

# シンガポールの新しい教育課程と中等美術教育の方向

福田 隆真

On the Orientation of Secondary School Art Education Based  
on the New Curriculum in Singapore

FUKUDA Takamasa  
(Received December 17, 2003)

キーワード：シンガポール、中等教育、教育課程、美術教育、教科書、教材

## 1 中等教育前期における美術教育

2001年に改訂された中等教育前期の美術教育は以下のような内容である。教科名は「視覚美術」(Visual Arts)である。「視覚美術」は必修教科であり、中等教育後期の「美術とデザイン」(Art & Design)は選択教科である。ここでは必修教科のシラバスを基に美術教育の内容を、教科の目的と概略、学習成果、内容、指導法、評定について述べる<sup>(注1)</sup>。

### (1) 教科の目的と概略

中等教育前期において、視覚美術の教科の目的は、楽しくて幅広いカリキュラムを通して生徒の視覚リテラシーと視覚美術への愛着心を発達させることにある。このことは初等教育での習得内容を基礎としている。美術の制作と研究の過程における発見を通して、生徒は視覚リテラシーを発達させる。生徒の思考や感情を理解し、身の回りの世界の意味を学ぶように、以下のことを発達させることを目的としている。

- ・ 感覚的知覚とイメージ
- ・ 美術作品についての考え、計画、創作によるコミュニケーション
- ・ 多様な文化がもたらすイメージや対象を鑑賞し理解すること

こうした目的のために教科の概略は、「知覚」「伝達」「鑑賞」によって成り立っている。

「知覚を通して」、生徒は知識と技能の関連性を学ぶ。これらは美術制作の様々な方法と技術を理解すること、視覚的要素と原理、そして認知と問題解決能力の関連を含んでいる。生徒はまた美術作品の観察を理解の基本的な方法として習得する。

「伝達を通して」、生徒は個人のアイデア、感情や作品の展望を視覚的言語的な形式で表現することを学ぶ。生徒はアイデアや可能性を創出し、知識や認知技術と技能を統合する。

「鑑賞を通して」、生徒は美術の価値を表現の強力な手段として学習する。生徒は、社会、歴史、文化の幅広い流れと生徒が生きていることとの関連を視覚美術の重要性を通して学ぶ。こうして生徒は文化的認識を発達させる。このことを通して生徒は学校を卒業しても視覚美術に興味をもち、美術に参加することを続けることができる。

## (2) 学習成果

学習は3つの領域を通して相互に関連しながらダイナミックに扱われて習得される。

### ①知覚を通して：

- ・問題を明らかにする。
- ・美術に適した新しいまたは伝統的な技術を多様に経験する。
- ・美術の流れの中で様々な技能を習得する。
- ・形式、主題、メディアと技術を選択する。
- ・既習の知識と後の経験を連結する。
- ・視覚表現での問題と主題を認識する。
- ・視覚表現と他の教科との関連を明らかにする。

### ②伝達を通して：

- ・図像、文書、適切な言葉でアイデアを伝える。
- ・自分が生きている世界を知り、伝達、表現する。
- ・身近な問題を解決するために調査、企画する。
- ・アイデアを創出、伝達し、作品を作るために素材、技術、科学技術を選択し適用する。
- ・作品の制作過程と完成作品を評価する。
- ・語彙と器用さを発展させる。
- ・共同作業をし、お互いの貢献を評価する。

### ③鑑賞を通して：

- ・見ること作ることを楽しむ。
- ・達成感と自尊心を引き出し、自己の能力を信じる。
- ・道徳的な高潔さを身につける。
- ・感覚的刺激に意義のある反応をする。
- ・探求的態度と好奇心を発達させる。
- ・シンガポールの美術の貢献を評価する。
- ・視覚表現が全ての文化にける目的、機能を有していることを評価する。
- ・世界について学び、幅広い文脈のための美術の意義を拡大する。

## (3) 内容

中等教育前期2年間において、生徒は、平面、立体、電子メディアの美術作品を統合されたプロセスを通して経験する。教育プログラムの計画は生徒を美術活動に楽しく参加させ、感覚を資することを目的としている。2年間のプログラムでは以下の美術形式を含んでいる。

平面・・・描画、絵画、グラフィックデザイン

立体・・・彫刻

電子メディア・・・コンピューターグラフィクス

プログラムの要素としては「テーマ」と「メディア」がある。

### ①テーマ

テーマはアイデアや感情を探求、表現、評価するために関連性と目的を提供する。一連の作品はテーマから発展し、関連した活動に結び付けられる。テーマは生徒に興味のあるものでなければならないし、社会にでる訓練をしている生徒の発達に即したものでなければ

ばならない。テーマは生徒の独創的な研究や学問の範囲に集中し、限定できるように、幅広く十分に開かれたものでなければならない。

国家の教育は生徒にシンガポールが直面している状況やそれを知る機会を提供している。国家の教育の展望の鍵となる議論を強調する適切なテーマに仕上げられるべきである。

以下には大まかなテーマをあげるが、テーマは唯一のものではなく、多くの人が探求できるものであり、探求されるものである。

- ・対象物 (オブジェ)
- ・人々
- ・伝統
- ・環境
- ・経験

## ②メディア

メディア教育は、材料、方法、技術そしてそれぞれの質もしくは結合されたメディアがどのようにして生徒が作った作品を伝達しているかを調査している。それぞれのメディアは適用の際に独自の特徴や質を所有している。生徒は考えを創造的に演出、伝達するために様々なメディアを結合することができる。

## (4) 指導法

テーマの発展やメディアの教育の中で展開される活動は、探求、表現、評価というプロセスのもとで、幅広く分類することができる。このプロセスを通して、生徒は感覚的な刺激や情報を受け取り、様々な形で理解したことを伝達し、自分自身の作品や他人の作品を鑑賞して意味を見つける。

これらのことから、生徒は自分の理解したことや知識や価値観を示すために、視覚的にも言語的にも感性を発達させる。視覚美術の活動は個人の研究や自己評価と同様に、議論や批評会を通して集団における学習を助長し高めることになる。

探求、表現、評価のプロセスは生徒の発達の中で直線的に存在するものではない。生徒はこれらのプロセスを一度に経験することができる。遊びや楽しみという本来の感覚は作品を作る上で欠かせないものである。カリキュラムは生徒が自由に考え、作品を作ることができるように計画されなければならない。そのためには教師は生徒の興味、年齢、能力を考慮しなければならない。

情報技術は教師や生徒がアトリエを超えて、作品を作ったり、発表したり、情報にアクセスしたりすることを可能にする強力な道具である。適切なITの導入は美術の学習の環境を拡大し、豊かにする。

## ①探求のプロセス

探求の段階では、生徒は様々な手段で与えられたテーマやメディアについて疑問を持ったり、考えたりすることに挑戦する。生徒は外的刺激、つまり、感覚的経験、ゲーム、対象物などによって可能性を探求する。探求は印刷や電子的技術への調査でも広げることができる。探求の目的は生徒に可能性を生み出させ、様々なアプローチを試みさせ、考えを広げ、問題を発見し、さまざまな解決策を試みさせることである。

探求の間、生徒は資源を探し、使用し、そして自分達が知っていることと関連付けることを学ぶ。そして、発見を通して新しい知識をまとめる。探求のほかの戦略はブレンス

トーミングや議論や調査といった共同作業である。生徒はお互いに学ぶ時に、伝達能力や交渉力を発達させ、個性の違いや価値を尊重するようになる。

指導法には以下を含む。

- ・様々な情報源、つまり図書館、インタビュー、インターネット、CD-ROMなどから適切な情報を探し出すこと。
- ・共同作業でブレーストーミングをし、情報を集めるのに様々な方法を使用する。
- ・多様な考えや可能性を経験し、探求し、自分が発見したものを他人にも教えること。
- ・様々な技術を実験し、材料の特徴と質を研究し発見したことを他の人に教える。
- ・様々な文書資料を使う。

## ②表現のプロセス

表現のプロセスにおいて、生徒は自分の考えや感情や構想したことを伝えるために、メディアや材料、技術を巧みに扱う。重要な点は意思伝達であり、単なる表現技術ではない。生徒はテーマ、形、材料への多様なアプローチを試みるということを乗り越えて成功する。

指導法には以下を含む。

- ・初歩的な調査の後、概略や意思の提示を明確にデザインすること。
- ・考えを表現するためにメディアやシンボルを利用し、毎回の授業の中でそれらを文章化する。
- ・方向性に焦点をあて、発展させるために、探求の段階でスケッチをしておく。
- ・他人の作品から、文章や視覚的形式、描きとめたアイデア、思いつきを教え合う。
- ・アイデア、色彩、テクスチャー、雰囲気などを使って実験するためのスケッチを作る。
- ・直面する問題の解決を促進するために他人と協力する。
- ・展示会や展覧会のための作品を作る。

## ③評価のプロセス

生徒は学習過程を反映して、スケッチ、短い文章、学習記録などから自分自身の作品、友達の作品、芸術家の作品を評価する。評価は作品制作の全ての段階、つまり探求から発表までにおいてなされるものである。生徒は個人評価をしたり、グループのなかやクラス全体などで友達同士の評価をしたり、教師と評価したりすることができる。生徒が批判的に考えることができるようになるのは評価を通してである。自分の作品を発展させるために過去の経験や知識について熟考することである。生徒は基本的な批判術や語彙を発達させ、知識のある学習者としての判断ができるようになる。

## (5) 評 定

評定の観点は制作が終わったかどうかということよりは、生徒が何を学習したかということである。完成作品は学習の一部に過ぎない。以下には「過程の記録」と「評定基準」を示す。

### ①過程の記録

過程の記録は視覚美術における生徒の評定の主な材料となる。生徒が考え、構想し、メディアを探し、表現したことの過程を説明することが制作記録となる。生徒は制作過程の様々な局面で評定されるのである。過程の記録は教科における発達上の学習や作品の重要さをさらに強化するものである。

過程の記録は以下のことを含む。

- ・描画とスケッチ
- ・記録されたメモ
- ・写真または再生された図像
- ・情報やデータの調査
- ・アイデア
- ・注釈
- ・実験
- ・評価
- ・対象物あるいは発見した材料

こうした過程の記録は教育課程を通して進行し、累積した評価の要素として使うことができる。この収集された内容は教師に生徒の学習活動の広さを示すことになる。

## ② 評定基準

基本的な評定基準は以下の構成要素を含んでいる。

- ・アイデアの探求と創出
- ・研究の範囲
- ・メディアや材料の選択と実験
- ・選択したメディアの理解と管理
- ・アイデアの表現
- ・評価と反省

教師は個々の学習やユニット全体の学習の成果に基づいて評定するために観点を定めることができる。生徒は評定の範囲や基準を理解し、それらについて議論する機会が与えられるべきである。そのことは生徒が自己評価をすることを援助し、自己規定学習や責任を育成することになる。

生徒が美術の活動を楽しんでいるかどうかは、彼らの作品、独創力、展示品、授業への参加度や態度に反映される。

教授と学習の戦略には以下のような内容を含んでいる。

- ・過程の記録における描画と注釈を通じた自己評価
- ・生徒が理解や知識の範囲を確認することができる質問
- ・プレゼンテーション
- ・展示と展覧会

## 2 中等教育前期の教科書と教材

現在シンガポールの中教育前期の美術の教科書は“EYE FOR ART Visual Arts for Secondary One”と“THE CREATIVE EYE Visual Arts for Secondary Two”の2冊が出版されている<sup>(注2)</sup>。これらは新しい教育課程に基づいて編纂されたものであり、従来の教科書とは大きく様変わりをしている。

いずれの教科書も教育課程のテーマに基づいて内容構成がなされている。それらは表現形式によって構成されるのではなく、生徒の興味や関心に基づいて抽出されたテーマ別に構成されているのである。テーマからイメージを膨らませ、研究と作品化を行うのである。以下にそれぞれの教科書の内容を具体的に述べる。

## (1) EYE FOR ART Visual Arts for Secondary One

この教科書の内容は「美術制作」「造形要素とデザインの原理」「美術の形」「人々」「オブジェ」「経験」「伝統」「環境」の8つのテーマからなっている。以下に各テーマの学習目標と内容を記述する。

「美術制作」では美術に取り組むための序章的な内容である。美術を探求したり創造したりすることの心情や方法を具体的な作品を紹介しながら述べている。その中ではプロセスダイアリーとして制作をするためのアイデアを創出させるメモを紹介したり、マインドマッピングとして自分を中心とした生活の中からの発想を促すような方法を紹介したりしている。(図1)

「造形要素とデザインの原理」はいわゆる視覚言語の内容である。デザインという言葉は広義に捉えて、「造形する」というような意味合いである。造形要素として、線、形、形態、ヴァールール(トーン)、色彩、テクスチャー、空間とし、デザインの原理を、バランス、ハーモニー、コントラスト、リズム、ドミナンス、レピティションとして、具体例をあげて解説している。(図2)

「美術の形」では、素描、素描の用具、版画、油彩画、水彩画、アクリル画、水墨画、彫刻の形態、複合素材のコラージュ、コンピューターとデジタルアートの表現分野を紹介している。紹介している作品は基本的にシンガポール及びアジア諸国の作家等の作品である。(図3)

「人々」では、人を表現のモチーフとしたものを取り上げて、美術作品の中での人物の役割を考えたり、芸術家がアイデアや感情を人物を対象にしてどのように表現しているかを考えたりする内容となっている。絵画作品だけではなく、マスク、グラフィックデザインの領域も含めている。

「オブジェ」では、様々なオブジェの性質と目的、美術としてのオブジェとシンボルとしてのオブジェ、平面のオブジェと立体のオブジェ、オブジェと環境、オブジェとデザインについて学習するようにしている。オブジェはいわゆる「モノ」として捉え、そこに意味や造形的価値を見出したり創造したりするものである。このテーマを設定することにより、身の回りのモノと人間との関わりを考える契機となり創造活動を促すことにつながると考えられる。シュールレアリズムの作品を取り上げてモノとモノの関係や深層心理などにも美術が関連していることを認識させている。(図4)

「経験」では、経験を通して出来事やアイデアを表現することを目的としている。表現形式は様々で平面と立体の両方にわたっている。オブジェのところで学習したことを発展させる内容となっている。

「伝統」では、国民文化と伝統について認識する内容である。ここでは特に色彩を取り上げて色の持つ意味を考えさせている。また、龍や鳩のような象徴的な動物と伝統的意味について考える契機としている。作品としては水墨画やマレー文化を描いたものなどを紹介している。(図5)

「環境」では、最終的に環境保護や環境美化を目的として、美術の教科としての環境への関わり方を具体的に示している。自然環境を描いた作品、植物を描いたものなどである。(図6)

## (2) THE CREATIVE EYE Visual Arts for Secondary Two

この教科書においては基本的に(1)と同じテーマによる内容構成であり、「美術制作のためのアイデア」「美術の形」「人々」「オブジェ」「経験」「伝統」「環境」からなっている。(1)と異なるのは視覚言語に関する内容が直接テーマとなっていないことである。以下にそれぞれのテーマの内容を概説する。

「美術制作のためのアイデア」では、主にシンガポールの初等中等学校の生徒の作品を事例として、表現のための感動について解説している。そしてその感動は個人的なものとはいえ社会や文化に対する反応によるものとしている。事例としている作品は全て絵画である。心象の表現と社会や文化との関わりを知らせることにより、美術表現の過程を明確にしようとしている。(図7)

「美術の形」では、幅広い表現領域を解説している。陶芸、バティック、シルクペインティング、刻印、写真とデジタル画像、立体構成とアッサンブラージュである。これらの作品を通じて、技法と形、材料と形について学習するものである。事例にあげられている作品はシンガポールの作家によるものである。(図8)

「人々」では、人物表現の特性を解説している。誇張や歪み、デフォルメ、補色配色、デジタル表現などである。様々な表現形式の人物画を通して写真と絵画表現の相違やそれぞれの意味を考える契機としたテーマとなっている。

「オブジェ」では、主に立体的な内容を取り扱っている。(1)では平面的な作品を多く取り扱っていたので、ここでは立体的なものを重視している。立体作品だけでなく環境における立体物や立体的状況を取り出して、造形的特徴と意味を考えるようにしている。対象物を様々な面から観察し分析するような意図がある。

「経験」では、基本的には美術制作と鑑賞のための動機付けを目的としている。その媒介となるものが、経験というキーワードである。様々な経験と美術表現の関連を、制作の動機、アイデア、ものの見方などと関係付けて創造的な心情を促そうとする内容となっている。

「伝統」では、伝統とその現代的表現について述べている。例えば、ジャワの古代の影絵を取り上げて、そのイメージで制作した絵画作品を解説している。また、バティックや宗教的な彫刻、カリグラフィ、お面などを例としている。これらは特定の民族の伝統ではあるが、教材としての取り上げ方は多文化の一部としてしている。以前の教科書のように、中国、マレー、インドのそれぞれの伝統文化をカタログ的に解説したものとは取り上げ方の姿勢が異なっている。(図9、10)

「環境」では、シンガポールの自然環境と人工環境を発想の源とした作品や環境を示唆する作品を具体例として述べている。

### 3 方向性とまとめ

シンガポールの中高等教育の美術教科書は従前に比べて内容が大きく改訂された。それらの特徴は次のようである。

#### (1) 創造性育成の重視

全体的に美術制作のためのアイデアの創出や創造的態度や創造的方法を開発することを重視している。従前のものは既成の美術作品の理解と国民文化の理解に重点が置かれてい

た。それに比して、今回のものはそれぞれのテーマにまとめられているが、その根底には創造性を促す内容となっている。

## (2) 技法技術の主体的取り組み

テーマによる内容構成には表現のための技法技術の解説はほとんどなされていない。従前の教科書が技術習得を主体としていたのに対して、新しいものでは技術に関する解説は皆無となっている。そして参考作品事例を増やすことによって、技法技術の広がりを示している。技術習得の具体的な方法に触れていないので、その点に関しては教師の資質、力量に任されることになるであろう。

## (3) 民族文化の統合

「伝統」や「環境」のテーマにおいて民族的な表現の事例を取り上げているが、明確に中国、マレー、インドの文化としては強調していない。それらはシンガポールという一つの国家の中に融合した多文化の結果として取り扱われている。言い換えれば、3つの文化が溶け合ったものがシンガポールの新しい独自の文化であるとも解することができる。従前のものは3つの文化を明示して相互に理解することを促していたが、その点からすると一歩進んで融合された多文化理解と捉えることができる。

## (4) 視覚言語の媒介

初等教育段階と同様に、美術教育の方法を視覚言語を媒介としている。明確な事例を示して解説し、造形要素の概念と視覚言語の方法を制作や鑑賞の手段としている。

以上のように中等教育の美術教科書の特徴をあげることができる。全体としては美術表現を媒介として文化を理解するという教科書として位置づけられている感がある。美術教育の目的が創造的人間の育成と国民文化の伝達、理解であるならば、シンガポールの新しい教科書は創造的人間の育成を重視している。掲載している作品や作家がシンガポールに因むものであるから、国民文化を感知させることは可能である。国家と民族の相違という点で国民文化を規程しにくい側面を持っているから、あえて国民文化のニュアンスを希薄にしているのかもしれない。

## 付記

本稿は、国立教育政策研究所の「教科等の構成と開発に関する調査研究」に基づいて作成した「図画工作・美術のカリキュラム改善に関する研究—諸外国の動向—」において、筆者が担当したシンガポールの報告書に加筆したものである。

## 注

1 Curriculum Planning and Development Division, Ministry of Education, Singapore Visual Arts Lower Secondary Syllabus 2001

(<http://www1.moe.edu.sg/syllabuses/>)

2 Imants Krumins, "EYE FOR ART Visual Arts for Secondary One", OXFORD University Press, 2000

Imants Krumins, Linda Chee, "THE CREATIVE EYE Visual Arts For Sevondary



図版出典

- 1 EYE FOR ART Visual Arts for Secondary On p11
- 2 同 p36
- 3 同 p52
- 4 同 p99
- 5 同 p132
- 6 同 p148
- 7 THE CREATIVE EYE Visual Arts For Sevondary Two p15
- 8 同 p31
- 9 同 p117
- 10 同 p135

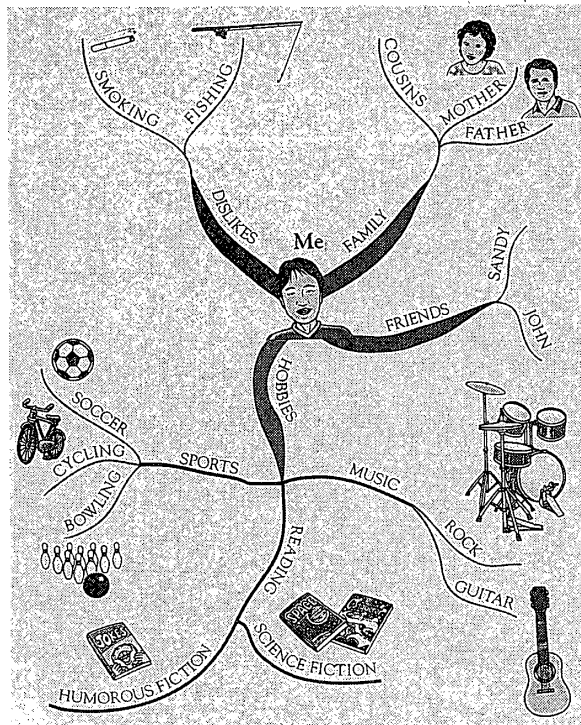


図1 マインドマップの例

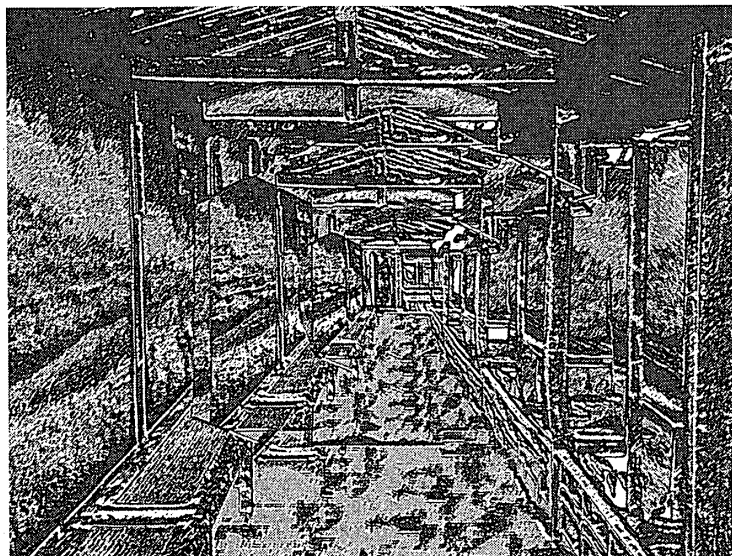


図2 造形の要素の例 空間

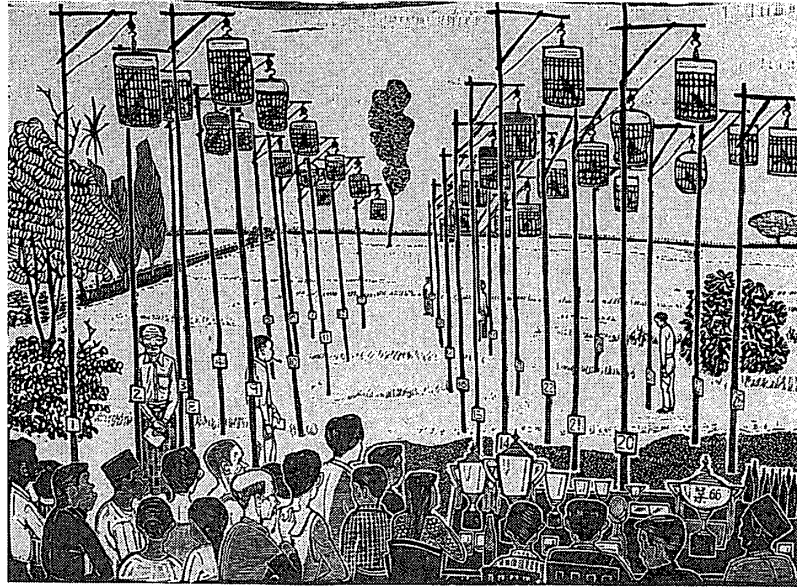


図3 木版画の例

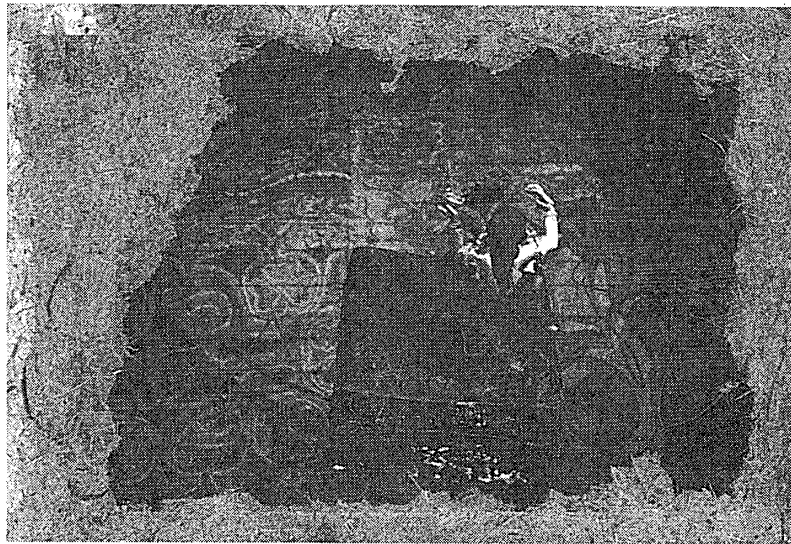


図4 デジタルイメージとコラージュの例



図5 龍の例

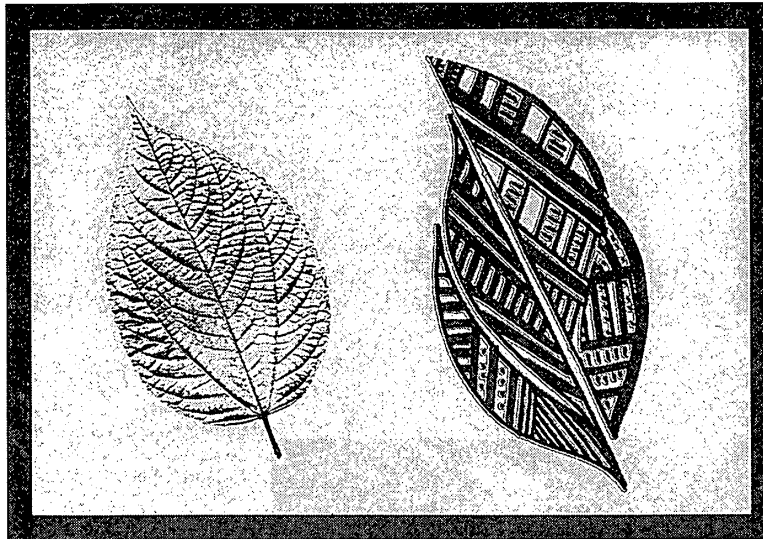


図6 葉の研究の例



図7 描画による例

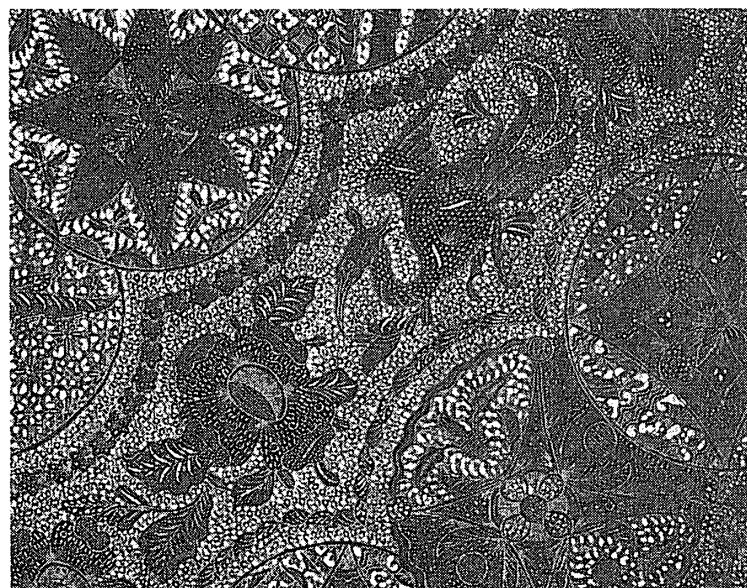


図8 バティック文様

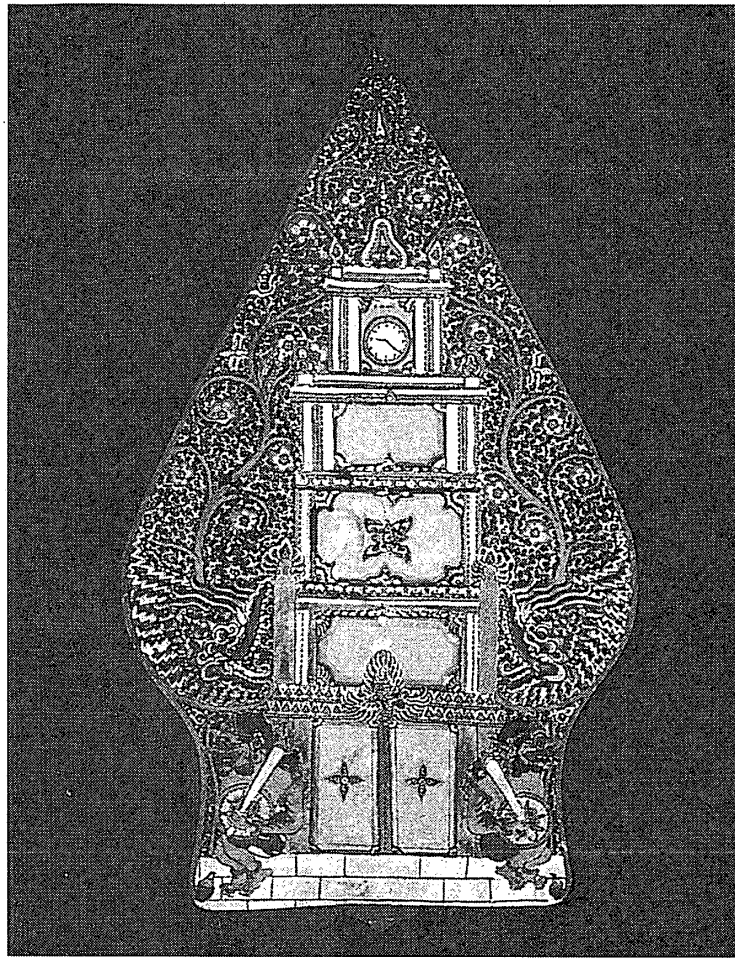


図9 時計付ワヤンクリ



図10 中国のカリグラフィーの例