

3. カリキュラムの要素

3-1 はじめに

我々の未来は子どもたちが住むための環境をどのように選ぶかに左右される。環境には全てが含まれている。それは、自然から人の構築したものまで、そしてそこに住み、働き、その間を移動する人々全てまでを含む総体である。それゆえにその選び方は重要である。さまざまな切り口で環境を認識する学校のプログラムは、我々をとりまく自然環境の意義を強調しているが、環境の総体的な均衡というものを考えているだろうか。我々が作り出すものは我々の毎日の生活と我々の住む地球にインパクトを与える。そのように考えると、建築家が環境学習の教材開発に積極的であることは、現在の我々にとって、また将来の世代にとっても、むしろ役立つことだといえよう。そのような教材は教師と生徒の両方に、経済的な制約はあるかもしれないが、文化、社会、政治の影響のもとに人工環境を改善していくことを考えさせる。

建築は総ての芸術の中でもわれわれの日常生活にもっとも直接的で避けることのできないインパクトを与えるものだといえる。またその範囲の広さからどの年齢の生徒の学習体験にとっても無限の可能性をもっている。生徒にとって人工環境に関する論題は、算数、国語、音楽、家庭などあらゆる領域の勉強とそれを動機づける優れた媒体となる。それだけではなく、教科を横断した課題とか、異なる分野の教師たちによるコラボレーションの刺激になる可能性をもっている。

カリキュラムのガイドラインは、学校における建築家ガイドライン、教員のトレーニングガイドラインと並ぶものである。これらのどれもが人工環境の教育にとっては欠かせない。なかでも学校における建築家プログラムは、生徒達にもっとも強く直接的な体験をもたらすが、建築家がすべての学校プログラムに直接かかわるのは不可能である。学校教育という大きな流れの中に人工環境教育という一石を、それも教師自身の手で、投げ込むことができれば、社会が良い建築を理解する上に広く長い効果が出る。

これらのガイドラインは、人工環境教育のカリキュラムをデザインするとき考慮しなくてはならない重要な要素をカバーしている。しかし、人工環境教育を学校カリキュラムへ適切に融合するためには、どの地域にも独特な教育、文化、社会経済上の事情があることに配慮しなくてはならない。そのためこのガイドラインの範囲は一般論にとどめた。

3-2 カリキュラムの開発

3-2-1 定義

カリキュラムの要素には学校で教師が利用できるもの(印刷物、フィルム、電子媒体)、データベース、プログラム、ネットワークなども含まれる。

3-2-2 目標

人工環境に関わる教育プログラムが目的とする生徒たちの能力のいくつかを次にしめす。

- 自分達が暮らし働く空間を自覚する
- 自分達の建築遺産を鑑賞する
- 人工環境を造る役割の分担にともなう権利と責任を知る
- 人工環境の美と技術について理解する
- 建物、地域の質、コミュニティなどについて議論するための言葉に親しむ
- 建築図面を解読する

今日の生徒たちは明日の市民である。それゆえ、長い目でみた目標は彼らに人工環境を形づくる要素をより確実に理解させ、大人になってから環境形成の決定に適切に貢献するようになるだろう。

3-2-3 コラボレーション

最初に心得ておくことは、だれの協力も無しにカリキュラムに触れることは失敗に通じる、ということである。建築家の独りよがりの教材開発は無意味である。その教材が教育的に価値があり、実用に耐えると教師や教育行政を説得できなければ採用されることはない。教材の開発には建築家と教師と一緒にチームをつくる必要がある。どの学年の教師も教育と建築という二つの専門領域の協力から生まれた教材であれば考慮を払う。

多くの教師が生徒に建築を教える自分を不十分だと感じている。かれらにとって、空間、形態、機能、意味などという人工環境の質にとって非常に重要な概念を理解するのは容易ではない。

一方建築家は、学校の教育目標、時間、財源、手続きなど、教師の仕事とその制約を理解しなくてはならない。そこには行政、地域社会、親たち、といった社会の、政治の、そして文化の調整という問題もある。

両者のコラボレーションは常に容易である

とはかぎらず、教師も建築家も努力して関わ
り合うことが求められる。しかし、成功すれ
ば、教師が進んで建築とはなにかを生徒に教
えるような質の高い教材が生まれる。

3-2-4 コンテキスト

カリキュラムを完成するには多大な時間と
労力を必要とする。ゆえに、それがどのよ
うな状況の下で用いられるかを最初にお
くことが重要である。さもないと、そのカリ
キュラムは教師にも学校にも受け入れられ
ないことになる。

次のようなことはあらかじめ調べておかな
なくてはならない。

- 地域の教育システムがかかげている目標
- 教育システムの管理と財源の仕組み
- 現行カリキュラムの構造とコンテンツ
- 対象範囲にある教師と子どもたちの社会、
経済、文化的な背景
- 教育システムにおける当面のプレッシャー
と要求
- そのシステムで働く教師が直面しているプ
レッシャー、問題
- その他関係があると思われる利害と問題

3-2-5 パートナー

カリキュラム作業の最初から、初等中等教
育の関係者とのリンクを形成しておくとい
い。それは教師個人をはじめとして、校長、教育
委員、地方と中央の教育行政担当者、教科編
集者、教員組合、学校後援会などである。ま
た、学術団体、建築団体、図書館、博物館な
どのような機関も教育システムで果たす役割
をもつので次のような点に注意しなくてはな
らない。

- 建築家と共同で教材開発することに関心と
スキルをもつ人
- 教育内容を決めたり認定する権限のある人
- 教材開発の費用、または学校での利用に必
要な費用を負担してくれる人
- 完成した教材を学校で使うよう働きかける
立場にある人

以上によりにコラボレーションのパートナ
ー選びが可能になり、新しいカリキュラムの
開発と普及の戦略がきまる。これはそれぞれ
地域事情に大きく左右されることでもある。

3-3 カリキュラムのデザイン

開発作業をとりまく状況調査が終わると、生徒の
こと念頭に、これからつくられるカリキュラム、す
なわち全体としてのアプローチ、コンテンツ、フォ
ーマットなどを考える。

3-3-1 生徒

まず、対象とする学年、生徒の教科習熟度
と技能レベル、生徒間の社会・経済的背景
の違い、などを考慮しなくてはならない。巾
ひろい年齢を対象に教材をつくるのは難しい
が、能力や背景の異なる生徒に適した教材を
つくるのは比較的やさしい。

3-3-2 コンテンツ

建築は広い論題を教室に提供できる。どの
ような論題を含めるかは、子どもたちの年齢
と能力、使える授業時間、その地域にもっと
もふさわしい建築上の問題などからきまる。

建築それ自体は、建築を主にした授業以外
にも、他の科目、例えば算数、技術、文学な
どの補助として非常に幅広い教室活動に役立
つ。

建築的思考には多角性と視覚性が融合さ
れているので、建築的な課題に取り組むこと
により、子どもたちはコミュニケーション、
問題解決、調査などの一般的なスキルを他の
領域の勉強にも使えるようになる。

3-3-3 カリキュラムの構造

カリキュラムの構造は教師をはじめその学
校のシステムで働く全員に大きく依存する。
判断を迫られるのは、練習問題の種類、学習
時間数；短期間の集中的な学習か、年間にわ
たり繰り返されるものか、などの学習内容
と量である。その判断は部分的に授業の進め
方の方針に依存している。

3-3-4 授業の進め方

カリキュラムは、建築が教室の論題の中心
になる「単独利用」のためにデザインするこ
とも、すでに進められているカリキュラム
と組み合わせて用いるようにデザインするこ
ともできる。組み合わせ利用のためにデザイ
ンするのであれば、まず初めにそこでは人工

環境がどのように教えられているかを見なくてはならない。それにより、建築の話題が他の教科教育の手段として、例えば国語の時間に建築について詩を書くなど、どこで用いられる機会があるかを考えてみる必要がある。そのようなチームにおける建築家は、教師では気がつかない建築といろいろな教科との結びつきを見つけることができるだろう。

授業の進め方については、指導書による方法と、個別に工夫する方法について議論が分かれる。

指導書による方法は、生徒は決められたとおりの授業で教材(例えばワークシートなど)を完成させればよい。この方法は教師の側に知識や準備をあまり必要としない。それは基礎的な原理を教えるテクニックとしては効果的かもしれないが、実際にデザインをすると高度な思考を伴う課題をあつかうのは難しい。指導書による授業は、生徒たちに意識をもたせる初期段階には有効である。

授業を個別に工夫するアプローチでは、教師はデザインのプロセスと建築物そのものについてある程度理解していなくてはならない。そこから、自分の生徒と状況に適した考えや授業を作り出すことができる。また、教師は生徒のデザイン、問題解決を直接補助することもできる。これは確かに刺激的ではあるのだが、教師にたいするトレーニングがかなり必要になる。同時に教室で費やす時間の延長も必要になる。

3-3-5 アプローチ

身近なことから始めることが重要である。生徒が教科の内容もっとも理解したり認識したりするのは、それを自分の経験とむすぶことができるときである。例えば、見慣れた小さな物、湯飲みのようなものを描く機会をあたえると、生徒は平面(上面)、立面(側面)、断面(内面)などの概念をより容易に把握できる。自分の地域の公共建築の入り口の勉強は、例えばギリシャ風ポーチの分析というように歴史にまで発展していく。

生徒に自由にデザインをさせるとか、建築現場の見学、基本設計図と施工図を見る、建築家や技術者に会うなど、実際の世界を経験するようなことは生徒の意欲を刺激する。

3-3-6 教師へのサポート

教師が建築分野の概念と用語に不慣れであるにもかかわらず、自信をもって建築を教室に導入するためには多くの補助を必要とする。要は、教師が教室の諸活動と建築を出来るだけ結びつけやすくすることである。授業計画ワークシート、解説図、実測、製図、模型、参考図書などがその手段であるが、ビデオ、インターネットなども役にたつ。

多くの教師はすでにある程度の手段に接している。ただ、古いものを繰り返すと意味が無くなるので、利用できるものは早いうちから導入するようにしたい。

3-3-7 フォーマット

カリキュラムパッケージには書籍、冊子、差し替え式バインダ、スライド、CD、ビデオ、ウェブサイトなどが含まれる。数量の多い場合は、書籍や冊子よりも、CDの方が、製造も頒布も安くできる。教師と生徒がコンピュータを利用できるなら、インターネットの情報源も利用できる。最適な教材媒体は、資金、プログラムの規模、必要な数量、教師と生徒に利用可能な施設などによりきまる。

教師と科書関係者の中には視覚教材の重要性を低く評価するものがある。しかし、この人工環境教育という科目は創造と視覚の領域に関係しているのでプレゼンテーションの質は優先的に考えるべきである。これは、金のかかる図像資材の使用が必要だということではなく、洗練された豊かで刺激的な視覚教材を教師と生徒に提供することを意味する。

広く喜ばれるカリキュラムパッケージにとって大切なことは、フォーマットがどのようなものであれ、教師にとって自分の希望する部分がすぐ分かるよう構成され、属する教育システムの要求に適合しているようできていることである。

3-3-8 実務にある建築家からの支援

このガイドラインでは人工環境教育にもちいる教材に重点をおいて説明してきたが、建築の課題やプログラムを実施している教師にとって実務についている建築家からの支援はやはり心強い味方である。

例えば建築家には次のようなことができる。

-
- 建築実務についての解説。建築家の仕事とは、建築とは、建築の設計とは、建築の種類など。また、建築設計図、その他そのプログラムに適切な話題など。
 - 自分の作品について完成までの経過
 - 作品の現場見学のガイド
 - 建築授業のプログラムアドバイザー
 - 設計制作の助言、作品講評
 - 事務所見学の案内
 - 様々な建築体験の手配