

終章 学校美術教育におけるインターネットの可能性

第1節 本研究の意義

現在の情報化社会においては携帯電話やインターネットといった双方向メディアが若い世代の日常に入り込んでいく一方で、孤独な子どもたちによる少年犯罪が増加している。子どもたちはコミュニケーションメディアを手放さずに対話を繰り返しているが、そこでは実際経験や実際問題と結びついた現実が隠れ、イメージとしての仮想的社会に浸る経験が増加している。加えて、社会の情報化は加速し情報貧困と情報リッチ(Information Poor とInformation Rich)という言葉ができるほど、情報が人々の生活の質に影響すると考えられてきた。

そこで、個々の子どもたちのため、社会の発展のために教育の情報化が進められている。このような社会要求からくる技術の発展は、経済のあせりが教育に委ねられている結果でもあることは、教育者であればだれしもが感じているはずである。美術教育学においてインターネットの利用研究が学校現場への導入割合に追い付かないのは、個々の教育者や研究者がインターネットの必要性に疑問を抱いてるためである。美術教育者が抱くのは、美術教育が情報化される必要がまったくないとはいえないにしても、それはそんなに急ぐ必要がないのではないかという疑問であろう。それにも関わらず、筆者が研究を行ったのは、インターネットが便利であるということと同時に、自らインターネットが美術教育に必要かどうかを確かめたかったためである。

そして、研究をはじめて直ぐに分かったことは、インターネット利用の推進派になるにも、インターネット利用を批判するにも、実際に研究を行って利用することが前提となるということであった。日常生活においても安全と危険は常に存在する。そのような状況において、自らが判断し、責任を負える子どもたちにするためには、その時代時代を彼らが教師とともに冷静に考える機会が必要である。メディアのもたらす視覚的な情報が危険な

イメージを拡大するといったことは特に情報化時代において問題とされている。テレビアニメをみて癲癇を起こした子ども、映画「13日の金曜日」を見て殺人事件を起こした少年、あまりにも無批判に彼らは情報に接している。そして、阪神淡路大震災の後の焼け崩れる街の様子を過剰に映したテレビは、自らの不安をいつそうあおり、その後、神戸で連続殺人を繰り返した犯人像の一人歩きは、少年の逮捕を遅らせた。そのような時代において、一部のマスコミによる情報をのみ過剰に信じることはもはや危険であり、情報を信じる責任も発信する責任も個々人に還されていく時であるかもしれない。

そこで、学校教育において子どもたちが情報の取扱いを学ぶなら、子どもたちは自らの責任において情報について理解することができる。対象について知らない、理解できないという不安の中にあることは、暗中模索の状態と同じであるが、知識を得ることで対象を把握していくなら、前もって危険を予測して回避することもある。美術においては子どもたちが画像や映像を含んだ情報をつくりだす過程を体験する学習を行っていれば、メディアのもたらす情報には制作者がいることを常に理解していられる。インターネットはすべての子どもたちに情報制作と発信を理解させることができる唯一のメディアである。

このようなことから、第1章では、インターネット推進国アメリカと日本においてインターネットが学校教育に導入される経緯と目的を考察することで、教育的意味と国家政策としての意味があることを提示している。また、日本の美術教育におけるインターネット活用の現状を理解するために、WWWを利用した調査を行った。WWWを利用したのは、書籍や研究会などで美術教育に限定したインターネット活用がほとんど公表されていない日本の状況では、WWWが唯一この分野の現状を示していたからである。そして、本論文で美術教育におけるインターネット活用の現状を理解することは、この分野におけるスタイルを確認することになり、これからに役立つと思われたからである。

第2章では、インターネットを学校に導入する美術教育の意味について考察した。インターネットを美術教育で活用することで子どもたちに何らかのメディア教育が学習できることは確かであるが、その場合、教育目標をどのように捉えるべきかが考察される必要があった。美術教育における目標は、学習方法の獲得・活用・理解に限定されない。子どもたちを育成するための教育目標が必要なのである。そこで、学習において子どもたちが学

るべき教育における意味を考察した。

第3章では、国内の美術教育においてWWW上で従来の学習を報告する事例は増加しつつあるが、インターネットが題材にとりいれられて活用される事例が停滞していることから、学校美術教育においてインターネットを活用する事例について提案する。国内で先行事例がみられないなら、アメリカから探すこともできるが、もともと日本とアメリカにおける美術教育においては違いがあり、日本の状況に即した事例が見当たらなかったためである。日本では鑑賞教育に目立った発展は見られないが、近年のアメリカにおける美術教育では美術批評が多様に展開されてきている。アメリカにおけるインターネットを活用する美術批評の実践を取り入れようとしても、学校教育現場に受け入れられるとは思えない。そこで、この章では、国内の学校で美術教育の現状に即して、絵画・デザイン・鑑賞の領域について実際的な可能性を示すことにした。なお、提案は1996年から1998年に考察されていること、この分野への認知度が低い段階から学会誌等に投稿することを目的としたことから、学習は基礎に限定した。

第4章では、学校美術教育におけるインターネットの活用について現在の問題点として、学習メディアとしてのインターネットという視点が欠けていると思われたため、これを克服し、学習の可能性を広げるため、教材や教具メディアとしてのインターネットを提案した。教材や教具は、教師が授業を行い、子どもたちが学習することを支援する。第3章におけるインターネットの活用は学習の道具であることが中心であり、この道具は学習活動と不可分な関係であった。しかし、この章における教材は学習を達成させる情報をもたらすために利用されるが、これ自身は学習活動を支援するものである。現在の学習を能率的にするために準備としても美術教育におけるインターネットの活用は考えられる。そこで、学習メディアとしての可能性を考察した。

第5章では、美術教育におけるインターネット活用の展望を示すために、インターネットを利用して美術教育プロジェクトが先進的に進められているアメリカの事例を取り上げた。美術教育は教育理念に基づきながらも、学校教育では実際的な方法として提示されるため、研究内容も理論研究から実践研究まで幅広く領域をもつ学問である。そのため、この論文においても第1章と第2章では意味を、第3章と第4章では実際を考察してきた。

そして、これら理論と実践は実際には密接に結びついて互いにかかわりあうものである。理論研究や事例研究は研究者によってなされるが、これとかかわった実践研究が学校現場において行われることではじめて互いが影響関係にあるといえる。しかし、現実にはこれら互いが結びつくことは難しく、研究者と学校教師が意見を交換する機会でさえ十分に持てない。そしてそのまま研究は進行し、教育実践もそれとは関係なく進められる。社会は少子化傾向にあり、美術教育は終焉を迎えようとしており、教育は変わろうとしている。そこで、新たな美術教育のあり方として、インターネットを活用することで成り立つアメリカにおける事例として、美術教育コミュニティーの形成を取り上げた。美術教育は子どもだけでなく、学校教師、研究者などの人々の関係において存在しているからである。

考察の結果、美術教育においてインターネット技術を用いることは、単にイメージの氾濫を子どもたちに起こさせるのではなく、子どもたちに視覚情報を選択し、自らつくり出す機会を与えることが分かった。こうした情報は、個人的な学習によって進められる反面で、多くの事例で情報を共有しあって学習をつくり出す授業を生み出すことの相乗効果を生むことができた。そして、個人と集団、個人と個人は、立場や年齢等が異なることを理解して、さまざまな平等というよりも、教師も子どもも対等の学習を作り上げることが考えられる。このような学校での利用の位置付けは、メディアの利用を極端に個人的なものとせずに、人と人の経験、感情、感覚とメディアを繋ぐ働きをすることである。このような位置付けは、子どもたちの学習に限られたものではなく、学校教育の社会化、教師のコミュニケーションの形成を通して、美術という文化を話し合っていくことを提案している。情報化社会において美術を多元的に学習できるインターネットの利用は、私たちの生活と美術文化の関係を密接にする可能性を示す。

第2節 本研究の考察

はじめに、美術教育におけるインターネット活用を考察する前に、その前提となる注意点を示しておきたい。学校教育現場にインターネットが導入されつつある現在の段階においては、授業でインターネットを活用していて生じる問題については十分に研究されていない。インターネットが、すべての学校や教室、教科において自由に活用されるようになると新たな問題が提起されるようになるといえる。2章2節において、学校に限らず技術が社会システムを形成する要因であるため、新たな技術を獲得したり管理できたりすることは人々にとって特権となるというイリッチの考えを示した。ここでのイリッチの考えは、貧富の差や都市と田舎といった人々の状況や環境によって、技術に関わる教育の機会が人に均等に与えられなくなることを特に指摘している。

ところが、現代の日本のように貧富の差が目に見えるような形ではない場合や、同じ様な地域に住んで同じ様な学歴の人間である場合でも技術における特権が発生する。都市の平均的な生活において人々はある程度平等にネットワークを活用できるようになると思われるが、これらを運営するネットワークの管理については実際はほんの一部の人間によつて行われる。例えば会社での利用や携帯電話の普及に伴つて日常的な利用者が増加している電子メールのサービスについていえば、サーバーの管理者は利用者の電子メールを読むことも、利用者のアドレスを削除することも可能である。そのため、「会社から個人的な内容のメールを送った際に、管理者に内容を読まれてしまう」危険性があることを社員は知つておかなくてはならないし、携帯電話の電子メールの内容でさえ業者は簡単に調べることができる。学生は先生が管理者である場合に彼らの電子メールが読まれる場合があることも理解しておかなくてはならないし、教師は自らがサーバーを管理できないために業者に管理を任せるなら学校内の教師や子どもたちによって発信されたり受信されたりする

個人情報が業者によって盗まれたり読まれたり操作される危険性があることを知っておかないといけないし子どもたちに知らせるべきである。このようにしてインターネットという草の根のネットワークにも管理者は存在し、常に特権を得ることが可能である。

インターネットの利用者はますます拡大し、学校では子どもたち一人一人が電子メールのアドレスを持っていたり、インターネットを利用している社会人は安全でより料金のかからないプロバイダと呼ばれるネットワークサービスを選択していたりする。利用者がプロバイダを選ぶ際にその料金や速度、企業ブランド、サービス内容などさまざまであるが、現在の段階ではその安全性を調べることは利用者にとって困難な状況にある。その上、ネットワーク管理者に特権があるのみならず、省庁のホームページが悪意をもって書き換えられる事件が相次いでいるように、ネットワークの管理が十分ではないと、ハッカーや悪意を持ったクラッカーなどと呼ばれるネットワークと通じて侵入してくる第三者にホームページが書き換えられたり、ファイルやサーバーが壊されたり、情報を盗まれたり、無断で悪用されたりすることもある。この領域では絶対的な安全ではなく、常に新しい対策が必要とされている。ネットワーク犯罪とネットワークを利用することで得られる自由さや快適さは背中合わせであるといえる。近い将来の学校教育におけるインターネットの美術教育利用は、専門家にのみ技術を委ねない美術教育者や、危険性を子どもたちに提示しながら理解して利用する美術教育者の姿勢によってはじめて成り立つことになる。そのためには美術教育者の技術研修の機会はより必要とされる。そして、すべての子どもたちはネットワーク利用者としての技術教育とネットワークを管理できる技術教育を等しく受ける機会が用意されなければならない。

それでは、本論の考察に入る。本研究は、第1章の学校におけるインターネット活用教育の現状と経緯、第2章のインターネット活用における美術教育の意味、第3章のインターネット利用における実践、第4章の学習メディアとしてのインターネット、第5章のオンライン美術教育コミュニティーの形成と、これらについて目的と方法を示した序章、まとめを述べた終章からなっている。

第1章では、日本とアメリカにおける教育政策としてのインターネット導入の経緯を調べた。その結果、第1節では日本は1996年にインターネットの全校への導入が提言される

以前の1985年から情報教育への対策がとられていたことを示した。また、文教施設のインテリジェント化構想等によって社会的な情報化が推進されていく過程で、学校教育への導入が決定的となつたといえた。第2節では、クリントン、ゴア政権におけるアメリカの教育庁による情報スーパーハイウェイ構想の経緯と、その推進理由を考察した。アメリカではこれまで国家の文盲率を下げる基本的な読み書き能力をリテラシーと呼んで教育推進してきたが、現在ではコンピュータやインターネットによる情報活用が第二の情報リテラシーとして位置付けられて、技術教育の平等が政府機関と社会組織との連携ですすめられていることを明らかにした。

このような状況下で1995年より日本の学校教育においてインターネットを活用する事例は増加し、各学校がホームページを掲げるようになっている。第3節では、そのうち、美術教育に関わるホームページについて、現状を明確にするための考察を行った。研究の方法として、活用形態から美術教育におけるホームページを4つの方に分類し、それぞれについての利用頻度順位、特徴を分析した。その結果、美術教育においてインターネットを扱う場合に、基礎的な情報教育が行われて、ここで分類したホームページやより多様な学習をお互い循環的に活用できれば、子どもたちの学習の幅を拡大すると考察した。

第2章では、学校教育においてインターネットを利用する意味を摸索すべく、教育学的研究を行った。第1節では、子どもたちが学習の主体となって自らの学習に責任を持つような学習を美術教育で行うためには、表出的な創造性でなく子どもたち各自が自らの表現を相対的な視野で追求することが必要であると考えた。相互作用やコミュニケーションの教育が美術教育教科で取り入れられれば、自分らしさの表現につながるとして、制作と鑑賞におけるコミュニケーションの教育の意味を考察した。第2節では、美術教育における多元化の視点について学習をシステムに委ねず個人に還す道具を提案したイリッチ、社会におけるジェンダーや異文化、技術教育が子どもたちに教育の平等を与えることになると指摘した。こうした異なった立場や価値観に基づいてそれぞれの知識が存在する可能性を提案し、第3節では、美術教育においてインターネットを利用する多様な方法を示し、そうしたインターネットの特徴を用いて人間と人間の相互的な合意と拡散につながる、人間と人間の関わりから離れない知識のあり方について提案した。現代の文化における知識

は、多元的な価値観のもとに多様化することをお互いに認めていく方向性をもっており、これを学校教育において学ぶ道具としてインターネットは意味をもっている。

第3章では、学校美術教育においてインターネットを活用した具体的な実践事例の考察と、実践の提案を行った。図工科・美術科では文字以外の視覚的情報を造形要素や構成原理に基づいての学習することができる。第1節では、情報化社会において氾濫するようになった視覚情報について、インターネットを利用して学ぶことを目的とした。現在も、インターネットを使った学校間交流が注目を集めている。マルチメディアや美術教育における視覚情報を対象とするような特徴を生かした事例はみられないなかった。そこで、実際にアメリカの中学生160人と日本の中学生160人を対象に、美術教育でインターネットを利用する契機となる実践を行った。インターネットを通じて絵画による交流をする実践活動は、言語に限定されない視覚情報を子どもたちに学習機会を与えた。第2節では、メディアリテラシーの体系的学習を提案することを目的として、全体的構成や造形要素を学習に取り入れたホームページを扱った学習についてインターネットと美術教育、デザイン教育とインターネットの視点から考察した。ホームページ作成の題材において、インターネットの特性の理解や実際の制作過程を体験し、利用者は双方向に情報を活用するための問題を解決する。この第2節は、図工・美術におけるホームページのデザインを例に、メディア教育の基礎としてのデザイン教育における重要性を説いている。第3節では、鑑賞教育を進める具体的な学習方法を提案するインターネットの利用を提案した。世界各国から資料を検索して取り出せるインターネットの利用は、指導者と子どもたち自らが手に入れられる学習資料の範囲を広げ、学習資料入手するのに必要な時間を短縮する。そこで、この節では子どもたちの学習に役立つ資料情報と、指導者に役立つ資料についてインターネット等を利用した検索方法を示した。教室内にある資料に限定されずに、個々の子どもたちや指導者は、必要に応じて情報を得られるようになり、鑑賞教育における授業形態そのものを新たにするメディアの利用を考察した。

第4章では、インターネットが、学習成果や学習資料の共有できる学習メディアであることを明確にした。第1節では、東日本における中学校美術科のホームページ74校を探し出し、これを対象として調査研究を行った。その際に、ネットワークを利用することによっ

て「学習を共有し、理解する」特性について着目し、掲載された学習活動の内容、特性に関わる双方向性の有無等について統計的に調べた。その結果、各学校同士が掲げたホームページを互いに利用しあうような、情報を共有する学習が欠落していたことを問題点として示した。また、第2節では、この結果から、各学校における美術科のページを瞬時に探し出せるよう、学校美術教育のリンク集を作成し、改善策を示した。第3節で美術教科において画像情報を造形素材の一つとして扱うことを目的に、ネットワークを利用して素材を提供するデータベースを提案した。方法は、従来のCD-Romに代表される画像データベースを分析し、材料となる素材画像の不備を指摘した。また、この課題から、東京都葛西臨海水族園の協力によって、ネットワークを通じて無料で利用できる写真画像を集めたデータベースを制作し、CD-ROM及びネットワーク上に構築した。結論として、画像情報などのデータベースを教育において利用する際には、データベースは教育的意味を加えられるべきであると考えた。そのためには、画像データベースを限定された方法でのみ使用するよりも、美術教育の目的に基づいて指導者が子どもたちの学習に対応させて取り入れ、題材化することによって利用する必要を述べた。

第5章では、子どもの学習に目的を限定しない、美術教育者のコミュニティーとしてネットワークが活用できている事例を研究した。アーツエデュネットは、作品等の画像、資料、美術教育の意味、授業計画、素材、図書目録等、ゲッティーが推進している教育理論であるDBAEに基づいて美術教育に関する情報を多角的に掲載している。そこで、第1節では、アメリカゲッティー財団の美術教育センターによって運営されている美術教育のホームページであるアーツエデュネットについて、1995年の設立当初と1999年を比較しその展開を理解した。また、このアーツエデュネットにおいてインターネットを通して美術教育を推進する試みについて、日本の現状における意味を考察した。第2節では、アーツエデュネットが、学校教師を主な対象として設立当初より目的の一つに現職教育を掲げていることに着目し、中でも重要な役割を果たすネットワーク上のフォーラムであるアーツエデュネット・トークについて調べた。ここでは、学校教師を中心とした美術教育者が電子メールによって実践的なことから学問的なことに至るまで毎日数十通の質疑応答を繰り広げている。そこで、インターネットを利用した美術教育における現職教育の機会として、共同学習の

可能性を考察した。第3節では、ニューヨーク大学においてジューン・ジュリアンが行った芸術家、美術教師、子どもたちが一緒になって取り組んだエコロジー・アートのオンラインプロジェクトについて考察した。このプロジェクトは美術教師であったジュリアンが、美術理論をともなって古い木を調べて作品化するもので、成果はオンライン上のギャラリーに展示され、これによってWebを利用した美術教育の可能性が参加者に認められたことを示した。

以上の内容において、インターネットは美術教育における様々な可能性を示した。美術教育における新たな学習の意味を強調し、新たな実践方法や、新たな教材のあり方、そして、新たな美術教育コミュニティーの形成を提案した。この論文におけるすべての内容は、現状を基に考察されているため、インターネットという新たな可能性でありながら現実的な問題として認識される。ただし、これらの可能性に基づいて示されたものは、方向性であって、教育によって子どもたちが確実に得られる成果及び美術教育者が得られる成果であるとは決していえない。この論文は日本国内においてインターネットの活用を美術教育の視点から考察するはじめての博士論文となるだろうが、そのために、すべては基礎的な研究に限定した。ただし、現在の基礎的な段階においては美術教育においてのみ活性化されるインターネットの活用におけるメディア教育があること、現代の美術教育においてインターネットに代表される情報の活用は、必ずしも特別な学習ではないということが本論文において分かった。従来の美術教育における学習目標と、新たな学習目標の両方においてインターネットの活用は位置付けられる。美術教育における学習を変えてしまうよりも、学習内容を延長して新たな可能性を示しているインターネットの活用は、実際の子どもたちや指導者の利用によって問題と可能性をいっそう広げる。

ところで、この先、現実的にはインターネットを美術教育において活用しない場合も考えられる。その場合は、学校教育においてインターネットを活用する際の、問題も可能性もみえてはこない。それどころか、デザイン領域において触れたように、コンピュータやインターネットを活用しない美術教育は、時代の流れがデザインの仕事を中心にコンピュータの使用へ結びついて動いている現在において、学習内容を減少させていってしまうと思われる。学習内容が時代に適さず、減少するのであれば、現在よりも美術教科における授

業時間数は削減されることは目にみえている。そこでは、1章における情報教育の説明で述べたように、コンピュータの使用に関わるデザインは、機能的な部分が強調されても、美的な部分は軽視されることになりかねない。だれでもが簡単にコンピュータやインターネットを使ってデザイン活動、表現活動、情報伝達が行える時代になっても、学校教育においてこれらの活動における基礎を行っていなければ、子どもの頃に授業を受けなかつた未来の大人は作品の質が低下していくことも気付かないだろう。ただし、基礎的な学習であっても経験があれば、活動の過程や作品そのものを大切にする意識を学ぶと思われる。そのような意味でも、インターネットやコンピュータを美術教育において活用することは重要であるといえる。

第3節 本研究の独自性

現代の情報化社会では教科教育学におけるインターネット利用の研究は、大きな需要がありながら未開拓の研究領域である。そして、アメリカと比較した場合、日本国内ではインターネットの教育利用における分野は教育政策が設備投資や技術面の指導にばかり焦点があてられて、未だ研究・教育・社会のいずれに対しても現実的な対応には距離がある。美術教育学は、社会全体を視野に入れ、視覚情報を中心に扱い、情報の生産と消費にたずさわるという3つの明確な情報化に適した教育的特徴を持つ。このため、美術教育学でインターネットを活用する研究は、教科教育学の中でも重要といえる。しかしながら、実際には美術教育においてインターネットを活用する研究は未だ十分に進められておらず、教育現場においても施設設備の導入ばかりが先行しつつある。美術教育におけるインターネットの利用により、美術教育における専門的な理論と事例の研究と、題材を開発する教員の研修を行う具体的教育プログラムが具体化でき、内実となる学習のカリキュラム化が可能になることが考えられる。そこで、本研究においては、インターネット利用の美術教育の基礎となる、現状分析、事例研究、実践研究、教育学と美術教育学における理論研究について総合的に考察した。その理由は、国内ではインターネットを活用した美術教育についての博士論文はなく、アメリカにおいてもわずかである現状では、理論、事例、実践の研究を総合的に考察することにより、将来に繋がる美術教育におけるインターネット利用の基礎的研究となる得ると考えたからである。

インターネットを活用する美術教育の意味としては、本研究領域において近年の教育学で主張されている「教える」ことから「学ぶ」ことへ、学校教育における教育理論の転換が認められた。学習者の主体を尊重する「学ぶ」学習を行うためには、教師による教授のみに頼らず、すべての学習者に多様化した彼らを支えられる環境が整えられなくてはなら

ない。それというのは、美術教科における個々の学習者の学習方法や評価は、多様に存在しているからである。ただし、多様なのは学習者・学習方法・評価だけではなく、学習内容の領域も同じである。日本の現状における学校美術教育においては、多様な多元文化的価値をもつ美術について学習されていない。芸術作品や作家についての文字や映像を含む視覚的情報を備えた学習環境を用意するには、教室の情報化が必至である。これまでの教室に情報化された学習環境が加えられれば、子どもたちの主体を育み、同時に多元化した社会との関わりや個々の学習成果を子ども同士で認めあう機会を増加できる。この論文では、子どもたちが、個別による学習と、共同による学習の経験を築くことによって、学習責任を個人に還元することを提案した。

また、情報を活用することで個と社会の調和を文化理解によって実現する美術教育では、ジェンダーや異文化における互いの違和感を子どもたちは認めるようになる。例えば、女性の割り合いが低い技術職や研究職においては、女性の視点から出された研究成果は社会に反映されにくい状況をつくるし、マイノリティーが少ない学校では、マイノリティーの意見は反映されにくい。美術教育学において、インターネットを用いて様々な情報に基づいた文化理解の学習を実現することで、現代の多様化した社会に適した、ジェンダーや異文化といった様々な違いを子どもたちが互いに認められる学習を行える。インターネットのもたらす制限のない情報を利用することで、教室にいながらにして美術における多様な文化、人々の視点を学習に取り入れる機会が得られ、子どもたちは様々な価値観を認めることが可能になる。

そして、この論文ではインターネットを活用する美術教育について事例に基づいた実践の提案も行っている。アメリカと日本の子どもたちとの間で絵画による交流を早い段階から行い、情報化社会に不可欠なデザインの要素を教育過程で学ぶ情報教育のあり方を考察し、広い文化を視野に入れた学習者の興味に基づいた鑑賞の提案をしている。これによつて、現在の美術教育ではインターネット活用の具体化が進められていない現在において、国内の状況において実践しやすいインターネットの活用例を提案した。

また、現在の美術教育におけるインターネットの活用について、考察し、その問題点として、学校間でWWW上に公表されたデータを互いに利用していないことを指摘した。そ

ここで、互いの学習を共有しあえるような教材についてを考えた。学校美術教育のリンク集は、各学校による成果をみることを促し、画像データベースは、学習のための手軽な材料として提案した。学習成果や画像データベースを子どもたちが利用するなら、インターネットは学習者と資料等の情報を近付ける役割を果たす。情報を相互に共有するなら、情報を仲介としたその先の人間同士を近付けるという点で、情報を貯えているインターネットはこれまでの教材・教具と違いがあることを明確にした。

美術教育において子どもたちの学習の意味や領域、教師による教材・教具のあり方を、インターネットの活用は変えていくことになると、美術教師も、美術教育のあり方も新たな方向性がもたらされる。アメリカで注目されている現職教育もそのひとつである。教師にとっての現職教育は、子どもたちの学習の意味や領域、教師による教材・教具のあり方を決める。現職教育において教師は研修を受けるだけではなく、互いに話し合い、情報を交換し、成果を共有する機会を得る。インターネットはこれを日常的に支援し続ける。さらに、インターネットは、学校という限られた空間を社会に位置づけることで美術教育の社会化を図る。このような美術教育は、子どものためでありながら、教師のためにも、社会のためにも進められるのである。

インターネットが学校教育に導入されることになって、美術教育そのものが部分的に変容することになる。変容は個人と社会の視点を美術教育において理解する機会を子どもたちに与える。教科教育学のひとつとしての美術教育は、教材研究などの具体的な内容から、人間の育成を図る理念的な内容までを抱えているにも関わらず、これらを互いに結び付けて考える機会がなかなか得られなかつた。実践と研究には常に隔たりがあった。

学校教育における美術を学ぶのは子どもたちでも、美術教育を学ぶのは、何も子どもたちに限らない。研究者、学校教師、学芸員などが美術教育を学びながら研究・実践を行う。そして、その助けとなる芸術家やデザイナーの存在もある。美術教育においては、それぞれの立ち場でそれぞれの人が専門の領域をもっているし、同じ領域であっても個々の視点はそれぞれに異なるはずである。美術教育を社会の中に位置付け、学習の責任を個々に委ねるなら、お互いが教えあい、学びあうことが必要になる。

インターネットはそれを助ける道具であり、手段にすぎない。インターネットが美術教

育にもたらす本当の変化は、その活用が人々によって十分になされるようになってはじめて、それ以上の変化を美術教育に携わる人々にもたらす。この論文の独自性は、インターネットの活用を日本の学校美術教育においてはじめて体系的に考察したこと、美術教育における学習や研究の成果を共有できる美術教育のコミュニティーはインターネットによつて形成される可能性を示したことにある。

研究のまとめ

研究の結果

- 1 美術教育におけるインターネット活用の現状を理解するために、日本とアメリカにおける教育政策としてのインターネット導入について歴史的経緯、及び、国内の学校美術教育にかかわるインターネットの活用状況を調査した結果、

①日本では1996年にインターネットの導入が提言された時期よりも前の、1985年頃から既に情報化への対策がとられていたこと、

②アメリカ連邦政府の教育庁による情報スーパーハイウェイ構想が推進される最大の理由として、「社会への対応」の他に、「教育の平等」を保証する理念が挙げられてきたこと、

③日本国内の学校美術教育におけるインターネットの活用はWWWにおけるホームページの公開に限られており、このWWWを利用した活用は4つの型に分類されるが、これらほとんどは成果を公開する手段として用いられていること、

を見い出した。

- 2 これまで他の教科と比べてインターネットが活用されていない美術教育の状況において、あえてインターネットを美術教育で活用するには、美術教育に特有なインターネットを活用する意味が存在するはずである。そこで、この意味を教育学的に考察した結果、

①教師による集団学習と個別学習の併用が、子どもたちに相互に働きかけあいながら学習のテーマや方法を各自で選択していく主体的な学習の機会を与えて、授業を効率化すること、

②子どもたちは学校美術教育においてインターネットを活用することで、教科書には掲載されない多様な美術知識や価値観に触れる機会が確保されるようになり、これらを理解できるようになること、

③学習内容の変化が乏しく現代社会にはほとんど適応していない学校美術教育にインターネットを導入することで、子どもたちの学習に多様な文化に基づいた実際的な知識を取り入れられるようになり、これによって、教師による指導と子どもたちの学習が多様で実際的な内容や方法に拡大されること、

を見い出した。

3 学校美術教育におけるインターネット活用の具体的な教育実践が進められていない現状では、国内においての実践事例は未だわずかである。そこで、事例がほとんどなかつた1996年の段階から国内の状況に適した学校美術教育におけるインターネットの先駆的な活用の実践を行い、また、それ以後の1998年と1999年に実践題材を開発した結果、

①1996年において国内の美術教育では初めてとなるCGによる日米の学校間で行った表現交流の教育実践は、子どもたちの異文化理解の意欲を高めて学習の動機を強めたこと、

②デザイン領域においてホームページの作成から更新までを段階的に経験して問題解決型学習を行うインターネット活用の教育実践は、子どもたちにメディアリテラシーを継続的に学習させるようになること、

③鑑賞領域において従来よりも多様な実際的学習資料や情報が子どもたちに提供されるようになり、それを利用することで子どもたちが個人的な探究を行い、また、互いに話しあえる授業が設定されるなら、子

どもたちは主体的に造形要素や作品制作の背景などの作品理解を深めていくこと、
を見い出した。

4 日本国内の学校美術教育におけるインターネットの活用について、学習メディアという従来の美術教育における材料や用具とは異なる特性が存在することを証明するために、現状における問題とメディアの特性を調査した結果、

①学校美術教育におけるインターネットの活用はホームページで授業作品や美術館のリンク集を一方的に公開しているのみに留まっているという現状にあり、それによって教師や子どもたちはWWW上に公表されたデータを学校間で互いに利用していないという問題が指摘されたこと、

②指導者や子どもたちがデータを共有できないのは互いの図工・美術ページを探し出すことができないことが原因であることを指摘し、学校美術教育におけるリンク集が制作されて利用されることでこの問題を改善することができること、

③現状における美術授業では子どもたちがコンピュータを利用できてもデジタルカメラ、スキャナ、描画ソフト、素材集等が整っていないために応用的な表現活動は困難な状況にあるが、画像素材のフリーデータベース等が構築されて利用可能となるなら、指導者と学習者は学習の教材、学習成果、資料等の情報を相互に共有できるようになる。このため、インターネットはこれまでの教材・教具とは異なる学習メディアとしての特性を持っていること、

を見い出した。

5 教師にとって現職教育を受ける機会が少ないために、美術教育において子どもたちの学習する題材があまり変容されず、学習が社会に適応していない国内の現状を改善するために、美術教師や子どもたちにインターネットによって作り出された学習環境が、1995年頃から現職教育等に活用されているアメリカの先導的事例を調査した結果、

①インターネットによって作り出される学習環境は、美術教育のコミュニティーをオンライン上に形成し、子どもたちはこれを利用して学校では備えられない学習のための資料や題材の情報を広い範囲で常時使用できること、

③このオンラインの学習環境で、教師は現職教育における研究会、話し合い、情報交換、成果の共有を行なう美術教育を学習する機会を日常的に得られるようになっていること、

②美術教育のオンラインコミュニティーにおいて、子どもたち、教師、研究者、芸術家、社会の人々は、美術教育という主題において共に学習し、意見を求め、情報を提供し、作品を公開する活動を行えること、

を見い出した。

結論

考察の結果、学校美術教育でインターネットを活用することによって、これまでの創造主義のように個人的で、社会から逃避して個人の内面に留まっていた美術教育が変革され、積極的に社会に向って進んでいくことを立証した。現在はネット時代の美術教育の幕開であり、これから学校美術教育においてもインターネットの活用はさけては通れない状況となり、インターネットの利用が促進されるに伴ってこれまでとは異なる新たな美術教育が出現する。この新たな美術教育について、以下の4点が研究の結果となる。

- ①美術教育におけるインターネットの活用によって、学習に利用される情報資料はこれまでの教科書や資料集に限定されなくなるため、広い範囲から収集できるようになる。このことによって、子どもたちの興味に基づく、従来よりもグローバルな視点で、多元化された、子どもたちが生活する現代社会に適した美術の学習が成立すること。
- ②インターネットを活用することで、表現と鑑賞における作品の交流、成果の公開、意見交換、情報収集といった美術教科特有の視覚情報に基づく学習活動が確実となり、子どもたちは個々の持続的な興味に従つて、従来の美術教育では不可能であった相互性に基づく学習活動を行えることを確認したこと。
- ③教師はオンライン上の美術教育コミュニティーを利用してことで、現職教育を日常的に受ける機会が獲得できるため、日本において現職教育が促進されるようになり、これによって情報化社会における教材開発が社会に適応した教育的な効果をもたらすようになる。そして、オンライン美術教育コミュニティーを利用してことで学校における美術教育は教員や社会によって活性化されて、絶えず時代や社会に適した

美術教育の学習が子どもたちに提供され続けられるようになること。

④インターネットの活用によって、子どもや、教師のみならず、研究者、芸術家、地域社会の人々が、オンライン上の美術教育コミュニティーにおいて美術教育を学べるようになるため、これまでの美術教育よりも遙かに学習の機会が拡大される。これによって、子どもたちは、学校教育において学習した美術を彼等の生きている社会に位置付けられることになること。

こうした研究結果に基づくと、美術教育におけるインターネットの活用によって、子どもたちや教師は、従来の学習を様々に変化させ、改善することができる。子どもたちの学習に用いられる情報資料や教師が準備する教材が広範囲から利用できるようになったり、学校間交流のように相互性に基づく美術教育の学習が子どもたちに促進されたりすることで、学習の方法や学習の意味が多様化される。オンラインの学習環境において美術教育コミュニティーが形成されて利用されることによって、様々な立ち場の人たちが、時や場所を問わないで美術を学習できるようになるため、子どもたちの学校美術教育、教師を対象とした現職教育、社会の人を巻き込んだ美術にかかる社会教育において、美術の学習機会をこれまでよりも遙かに増大させることが可能となる。学校美術教育におけるインターネットの活用は、これまでの美術教育における学習の意味、内容、資料や材料、方法、環境、対象者の範囲を拡大する。そして、現代社会からインターネットによってもたらされる学習情報を学校教育において活用することは、社会から離された存在である現在の学校美術教育を時代に適応した形に変える。現代社会ではどの教科もインターネットの活用をさけてはいられない。そのような状況にある現在に、本論文では、ネットワークの利用には様々な問題も存在するという前提において、美術教育におけるインターネットの活用が、美術教育の今後の将来を革新し、社会に適応した学習と相互的教育の効果を積極的に価値づける非常に有効な手段であることを確証した。それゆえに、本研究は以上において、国内の学校美術教育におけるインターネットの活用を先導する役割を果たす。