

教科としての美術教育の特性と「汎用的能力」について —オーストラリアの芸術カリキュラムの事例を通して—

ふじえ みつる

名誉教授

On the Characteristics of Art Education as a Discipline and “General Capabilities”

—By the Case of “Arts Curriculum” in Australia—

Mitsuru FUJIE

Professor Emeritus of Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

I はじめに

教育界では、「学力の転移」や教科を超えた「汎用的能力」が話題になっている。その理由は一概には言えないが、以下の3点が考えられる。

第1は、学問の専門分化が進む一方で、素粒子論から宇宙論まで統一する原理の追求や最先端テクノロジーでの「アートとサイエンス」との融合など、従来の伝統的な学問分野に支えられた「教科」の枠組みを超えた能力が求められるようになってきたことがある。

第2は、「21世紀型スキル」の展開にみられるように、グローバル化された社会での課題を解決していくために、ESD（持続可能な発展のための教育）など教科の枠を超えた総括的な問題解決能力の育成が教育に求められるようになってきたことがある。

第3は、次々と起こる新しい事態に対応を求められ、学校での「教える」内容が増大・多様化してきて、個別教科の学習内容の履修ではなく、その教科を通して他の教科にも有効な能力をどれだけ獲得させるかが問われるようになってきたことがある。

芸術教育についても例外ではない。芸術という固有の価値をまっとうしながら、現代の教育に求められるより包括的な能力の育成が求められている。その対応の一例が「21世紀型スキル」に連動した米国の「コア芸術スタンダード」である。「ビッグ・アイデア」を理解するための「本質的な問い (Essential Questions)」など、より包括的な能力やスキルを生徒が習得するために手立てなどに関しては既に検討した。¹

ここでは、オーストラリアの芸術教育カリキュラムをもとに、特に美術教育に焦点化して、汎用的な「能力」のあり方について検討してみたい。オーストラリ

アをとりあげたのは、芸術の分野 (strands) が、学習指導要領と同じように「制作 (表現) と鑑賞」に分かれていること、米国のように任意のスタンダードではなく、「ナショナル・カリキュラム」として提案されていること、教科横断的な8つの能力が明示されていること、芸術教育で教える「知識と技能」に言及されていることなど、日本の今後の動向を考えるうえで参考になると判断したからである。

II オーストラリアの教育について

オーストラリアの教育全般については、日本語では国立教育政策研究所 (以下「国研」と) JICAの共同研究報告書を参考にした。² また、以下に引用するオーストラリアのカリキュラムに関するデータは、ACARAのウェブ・サイトからの引用である。³

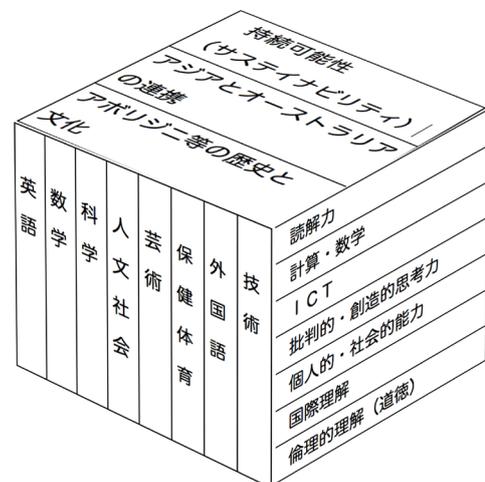


図1 オーストラリアのカリキュラム構造図

カリキュラムの構造は、図1の立体(3D)で示されるように、8つの「教科(Discipline-based Learning Areas)」, 7つの「汎用的能力(General Capabilities)」, 3つの「領域横断的の優先事項(Cross-curriculum Priorities)」で構成されている。

「人文社会」は、「歴史, 地理, 経済, 公民」に、「技術」は、「デザインとテクノロジー, デジタル・テクノロジー」の科目に分かれる。「汎用的能力」については、美術の事例(表3)と関連させて後で検討する。

3つの優先事項名は正確には、「アボリジニヤトレス海峡諸島の人々の歴史と文化(略号ATSIHC)」, 「アジアとオーストラリアとの連携(AAEE)」, 「持続可能性(SUST)」となる。後で、「美術」の「3-4」学年の例(表5)で見ると、優先事項のほとんどがすべての項目内容に関連づけられている。同様に、汎用的能力も「計算・数学」以外はほとんど関連している。7つの汎用的能力と3つの優先事項の概要は、国研などの共同研究報告書に日本語で紹介されているので⁴, ここでは芸術教科(Arts)に焦点化して検討していく。

Ⅲ 「芸術」カリキュラムの目標と内容

1) 全体の構成

「芸術」は、ダンス, 演劇, メディア・アート, 音楽, 美術(Visual Arts)の5科目に分かれる。芸術科全体の目的(Aims)として生徒が発展・伸長させることが期待される以下の5項目が示される。

- 自信をもって、作品を制作し鑑賞することで、創造性, 批判的思考, 感性的(=美的)知識(aesthetic knowledge)⁵, 芸術実践に関して理解すること。
- アイデアを伝え共有するための芸術知識(arts knowledge)とスキル(想像, 観察, 再現, 表現など)。
- 多様な見方に共感しながらアイデアを「表出し再現する(express and represent)⁶」ために有効なテクノロジーを革新的に使うこと。
- アボリジニヤトレス海峡諸島の人々などの伝統的, 現代的な芸術作品に関わり, 芸術を通してオーストラリアの歴史と伝統を理解すること。
- アーティスト, 作品, 観客, 芸術専門家の世界に関わり, 地域やグローバルな文化とそれらの芸術の歴史と伝統について理解すること。

知識が「感性的知識」と「芸術知識」に分けられているが、本文中にはその違いの説明がない。文脈から推測すると「感性的知識」は表現や鑑賞活動を通して体験的に獲得されるもので、「芸術知識」はそれぞれの芸術ジャンルの要素や原理で構成し作品を制作するための知識となるようだ。

また、各芸術科目に共通する「デザイン思考(Design thinking)」について、アイデアを創造的かつ実践的に実現し、作品制作において「実験し、洗練し、解決

し、そして、論理的, 批判的, 美的な議論を考える基本的な方略」であり、各芸術ジャンルを結びつけるなど芸術教科全体に通用する「方略」とされている。この「デザイン思考」は最近、ビジネス界でも、経営者の資質として注目されていて⁷, 芸術教育が今後、育てていく汎用的能力の一つとしても注目される。

内容スタンダードは、学年別に5段階(Foundation-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10学年)に分かれ、活動は「制作と鑑賞(Making and Responding)」との2領域(Strands)に分かれる。この“Strands”には、糸を擦る意味もあり、制作と鑑賞とは“からみあって”展開されることを示唆している。そのために、アーティストと同時に観客(audience)としての視点・視座(viewpoint, perspective)をもって、いわば(複眼)を働かせて、芸術実践を行うことが強調される。この視点は、美術の各学年別の活動の説明では、活動内容に即した具体的な「問い」として示されている。

また、その説明の冒頭には「紐帯説明(Band Description)」があり、そこでも、内容や目標をコンテキストと結びつけること、制作と鑑賞とを相互に関連づけることの必要性が再度、強調されている。

芸術科の学習内容は、「F-6」学年は4分野に、「7-10」学年は7分野に分かれ(表1), さらに各分野で「概要」といくつかの「詳細」に分けられる(表5)。その後、当該学年に適した「知識とスキル」の具体例が示され、そして、その学年の終了時に生徒が到達すべき目標(Achievement Standard)が2項目にわたって示される。後で、その目標を美術に焦点化して検討する。

表1 芸術科共通の学年別活動内容分野(枠組)

基礎から第6学年		第7学年から第10学年	
1	アイデアを追求し、アイデアを表現する方法を改善すること	1	アイデアを追求し、アイデアを表現する方法を改善すること
		2	意図的に造形要素・造形コンセプトを操作し応用すること
2	(芸術)実践についての理解を広げること	3	スキルや技法(techniques)に関する理解を広げ洗練させること
		4	アイデアを形へと構成し組織化すること
3	パフォーマンス, プレゼンテーション, または展示によって芸術作品を共有すること	5	パフォーマンス, プレゼンテーション, または展示によって芸術作品を共有すること
4	芸術作品を鑑賞し解釈すること	6	意図について分析し, ふり返ること
		7	コンテキストに応じて芸術作品を検証し関連づけること

2) 制作と鑑賞とをつなぐ複眼的な視点

制作と鑑賞とをつなぐ視点 (viewpoint) の設定は、ACARAの芸術カリキュラムの特徴といえる。表2は、芸術科全体に関する視点の事例を示す。生徒はその視点から、アーティストかつ観客としての「鍵となる問い (key questions)」を発することで、知識、理解、探求のスキルを展開発達させる。「コンテキスト」の説明では作品を指す語句も、アーティスト側では“this artwork”とか“my artwork”と、観客側では“the artworks”と使い分けされていて、制作と鑑賞の〈複眼〉の視点がからみあっているのがわかる。

ただ、「知識」に関してはアーティストとして制作するための「造形知識」にかたより、観客としての視点の一つしかなく、「感性的知識」とのバランスを欠いている。用語解説⁸では「感性的」は「作品に対する知的、情緒的、感覚的な反応を通して芸術体験の意味に関する特殊な芸術的な自覚 (awareness)、または深く吟味すること」とされる。情緒的、感覚的な反応を通しての芸術的な自覚としての「感性的知識」が観客としての問いになるなら、たとえば、色に対する好き嫌いを問うことで感覚の多様性を知ることによって他者理解につながることもできよう。

また、表2の「問い」の形は、米国の「コア芸術スタンダード」での「本質的な問い」⁹とも重なる。両者ともに、「21世紀型スキル」を標榜しているの、同じ発想になったと推測される。両者の比較検討も必要ではあるが、ここでは指摘にとどめたい。

3) 芸術科と汎用的能力

ACARAでは、「7つの汎用的能力」を設定していることは既に述べたが、表3では、特に、美術での汎用的能力の事例を紹介する。

読解力では「視覚言語」など各芸術ジャンルの専門用語の獲得について、計算・数学に関しては作品の展示スペースのデザインなどが、ICTではメディア・アートでマンガやコマ撮りアニメの作成などが挙げられ、美術ではネット上での展示が例示される。個人的・社会的能力では、美術を通した自他の関係の理解、情動の抑制と他者への共感、協働でのコミュニケーション能力などが例示される。国際理解では、自分とは異なる文化への知的な理解と共感が世界の多様性に気づかせること、倫理の理解では、そうした多様性を受容し、オーストラリア先住民の文化に対する礼儀作法 (protocols) を学ぶことなどが示される。

この「7つの汎用的能力」を「P21」¹⁰が公表した「21世紀型スキルマップ」の13項目では、リテラシーが3項目 (情報、メディア、ICT) に、スキルが4項目 (イニシアティブ、社会文化横断的、生産性・アカウントビリティ、リーダーシップ) に分けられ、さらに批判的思考とは別に創造性の項目が立てられている。それ

表3 美術活動で発揮される「汎用的能力」の例

1. 読解力 (リテラシー: Lit)
言葉やイメージを刺激として用いる。
美術作品について質問し調査する。
2. 計算・数学の能力 (NUM = Numeracy)
空間、比例、繰り返しなどの概念を追求する。
3. ICT (Internet Communication Technology) 能力
学級のプロダクトとか仮想のギャラリーに共同制作のためのイメージやアイデアをアップロードする。
4. 批判的・創造的思考力 (CCT)
イメージや物体の意味を分析し、観客としての集団の反応について意見を出し合う。
5. 個人的・社会的な能力 (PSC)
美術作品に対する自分の即時の反応を説明し、その作品に関する他者の意見に共感する。
6. 国際理解 (ICU)
さまざまな文化圏の視覚的なシンボルの意味を追求する。
7. 倫理的理解 (EU)
持続可能な実践をして、リサイクル材料を使い環境を大切に

に比較すると、ACARAでは、より包括的で大まかに分類されていることがわかる。

芸術科と親和性のある「批判的・創造的思考力」の説明では、次の4項目が示される。

1. 探求—情報やアイデアを確認し追求し整理すること。
2. アイデア、可能性、行動を押し進めること。
3. 思考と手順について振り返ること。
4. 推論と手続きを分析し総合し評価すること。

具体的には、制作と鑑賞とを統合すること、作品を分析してその意味を確認すること、自分と地域との結びつきの可能性を確認することなどが含まれる。

IV 美術科の内容

これまでは芸術科全体と関連づけて検討して来たが、ここからは美術科 (美術、工芸、デザインを含む) に焦点化していきたい。

1) 美術科の根拠と目標

ACARAでは、美術が教育に貢献できる根拠 (the rationale) として以下のことが示される。

- アイデアを表現し鑑賞することで人と交流できること
- 批判的・創造的・革新的な思考力や視覚言語を使った問題解決能力を育てること
- 美術を通して世界の多様性を理解させ国際市民としての責任感を高めること

そして、美術科の目的 (aims) は、美術の知識、理解、スキルが、個人や集団としての生徒に、以下のような事項や能力を発展・発達させることとされる。

• 概念的、知覚的なアイデアと、デザインや探求の過程を通しての表現

- 美術の技法、材料、手順、テクノロジー
- 批判的かつ創造的思考、視覚言語を使うこと、感性的(=美的)判断に適用する理論と実践
- アーティスト、職人、デザイナーの多様な役割や、革新、伝統、歴史、文化に対する尊重と感謝;社会的、文化的な実践としての美術;アーティストや観客としての産業(industry as artists and audiences)
- 自信、好奇心、想像力、享受と美術の制作に携わることでの個人的な感性(aesthetic)、表現やコミュニケーションの仕方

ここでの目的の示し方は事項羅列的で、学習内容や知識、能力、態度などが混在していて未整理な印象を受ける。「アーティストや観客としての産業」も、工業製品に対しても生産者と消費者としての〈複眼〉の視点をもつことと推測されるが言い方が簡潔すぎてわかりにくい。

ただ、美術科の学年別カリキュラムでの学年別到達目標(Achievement Standards)の説明では、表4で確認できるように、目標=評価の観点、制作と鑑賞とを同時に踏まえた具体的な行動として示され、5段階の系統性にも配慮されている。学年ごとに項目は2つあるが、1つは自他の作品のコンテクストについて話し合ったり分析したりする活動、もう1つは、制作のための技法やアイデアの表現方法などのスキルの展開に関わる活動が示されている。

ここで、この表4や他の説明でも繰り返し使用されている、ACARAの美術科カリキュラムに固有な用語について確認しておきたい。

- 視点(viewpoint)
既に確認したように、制作と鑑賞の両方をにらんだ複眼的な視点で、ときには“perspective”とも言われる。
- 視覚的な型(visual convention)
この語はACARAの用語解説では「造形要素、造形原理、構成、様式の結合のように、構成要素やアプローチとも結合したもの」とされ、単に伝統的なものだけでなく、現在の、そして進化しつつあるコンベンション(しきたり)も生徒は学ぶとされている。パターン化された要素の組合せという意味で、ここでは「型」とした。
- 視覚的な手立て(visual devices)
用語解説によれば、「構成や表現における手順(プロセス)や技法の関連づけ」とされ、表現したいアイデアに合わせて視覚的な効果をあげるための工夫ということで「手立て」としたが「仕掛け」でもいいかと思う。意図に応じて「視覚的な型」を効果的に使う工夫といえる。
- 実践(practice)
用語解説では、名詞(practice)と動詞(practise)

とに分けて説明されている。名詞では「芸術のスキルや知識を、創造し表現し伝えるために、そして、ある特定の美術において反応するために応用すること」、動詞では「クラスや個人として、スキル、技法、レポートリーを定期的に見なおし、開発し、定着させる」とされる。動詞形はあまり使われてはいないが、名詞は「芸術実践(arts practices)」などの形で使われる。視覚的な型、視覚的な手立て、視点を駆使して、批判的に思考し制作し鑑賞する芸術活動全般を実際に行う意味で、「アートすること(美術すること)」と意識もできるが、ここでは「実践」とした。¹¹

- 表現(representation)
生徒はテーマに関する自分のアイデアや意図した意味を“represent”するという使われ方が多いが、他方では“to represent and express”という表記もあり、再現と表出とを区別しているようにも思えるが、表4の「F-2」では、「自分のアイデア、見たこと、想像したことを“express”する」という言い方もあり、表出と再現とが峻別されているわけでもないようなので、「表出+再現」の意味で「表現」とした。

2) 美術科で何を学ぶか

芸術科では、そのストランドが、制作と鑑賞(making and responding)に分かれているが、生徒に、アーティストと同時に観客として両者をつなぐ〈複眼〉の視点をもたせることが目標の1つとなっていることは既に確認した。

生徒は、制作では、自分のアイデアや意図した意味を表現し、問題解決や決断によって創出したい効果を選択し、材料を使って技法や手順を学び応用することで知識、理解、スキルを高める。鑑賞では、自他の作品を観客として見て、操作して、振り返って、分析して、楽しんで、味わって、評価することに専念する。そして、制作と鑑賞とで共に、アーティストが観客を引きつけ意味を伝えるために、どのように作品を用いるかの実践的、批判的な理解を高めるとされ、あらためて、制作と鑑賞とで、知識、理解、スキルはリンクされ相互に作用し合っていることが強調される。

次に学年別(Foundation-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10学年の5段階)に示された具体的な内容ベースのカリキュラムの事例を検討したい。

V 美術の学年別カリキュラムの事例(3-4学年)

全学年分をカバーする紙幅はないので「3-4」学年を事例としてとりあげる。科目別・学年別カリキュラムの説明では、まず「紐帯説明」が示され、次に「活動内容の概要」と「活動の詳細」、そして、その学年に適した知識とスキルの具体例が続き、最後に学年別の到達目標(表4参照)が示される。

1) 「紐帯の説明 Band Description」

「紐帯 band」は、その学年全体を束ねる概要の説明で、制作と鑑賞との関連や実践で適用されるコンテキストの情報などが示される。「紐帯」での「F-2」から「9-10」へといたる学年の系統性は、美術実践に関わる対象や地域の広がり、それらの対象認識の深まりという展開になっている。たとえば、「F-2」に比べて「3-4」では、知覚スキルで、より細部を観察しそれを制作に応用すること、コンテキストではオーストラリアだけではなくアジア全体を含み、その行事や象徴の意味を理解し応用することなどへと広がり深まりが見られる。

2) 内容の説明

表1で既に内容の枠組みについてみたが、ここでは「3-4」学年を中心として美術科の詳細を検討する。

「3-4」では、表1のように内容分野は4つに分かれる。表5は、その4つの分野の内容の概要とそれぞれの分野の詳細な項目説明を一覧にしたものである。必要に応じて特定の項目について、「問い」形式の「留意すべき視点 (Considering Viewpoint)」が注記される。それらの「視点」は、「3-4」では、意味と解釈、社会と文化、材料と技法、社会・文化・歴史、評価の項目で示されているが、「F-2」では、形式と要素、意味と解釈、社会と文化で、「5-6」では、材料とテクノロジー、歴史、社会と文化、スキル・技法・手順、批判的理論、意味と解釈、心理学での項目が示されている。表2で示された一般的な「視点」も多様な広がりがあることがわかる。

この学習内容の枠内に、その内容と関連する「汎用的能力」と「優先事項」がアルファベットの略号で示される。略号の意味は「汎用的能力」については表3を、「優先事項」については本論のⅡを参照。

3) 知識とスキル

表6のように、学年別に「適切な知識とスキルのいくつかのサンプル」が、「表現 (representation)」、「実践」、「視点」の3領域に分けて示される。表6では、系統性を見るために「3-4」だけでなく「9-10」の事例もあげてみた。

「表現」の構成要素は全学年同じである。「実践」では、「調査的」は「F-2」には無く「3-4」にはあるが、「5-6」以上では、「調査的」の項目が「表出的」になって、「9-10」ではさらに、「批判的」が加わり5項目になる。また、「表現」では、学年があがるにつれて現代アートやデジタルメディアの扱いが増え、協働 (コラボレーション) が推奨されていることがわかる。

「実践」の「5-6」以上では、「表出的」があげられているが、「再現的」という項目はないので、表出と再現が対照されているわけではないが、通常、幼児・小学

校低学年で重視される“表出的”が、「個人的な反応の理解」につながるとして、「9-10」という中学・高校段で扱われている点に注目したい。

また、その「実践」に含まれる「スキル」には、表7のように4つに分類され、適用される学年も異なる。「多元モード」は、2つ以上の感覚モードを結合するとされるが、聴覚と視覚を結合する例などは述べられていない。アーティストと観客の感覚モードの結合なら、あえてここに出す必要はないが、現実的と仮想的 (physical/virtual) な感覚の結合かもしれない。

さらに表6にみるように、「知識とスキルの事例」全体として「表現」、「実践」、「視点」の3領域を14項目に分けているが、どの項目が「知識」か「スキル」かが曖昧である。「実践」の中に「スキル」という項目もあるのでそれ以外は「知識」と考えることもできる。ただ、「知識」については「感性的知識」と「芸術知識」との分け方については触れられていない。推測すれば、「スキル」で「材料や用具を使うこと」も、「運動感性的 (kinaesthetic)」と考えれば、「表現」項目に関わる項目が「芸術知識」で、「実践」項目に関わるのが「感性的知識」と言えなくもない。しかし、「運動感性的」は、この報告書では「ダンス」に関して頻繁に使われているが、「美術」には使われていない。

Ⅵ ACARAの芸術カリキュラムから学ぶこと

オーストラリアで、この芸術カリキュラムが実際に各州レベルでどのように運用されているかは実際に現地調査をしないとわからないが、「リテラシー」や「計算・数学 (ニューメラシー)」に関してはアセスメントの枠組みも公表されているのでいくつかは実施されているようだ。¹²

ここでは、カリキュラム文書の内容から判断できる限りで、芸術教育、とくに美術教育の課題について、日本での現状と照応させながら考えてみたい。

1) 表現と鑑賞との一体化

図工・美術科の学習指導要領で「表現と鑑賞の一体化」が言われて久しい。オーストラリアでは、“Making and Responding”で、厳密には「表現と鑑賞」とは異なるが、生徒自身が両者をつなぐ〈複眼〉の視点をもつ必要性は日本でも同じである。特にオーストラリアでの社会的・歴史的な「コンテキスト」と関連づけて「表現と鑑賞」を一体化する提案に学びたい。

「視点」では、ビッグ・アイデアを理解するための「本質的な問い」にならって「問い」形式にしている点も注目したい。美術の「実践」でも、作る側と見る側をいったり来たりしていることを意識的にメタ認知させるといふ効果があると思う。

2) 汎用的能力

平成29年3月に告示された学習指導要領では、生きて働く「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「学びに向かう力・人間性等」の、教育課程全体で育成を目指す“汎用的な”資質・能力の育成が、あらためて強調されている。ACARAでは、個別の教科内容を越えた資質・能力として、7つの「汎用的能力」が提案されている。「汎用的能力」を図工・美術科の教科目標に、どのように落とし込んでいくかが課題になっている今、その解決に向けての事例と方向性を考える参考にしたい。とくに、「批判的・創造的思考力」は、「批判」が欠点をあげつらうことではなく、冷静に対象を分析しその特質を見極めることで、その対象のあらたな可能性を引き出していくことであり、「批判的=創造的」という発想が「思考・判断・表現」の過程を促進し豊かにすることに注目したい。

3) 「芸術知識」と「感性的知識」

美術における「知識」とは何かについて、図画工作科の学習指導要領（平成29年3月告示）解説では、以下のように説明される。

「知識」とは、形や色などの名前を覚えるような知識のみを示すのではない。児童一人一人が、自分の感覚や行為を通して理解したものであり、造形的な視点である「形や色など」、「形や色などの感じ」、「形や色などの造形的な特徴」などが、活用できる「知識」として習得されたり、新たな学習の過程を経験することで更新されたりしていくものである。

「芸術知識」と「感性的知識」を、「形や色の組合せの方法」と「個々の形や色に対するその人の感じ方」に対応させると上記の知識観が整理できるかもしれない。ただ、ACARAのカリキュラムでも、この両方の知識の事例は具体的に説明されていない。

ドイツの芸術教授学では、個々の色や形に対するその人の主観的な感情や思いを教えることはできないが、その思いを伝えるためには、どのように色や形を使えばよいのかという法則は教えることができるとされる。¹³「感性的知識」は、自身で感性的・実感的に獲得されたその人に固有の思いや意味づけを伴う知識で「芸術知識」はその思いや意味を伝えるための手立てや法則と解釈できる。「私は感動を伝える法則を愛し、そして、法則を伝える感動を愛す」と言ったのはジョルジュ・ブラックであった。芸術では、それらの両側面は表裏一体となっている。

ACARAのカリキュラムで、芸術をめぐる文化的、歴史的な「コンテキスト」の顕著な重視も、「社会に開かれた教育課程」での美術教育には示唆となるが、その検討は次の機会にしたい。

注

- ¹ ふじえ みつる『「コア芸術スタンダード」と美術教育』愛知教育大学研究報告（教育科学編）、第65輯、2016年3月
- ² 文部科学省国立教育政策研究所・JICA地球ひろば共同プロジェクト『グローバル化時代の国際教育のあり方・国際比較調査 最終報告書（第1分冊）』、2014年3月
- ³ ACARA（Australian Curriculum Assessment and Reporting Authority）のサイトの資料。“Australian Curriculum: The Arts Foundation to Year 10”（2013年7月2日）という題名で、ここでのACARAの引用はすべてこの資料に依る。
<https://www.acara.edu.au/>（2017年9月現在）
- ⁴ 注2の国研報告書、7章のp.6を参照。
- ⁵ Aestheticの訳語はかつての「美学的」、「美的」から最近では「感性的」と訳されることが多い。ただ、ACARAの本文解説では、「作品に対する知的、情緒的、感性的な反応を通して芸術体験の意味に関する特殊な芸術的な自覚、または深く吟味すること」（=感性的）と「哲学上の理論、または、ある時代や場所で美の理念を支配する原理」（=美学的）との2つの意味をもつと説明されているが、巻末の用語解説では「美学的」な意味のほうは省略されている。
- ⁶ 「表出と再現」については後で本文中で検討。
- ⁷ 山口周『世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか?』光文社（新書）、2017。「デザイン思考はもっと動的であり、最初から解を捉え」にいき「直覚的に把握される『解』を試してみ、試行錯誤を繰り返しながら、最善の解答にいたろうとする」ことで従来のビジネス手法を凌駕するとされる（p.110）。
- ⁸ 注2の資料の巻末にある用語解説のこと。
- ⁹ この「本質的な問い」については、J. McTighe等の『理解をもたらすカリキュラム設計』（西岡加名恵訳）、日本標準、2012年を参照。また、注1の拙論の「表4」を参照。たとえば、メディア・アートでは、「メディア・アーティストは、制作を通して創造的に問題解決をするスキルと能力の幅を広げる」ということを理解するための「問い」として、「効果的なメディア・アート作品を創作するためには、どんなスキルが必要か?そして、そのスキルはどのように高められるか?」が問われる。
- ¹⁰ 「P21」は、2002年に設立された“The Partnership for 21st Century Skills”という組織の略称。21世紀型スキルと芸術活動とが重なる部分を図示した“21st Skills Map for the Arts”を芸術教育関係者と協力して作成した。
<http://nationalartsstandards.org/pdf>からもアクセス可。
- ¹¹ 『教育美術』（教育美術振興会）、2017年3月号、特集「アートすること」を参照。表現も鑑賞も含めたアート活動全体をさす語句の例。
- ¹² オーストラリアのNAP（National Assessment Program）からは、「リテラシー」や「計算・数学（ニューメラシー）」などの評価フレームワークが報告されているが、芸術科については言及されていない。
<https://www.education.gov.au/national-assessment-program>（2017年9月）
- ¹³ Gunter Otto; *Kunstpädagogik und Kybernetik*. Dumont, 1968, s.36, s.78

（2017年9月22日受理）

表2 制作と鑑賞のための視点 (Viewpoint) と「問い」の例

視座の例	アーティストとしての問い	観客としての問い
コンテキスト ・社会的 ・文化的 ・歴史的	<ul style="list-style-type: none"> どんなことを、それが作られた文化的な状況についてこの作品は語っているか？ どのように、この作品は自分の文化と関連しているか？ どのような社会的、歴史的な力と影響が自分の作品に作用しているか？ どんなアイデアを自分は表現しているのか、未来について？ 	<ul style="list-style-type: none"> どのように、その作品は社会的な状況に関連しているか？ どのように、それぞれ異なる観客がこの作品に反応するか？ どんな文化的な状況において作品が制作され見られていたのか、そして、この状況が意味するものは何か？ どんな歴史的な支配力と影響力が、その作品において明らかであるか？ 何を、この作品が未来の作品にとって意味しているか？
知識 ・造形要素 ・材料 ・スキル、技法、手順 ・形式と様式 ・内容	<ul style="list-style-type: none"> どのように、その作品は、構成され/整理され/調整されているか？ どのように、材料は作品をつくるために使われてきたか？ どのように、スキルや手順は選択され用いられてきたのか？ どんな形や様式が用いられているか、それはなぜか？ 	<ul style="list-style-type: none"> なぜ、アーティストは、その内容を特に選んだのか？
評価 (判断)	<ul style="list-style-type: none"> どのように、その作品はアーティストの意図を効果的に表しているか？ どのように、概念や状況がアーティストによって解釈されているか？ 	<ul style="list-style-type: none"> どのように、その作品は観客に意味を伝えるか？ どんな解釈を観客はしようとするか？
評価 ・哲学的とイデオロギー的 ・理論的 ・指導的 ・心理学的 ・科学的	<ul style="list-style-type: none"> どんな哲学的、イデオロギー的、政治的な見方をその作品は表しているか？ どのように、哲学、イデオロギー、科学的知識が、作品にインパクトを与えているか？ どんな重要な理論をこの作品は追求しているのか？ どのように、既成の行動習性や型が、その創作に影響しているか？ 	<ul style="list-style-type: none"> どんな哲学的、イデオロギー的、政治的な見方が、その作品において、観客の解釈に影響を与えるか？ どのように、哲学、イデオロギー、科学的知識が、作品にインパクトを与えているか？ どんな重要な理論をこの作品は追求しているのか？ どのように、既成の行動習性や型が、その創作に影響しているか？ どんな心や情緒の流れが、その作品の解釈には含まれるか？

表4 「美術」学年別到達目標 (当該学年の終了までに到達)

学年	最終学年終了時の到達目標スタンダード
F-2	<ul style="list-style-type: none"> 生徒は、自分が作ったり見たりした作品について話ができ、どのようにして、なぜ、作品が作られ展示されるかを話す。 生徒は、自分のアイデアや見たこと、想像したことを表現 (express) するために、さまざまな技法やプロセスを使って、いろいろな形で作品を作る。
3-4	<ul style="list-style-type: none"> 生徒は、自分が作ったり展示したり見たりした作品について、どこが同じで、どこが違うかを説明したり話し合ったりする。 生徒は、伝統や自分が作品を作った経験を反映した作品を協働で計画し制作する。
5-6	<ul style="list-style-type: none"> 生徒は、自分が制作したり見たりした作品に、どのようにアイデアが再現されているかを説明する。生徒は、制作にあたって、さまざまな文化、時代、場所の作品や慣例の影響について説明する。 生徒は、自分の作品で個人的な視点を表現するために表現の要素と美術の実践 (practices) を操作する。生徒は、作品のデザイン、構成、展示において、いろいろな知覚や実践のスキルを実証し記録する。
7-8	<ul style="list-style-type: none"> 生徒は、他のアーティストがアイデアを伝えるために美術の実践、視覚的な型 (visual conventions)、視点 (viewpoint) をどのように用いているかを確認し分析し、その知識を自分の制作に応用する。生徒は、さまざまな文化、時代、場所の作品や実践によって、どのように自分や他の人が衝撃をうけ影響されたかを評価する。 生徒は、多様で広範囲な表現の要素や視覚的な手立て (visual devices)、技法、手順を自分の作品で意味を伝えるために用いる。生徒は、自分の作品と他の人の作品との関連性について確認する。
9-10	<ul style="list-style-type: none"> 生徒は、自分が制作したり見たりした作品を評価し、美術制作の視点と実践を分析し、さまざまな文化、時代、場所の作品を展示する。生徒は、自分自身のアイデアや他の人のアイデアを表現する視覚的な型や実践、視点との間のつながりを分析する。 生徒は、作品を制作し展示しながら、個人的な様式を実現するための表現のアイデアを概念化する。生徒は、自分の作品の意味を豊かにするため、多様な表現の要素を操作し応用する。

表5 「美術」(第3～4学年)の学習内容の構成

概要	内容の詳細
<p>4.1 アボリジニやトレス海峡の島民のアーティストを含むさまざまな文化や時代の美術作品とアイデアを、自分の表現のためのインスピレーションとして用いるために調査研究する。</p> <p>汎用的能力：Lit, Num, CCT, ICU 優先事項：ATSIHC, AAEEA, SUST</p>	<p>4.1.1 さまざまな時代や文化の様式や美術作家の作品を調査し、表現のインスピレーションを得て、版画やスケッチ、写実的または表現主義的な様式で表現する。 【視点】 意味と解釈の例：何をこの絵は過去について語っているか？どのように、その作品は意味を伝えるために視覚的な手立て（visual devices）を使っているか？どのように、アーティストは一つの空間で仕事をしたか、現在はどのようにしているか？どのように、そして、なぜ、アーティストは、自分の実践を変革していくのか？</p> <p>4.1.2 さまざまな歴史、社会、文化的な文脈（コンテキスト）から視覚的な型（visual conventions）を用いて自分のアイデアを表現する方法を追求する。</p> <p>4.1.3 表現において特殊な視覚的効果を創るために視覚的な手立てで実験をする</p> <p>4.1.4 自分の作品を制作するなかで、形式、様式、視覚的な約束事などの選択肢を確認しそれを増やし、自分の作品に影響を与えた他の美術作家についても確認する。</p>
<p>4.2 作品制作において、視覚的な型を試すために、材料、技法、そして手順（プロセス）を使ってみる。</p> <p>汎用的能力：Lit, ICT, CCT, PSC, ICU 優先事項：SUST</p>	<p>4.2.1 さまざまな文化や時代で使われた視覚的な手立ての象徴的な使い方を探求するために、形式、様式、技法、材料を選び試してみる。 【視点】 社会や文化の例：何が、その作品の中で、どこで、誰によって、なぜ、それがつくられたかを語っている手がかりか？どれに、あなたが親しみを感じるか？どんなスタイルの作品が、あなたの住んでいる地域を代表するのか？</p> <p>4.2.2 相異なる文化や時代からのさまざまな表現様式、たとえば、写実的、象徴的、説明的、抽象的ななどの様式をどれかを選んで実験してみる。 【視点】 材料と技法の例：何で、その作品はできているか？どのように、その材料の選択が、アーティストの意図を観客が理解するのに役立っているか？あなたはいろいろな材料を使って自分のアイデアを展開することができるか？</p> <p>4.2.3 簡単なアニメーションや絵本の制作など、一つのテーマや主題を解釈するさまざまなやり方を発見するために、さまざまな技法を練習し多様なテクノロジーを活用する。</p> <p>4.2.4 たとえば、構図に注目させるために造形要素を用いたり、陰影をつけるために線を重ねたりするなどの効果が、前もって言った通りに創り出せるように、多様な材料やテクノロジーを結合させて操作したり試したりする。 【視点】 4.2.2と同じ。</p> <p>4.2.5 粘土のモデリングや紙へのマーブリング、パターンデザインや版画などへ、造形技法を効果的かつ安全に適用する。</p>
<p>4.3 美術の用語を使ってアイデアを表現している作品を展示説明する。</p> <p>汎用的能力：Lit, ICT, CCT, PSC, EU 優先事項：SUST</p>	<p>4.3.1 自分たちの作品をどのように展示するか、たとえば額装するか、公共の場所とかインターネット、メディアに置くか。について決定する。 【視点】 4.2.2と同じ。</p> <p>4.3.2 自分たちの作品に視覚的な手立てがどう用いられるかについて説明し話し合える。</p> <p>4.3.3 さまざまな場所、たとえば、ポートフォリオ、デジタルデータ、学校の公共スペースに作品を展示するいろいろな方法を探求する。</p> <p>4.3.4 特殊な目的のために作られた作品、たとえば、アーティストがある特定の視点を観客に見せようと考えて表現する場合、それらの作品における視覚的な約束事と比較する。</p>
<p>4.4 アボリジニやトレス諸島の人たちの作品を含む作品から始めて、諸作品を比較するために、美術用語を使って作品の意図された目的や意味について観察し確認する。</p> <p>汎用的能力：Lit, CCT, PSC, EU, ICU 優先事項：ATSIHC, AAEEA, SUST</p>	<p>4.4.1 社会的、文化的、歴史的に異なるコンテキストから作品における意味や主題、形式について確認する。 【視点】 社会、文化、歴史の例：どんな手がかりが作品において、どこで、誰が、何のためにその作品をつくったかを語っているのか？どんな作品に親しんできたか？どのようなスタイルの作品があなたの地域を代表するのか？絵の中の人たちは何をしているのか？オーストラリアの日に自分がしたことを絵に描くことができるか？</p> <p>4.4.2 適切な美術の型を用いて異なる理由でつくられた作品を比較する。そして、解釈においてどのような違いが出てきそうか確認する。たとえば、アボリジニやトレス海峡の島民のアーティストによる表現と自分のいる地域の風景の今の表現と比較することなど。</p> <p>4.4.3 住んでいる地域にあるパブリックアート調べて、さまざまな人、文化、時代を記念する他の作品と比較する。</p> <p>4.4.4 自分自身の作品について文章を書いたり、他の人と議論したりする。 【視点】 評価の例：作品を見ることを楽しめたか？楽しめた理由は？どれが、もっとも好きな作品か？なぜそれが好きか理由を説明せよ。建物環境との関係について、たとえば、ウルルカタ・ジュタ文化センターと京都の金閣寺などを比較せよ。</p>

表6 知識とスキルの事例（「3-4学年」と「9-10学年」）

		3-4	9-10
表 現	主題 Subject matter	歴史、遺産、イベントや地域の公式行事。	コンセプチュアル・アート、新鮮なテクノロジーを使ったパフォーマンス。
	形式 Forms	ドローイング、ペインティング、デザイン、彫刻、版画、写真と映画（film）。	絵画、版画、パフォーマンス、インスタレーションを含む美術、工芸、デザイン。
	様式 Styles	具象的、写實的、表出的、印象派的など。	現代のトランス・メディア、美術としての映画、仮想的な協働芸術、アニメ、インタラクティブ・アート。
	技法 Techniques	フォトモンタージュ、織物、スタンピング、デジタル画像、ラッピング、陶器など。	インスタレーション、デジタル・マッピング、環境彫刻、パフォーマンス、仮想インタラクティブゲーム。
	手立て Visual Devices	造形要素と造形原理の選択の確認、使用、解釈。	造形要素と造形原理の選択の選定、応用、評価。
	材料	いくつかの材料の質と特性を理解すること。	いくつかの物質的、デジタル的、仮想的な結合と加工。
	テクノロジー	伝統的、デジタル的。	伝統的、デジタル的、仮想的。
実 践	空間 Spaces	スタジオ（工房）の意義を知って、その特別な空間で、清潔を保ち、材料を整理し、作品に名前を付けて展示するなどの、適切な行動をすること。	<ul style="list-style-type: none"> アーティストにとってのスタジオ（工房）の役割の理解、作品の準備、清掃、保管に対する責任を共有すること。 展示（作品の意味を高めるために、それを公式・非公式の場で提示する）；作品に対する視点や観客の影響を配慮すること；1人で、または、協働で働くアーティストとデザイナー。
	* 調査的 Investigative	アーティストと観客のさまざまな視点から作品をリサーチし発見し再解釈すること。	
	* 表出的 Expressive		刺激に対する個人的な反応をより豊かに理解するための主題や視点による主題を解釈すること。
	* 批判的 Critical		ある作品のメッセージや意味を一度壊して解釈し、さまざまな状況や視点からそれに反応すること。
	スキル	<ul style="list-style-type: none"> 観察的—一見すること、気づくこと、批判的に視ること。 実践的—美術の材料、設備、用具を使うこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 概念的（コンセプチュアル）— 思考やアイデアを視覚的な表現へと展開すること。 実践的—美術の材料、設備、用具を使うこと。 多元モード—2つ、またはそれ以上の感覚モードを結合して使うこと。
プロセス	調査、決定、着想、実験、質問、予言、試行、評価、比較、分析、観察、確認、結合すること。	概念化、挑戦、研究、探求、操作、適応、記録、評価、解釈、破壊、比較、分析、計画、判断、展示すること。	
視 点	視点 Viewpoints	コンテキスト—過去や異なった文化から、特にアボリジニとトレス海峡諸島の人々、そしてアジアからのアーティストの作品に気づくこと。	確信—確信できる視点からコンセプチュアルに理解することを促すアーティスト、作品、観客を認定すること。特にアボリジニとトレス海峡諸島の人々、そしてアジアの異なる文化からのアーティスト、作品、観客を参照。

表7 全学年を通した「スキル」の分類と適用学年

スキルの分類	概要	F-2	3-4	5-6	7-8	9-10
観察的 Observational	見ること、気づくこと、批判的に視ること	○	○	—	—	—
実践的 Practical	美術の材料、設備、用具を使うこと	—	○	○	○	○
概念的 Conceptual	思考やアイデアを視覚的な表現へと展開すること	—	—	○	○	○
多元モード的 Multi-modal	2つ、またはそれ以上の感覚モードを結合して使うこと	—	—	—	○	○