

## 美術教育におけるクリティカル・スタディについて

阿部靖子

(平成17年10月31日受付；平成17年11月30日受理)

### 要 旨

イギリスの美術教育と日本の美術教育の学習内容を比べた時、イギリス独特の学習内容としてとらえられるものに、クリティカル・スタディがある。それは、ナショナル・カリキュラムの中で明確に示されているものではないが、イギリスの美術教育の学習内容と方法に大きな特徴を与えている。その内容は、クリティカルな思考や判断を育てるための語彙を増し、視覚言語を理解するためのスキルを習得させることを目指す鑑賞活動を重視する学習であり、同時に制作活動と鑑賞活動を一体化させようとするものである。そして、そのために、美術館、博物館、アーティストと学校が協力し合う学習方法と教材の開発を進めている。これらの学習内容は、イギリスの教育全体が現在目指す方向と重なり、ナショナル・カリキュラムの改訂とともに学校教育における美術教育のとらえ方を広く豊かなものにしていく。

さらにこのクリティカル・スタディは、日本の美術教育の中にまだ位置づけられていない「批評」領域にかかわる鑑賞学習の目的と内容、方法を考える上でも意義深いものである。また、子どもたちのクリティカルな思考を養うための活動を行うことは、日本の教育全体に大きな意味を持つものだと考える。

### KEY WORDS

Critical studies クリティカル・スタディ                      Art education 美術教育  
National Curriculum ナショナル・カリキュラム              skill スキル  
Built environmental study 環境造形学習

### 1. はじめに

本研究では、イギリスの美術教育の中で特徴的なクリティカル・スタディの考え方と内容、方法をもとに、イングランドのナショナル・カリキュラムに含まれているクリティカル・スタディの内容を明らかにする。そして、クリティカル・スタディの持つ意義を確認し、美術教育における内容や方法を検討することで、日本の制作中心の美術教育のあり方を見直す一助にすることを目的とする。さらに美術教育の中で「批評」のあり方についてほとんど研究されていない日本の現状<sup>1</sup>に対して、1つの方向を示すことができればと考える。

クリティカル・スタディという用語の「『クリティカル』ということばは、分ける、決める、といった意味を表わすギリシャ語を語源とし、その本来の意味は、『ものごとを基準に照らして厳密に判断する』こと<sup>2</sup>」である。近年、心理学の分野の中で使われていた「クリティカル・シンキング<sup>3</sup>」という用語が一般的にも用いられるようになり、それは「クリティカルな思考」「適切な基準や根拠に基づく、論理的で、偏りのない思考<sup>4</sup>」とされている。このような思考

の必要性を日本の社会が求め始めているということであろう。

本研究でクリティカルという言葉そのまま用いるのは、美学の中で扱う美術批評（芸術批評、アート・クリティシズム）という領域をそのまま教育の中で重要視するというのではなく、美術教育の中でクリティカルな思考を育てる学習というとらえ方を強調していきたいからである。また、クリティカルを日本語で批判的、批評的と訳すことで、批判、批評の持つ悪いイメージを与えてしまうことのないよう、クリティカルという言葉を用いる。

## 2 Critical Studies in Art Education (CSAE) Project とその影響

### 2.1 Critical Studies in Art Education (CSAE) Project の成果

イギリスの国家プロジェクトとして行われた「Critical Studies in Art Education (CSAE) Project」(以下CSAEプロジェクトとする)は、ロッド・テイラー (Rod Taylor) がディレクターとして起用され、1981年9月から1984年夏までの3年間ウィーガン (Wigan) 市を中心に行われたものである。このプロジェクトの内容は、Rod Taylor『Educating for Art : critical response and development<sup>5)</sup>』にまとめられ、それまでの制作中心の教科内容にクリティカル・スタディを含んだ、しかも美術館、博物館、アーティストと学校教育を密接にかかわらせることに多大な貢献をしたプロジェクトとして、評価されている。ここでは、このプロジェクトの概要とその成果について考察する。

まず、CSAEプロジェクトでは、イギリスにおける美術教育の現状と問題から6つのねらい<sup>6)</sup>を定めている。それらは、

1. 教科のより思慮深く静観的な見方を発達させることや、生徒がより批評的に気づくように助けることにより、美術学習の本質的な表現力を豊かにする性質を補うこと。
2. 美術、工芸のオリジナル作品を学習する機会を増加させ、拡大すること。
3. 生徒たちが直接、美術作品、工芸作品を経験することから最大限得られることができるような教育のサービスと美術館や博物館のサービスがより密接に働く関係を発展させること。
4. 生徒のクリティカルな語彙を発達させるための方法とアプローチを調べ、彼らが自分自身の制作とアーティストやデザイナーの確立した制作についての認識を持つような考えと洞察を十分に表せるようにすること。
5. 美術分野で教科のクリティカルな見方を発達させるために必要な基本的なリソース：本、スライド、フィルムストリップなどとオリジナルな美術作品を決定すること。
6. 上の5であげられた中央で管理されているリソースを美術教育で利用できるよう、全国的に、地域的に、LEA、または美術館、博物館の貸し出しサービスの方法、学校のコレクションの貸し出し、本/スライド/フィルム貸し出し計画、アーティスト派遣計画など、を援助すること。

の6つである。そして、これらのねらいに即し行なわれたこのプロジェクトの成果については、以下の10項目<sup>7)</sup>をあげている。

- 1 その貢献は、美術分野で継続的整合性のある美術課程を開発するのを可能にする。
- 2 生徒は自身の仕事を、単独より他との関連の中で、よりよく見ることができる。
- 3 生徒は美術工芸について、問題を議論したり考えを明瞭に表現することに関して、より熟

練するようになる。

- 4 特に美術問題に関する特別なものと、日常的な使用においても関連があることばの理解と応用の増加によって、生徒の語彙は、有益に広がる。
- 5 一部の生徒は、喜んで芸術とアーティストと工芸と職人について勉強し始める。
- 6 生徒は、異なる時間に、そして、異なる場所で作られた美術工芸の作品を賞賛して、反応し始める。
- 7 彼らを取り巻く世界に対する生徒の感性は、その世界へのアーティストの反応を理解することを通して高められる。
- 8 数多くの生徒は、美術館と博物館を喜んで訪問する。
- 9 彼らが実際の活動に携わって続けるかどうかにかかわらず、生徒の視覚芸術に対する生涯の関心を引き出す。
- 10 生徒は、芸術を生活に必要で重要なものの一部として見るようになる。

これらの成果は、プロジェクトがまとめられた時点のものであり、その後、他の美術教育者らが評価していることをまとめると、現在なおイギリスやアメリカの美術教育に影響を与え評価されている点として、次の3つのことがあげられる。

それは、言語を用いた鑑賞活動の充実と、制作活動と鑑賞活動の一体化、そして、美術館や博物館、アーティストとの連携の実践とその教材開発である。言語を用いて鑑賞活動を充実させたことは、アメリカでGettyセンターによって開発された「Discipline-Based Art Education (DBAE)<sup>8</sup>」にも影響を与え<sup>9</sup>、DBAEの設定する4つの領域の中の「批評」領域にそれが現れている。また、3番目の美術館、博物館と学校の協力による美術鑑賞活動は、美術館の教育普及活動として幅広い実践が行われ、学校にアーティストが来て一緒に行う活動も現在では日本でも広く取入れられている。これら2つに比べ、2番目の制作活動と鑑賞活動の一体化については、イギリスの美術の授業内容を大きく変えたものであるにもかかわらず、日本では内容と方法がほとんど理解されていない。従って、この制作活動を含んだクリティカル・スタディの内容についてここでは特に取りあげ、イギリスにおける美術教育の特徴的実践の様子を検討していきたい。

## 2.2 制作活動とかわるクリティカル・スタディについて

「クリティカル・スタディとは、美術史と鑑賞を包括するためにつくられた言葉であり、加えて、子どもたちの視覚芸術についての認識、理解、享受を発達させることを含むものである<sup>10</sup>」とテイラーは述べ、続けて、「これらの意味はあまり新しいものではないが、美術教育のクリティカル・スタディのカリキュラムは、美術・工芸作品の制作活動の実践と分離して考えることを表していない<sup>11</sup>」とはっきり述べている。そして、「一旦これが受け入れられれば、それは、生徒が美術制作を行うことに内在する全ての利益と長所を経験することができる美術教育のアプローチとなる<sup>12</sup>」と言っている。具体的には、子どもたちの語彙を豊かにし、自分自身の制作について他のアーティストと彼らの作品（違う時代の人と作品、違う文化の人と作品、同時代の人と作品、地域の人と作品など）からクリティカルスキルを通して学ぶことによって認識を発達させる活動を行うことが意図されていた。そのために、オリジナルな作品の鑑賞、アーティストとのかかわり、多様なメディアの活用など様々な教材が開発され、鑑賞活動が常に子どもたちの認識や理解や視覚言語習得のスキルとして体系化されてきた。

CSAE プロジェクトでは、多様な事例研究が行われ、一人ひとりの子どもたちにどういふ変化が起こったかを詳しく記している。そして、例えば、ムンクの作品をもとにして鑑賞と制作を関わらせた学習の実践が、彼らの表現した作品にどのように意味を持っているのか、など、具体的に書かれている。これらの実践研究と教材開発が実際の授業に与えた影響は大きく、それは、ナショナル・カリキュラムの内容や単元例の中に見出すことができるのである。

ブキャナン (Michael Buchanan) は、「1992年版のナショナル・カリキュラム Art and design では、到達目標が①探求と制作②知識と理解に分けられており、②の鑑賞活動にあたる『知識と理解』領域は、熱心な取り組みがされていなかったこと<sup>13)</sup>」を指摘している。また、②の内容が単なる美術史の内容となってしまう、しかもファイン・アートの作品のみを対象とする傾向が強かった<sup>14)</sup>と述べている。このような批判とともに、イギリスの教育全体の目指す方向として打ち出された「スキル」「シンキング」の重視が、2000年に改訂されたナショナル・カリキュラム Art and design の内容に反映されたと考えることができよう。それは、具体的には全教科共通の到達目標「知識、スキル、理解」のもとに4つの項目が掲げられ、その一番目として、クリティカルに「考える」ことを重視した学習内容を提案しているのである。

次に、この変化したナショナル・カリキュラムの内容から、クリティカル・スタディの内容について検討していきたい。

### 3 ナショナル・カリキュラムに見られるクリティカル・スタディの内容

#### 3.1 Art and design 教科の内容

イングランドのナショナル・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<sup>15)</sup>の中には、教科を越えてナショナル・カリキュラムを横断する内容が示されている。それらは、「精神的、道徳的、社会的、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、クリエイティブ・シンキングスキル、評価スキル) があげられ、各教科の学習内容に大きく影響している。クリティカル・スタディは、この6つのキースキルと5つのシンキングスキルに深くかかわる内容として、単元の中に取り込まれている。

また、各教科は、全教科共通の到達目標「知識、スキル、理解」に合わせて、その達成する内容を教科ごとに決めている。この「知識、スキル、理解」について、ホワイト (John White) は、「知識、理解、スキルを児童・生徒が獲得し、発達させ、応用させるために豊かで多様なコンテキストを用意することにより、カリキュラムは、彼らがクリティカルに、そしてクリエイティブにものごとを考え、問題解決を行い、さらによい方向へ向かわせることを可能にしなければならない<sup>16)</sup>」と、説明している。そして、Art and design 教科では、4つの内容<sup>17)</sup>が全学年を通して設定されている。それらは、

- ①「考えの探検と発展 (Exploring and developing ideas)」
- ②「美術、工芸、デザインの探求と制作 (Investigating and making art, craft and design)」

③「仕事（作品，制作）の評価と発展（Evaluating and developing work）」

④「知識と理解（knowledge and understanding）」

であり，この4つの項目が実際の学習の流れとなつて単元を構成するのである。これは，明らかにクリティカル・スタディの内容の反映であり，制作活動と鑑賞活動を関連づけて学習させようとするものの現われであると思われる。特に，①「考えの探険と発展」には，クリティカル・スタディに基づく学習活動が多く含まれているので，具体的に，この「考えの探険と発展」領域の内容について，実際の学習内容を例に考察していきたい。

### 3.2 「考えの探険と発展」領域

ここで，今回の改訂で付け加えられた「考えの探険と発展」領域が子どもたちに何を教えようとしているのか，具体的な内容の記載をみると，

- (1)キーステージ1（小学1～3年生）では，生徒が教えられなければならない内容として
- a. 直接的な観察，経験，そして想像から記録し，考えの探険をすること（を教えられなければならない）。
  - b. 彼らの制作のスターティングポイントについて質問し，答え，そして考えを発展させること（を教えられなければならない）。
- (2)キーステージ2（小学4～6年生）では，
- a. 経験と想像から記録し，直接的観察から選択して記録し，異なる目的のために考えの探険をすること（を教えられなければならない）。
  - b. スターティングポイントについて問い，熟考した観察をし，彼らの制作で用いる考えを選択すること（を教えられなければならない）。
  - c. スケッチブックの使用を含めて，彼らの考えを発展させることを助ける視覚的情報や他の情報（例えば，イメージ，材料など）を集めること（を教えられなければならない）。
- (3)キーステージ3（中学生）では，
- a. 異なる目的と観衆のために，直接的観察を記録し，分析し，経験と想像から選択し，考えの探険をすること（を教えられなければならない）。
  - b. クリティカルに討論し，問い，そして，視覚情報と他の情報（例えば，展覧会，専門家へのインタビュー，CD-ROMなど）から独自の制作のための考えを発展させるのを助けるものを選ぶこと（を教えられなければならない）。
  - c. スケッチブックの使用を含めて，異なる方法でこの情報を構成し，表すこと（を教えられなければならない）。
- と，なっている。

このように「考えの探険と発展」の内容は，実際に視覚芸術の活動を通していかに子どもたちの考えを広げ，深め，それをを用いるか，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）収集能力をつけさせることなどを意味している。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係し，美術活動を通じた「考える」学習を進めているものの現われであろう。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，発想の原点を子どもたち自身に意識させ，様々な方法で情報を得，その過程で視覚言語のスキルを身につけるよう考えられていることは，美術学習の最も大事な点であ

ると言えよう。

このように、「考える」活動の重視という点から、ナショナル・カリキュラムでは、美術教育において子どもたちの表現活動を支える感じる力や問題解決スキルやクリエイティブ・シンキングスキルを身につける学習を目指し、そのためにクリティカル・スタディが取入れられた学習を構成していると思われる。

では、具体的に Art and design 教科の授業例をあげ、その中でクリティカル・スタディの内容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。

#### 4 学習計画 (Schemes of work<sup>18</sup>) 単元例にみるクリティカル・スタディの内容と方法

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学習計画を示し、教育に関する多くの情報を提供している。

このように、QCA が示している単元例やカリキュラムは、大きな影響力を持ち、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。ここでは、中学校 (キーステージ3) の単元例の中から最初に扱われている単元「7A: Self-image」を取りあげることとする。

##### 4.1 Art and design 教科の単元例「7A: Self-image」

この単元について、まず述べられていることは、

この単元で、生徒はスターティング・ポイントとして彼らの個人的アイデンティティを探検する。彼らは、彼ら自身についての観察、記憶、想像の活動から彼らの考えを表すイメージをつくる。彼らは、伝統的な材料とプロセスを用いたスキルを習得して、さらに伝統的メディアとデジタルメディアを組み合わせる機会を持つ。

彼らは、独自のイメージをつくっているアーティストの彼ら自身 (または) 他人のポートレイトを用いて、その考え、方法、アプローチ、について学ぶ。

と書かれている。そして、授業の展開は、①「考えの探検と発展」の内容が4段階あげられ、その後、②探求と制作へとつながっていく。この学習展開をもとに、その内容を検討していくと、

##### ①考えの探検と発展 (1)

- ・ねらい：子どもたちは、彼らが独自の制作をするための考えを発展させるのを助けるための視覚や他の情報の範囲をクリティカルに討論して問うことを学ばなければならない。
- ・活動：他の人を表現する考えを生徒と討議すること。他の人からどんなふうに見られたいか。彼らが伝えたい強いメッセージは何か。彼らが彼ら自身を表現するのに、どのようにできるかについて尋ねる。例えば、言葉で、イメージで、両方の組み合わせで？ その他の方法で？

人の説明を読んで、生徒に、何のように見えるかもしれないかについて、他の思い浮かべる特徴、例えば、色、服のスタイルなど、尋ねる。生徒のアイデンティティと結びつく言葉をリストにする。彼らが聞いたものの要点を確認するようにする。

#### 考えの探険と発展 (2)

- ・ねらい：子どもたちは、記号、規準（コード）と慣例について学び、これらがセルフ・ポートレートの中で考え、信条、価値を表すために、どのように用いられているか、学ばなければならない。
- ・活動：自己解釈の大変異なるセルフ・ポートレイトをみる。選んだ細部のイメージについて討論する。質問しながら、服装、表情、身振り、前景、背景の細部が、人物についての考えを伝えるのにどのように用いられているかについて質問しながら。一人のアーティストの作品に見出しをつけて、細部を細かく見る、例えば：
  - ・内容－見られる主題と考え
  - ・かたち－コンポジションとアレンジメント
  - ・どのようにつくられているか－使われている材料、プロセス、テクニック
  - ・影響－作品とその影響について考えたこと

#### 考えの探険と発展 (3)

- ・ねらい：子どもたちは、独自の制作に対する考えを発展させるのを助けるために、視覚や他の情報の範囲から選ぶことを学ばなければならない。
- ・活動：生徒に彼ら自身の“絵”をつくりあげるために、写真や他の自叙伝的な情報を集めること、例えば、ドローイング、写真、書き物、フェイスキャストなど。視覚的な情報、あるいは他の情報を彼らのアイデンティティの描写された見方、例えば、彼らの興味が象徴された顔の特徴、モノや活動のイメージなど、そして、好むモノ、彼らにとって意味のある言葉や音を選ぶよう導くこと。

#### 考えの探険と発展 (4)

- ・ねらい：子どもたちは、スケッチブックの使用を含めて、異なる方法で、情報を構成し、表現することを学ばなければならない。
- ・活動：彼らの仕事の次の段階のもとを形づくることのできるスケッチブックの中で、学習のシリーズをつくるために、彼らが集めた視覚的情報や他の情報を用いるよう尋ねる。いくつかの代わりの考えを発展させる必要を強調すること。探険するために異なるメディアで、例えば、彼ら自身のイメージと ラベル、ノート、テキスト、オブジェ、シンボルと組み合わせることの効果を高めるために、異なるメディアでの身体的な特徴を記録すること

と、なっている。このように「考えの探険と発展」の段階で、まず、生徒の考えを広げ、発展させるために、様々な視覚言語を用いた方法で試みさせ、自分の考えを明確にしながら、作品をつくっていくような学習が構成されている。しかも、その過程で、アーティストの作品を取りあげ、作品の鑑賞活動を含めた学習になっているわけである。そして、その後、学習活動は、②探求と制作 ③評価と発展 の内容へと続き、その中でさらにクリティカルなものの見方、クリエイティブな表現の方法について学び、自分の感覚を高め、認識を深め、視覚言語を習得しながら、美術の喜びを体験していく。

彼らが使っているスケッチブック<sup>19</sup>というものは、彼らの視覚言語のスキル習得や考えをどうまとめていくかを示すとしても重要なものであり、ポートフォリオの役目も果たすものである。

図1～25は、一人の中学2年生の男子生徒（日本の中学1年生にあたる）が、自画像を制作するために行った様々な表現をスケッチブックの頁順に並べたものである。その中で、印象派や、レンブラントを取りあげ、彼らの表現について学習しているのを見取ることができる。しかも、その特徴的な表現をもとにさらに自分の表現のために試行錯誤を繰り返しているのが理解できる。

また、図26～36は、違う中学校の女子生徒のスケッチブックであり、同様の学習を行っていることが伺える。図37～39は、クリティカル・スタディの違う題材の作品例で、すべてスケッチブックを使って行われている。図40～44は、自己イメージについての最終的な表現方法として、廃材を利用した立体作品を制作した作品例とその過程で学習された内容の例である。

#### 4.2 環境造形学習にみられるクリティカル・スタディ

イギリスの Art and design 教科と Design and technology 教科の中では、総合的に自分たちのまわりの環境をテーマとする学習が多く扱われている。この学習を日本語で「環境造形学習」と呼び、日本の美術教育の中にも取り入れていくべき内容であると考えている。この「環境造形学習」で養いたい能力として、本研究のテーマであるクリティカルな思考があり、クリティカル・スタディの方法がある。この環境造形学習は、自己表現よりむしろ公的なものの見方、考え方、共感覚を育て、正しい価値判断ができるようにするという非常に難しい内容を含んでいる。それが、イギリスの教育の中でどのように考えられ、実践されているのか、次に見ていきたい。

アダムス (Eileen Adams) は、クリティカル・スタディについて、その内容を「判断の規準」と「議論」と「批判的に考えること」の3つにわけて論じている<sup>20</sup>。

クリティカル・スタディは、基本的には質の良し悪しについて判断したり、自分の判断に説得性を持たせられるようになることを目標とする。環境デザインにおけるクリティカル・スタディは、分析したり、相互評価や、反省しながら考えるということである。それは話したり、視覚的に表現したり、また空間の「言葉」などをうまく利用し、評論することである。

と述べ、そのために、判断の基準 (Criteria) を自分の中に育てるような学習、他の人と自分の意見を比較したりする学習などが必要であると述べている。また、「議論 (Argument)」については、「討論や議論、ディベートなどは、評価の能力を高めるために必要である。…(中略)…意見を交換すること、描写すること、質問すること、コメントすること、説明すること、別の見方をすることは、クリティカル・スタディのプロセスの全てである」とし、さらに「批判的に考えること (Critical Thinking)」については、

子どもたちは、批判とは何もかも否定することで、良くない点をいわなければならないと誤解していることもある。中には友人の考えに反対したり、教師と違う考えをいいたくない

いと考える子どももいる。しかし、違う観点で考えること、その根拠を考え出せること、情報を得た上で判断することは、大切で有益なことなのである。子どもが問題を解決できるようになるためには、批判的な能力を発達させることが不可欠である。特に多くの情報を伝達することが必要とされる今の教育システムの中では、情報を判断する目を養うことは大事である。物事を批判的に見る探求的な態度は、子どもたちがより効果的な学習を進める上で、重要なことなのである。

と述べている。この考え方は Art and design 教科におけるクリティカル・スタディの考え方と同様のものであり、このような学習活動が、一般的学校教育の Art and design 教科と Design and technology 教科の中で行われることは、美術を社会の中に位置づけ、個人の表現学習に偏りがちな授業内容を一新させるものになるであろう。

## 5 おわりに

CSAE プロジェクトが終わり、20年の年月の中で、クリティカル・スタディの考え方と試みられた実践、そして開発された教材は、イギリスの美術教育に大きな影響を与えている。そして、新たに様々な実践に基づく修正や改良が加えられている。従って、このクリティカル・スタディについては、現在、異なる方法の提案や批判的な見方も存在している。例えば、タラック (Michele Tallack) は、美術制作と独立したクリティカル・スタディの必要性を述べ、制作との一体化について疑問を投げかけている<sup>21</sup>。

鑑賞教育では、何を対象とし、子どもたちのどのような能力を育てようとしているのか、美術史的内容と美術批評の内容では、その考え方もアプローチも異なってくる。美術批評の歴史が浅い日本においては、作品から様々なものを見取る学習は重視されていても、子ども自身の考えや判断を求めるような学習はほとんど行われていない。

今後、子どもたちの判断も含めた批評活動のあり方を研究し、実践に結びつけていくための研究を行っていく必要がある。そのために、イギリスの美術教育の中で行われているクリティカル・スタディは1つの考え方と方法を示すものとして重要であると思われる。また、一方で、子どもたちにクリティカル・シンキングやクリエイティブ・シンキングを可能にさせるような美術教育のあり方を考えていくことは、教育全体の中で大切な意味を持つこととなろう。

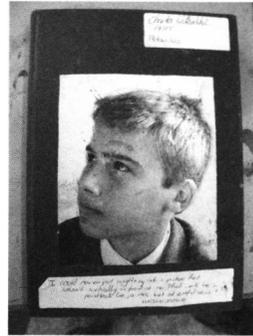
## 注および引用文献

<sup>1</sup> リサーチ・フォーラム2000 - 第2回美術科教育学会課題研究会-にて、〈美術批評と鑑賞の問題-「批評」の意味と鑑賞教育の実践〉というテーマでフォーラムが行われたが、その重要性の確認が中心的内容であり、現在の行われていない状況が話し合われている。フォーラムの内容については、『美術教育学 第22号』2001、に報告されている。

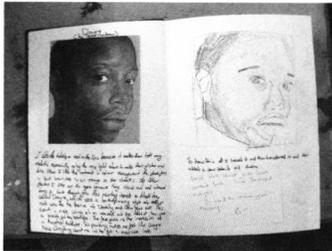
<sup>2</sup> E.B. ゼックミスタ J.E. ジョンソン、『クリティカルシンキング』北大路書房、1996、p. 4

- <sup>3</sup> リチャード・ポール, リンダ・エルダー『クリティカル・シンキング』東洋経済新報社, 2003, 他
- <sup>4</sup> 前掲書 2
- <sup>5</sup> Rod Taylor『Educating for Art : critical response and development』Longman,1986
- <sup>6</sup> 同上書 pp. xi-xii
- <sup>7</sup> 同上書 p. xii
- <sup>8</sup> DBAEの研究については, 例えば, 藤江充「学問にもとづいた美術教育」をめぐる議論について『大学美術教育学会誌』第20号 pp.11-23
- <sup>9</sup> Tom Davies『A Critical Context: Art and Design Education on the Edge』Cascade,2003, p. 3
- <sup>10</sup> 前掲書 5 p.280
- <sup>11</sup> 〃
- <sup>12</sup> 〃
- <sup>13</sup> Michael Buchanan『Making Art and Critical Literacy: A Reciprocal Relationship』『Teaching Art and Design』Continuum, 1995, p.29
- <sup>14</sup> 同上書
- <sup>15</sup> 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
- <sup>16</sup> John White, Rethinking the School Curriculum, RoutledgeFalmer, 2004, p. 1
- <sup>17</sup> Department for Education and Employment & Qualification and Curriculum Authority , Art and design, The National Curriculum for England Key stage 1 - 3, HMSO and QCA, 1999 pp. 16-20
- <sup>18</sup> QCA, Art and design Teacher's guide( A scheme of work for key stage 3)
- <sup>19</sup> 渡邊晃一, 新島久美「Aレベルのスケッチブック -英国の<美術>の現況とその制作背景から- 『美術教育学』第26号, 2005, pp. 391-403
- <sup>20</sup> アイリーン・アダムスとまちワーク研の仲間たち『まちワーク』風土社, 2000, pp.86-89
- <sup>21</sup> Michele Tallack「Critical Studies: Values at the Heart of Art Education?」『art education』11-18』Continuum, 2000 p98

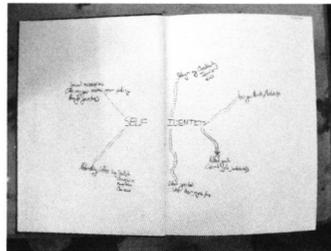
図 1～25  
 中学2年生男子のスケッチブック  
 に見られる学習内容の例



1



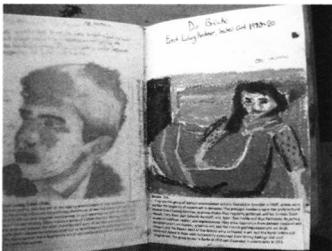
2



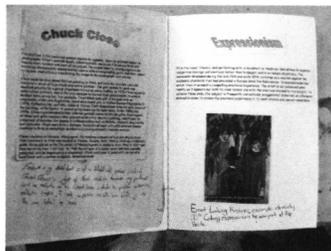
3



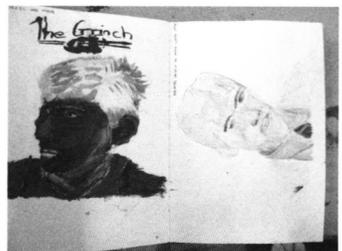
4



5



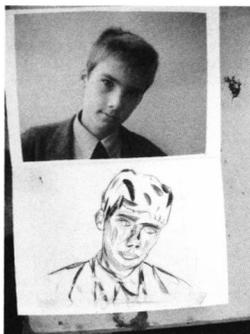
6



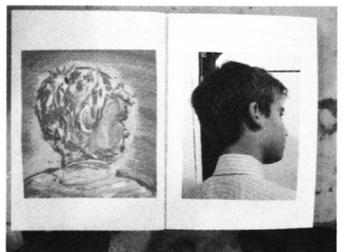
7



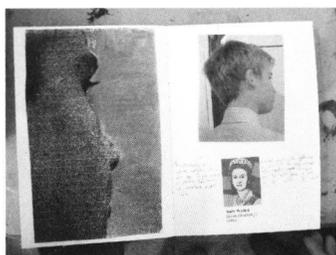
8



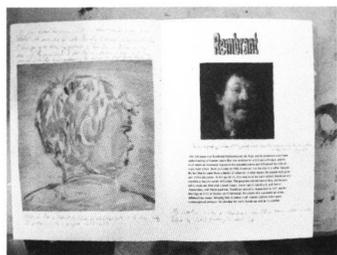
9



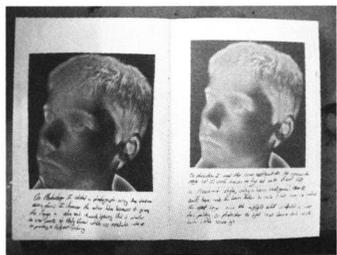
10



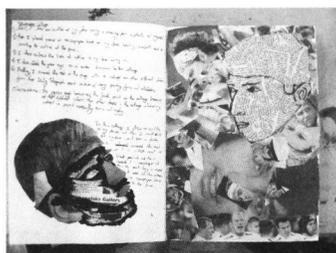
11



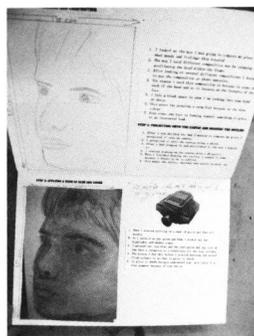
12



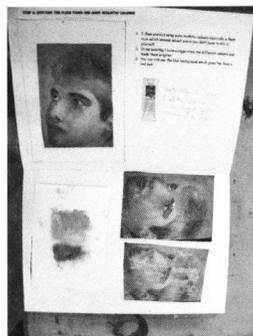
13



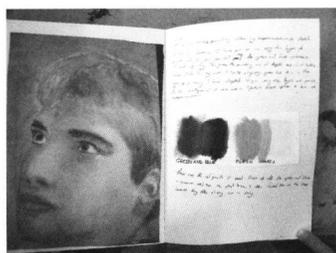
14



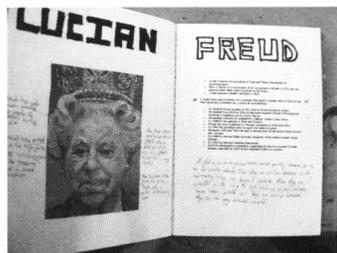
15



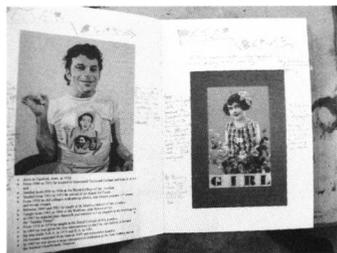
16



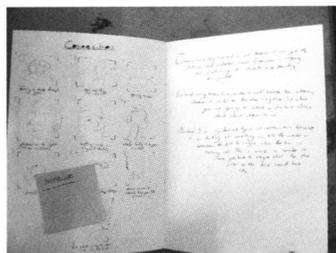
17



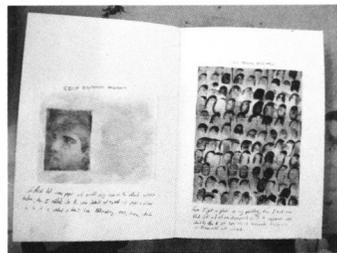
18



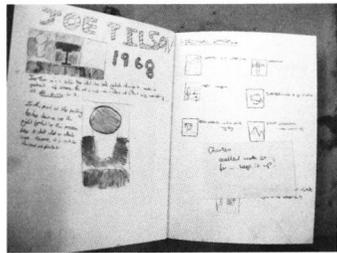
19



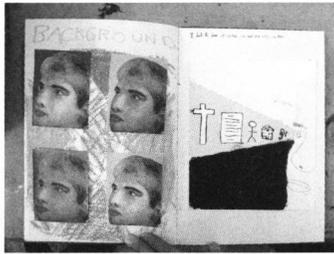
20



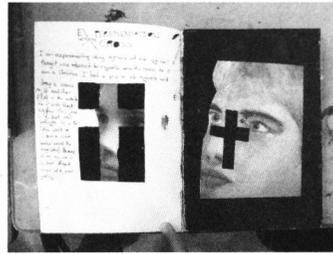
21



22



23



24



25

図26~39  
スケッチブックに見られる  
学習内容例



26



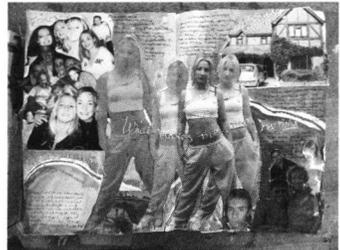
27



28



29



30



31



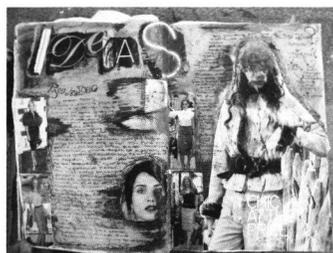
32



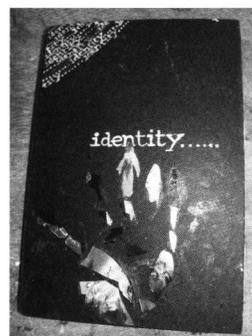
33



34



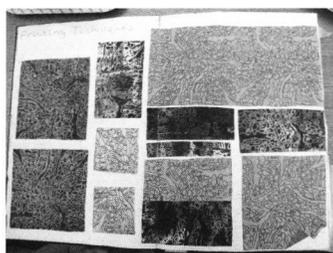
35



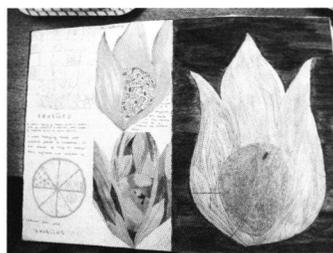
36



37

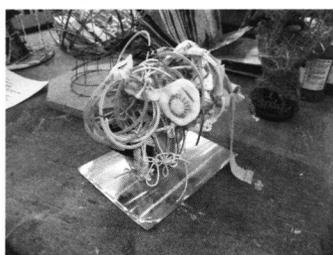


38



39

図40~44  
自己イメージを立体作品として表現した例とスケッチブックの例



40



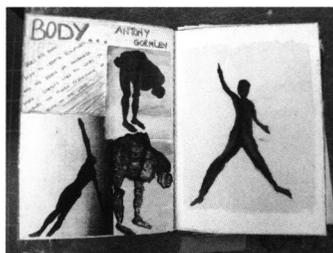
41



42



43



44

## A study on the “Critical studies” in Art Education

Yasuko ABE

### ABSTRACT

The purpose of this paper is to investigate the “Critical studies” in Art Education, and to explore methods and approaches which enable pupils to develop a critical awareness.

The Critical Studies in Art Education (CSAE) project demonstrated that the partnership between an artist’s work and the pupil’s own work opened up a range of different possibilities, rather than making limitations. And now the Critical Studies is embedded in art education in many countries.

I think that the experience of pupils in art studies should be a combination of practical, theoretical and critical work. So we need to determine the basic teaching materials to develop the critical thinking about Visual Art in Japanese art education.