

韓国における代案学校の事例からみた 学校美術教育への示唆点に関する研究 (その2)

金香美*・福田 隆眞

A Study on the Views on School Art Education
in the Light of the Cases of Alternative Schools in Korea (part2)

KIM Hyang Mi, FUKUDA Takamasa

(Received July 20, 2006)

キーワード：韓国、美術教育、代案学校、実践事例、ワークショップ

はじめに

本論は、韓国において従来の公教育制度に対する代案的な教育を目指す新しい試みから誕生した「代案学校 (Alternative School)」の実態調査を通して学校美術教育への示唆点を模索することを目的とした一連の研究の一部を成すものである。本研究では、山口大学教育学部研究論叢第55巻第3部所収の「韓国における代案学校の理念からみた学校美術教育への示唆点に関する研究」¹⁾に引き続き、現在韓国において実効をあげているいくつかの代表的な代案学校における美術教育の実践事例について検討することを試みた。

韓国における代案教育は公教育制度としての学校教育を全面的、あるいは部分的に拒否し、一部の父母や教師、教育運動家等を中心に、民間の次元から多様な価値を追求する実践教育である。また、代案学校とはこうした実践が学校の形態で進められていることを意味する。

物質的な余裕よりは精神的・情緒的・文化的余裕へと価値意識を転換させる教育が求められている21世紀において、情緒教育の母体ともなる芸術教育、人間の感性を造形化する美術教育は何よりも重視されるべき領域である。しかし、今日の韓国における教育の状況とは、大学入試にほとんどの関心が集中されており、美術教育が目指している本来の目的や趣旨はその関心から度外視されているのが現実である。

本研究において、一部の代案学校の実践事例 (主に美術および芸術関連活動を重んじている学校を4ヵ所選定した一ガンジ学校、ハジャ作業場学校、ミルモリ美術学校、ススロメディア学校) から美術教育の突破口を模索しようとする試みは、そうした韓国における美術教育の現実に対する傍証であるとも言えよう。

1 代案学校における美術教育の現況

* 韓国東国大学教育大学院非常勤講師

1. 1 ガンジ学校

「ガンジ学校」は韓国の南東部、慶尚南道に設立された代案学校で、全人的人間、共同

表1：ガンジ学校のカリキュラム⁵⁾

領域区分	教 科 目
知識教科	倫理、国語、英語、漢文、歴史、政治、経済、社会、科学、数学
感性教科	音楽、美術、風物および伝統舞踊、表現芸術、デザイン、工芸
自立教科	洋裁、料理、野菜作り、家作り、生命農業、生態建築、編集出版、情報と媒体

体的人間、自然と調和した人間の育成を教育目標としている²⁾。この学校の特色としては、移動授業、家庭学習、感性教育および衣食住教育、特別講義などをあげることができる。

移動授業とは、学習の場が教室に限定されず、地域社会自体が学習の場となるべきであるという趣旨から、一学期に2、3回ずつの期間を設けて行われている授業である。家庭学習は、全寮制学校という特徴から、一ヶ月に4、5日ほど家庭での学習期間を設け、適切な課題を選定して家族とともに学習するようになっている。感性教育としては美術、音楽、風物³⁾など、芸術関連教育を実施している。衣食住教育は自立教育の一環として洋裁、料理、野菜作り（生命農業）、家作り（生態建築）、編集出版などを体験している⁴⁾。以上のような活動を通して生活の中で美しさを楽しむ、自立できる人間の育成にその目的をおいている。具体的なカリキュラムをまとめると表1の通りである。

この中でも、特にガンジ学校における美術教育はこの学校が標榜している全体の教育理念とその脈絡を同じくしている。次はガンジ学校のアート教師が書いたもの⁶⁾で、代案教育の追求している理想や理念をよく表している。

私は美術の時間が自由であることを望んでいます。自由で、生徒たちの個性が十分に生かされる表現のできる時間でありたいです。それで、美術の時間はいつも騒がしいです。美術は生徒自身が自ら積極的に参加しないと成り立たない教科です。教師は問題だけを提示し、解答は生徒自身が自ら求め、それを表現するような授業を夢みながら今日も彼らを訪ねていきます。結局、解答は彼らの心の中にありますから。

ヨテジョン⁷⁾によると、ガンジ学校での授業時間は決められていない。授業の状況によって流動的であり、比較的時間の余裕がある。美術室は常に開放されており、時間内に完成できなかった生徒はいつでも使用することができる。授業に必要な材料は、経済的負担、地理的な制約などを乗り越えるために、周辺から手軽に探し求めて使用できる題材を中心に考えられている。石に絵をかいたり、捨てられた木を使って立体表現をするなどの活動は本来の自然の美しさの発見へとつながるのである。

一方、教師は生徒たちと多くの対話をし、そこからの交感を通しての人間教育を同時に実現するところに、より大きな目的をおいている。

1. 2 ハジャ作業場学校

「ハジャ作業場学校」は韓国の延世大学青年文化センターがソウル市から委託を受けて運営している「ハジャセンター」から始まった代案学校である。公式名称は「ソウル市立青少年職業体験センター」で、普通は「ハジャ」と呼んでいる。「ハジャ」とは、「ハッハハと笑いながらやろう」という意味である⁸⁾。ハジャセンターでは五つの作業場（大衆音楽、映像、生活デザイン、ウェブ、市民文化作業場）において多様な文化講座プログラムを運営しており、青少年たちが職人や専門家と一緒に持続的な文化作業をしながら自分を発見し、成長していくなかで職業に対する探索ができる場を提供している。

このセンターを基盤に、2001年9月には長期的かつ体系的に自分の生き方を設計しようとする青少年たちのための「ハジャ作業場学校」が設立された。生徒数100人を超えない小規模の学校でありながらも、ネットワークによる学習、作業による学習などを導入した新しい概念の都市型代案学校である。この学校では、「自分のやりたいことをしながら生きていこう」、「自らアップ・グレードしよう」、「自律と共生の原理に充実しよう」をモットーにして、文化芸術、市民社会、文化産業の分野に素養をもっている人を対象に、新しい思考、情報化能力、グローバルな感受性を育むことを目標にしている。

ハジャ作業場学校で重点をおいている主なプロジェクトとして「作業場専攻プロジェクト」と「インターンシップ・プロジェクト」がある。一般学校が主知教科を中心にカリキュラムを運営しているのに対し、ここでは三つの作業場（大衆音楽、映像、生活デザイン）のなかの二ヶ所でコース・ワークを履修する「作業場専攻プロジェクト」を設けている。これは自分の媒体を持つことであり、同時に文化作業者としての自分の進路を準備することでもある。それに加わって、生徒たちは市民文化学習を通して自分の言語を持ち、人文的的感受性や文化作業をつなぐ練習をするようになる。彼らの文化作業はホーム・ページの中の「サイバー・スペースの家作り」を通して象徴的な共同体を超えた、表現と疎通の共同体を志向している。ホーム・ページは生徒たちの作業内容、学績などの事項を貯蔵しておく一種の掲示板であり、これによってお互いの学習過程や成長の過程を参考にしながら学び合うことができる。

「インターンシップ・プロジェクト」は学校外の人的資源を活用するインターンシップ・プログラムを自分で構成してみるプロジェクトである。各界の専門家たちが助言者として参加し、生徒たちはそれぞれの現場で3ヶ月、あるいは6ヶ月間インターンとして過ごしながら将来の進路設定のための経験を積むようになっている。外部の専門家たちが教育の資源として参加するこのような企画は、教育における新しい試みであると言えよう。

ハジャ作業場学校における正規のカリキュラムとしては、「道探し課程」、「ジュニア課程」、「シニア課程」の三つがある。「道探し課程」は入学を希望する青少年たちのための予備コースで、学校の理念や文化になじみながら共同の体験を通して他人と共生し、協力し合うことを学ぶ。また、基礎的な文化作業を通して自分の欲求や適性を発見し、専攻の選択に役立たせることを目的に運営されている。

「ジュニア課程」は大衆音楽、映像、生活デザインなどの文化作業に集中しながら文化作業者としての自己発見と成長を図るとともに、哲学、文学、科学、グローバル・ネットワーク・プロジェクトなどの文化市民学習、外国語、デジタルなどの文化技能学習を通して人文的的感受性を養うことを目的に運営されている。この課程では、自分の必要に応じてプロジェクトを企画・進行し、審査を経て単位をもらう制度をおき、生徒自身が作り上げていくカリキュラムを導入している。

「シニア課程」は、「ジュニア課程」を履修し、「ピック・プロジェクト」⁹⁾の経験、履歴書、ポートフォリオ、卒業プロジェクト企画書を提出して承認を受けた人のための課程で、学校で学習したことを応用し、積極的に社会への進出を準備するところに目的をおいている。以上をまとめると表2の通りである。

参考に、2005年度前期のプロジェクト運営計画¹⁰⁾を見ると、「自分を取巻いているイメージたち」、「実在するイメージたち」、「再現されたイメージたち」、「浮遊しているイメージたち」、「しゃべるイメージたち」、「欲望するイメージたち」、「イメージ—再現—発話」、「イメージ—再現—発話—そして記録」、「「ショーをやろう」の企画討論および準備」、「「ショーをやろう」の進行」、「ポストモダニズム美術における話—narrativityの復活」、「視覚資料の閲覧および討論」、「作家の作業室訪問」、「キュレータとの対話」などの主題がある。

表2：ハジャ作業場学校のカリキュラム¹⁰⁾

課 程	内 容
道探し課程	デザイン、大衆音楽、映像、ウェブ・デジタル、人文学、国土横断旅行
ジュニア課程	文化作業学習、文化市民学習、文化技能学習、自治学習
シニア課程	インターンシップ・プロジェクト、卒業プロジェクト、ポートフォリオ制作

以上を通してハジャ作業場学校におけるカリキュラムの柔軟性や、美術関連活動の多様性をうかがうことができる。

1.3 ミルモリ美術学校

「ミルモリ美術学校」は2002年7月、ある田舎の閉校を活用し、公共美術の学習による教育を標榜して設立されたスタジオ兼代案学校である。視覚文化や建築、映像、漫画、環境生態教育などの専門家や作家たちでネットワークを構成し、分野間の協力を通して新しい形の公共美術プロジェクトと教育プログラムを実施している。生活と芸術との融合を目的として専門家や地域の住民、生徒たちに空間を開放しており、自由な対話や遊びのなかに周辺の自然や文化遺跡地の観覧などの活動を取り入れることによって遊びや文化に対する感受性を啓発している。レジャー (Resure) +カルチャー (Culture) の概念であるレカルチャー (Reculture) を志向し、多様な芸術ジャンルとの遭遇を試みている¹²⁾。次の表3を見ると、この学校における美術教育の内容を推察できよう。

ミルモリ美術学校は美術の教育的価値を認識し、本格的な美術活動を中心にした代案学校であるという点で大きな意味があると言えよう。

表3：「ミルモリ美術学校」の美術ワークショップ・プログラム¹³⁾

主 題	内 容
土遊びや陶芸 *劇遊びを兼ねた土偶の舞台 *とても笑わせるカップ作り	*初日の土遊びの後、グループ別に話のある土偶の舞台を企画し、発表する。 *土の五感体験や遊びを楽しみ、陶芸を通して生態、文明、文化のコードを感知する。
自然物の設置ワークショップ *エコ風景と静物 *エコ・パフォーマンス	*周辺のものや体を使い、道具なしで生態的風景画や静物画を作り上げる。 *設置ワークショップの発展段階。
街の家具設置ワークショップ *魂の道しるべ作り	*象徴的表示板、あるいは道しるべ作りを通して心を開く方向を指示する。 *奇抜な想像力を発揮し、哲学と教訓のある公共的内容を造形化する。
絵本ワークショップ *自然観察による絵本作り	*自然を観察し、印象に残る植物や動物、事物をテーマにして想像力溢れる絵本を作る。
オリエンテーリング・ワークショップ *ミルモリ探検地図作り	*小グループ単位で学校の周辺を探検し、各地点で課業を遂行し、歴史、地理、博物館的地形図を作る。
微視的世界と巨視的世界 *電子顕微鏡と天体望遠鏡の世界	*天体望遠鏡を通して夜空の星を観察する。 *科学と説話的想像力に基づき、宇宙と世界を理解するプログラム。
Tシャツ工房 *ミルモリTシャツ作り	*奇想天外なTシャツ、強烈な自己表現のTシャツを作ってみる。

1.4 ススロメディア学校

「ススロメディア学校」は韓国青少年暴力予防財団がソウル市から委託を受けて運営している、脱学校青少年たちのための都市型代案学校である。メディアを通して青少年たちの欲求と素質を生かし、その中で新しい自分を発見させることを目的としている。

教養中心プログラムとメディア・アカデミーを通して多様な分野のメディアを体験する「一般課程」、自分の選択した専門分野を中心とする「専門化課程」、現場での実習を通じた「インターンシップ課程」など、計3年課程となっている。特に、ソウル市代案教育センター傘下の7つの都市型代案学校と協力し、より望ましい教育内容や体系についての構想を続けている。ススロメディア学校における活動内容は表4の通りである。

以上のように、「ススロメディア学校」では多様なメディアを活用し、美術的要素や原理を統合的に駆使したり、経験できるプログラムを運営している。

表4：「ススロメディア学校」における2004年度前期の活動内容¹⁴⁾

主 題	内 容
オリエンテーション * 共感尺度検査 * 自分の見たいものの観察や表現	* 共感尺度検査 * 自分の見たいものを鏡やルーペなどを使って観察し、それを主題にして絵の具で表現する。
自分を紹介しよう * 雑誌のイメージを活用した自己紹介	* 雑誌のいろんなイメージの中で自分の好きなもの、ほしいもの、自分を表現してくれるものなどを選び、紙に貼る。
自分を表現しよう * インターネット上での絵の作業	* インターネットの中の絵やインターネット作家の作品を見て好きなものをホームページに載せる。 * 載せられた作品に対する各自の共感や反応を記録する。 * インターネット作家のように、集団の個性を生かして絵を描いたり、お互いに自分の感想を話し合う。
自分を表現しよう * 四コマ漫画による表現 * 好きなイメージの実写撮影	* 既存の四コマ漫画を再構成して自分のストーリーを作る。 * 自分の好きなイメージを求めて学校の周辺に出かけ、実写撮影をする。 * 撮影した内容について話し合う。
自分の考えやアイデアを紹介しよう * 童話の再構成と発表	* スキャンした童話のいろんな場面を、パワー・ポイントを使って再構成する。 * 自分の作品を発表し、皆と話し合う。
自分の考えやアイデアを紹介しよう * いろんなイメージを活用した壁画	* 以前撮影しておいたイメージたちを壁画のパターンにする。 * 各自の作品を共同作品に発展させ、大型壁画を完成する。
画面の再構成 * 短編映画やミュージック・ビデオの再構成	* 学校、家族、友達を主題にした短編映画やミュージック・ビデオを鑑賞し、その内容について皆と話し合う。 * 画面のクリップを再構成し、ストーリーを変更させる。
共に生きる私たち * 私たちの作った絵本1	* 5人グループ別に、「共に生きる私たち」を主題にストーリーを作る。 * どんな絵を使用するか、どんなストーリーと文体にするかを一緒に決める。 * ストーリーの結末や作業した後の感想について話し合う。
共に生きる私たち * 私たちの作った絵本2	* 私はどんな話をしたいのか、主題やキャラクターなど、作りたいお話に対するストーリー・ボードを作成する。 * 作りたいお話を、適切な美術の材料やパソコンの編集プログラムを使って制作する。 * 表紙について皆と相談し、総括的に本を出力、製本する。
展示と授業に対する評価 * 鑑賞および評価	* 作られた本を展示し、皆で鑑賞する。 * お互いの作業に対する総評をする。 * 評価書を作成する。
共に生きる私たち * 美術館へのお出かけ	* 美術館を訪問し、作品を鑑賞する。 * 前期のすべての活動について感じたことなどを話し合う。

2 代案学校における美術教育の特徴および問題点

2.1 代案学校における美術教育の特徴

一般的に、代案学校は公教育制度の場合より美術教育の重要性がもっと強調されている方であると考えられる。代案教育の本来の目的が全人教育にある以上、その理想を具現するのに最も適合する教科の一つが美術であるためである。

こうした中で、代案学校における美術教育の共通的な特徴が公教育制度下の学校美術教育に示唆しうる点についてまとめると次の通りである。

- (1) 学生数が少なく、個々人の能力や水準に合わせた個別化学習ができる。
- (2) 授業時間に余裕があり、当初意図された学習目標や趣旨に到達しやすい。
- (3) 生徒を中心とした授業を通して彼らの自発的な活動が保障され、表現の自由さ、そこからくる情緒的な解放感、あるいは成就感を味わわせることができる。
- (4) 教科書という型にはめられず、多様な材料を利用した多様な内容を学習することによって開かれた教育ができる。
- (5) 結果や作品の完成度に偏重しがちな従来の評価基準から脱皮し、過程の中でのあらゆる現象を重視することによって思考の多様性、注意深い観察力、新しい試み、誠実さや努力などが評価に取り入れられる過程中心の学習ができる。

2.2 代案学校における美術教育の問題点

しかし、多くの長点を持っている一方、代案学校においても次ぎのような再考すべき点があるいくつか指摘できる。

(1) 他の代案学校との連携性

各代案学校がそれぞれ異なった教育を実施しているため、正しい方向性に向かった協力や連携の体制が必要なのである。大部分の代案学校は美術科におけるカリキュラムの組織や運営のすべてを、授業を担当する美術教師に委ねている場合が多いため、題材の独創性を追求するあまり、生徒たちの発達段階など、一般的な適用基準が度外視されやすい。したがって、各代案学校の美術教師同士で研究会などを組織し、お互いに情報を交換したり、指導法について論議できる機会を作ったりすることが望ましいと考えられる。

(2) 施設および器材の補完

代案学校の大部分は本来の設立の趣旨や意欲に比べ、財政面においては劣悪な場合が多いため、美術室の規模や設備などについての財政的な配慮が足りないのが現実である。教育を取巻く環境は学習の雰囲気や左右する重要な要素である。特に、美術は多様な材料や媒体を扱う教科であるため、各種の設備や器材の完備は授業の成功に不可欠な要件であることを認識し、その充実を期する必要がある。

(3) 多様な社会機関や施設との協力

多くの代案学校が都心から離れた地域に散在しているため、材料の購入が難しく、美術館や展示会の観覧など、鑑賞活動の機会が少ない方である。したがって、学校と美術館の連携プログラムを開発するなど、多様な社会機関や施設との協力を積極的に考えるべきであろう。

3 代案学校の事例からみた学校美術教育への示唆点および改善方案

今日、非常識なほど入試に偏重されている公教育の現状を考えると、芸術関連教科に対する一般の認識は決して鼓舞的ではない。しかし、このような時こそ学校の中よりは外からその代案を模索する必要があると考えられる。この点に着眼し、本研究では比較的に実効をあげていると評価されているいくつかの代案学校における美術教育の実践事例について検討してみた。その結果、公教育制度下の学校美術教育に対する示唆点および改善方案を次のようにまとめることができた。

3.1 生活を重視した美術教育

美術は生徒たちに多様な体験と価値を提供できる教科である。この視点から見ると、代案学校における美術教育の目標は人間の生活と合致する教育にあると言えよう。つまり、生活の中で美術の価値を理解し、それを楽しみ、また各自の個性を表現できる人間の育成に重点をおいているのである。一方、一般学校の美術教育は本来の目標とは違った、表現技能に偏重された教育内容に留まっている傾向がある。いわば教育目標と内容の不一致である。従来のように、単純に見て表現するだけではますます周りの変化に淘汰されていくであろう。複雑な現実のなかで与えられた問題に対する具体的な方法と解決策を求める方向へと焦点を合わせて授業の題材や内容を選定することは、今日、美術教育に要請される一つの要件であると考えられる。

3.2 文化教育としての美術教育

これからの美術教育は、創造的な思考や感受性によって新しい文化を生産し、芸術を享受する中で生きていける文化人を育て上げるところに目標をおくべきである。そのためには、現在の美術科の授業時数を増やし、文化教育を拡大させなければならない。高学年になるにつれて美術科がだんだん有名無実となっていく一般学校の現実とは違って、多くの代案学校は文化教育としての美術教育の重要性を認識し、具体的な実践に努めている。そのため、多様で、バランスのとれた教育が持続できるのである。

3.3 統合的視点からの美術教育

急変する社会情勢や、そこから来る価値観の多様化に対し、美術教科もいろんな視点からの変化を追求し、融通性を発揮すべき時期となってきている。同時に、主知教育中心の教科編製の限界を克服するためには、美術教科の特性や属性を考慮した上で、統合的な学習に導いていける制度的な配慮や保障が求められている。また、教師は活動の特性や主題によって他教科の内容と統合したり、再構成する方法を模索すべきである。この面において、教科間の統合教育は代案学校で、より活発に展開されているように思われる。

一方、多様なジャンルを包括できる美術教育であるべきである。社会の多様化はあらゆる場面で単純さを忌避し、複雑化を招いている。たとえば、テレビジョンやモニター兼用のテレビのように、いろんな機能を複合させた製品、クラシックと大衆音楽を折衷したクロス・オーバーなどが一般化しているように、美術界も例外ではない。したがって、多様な美術の表現領域や材料を取捨選択し、生活の中で美しさを享受できる能力を養えるようなカリキュラムを構想する必要がある。

3. 4 批評および討論学習をいかした美術教育

歌の上手でない人でも音楽評論家になれるのと同じく、美術における表現技能がすぐれなくても、美術作品を見て、それについて比較・分析できる批評能力および視覚的コミュニケーションの能力、多文化に対する理解力などを生徒たちに養うことは今日の美術教育に求められている重要な役割の一つであろう。描いたり、作ったりする表現活動に偏重されていた従来の美術から脱皮し、また道徳や社会などの教科だけでなく、美術においても多様な美的眼目を養うための討論活動ができることを認識する必要がある。もちろん、美術教育の目標が体験やイメージの表現に重点をおいている点は否めないが、教師は生徒たちに、表現に至るまでの美的体験を、美術用語を適切に駆使しながら段階別に比較・分析できる経験の機会を与える必要がある。東洋と西洋の美術作品の表現の特色を比較したり、韓国と他の国の風俗画を文化的観点から比較したり、一人の作家のいろんな作品をそれぞれ違った観点から見て討論したりするなど、多様な鑑賞活動を通して美的体験を増やしていくべきである。このような美的体験を中心にした鑑賞活動は多様な観点から作品の内容を探索することができるようにし、また、与えられた質問に対して創造性を発揮しながら自分の心象を具体的に披瀝できる能力を啓発させる。したがって、これからの美術教育は討論を通して社会性を学ぶ中で、自分の考えや個性を表現し、自我を発見していける場を生徒たちに提供するという役割を担当すべきである。

3. 5 現場学習を通じた美術教育

美術教科の授業時数が従来より減少されつつある現実の中で、「裁量活動」¹⁵⁾ や週末の課題学習を通じた博物館および美術館の活用はよい代案になれると考えられる。幸いに、最近の博物館や美術館は作品の展示・保存を中心とした従来の一般的な機能だけでなく、その社会教育的機能を拡大していく傾向を帯びている。したがって、博物館と美術館の展示や教育プログラムを計画的に活用し、学校美術教育との連携を構想していく努力が必要となる時点である。具体的な連携のあり方については、次のようにまとめることができる。

(1) 美術館の展示に関する資料の収集

美術教師は随時に美術館の渉外教育担当者、キュレーターとの十分な交流や情報交換をしておく必要がある。

(2) インターネット博物館の活用

美術館との連携の一環としてインターネット博物館を活用した学習も効果的であろう。インターネット博物館とは、サイバー空間を利用した博物館を意味しており、サイバー・ギャラリー、サイバー・美術館、仮想美術館などの多様な概念を総称する。一般的に、インターネット博物館は当該博物館の所蔵品に関する情報の提供や広報のための媒体として機能する。しかし、より拡張された意味では、ある機関によって維持される核心的な展示に対し、仮想空間だけに存在するオンライン・ツアーを意味する場合もある¹⁶⁾。このようなインターネット博物館を通して海外の情報まで提供してもらうことができるし、直接現場に行ったような効果とともに、作品に対する説明を見ることができるといった長点がある。

(3) 自然および現場での体験学習

教室、あるいは美術室という閉ざされた一定の空間だけでなく、自然や授業内容に適

合した現場での体験を多くすることによって生徒たちの感性を豊かにするとともに、主題に対する積極的な態度や解決能力を養うことができよう。

また、社会の各界で活躍している専門家たちとの交流を教育に取り入れる方法も考えられる。

3. 6 デジタル時代に対応した美術教育

デジタルの発展によって、現代社会はあらゆる場面で根本的な変化の様相を見せており、その中に生きる我々の価値観や生き方もパラダイムの転換を求められている。教育においても例外ではない。デジタル時代の渡来はすべての知識のデジタル化を招き、また、デジタル世代である学習者たちはネットワークを基盤に、現実とは違った新しい仮想の共同体を作って一日の大部分をその仮想の世界の中で生活している。したがって、美術のカリキュラムの編成においてもそのような変化に応じさせた新しい試みが必要となってきた。これに対する具体的な対応策については、次のように考えることができよう。

(1) ウェブの積極的な導入

ここで、サイバー空間は教室であり、黒板でもあり、スケッチブック、あるいは展示場にもなる。各種のインターネット・サイトを通して美術に関する情報を収集できるし、それによって美術に対する理解を深めていくことも可能である。また、ホームページの掲示板を活用して各自の作品に対する感想や批評を掲載し、みんなで情報を共有したり、サイバー空間で討論をしたり、教師の適切な指導による遠隔学習もできるのである。青少年たちにとってインターネットはもはや最も広く使われている生活の道具となっており、彼らの考え方もデジタル時代に順応していつている。美術教育もこのような変化の流れに対応すべきであろう。

(2) コンピューター・グラフィックや映像美術の活用

カリキュラムの中にコンピューター・グラフィックや映像美術を積極的に導入すべきである。今日のデジタル世代は特定の芸術家たちの意図を受動的に追従するよりは、堂々と自己主張をしながら自分なりの文化芸術を創造することを好む傾向がある。また、彼らの大部分は各種のコンピューター・プログラムを利用して簡単に絵を描いたり、コンピューター・グラフィックを自由に駆使できるし、各種のサイトを検索してその中の絵や写真を自分の趣向に合わせて再構成したり、自分のホーム・ページをデザインしたりもする。したがって、多様なコンピューター・グラフィックや映像を美術教育に導入し、コンピューターに代表されるデジタル方式への変化を試みる必要がある。

ただし、このような授業のあり方の根底には、教師と生徒の間の人間的な交流や相互作用が前提とされなければならないし、パソコンなど、先端の媒体を活用した方法や内容だけが美術教育の最善の代案であるとは限らないということを忘れてはならない。あくまでも、デジタルを活用した美術教育の趣旨は、生徒たちが自ら美術に興味を持ち、自己主導的に活動をして行ける機会を与えるところにあると言えよう。

4 おわりに

日増しに複雑になっていく今日の情報化社会、映像中心の文化時代を迎え、学校の美術

教育は時代が要請する人間像や、文化の主体として生きていける人間の育成に焦点をおいていかなければならなくなった。

一方、代案学校における美術教育は公教育制度圏内の一般学校とは違った状況や要件下にあるが、その中でも最も大きな相違点は、生徒たち自身が活動の中心に位置しており、彼らの思いや気持ちを読み取ろうとする教師たちの努力、また彼らの現在や未来の要求に応じた教育を追求しているという点である。特に、美術の価値を認識し、生活のなかで美しさを享受し、各自の個性を発揮できる人間の育成に重点が置かれているなかで、たとえば、柔軟性に富んだ討論学習や現場での体験を生かした美術教育、そして彼らの興味や関心に基盤をおいた、デジタル時代に即応する映像文化教育を重視するなど、公教育に示唆するところは大きい。こうした代案学校における美術教育の理念や実践事例を参考に、これからの学校美術教育は教育的与件や環境の改善、美術教科の特性に立脚した教授法や評価に対する理論的研究および教師の研鑽などが随伴されるべきである。

また、そのためには、競争一辺倒の学校教育の現状を直視し、青少年たちの潜在的可能性と個性的な創造性を啓発するところに焦点をおいた美術科のカリキュラムの構成やその運営についての再考が前提されなければならないであろう。

注

- 1) 韓国における美術教育の改善方案についての考察を行うための基礎研究として、現行の美術科教育課程や美術科教育の問題点とともに、代案学校の概念や現況、類型、それらの学校の追求している理念および美術教育の特徴などについて考察した。
- 2) ガンジ学校 (1998) 『ガンジ学校要覧』、p.2
- 4) 4種類の韓国伝統の打楽器を使ったパフォーマンス
- 4) ガンジ学校 (1998) 前掲書、p.10
- 5) 林智宣 (2005) 「代案学校における美術教育に関する研究」、淑明女子大学教育大学院修士論文、p.45
- 6) ヨテジョン (2004) 『ガンジ学校の幸せ探し』、我が教育、p.46
『ガンジ学校消息誌』第42号、2000、p.6 転引用
- 7) ヨテジョン (2004) 前掲書、p.53
- 8) <http://school.haja.net>
- 9) 多くの時間と努力を投資し、領域統合的に共同作業を経験できる大きなプロジェクト
- 10) <http://school.haja.net>
- 11) <http://school.haja.net>
- 12) <http://cafe.daum.net/milart>
- 13) <http://cafe.daum.net/milart>
- 14) www.mediaschool.co.kr
- 15) 韓国の第7次教育課程に規定されている正規の教科以外の活動
- 16) 田秀姫 (2004) 「インターネット博物館を活用した多文化美術教育プログラムに関する研究」、漢陽大学教育大学院修士論文、p.5

参考文献

- [1] 成完慶 (2000) 「韓国における美術教育の反省とパラダイムの転換」『美術教育論叢』第9集
- [2] ソウル平和教育センター (1996) 『代案学校のモデルと実践』、明日を開く本
- [3] 全孝寛 外 (2002) 『遊ぼう、やろう—プロジェクトで話すハジャセンターの話』、もう一つの文化
- [4] 代案教育を考える会 (1995) 『新しい学校、大きな教育の話』、明日を開く本
- [5] 張恵秀 (2001) 「代案教育理念の実践に関する研究—ガンジ学校を中心に」、韓国教員大学教育大学院修士論文
- [6] 朴賛国 (2003) 「学校の中と外をつなぐ代案教育」『Art in Culture』8月号