編『環境教育事典』, 労働旬報社, 1992
- (17) 同上書 p.97
- (18) 西村幸夫『歴史を生かしたまちづくり』古今書院, 1997, p.146
- (19) 直江俊雄「イングランド中西部の中東学校における美術カリキュラムの編成動向 - 『ナショナル・カリキュラム』(1992年) 導入の影響 - 」『大学美術教育学会誌第28号』大学美術教育学会, 1996, p.272

資料1 Art and design の内容 キーステージ1

Programme of study: art and design

Key stage 1

Knowledge, skills and understanding

Teaching should ensure that **investigating and making** includes **exploring and developing ideas** and **evaluating and developing work**. **Knowledge and understanding** should inform this process.

Exploring and developing ideas

- 1 Pupils should be taught to:
 - a record from first-hand observation, experience and imagination, and explore ideas
 - b ask and answer questions about the starting points for their work, and develop their ideas.

Investigating and making art, craft and design

- 2 Pupils should be taught to:
 - a investigate the possibilities of a range of materials and processes
 - b try out tools and techniques and apply these to materials and processes, including drawing
 - c represent observations, ideas and feelings, and design and make images and artefacts.

Evaluating and developing work

- 3 Pupils should be taught to:
 - a review what they and others have done and say what they think and feel about it
 - b identify what they might change in their current work or develop in their future work.

Knowledge and understanding

- 4 Pupils should be taught about:
 - a visual and tactile elements, including colour, pattern and texture, line and tone, shape, form and space
 - b materials and processes used in making art, craft and design
 - c differences and similarities in the work of artists, craftspeople and designers in different times and cultures [for example, sculptors, photographers, architects, textile designers].

資料2 単元構成の観点 キーステージ1, 2

Appendix 4: Coverage of key stage 1 and 2 programmes of study

Starting points

Key stage 1

Unit	Self and experiences	Natural and made objects and materials	Environments
1A Self-portrait	•		
1B Investigating materials		•	
1C What is sculpture?			•
2A Picture this!	•		
2B Mother Nature, designer		•	
2C Can buildings speak?			•

Key stage 2 (years 3 and 4)

Unit	Self and experiences	Natural and made objects and materials	Environments
3A Portraying relationships	•		
3B Investigating pattern		•	
3C Can we change places?			•
4A Viewpoints	•		•
4B Take a seat	•	•	
4C Journeys	•		•

Key stage 2 (years 5 and 6)

Unit	Self and experiences	Natural and made objects and materials	Environments
5A Objects and meanings	•	•	
5B Containers		•	
5C Talking textiles	•	•	•
6A People in action	•		•
6B What a performance	•	•	•
6C A sense of place	•	•	•

A study on the “Built environment study” and Art and design education in England

Yasuko ABE*

ABSTRACT

The purpose of this paper is to investigate the current situation of primary art curriculum in England, especially “Built environment study” in Art and design subject. In England through Art and design activities children learn to make informed value judgements and aesthetic and practical decisions, becoming actively involved in shaping environments.

I think that Built environmental education is one of the most important purposes of Art Education in the future. So we need to make many teaching materials for understand about our environments and practices.

* Division of Arts and Music : Department of Art and Design