

ヴィクター・ローエンフェルドと思春期の美術教育 —— 我が国における児童中心主義の美術教育に関する研究(3) ——

新井 哲夫

群馬大学教育学部美術教育講座

(2007年9月12日受理)

Japanese Art Education based on Child-Centered Education, Vol. 3: Viktor Lowenfeld's Art Education for Adolescent Children

Tetsuo ARAI

Department of Art, Faculty of Education, Gunma University

Maebashi, Gunma, 371-8510, JAPAN

(Accepted September 12, 2007)

1. はじめに—V.ローエンフェルドの美術教育論の歴史的位置—

本稿は、前稿の「ウィリアム・ジョンストンと思春期の美術教育—児童中心主義（創造主義）の美術教育と思春期の課題(1) —」¹⁾に続くものであり、W.ジョンストンの美術教育論の分析と合わせて、思春期の美術教育に関する1940年代における創造主義（児童中心主義）の美術教育の成果を再確認しようとするものである。

本稿で取り上げるローエンフェルドの『美術による人間形成—創造的発達と精神的成長—』²⁾の原著“*Creative and Mental Growth*, 3 edition”³⁾の初版発行は1947年であり、ジョンストンの著書“*Child Art to Man Art*”⁴⁾と共に、1940年代における児童中心主義（創造主義）の美術教育論の一つの到達点を示すものと考えられる。

ローエンフェルドは「初版序」の中で、本書執筆の目的について、「子どもは生れながらの芸術家であり、創造のためにはただ材料さえ与えてやればほかには何もいらぬ」といった理想主義的な考え方が、児童の創造的な衝動を無視すると同様の弊害を美術教育に与えているとし、子どもの精神的、感情的成長と創造的な表現の関係を明らかにすることにより、子どもの要求に合った、柔軟性に富む美術教育の方法を導き出そうとしたものである、と述べている⁵⁾。

さらにローエンフェルドは、理想主義的な見地から書かれている美術教育の文献の多くは、理想的な条件のもとで得られるような結果を扱っており、その著者も児童の内に潜むものを引き出す優れた直観力をもつ教育者である場合が多く、そうした特別な才能に恵まれず、自分が指導した作品と文献で紹介されている作品との違いに落胆を感じている一般の教師たちに、劣等感を抱かせることになる」と批判する。

また、題材によっては、指導の際に個人的な方法を必要とするものがあるが、そのような分野において教育者たちが指導法を示すことを嫌ったことが、進歩的な美術教育をほとんど直観的な方法に依存するに過ぎないと言われるようなものにしてしまったとし、「美術が単に直観のみによって指導される限り、美術教育は、能力に恵まれた少数の教育者の特殊な職分になってしまったり、あるいはまた、一般の学級担任教師にとっては失敗の原因になったりしてしまう」と、従来の理想主義的な美術教育では方法論が明示されなかったことを批判した上で、本書の目的の一つは「児童の要求に合った、柔軟性に富む方法」を紹介することであると述べている（原著：pp.v-vi／邦訳：pp.1-2）。

「第9章 思春期の美術」でも、思春期を考えると、個人の全く束縛を受けない自由な創作活動の重要性を強調する「進歩的な美術教育」の傾向を広く美術教育における基本的な考え方とするわけにはいかないと述べている（原著：p.282／邦訳：p.353）。

いうまでもなく、「美術教育に対する理想主義的な考え方」あるいは「進歩的な美術教育」は、共に初期⁹⁾の児童中心主義（創造主義）の美術教育に見られた素朴な理想主義的な考え方を指している。

以上のような言説から明らかなように、ローエンフェルドの『美術による人間形成—創造的発達と精神的成長—』は、素朴な創造主義の美術教育のあり方を批判し、それを乗り越えようとしたものであるという点で、ジョンストンの『思春期の美術教育』と同様、児童中心主義（創造主義）の美術教育の系譜では「後期」に位置づけることができる。

本論で改めてふれるが、ジョンストンとローエンフェルドの美術教育論には重要な違いもある。ジョンストンは、対象を思春期の子どもに特化した上で、美術教育に現代美術の手法を導入したり、伝統的な美術教育の方法を造形表現の原点に立ち返って見直したりことによって、思春期の子どもが抱く対象の視覚像の再現描写への過剰なこだわりから子どもを解放し、創造的な表現活動の楽しさを実感できるようにするとともに、造形表現に関わる基礎的な知識や技能を身につけさせようとする。それに対して、ローエンフェルドは、幼児期から思春期に至る長いスパンで、子どもの造形的な創造活動の変化を精神的な発達（mental growth）との関連でとらえ、それぞれの発達特性に即した適切な刺激（proper stimulation）のあり方を明らかにしようとする。つまり、ジョンストンが造形的な要素を重視しているのに対して、ローエンフェルドは創造活動における心理的要因を重視している点に、両者の最も大きな違いがある。

2. ローエンフェルドによる思春期の危機説

ローエンフェルドは幼児期から思春期まで幅広い発達過程を視野に入れて美術教育論を展開しているが、本稿では思春期の子どもを対象を絞り、ローエンフェルドの美術教育論を検討することにする。本稿で取り上げる『美術による人間形成』は、以下のような14章からなる、653頁（原著は541頁）に及ぶ大著である。なお、各章の表題を含めて、いくつかの訳語については、今日の一般的な用語法及び原著の趣旨に照らし、改訳した⁷⁾。

序（初版序、第二版序、第三版序、訳者序）

第1章 教育のための美術の意義

第2章 初等教育における創作活動の意義

第3章 自己表現の最初の段階—なぐり描きの段階—（2才より4才まで）

第4章 再現への最初の試み—図式化前の段階—（4才より7才まで）

第5章 形態概念の成立—図式化の段階—（7才より9才まで）

第6章 写実的傾向の芽生え—ギャング・エイジ—（9才より11才まで）

第7章 擬似写実的段階—推理の段階—（11才より13才まで）

第8章 決定の時期 創作活動にみられる思春期の危機

第9章 思春期の美術

第10章 美的基準の意味

第11章 天才児の事例

第12章 美術教育の治療的見地

第13章 発達段階全般の要約

第14章 参考文献

「思春期」の問題を直接テーマとする第8章及び第9章に全体の四分の一を超える頁が割り当てられていることから、ローエンフェルドが児童期から成人期への過渡期の問題に大きな関心を寄せていたことが想像できる。

ローエンフェルドの思春期の美術教育に対する基本的な認識や立場は、以下のような言説に明瞭に示されている。

「われわれが思春期の美術について児童期の美術のような明確な概念に達していないことは、我が国ばかりでなく全世界の中学校、高等学校の双方にごく普通に見られる混乱にはっきりと現れている。それは普遍的な課題になっていると思われる。そこでまず、『思春期の美術』の概念を決定する基本原理を明らかにする必要がある。（後略）

一般に学校でおこなわれている指導には、三つの方法がある。第一の方法は、主として児童期の美術の貴重な特質を保存しようとするものである。この方法に固執する教師は、児童のもっている新鮮さとか、無意識の制作態度を失わせないことに熱心である。したがって、もはや自分が子どものようにあつかわれることを潔しとしない思春期の子どもに対しても意図的に、人為的な『児童期の雰囲気』を創造させようと努力するのである。(中略) このような『無理な押しつけ』は、個人の発達にとっては、明らかに有害である。この方法は、自分を既に子どもとは感じず、しかし大人としても受け止められない思春期、すなわち元々不安定な時期にいる若者の不安感をますます煽るものである。(後略)

第二の方法は、一般に中学校、高等学校において第一の方法よりも多く用いられているやり方で、完全さを強調するものである。すなわち、美術作品は、『専門家』の基準に近いものほどよしとするもので、多くの場合、この指導法をとる教師たちの自尊心は、生徒の作品を美術学校の専門的な作品に比べてほとんど見分けのつかないようなものにするにあるといえる。(中略) このような学習は、思春期の若者からその特性を奪いとるばかりでなく、美術教育のもつ民主的意義にもそむくことになりかねないことは明白である。(後略)

第三の方法は、思春期の子どもをありのままの水準で受入れるものであって、やはり、われわれの学校で用いられている方法である。この方法では、生徒は『子どもじみた雰囲気』の中に無理に入れられることもなく、また、成人のもつ完全さを強制されることもない。われわれが、本章で詳しく取り上げようとしているのは、この形式の美術表現である。」(原著：pp.278-280／邦訳：pp.348-349)

ローエンフェルドは、思春期の美術の指導において、思春期の子どもを無理に子ども扱いするのでも大人扱いするのでもなく、ありのままの水準で受け入れることが重要であるとし、思春期の美術の本質と教育計画における位置づけを理解するためには、〈思春期の発達の意味を分析的に理解すること〉と、〈中等学校における美術教育の役割を明らかにすること〉が必要であると述べる。

前者については、児童期と成人期の中間に位置する過渡期の特徴として、自我の覚醒、ロマンチックな理想の追求、冒険やロマンへの憧れなどに、また、ハビガーストらの研究をもとに、「野心的」(ambitious)、「強情」(persistent)、「内省的」(introspective)、「自己懐疑的」(self-doubting)、「自己批判的」(self-critical)といった性格特性に着目する。

後者の中等学校における教育計画については、成長しつつある思春期の子どもの要求に基づいたものでなければならないとし、子どもたちに自分の考えや感情を自由に表現できる機会を与える必要があるとする。さらにまた、思春期の子どもが実験的な方法や冒険を積極的に試みるように動機付けや激励が与えられなければならないこと、完成作品に対して完全さを強制してはならないことを指摘する。このようなローエンフェルドの主張は、(a) 思春期の心理的な発達特性を科学的に理解すること、(b) 自由な自己表現の場や機会を与えること、(c) 題材やテーマの設定に際しては思

春期の心理的傾向を考慮すること、(d) 作品に完成度の高さを要求しないこと等に要約できよう。

また、ローエンフェルドは、思春期の危機について次のように述べている。

「思春期の特徴の一つは想像活動が無自覚的なものから自覚的なものへと変化することであり、これは、子どもの遊びと大人の遊びの違いに最もよく表れている。もしこの変化が何の準備もなく起こったとすると——つまり、もし子どもが、自分の『子どもっぽい行動反応』や、『無自覚的な想像活動』を何の準備もなく批判的に意識するようになったとすると、多くの子どもはショックを受ける。その結果、子どもは創作活動をやめてしまう。突然目覚めた批判的意識が『無力な』子どもっぽい態度に気づかせるために、『何も描けなく』ってしまうのである。何の準備もないままに大人の態度を意識するようになるために、自分の描画が『子どもっぽい』『馬鹿げた』ものに思われてくるのである。」(原著：pp.232-233／邦訳：pp.293-294)

「すでに子どもらしい象徴的な表現方法を手放しながら、まだ自分自身の意識的な表現方法に自信を持ってない中間的な時期がある。意識的な方法を確認しようとする欲求が強まることによって、子どもは一時的に自分自身の創作に対する主観的な態度を失ってしまう。この主観的な態度の喪失とともに、子どもの想像の世界における自信は揺らぐのである。その結果、描画には二つの衝動〔引用者註：意識的な方法を確認しようとする欲求と創作に対する主観的な態度へのこだわり〕の葛藤の表現として不安定な感情が現れる。若者が自己表現の手段として、無意識な子どもらしい方法も意識的な方法ももたないこの時期は、時としてあらゆる自信を揺がす非常に深刻な危機によって特徴づけられる。この時期に多くの者が創作活動をやめるのは、このような理由からである。」(原著：pp.260-261／邦訳：pp.326-327)

上の引用からも明らかなように、ローエンフェルドは、美術表現における思春期の危機の原因が、児童期から思春期への過渡期に急激に高まる批判的意識によって表現活動に対する自信が失われることにあると考えている。前稿でもふれたように、子どもが絵画表現に対して自覚的、意識的になるにしたがって自らの表現の未熟さに気づき、自信を喪失するという解釈は、ウィリアム・ジョンストン、マリオン・リチャードソン、ハーバード・リードなど、児童中心主義（創造主義）の美術教育の系譜に連なる実践家や理論家に広く見られる一般的な認識である。

その中でも、ローエンフェルドの解釈の独自性は、思春期の危機の原因である自信喪失を、表現技術の未熟さに対する自覚に起因すると単純には捉えていないことである。上の「意識的な方法を確認しようとする欲求が強まることによって、子どもは一時的に自分自身の創作に対する主観的な態度を失ってしまう。この主観的な態度の喪失とともに、子どもの想像の世界における自信は揺らぐのである」という言葉に明らかなように、ローエンフェルドは、思春期の危機の原因である自信喪失は、単に表現技術の未熟さに対する自覚によってもたらされるのではなく、「意識的な表現方法」

(ここでは、対象の忠実な再現描写の技術・技法)を身に付けることに汲々となり、「創作に対する主観的な態度」、つまり自分が絵を描くことで何を表現しようとしているのかという表現活動の本来の目的を見失うことによってもたらされると考えているのである。したがって、ローエンフェルドは、思春期の危機の原因を、表現に関わる技術的な問題としてではなく、表現の内容や目的に関わる問題として捉えようとしているといえる。

例えば、前稿で取り上げた W.ジョンストンの場合、思春期の危機は、「子どもが習得している技術の基準が、もはや年長の生徒のものの見方を表現するには不十分」であり、「この段階では、子どもは十分な技術を持っていない、あるいは自分の成熟した考えやパターン、イメージを具体的に表現するために必要なアカデミックな能力をもっていない」ことがその原因と考えられていた⁸⁾。つまり、ジョンストンは、表現活動を方向付ける「自分の成熟した考えやパターン、イメージ」(作者が絵によって表現しようとする何か=表現の内的イメージ)の問題ではなく、それを絵として具体化するための技術(手段、方法)の未熟さに、思春期の危機の第一義的な原因があると考えていたと思われる⁹⁾。

ローエンフェルドとジョンストンは、対象の視覚像の再現描写に対する過度のこだわりから子どもを解放しようとする点では共通する点が多いが、そのための手段や方法において異なっている。ローエンフェルドは、思春期の危機を乗り越えるための手立てとして、美術作品を創作することで何を表現しようとしているのかという表現活動の目的をどのように認識(自覚)させるか、そして目的とそれを具体化するための方法とをいかに統合(調和)させるかに腐心しているといえる。

3. 思春期の危機に対するローエンフェルドの方法論

ローエンフェルドは、思春期の危機を回避あるいは克服するための手立てについて、「第7章 擬似写実的段階—推理の段階—」と「第9章 思春期の美術」の二つの章で論じている。第7章は、思春期の危機に対する準備的な手立てに関するものであり、第9章は思春期に達した段階での対処に関するものである。

(1) 「第7章 擬似写実的段階—推理の段階—」における危機回避の手立て

思春期以前の手立てについては、ローエンフェルドは無自覚的な活動から自覚的な活動への変化をいかに緩やかに行うかが重要であるとして、以下のように述べている。

「問題は〈この変化をいかに緩やかに行うか〉ということである。もしわれわれが子どもの無邪気な作品を、無邪気な段階にいる間に、一定の「創造的成熟」——一旦それを達成すると批判的意識に耐えることができる——に至るまで励まし高めることができるならば、われわれは、子どもを突然の変化から遠ざけ、想像活動の変化によって生じる失望や打撃から守ることにな

るのである。一般的に、このことは、子どもがまだ自分自身の行為に対して意識的になっていない内に、自分の行為を意識させるようにすることによって可能になる。」(原著：p.233／邦訳書：p.294)

「この推理の段階において、子どもの創造性を不当に傷つけることなく、その意識を高めることができればできるほど、われわれは子どもたちを思春期の危機に適切に立ち向かうよう条件づけることになる。(中略)動機づけにおいてこれは簡単なことである。『ジョニィ、君はどうやってこの紫色をつくったの?』とか、『メアリィ、家が遠くにあるように見えるけれど、どんな工夫をしたの?』とか、『ジョー、君はどうやって人物の緊張した感じを描いたの?』などとたずねる。これは単に、子どもに自分の成功を意識させることを意味している。」

(原著：p.234／邦訳書：p.295)

ここで示されているのは、本人が意識せずに行った表現の成功例を、活動終了後に本人に自覚させること、つまり、無意識的に行った活動を意識化させることによって、後に同様の表現が必要になった場合にそれを自覚的に行えるようにするということであろう。

(2) 「第9章 思春期の美術」における危機克服の手立て

思春期における危機克服の手立てについて論じる際、ローエンフェルドが繰り返し用いているキーワードは「適切な刺激 (proper stimulation)」である。そして、生徒個々に自信を与えるとともに、美術を全ての生徒にとって共通の表現とするための「適切な刺激」を考えるにあたって、「① 批判的自覚への変化」「② 想像的概念にみられる変化」「③ 主題 [テーマ] の再検討」「④ 中等学校における技能 (skill) と技法 (technique) の意味」「⑤ 二種類の創造の型あるいは概念の明確化」という5つの観点を重視すべきであると述べている。以下、それぞれの観点について概観する。

① 「批判的自覚への変化」について

ローエンフェルドは、第7章の議論を第9章で再び取り上げ、「推理の段階における議論を通して、無意識的な方法が、知的かつ感情的な理解において批判的な意識の段階に近づけば近づくほど、子どもは思春期の危機を乗り越えることが容易になるということが明らかになった」とし、子どもが自分の表現に落胆しないようにするための指導法について、次のような前提条件を挙げている(原著：pp.282-283／邦訳：pp.352-354)。

まず一つは、個人の自由を拘束したり、生徒の要求を無視したりするようなものであってはならないということである(だからといって、全く束縛を受けない個人の自由な創作活動こそ、創造的な成果を期待し得る唯一の方法であるとする進歩的な美術教育の主張を美術教育における基本的な考えとするわけにはいかないと言っている)。

もう一つは、技能あるいは技法の指導に関することである。生徒が自分の作品の「不十分さ」

に失望しないようにするためには、技能や技法の修得も必要であるが、教師が教えてもよいのは、材料に関する基礎的な使用法だけであり、それをどう使うかは生徒自身が自分の要求にしたがって見付けるべきであるとする。そして、「美術の方法 (a method of art)¹⁰⁾ は、個人が自信を高め、欲求を実現することによって、個人の持って生まれた資質が発揮できるものであればよい」としている (原著：p.283／邦訳書：pp.353-354)。

つまり、技能や技法は、画一的に教えられるものではなく、それぞれの生徒が自らの表現の必要に応じて、主体的に発見し、獲得すべきであるということである。

②「想像的概念にみられる変化」について

この観点に関してローエンフェルドが強調しているのは、思春期の若者の抱く、美術は外界を写實的に表現しなければならないという伝統的な概念を修正することである。そのためには、芸術的な表現を決定するのは作者の経験であることや、美術作品は自然の所産ではなく、人間の精神、思考、感情の所産であり、作品を理解するためには、作者を創作にまで導いた推進力 (driving forces) がどのようなものであるかを理解させることが必要であるという。

そして、芸術の偉大さを決定するのはこの推進力 (内なる精神 the inner spirit) であり、その分析を行うことによって、実物の再現という単なる模倣衝動から生徒を解放することになると述べている (原著：pp.284-285／邦訳書：pp.354-356)。この「推進力」は、創作の「動機」あるいは「動因」と言い換えることができよう。

またその一方で、ローエンフェルドは、思春期の若者たちはそのような推進力をすぐに理解するが、それだけでは十分ではなく、日常生活における個人的な経験も含めなければ、自信を与えるためにも、自らの方法で自己を表現しようとする欲求を呼び起こすためにも十分ではないという (原著：p.285／邦訳書：pp.356-357)。

表現欲求を喚起するには、芸術的な表現を成り立たせている推進力 (創作の動機あるいは動因) について理解させるとともに、それを自分自身の身近な経験に置き換える必要があるということであろう。

そして、ローエンフェルドは、適切な美術の刺激を考える際の鍵となるのは、経験の表現に必要な本質的要素を指標として用いることであると述べる。「本質的要素を指標として用いる」とは、創作にあたって、表現しようとするもの (こと) にとって何が本質的 (重要) かを判断させ、重要なものを強調し、重要でないものを除外 (省略) することによって、経験の意味を際立たせることである。具体例として、ローエンフェルドは、重い荷物を運ぶ労働者を描く活動を取り上げ、この場合、表現上の本質的要素は「重い荷物を運ぶこと」であり、人間の顔は本質的な価値を持たないので、人間の顔よりも、重い荷物を運ぶという行為をどう表現するかを強調することによって、生徒は経験の本質的な意味を理解できるようになるとしている。(原著：pp.286-287／邦訳書：pp.357-358)。

このように表現活動における推進力（表現の動機・動因）や表現上の本質的要素の重要性を強調した上で、ローエンフェルドは、改めて「正しい細部描写ということも、表現への欲求から生じてくるものでなければならない。」「アカデミックな意味での細部描写の学習は、現代の美術教育のカリキュラムでは全く不必要になっている」として、技能や技法を画一的に教えようとする伝統的な美術教育に対する批判を述べている。

③「主題（subject matter）の再検討」について

この「主題（subject matter）の再検討」では、「批判的自覚への変化」「想像的概念にみられる変化」といったこれまでふれた思春期の特徴をふまえて作成された具体的なカリキュラムが提示されている。

ローエンフェルドは、思春期の子どもを中心に、その美術表現を活性化することを目的とする美術カリキュラムの「主題 subject matter」（題材、学習内容）を考えるにあたっては、「社会における思春期の子どもの要求」¹¹⁾と「特殊な表現様式としての思春期の美術」という2つ要素が重要になると述べる。そして、前者について、本章の試みは「科学において特に顕著な、専門分化が支配的な流れとなっている社会において、いきいきとした経験を緊密に統合する美術カリキュラムの開発を目的とするもの」であると述べている。

本書で提示されているカリキュラムは、経験を5つの「領域」に区分し、一つの領域に3～5の項目（「大項目」と仮称。以下同様）が、一つの大項目には2～7の項目（「中項目」）が、一つの中項目には1～12の項目（「小項目」。この小項目が我が国の美術教育における「題材」に当たると思われる）が設定されており、その数は大項目が20、中項目が75（「産業における経験」の「III 広告」には中項目は設けられていない）、小項目が336に及んでいる。そしてさらに、336の小項目の内219には1～12の具体的なテーマ等が掲げられており、その数は820に及ぶ。

膨大な項目によって構成されているカリキュラムの全体構造をとらえやすくするために表にまとめたものが文末の「資料1」及び「資料2」である（資料1では全体の基本的な構造を把握するため、小項目以下は項目数のみを示した）。これらの表から、以下のような特色を読み取ることができる。

- 1) 「領域」の構成は、「自己」→「家庭」→「地域社会」→「自然」→「産業」というように、自己を中心に同心円状に拡大していく構造になっている。
- 2) 小項目（題材）の内容は、今日我が国の中等教育における美術教育で一般的な領域（「表現」「鑑賞」）や分野（「絵・絵画」「彫刻（彫塑）」「デザイン」「工芸」等）とは全く異なる観点に基づいて構成されている。
- 3) 多様な内容が含まれる小項目（題材）を一定の整合性を保ちつつ整理するとすれば、「(a) 制作・実地体験」「(b) 演示」「(c) 鑑賞・批評」「(d) 調査・研究・見学」「(e) 知識理解」「(f) 制作・実地体験+知識理解」「(g) その他（a～fに当てはまらないもの）」といったカテゴリー

区分が可能である（「表1」は、各カテゴリーに含まれる小項目（題材）数を集計し、それぞれの比率を算出したもの）。

小項目（題材）の数が断然多いカテゴリーは、「制作・実地体験」192題材（56.47%）と「調査・研究・見学」116題材（34.12%）である。両者だけで全題材数（338）の90.59%を占める。その他のカテゴリーは、「知識理解」19題材（5.59%）、「制作・実地体験+知識理解」6題材（1.76%）、「鑑賞・批評」4題材（1.18%）、「演示」2題材（0.59%）、「その他」1題材（0.29%）である。

表1 小項目（題材）のカテゴリー区分

	制作・ 実地体 験(○)	演 示 (★)	鑑賞・ 批 評 (●)	調査研 究・見 学(◇)	知 識 理 解 (◆)	制作・ 実地体 験+知 識理解 (○&◇)	その他 (▲)	計	%
自己の経験	32	2	4	4	5	0	0	47	13.82
家庭における経験	39	0	0	39	0	1	0	79	23.24
地域社会における経験	55	0	0	14	0	1	0	70	20.59
自然における経験	27	0	0	9	0	3	1	40	11.76
産業における経験	39	0	0	50	14	1	0	104	30.59
計	192	2	4	116	19	6	1	340	
%	56.47	0.59	1.18	34.12	5.59	1.76	0.29		

4) 小項目の内容を見ると、我が国の美術教育ではごく一般的な、作者の感覚や心情、思想などを自由に表現する活動（自己表現活動）は皆無であり、表現や制作に関わる題材であっても、与えられた課題に対して、各自工夫し、表現（制作）する課題解決的あるいは演習的内容で構成されている。

ローエンフェルドのカリキュラムでは、思春期の生徒が、自分を中心に、家庭、地域社会、地域の自然や産業など、徐々に自分を取り巻く周囲の世界に関心を広げ、実体験や探求的な活動を通して理解を深めてゆくことが企図されている。つまり、身近な日常生活を構成するさまざまなテーマや内容に関わることを通して、自己と周囲の環境との調和的な関係を築くことが期待されているといえる。

なお、活動の内容は、制作・実地体験や調査・研究・見学などの実体験や能動的な探求がほとんどを占めており、「鑑賞・批評」として分類した活動も、いわゆる名画・名作の鑑賞ではなく、工業製品の陳列やそれらの特色の比較、分析を中心とした消費者教育的な要素の強いものである¹²⁾。

それは、我が国の児童中心主義（創造主義）の美術教育に見られるような漠然とした自己表出活動ではなく、自らの生活や周囲の世界に対する統一的、統合的な経験を獲得するための、きわめて自覚的な活動である。

美術カリキュラムの「主題」（題材、学習内容）を考えるにあたって重視すべきもう一つの要素「独自の表現様式としての思春期の美術」については、「無意識的な子どもっぽい表現様式とも、また専門の美術家や工芸家の美術の様式とも異なる」もので、「将来美術的な活動に専門的に従事するか否かに関わらず、優れて思春期の若者らしい美術表現」であり、若者が自分の作品に対する批判的な意識によって生じる抑圧から自らを解放したときに取り組む美術表現であると述べている。そしてまた、本書のカリキュラムを用いる際には、思春期の美術はきわめて個人的なものであり、高い技能や美的な質を有していることは稀であることを常に心に留めておくべきであるとしている（原著：p.290／邦訳：pp.362-363）。

思春期の美術の独自性については、分かりやすい説明がなされているとは言い難いが、一般に過渡期としてのネガティブな印象を抱かれやすい思春期の美術に、独自の表現様式が存在することを広く認知させたいというローエンフェルドの強い願いが伝わってくる。

④「中等学校における技能（skills）と技法（techniques）の意味」について

この観点についてローエンフェルドは、若者は技能を通じて美術表現における自信を得るため、中等学校の授業では技能の発達をきわめて重要であるとして、次のように述べている。

「思春期の美術表現において重要なのは、もはや素朴さではなく、技法的な関わりなのである。思春期の若者に、表現に対する原初的な欲求を失わせることなく、このような技法的な関わり
の機会を用意することは、思春期の美術を促進しようとする教師の最も重要な仕事の一つである」（原著：p.338／邦訳：pp.426-428）。

しかし、観点①、②でも強調されていたように、技能や技法は一方的に教え込まれるべきものではないことはいままでもない。ローエンフェルドは、先の「批判的自覚への変化」における議論と重ねて、次のように述べている（原著：pp.338-340／邦訳：pp.428-429）。

「ある個人と技法との結びつきは、技能の習得結果ではなく、個人を取り巻く世界における自己の経験の結果生まれるものである。したがって、技法を個人の表現と切り離すならば、技法は個人を励ますどころか、その表現に制限を加えさえする手先の熟練に過ぎないものになる。」

（原著：pp.338-340／邦訳：p.428）

「技法と個性とは密接に織り合わさっている。それゆえ、技法は発達すべきものであり、教えるべきものではない。技法は個性の表現であり、個性の発達を妨げるのではなく、促進することに貢献すべきである。したがって、最良の技法とは、個人にとって自己を最も容易に表現できるもの、ということができる。」（原著：p.340／邦訳：p.428）

「中等及び初等教育における美術教育は、職業に就くための準備が目的ではなく、個人の精神的、

感情的、美的な成長を促進することを目的としている。技能の指導は、生徒が自分の性格（個性）に適した種類の表現を見付けるといった課題に対して力を入れなければならない。それゆえすべての技能は、個人の自由な表現を助長するという目的を伴って導入されなければならないのである。」（原著：p.340／邦訳：p.429）

つまり、ローエンフェルドは、技法とは個人の表現と切り離すことのできないものであり、画一的に教えられるようなものではないこと、したがって技能の指導に際しては、一人一人の生徒が自分に適した表現を見つけ出せるようにすることが重要であるというのである。

そのような指導が具体的にどのように行われるべきかについては述べられていない。しかしそうするためには、教師が生徒にさまざまな技法に関する情報を提供するとともに、生徒がそれらを試行できるようにする必要があることは容易に想像できることである。

ローエンフェルドが、個々の〈主題〉の説明も兼ね、スケッチ、イーゼル・ペインティング、写生、壁画、彫塑、版画、ポスター制作、デザイン技法等について、多くの頁を割いて詳細な解説を加えているのも、そうした技法に対する教師自身の理解が不可欠であると考えたためであろう。

⑤「二種類の創造の型あるいは概念の明確化」について

二つの創造の型とは、「視覚型（visual type）」と「触覚型（haptic type）」である。ローエンフェルドは、完成作品と経験に対する態度の両面から、美術表現の二つの型をはっきりと区別することができるとし、それぞれの型の特徴を次のように説明している。

「視覚的な型は周囲の環境から出発するということが、傍観者として事物を感知するということが、そして経験の手段は主として目であるということがわかる。一方われわれが触覚型と名付ける型は、基本的に自分自身の身体感覚や、自分が感情的に関わっていると感じる主観的な経験に関心をもつ。」（原著：p.262／邦訳書：p.327）

ローエンフェルドが実施したテストによれば、被験者のおおよそ半数が視覚型、四分の一弱が触覚型、残りは明確に型を確認できない者であったという。この結果をふまえて、ローエンフェルドは、次のように述べている。

「美術教育にとって、この事実は人口の半分だけが視覚的な刺激によって恩恵を被るにすぎないことを意味している。残り的人々は、このような刺激では何の役にも立たないか、あるいは欲求不満に陥るか、どちらかである。したがってそれぞれの型は、その経験と思考の傾向に合うように刺激されなくてはならない。そのために、われわれはこれら二つの創造的な型の本質をよく理解する必要がある。思春期の危機の時期に、人は自分自身について最も自信をなくすこ

とを考えると特にその必要があると思われる。」(原著：pp.263-264／邦訳：pp.329-330)

つまり、ローエンフェルドは、対象の再現描写に関わる技術の修得を主たる目的とした伝統的な美術教育は、視覚型の創造タイプに属する子どもには適しているとしても、それ以外のタイプの子ども、とりわけ触覚型に対しては創造的な能力を損なうものであり、今後はそれぞれの創造のタイプにふさわしい美術教育を実施すべきであるというのである。

4. おわりに—V.ローエンフェルドの美術教育論の今日的意義と課題—

以上の考察からも明らかなように、ローエンフェルドの思春期の子どもを対象とする美術教育論は、美術表現（創造活動）に対する苦手意識を克服し、自信を持たせ、自らの表現を行うようにするための手立てを、心理的な側面から探ろうとしたものであると言える

こうした考え方は、今日の美術教育においてどのような意義をもつのであろうか。

児童期の美術や美術教育に関する研究に比べ、思春期の美術教育に対する研究が著しく遅れていることは、残念ながら現在でも60年前にローエンフェルドが指摘した状況とほとんど変わっていない。その理由はいくつか考えられるが、主たる理由は、思春期の美術表現のもつ独自性に対して、美術教育の世界で十分に理解が深まらなかったことにある。

そして、なぜ思春期の美術あるいは美術教育について十分に理解が深まらなかったかについては、これもローエンフェルドが指摘しているように、思春期の美術及び美術教育を独自のものとは捉えずに、児童期か成人期のいずれかの枠組みに引きつけて処理することで事足りりとする安易な認識が、美術教育の世界に存在していたためと思われる。

ほとんどの子どもが嬉々として取り組み、大人の目から見て理屈抜きに魅力に富んだ児童期の美術に比べ、思春期の美術は、何かにじっと耐えているような堅苦しさや息苦しさを感ぜさせるものが多いこと(特に絵画にその傾向が強い)、しかも、授業以外の場で自発的に取り組まれることが少ないことなどが、思春期の美術が研究の対象として取り上げられにくい原因であろう。

しかし、一人の人間の成長や発達における重要性は決して児童期や成人期に劣るものではなく、むしろその過渡的な特質の故に、他の発達過程以上にその後の生涯に重要な影響を与え得ると言える。そのような思春期に着目し、幼児から青年に至る長い発達の過程をふまえて、思春期の美術及び美術教育に詳細な検討を加えたことは、ローエンフェルド以後同様の問題に体系的な考察を加えた研究がほとんど見られないことからいっても、今日なお大きな意味を持っている。

その一方で、時代的、歴史的な限界が内在していることも否定できない。それは、ローエンフェルドが、美術表現における内容と形式に対する二元論的な思考に囚われていることである。W. ジョンストンの美術教育の方法論が、表現の内容（表現の内的イメージの形成）よりも、それを具体化するための方法（形式）を重んじ、ローエンフェルドは逆に、表現の方法（技能・技法）よりも表

現の内容（推進力、表現を方向づける内的イメージの形成）を重視しているといえるが、共に美術表現にかかわる内容と形式の問題を二元論的に捉えているという点で共通している。

私見では、思春期における描画の危機の真の原因は、表現の内容と形式の分裂あるいは乖離にある。一例を挙げると、描画に対して苦手意識を抱く子どもがしばしば口にする言葉に、「〈何を〉くどう〉描いてよいかわからない」というものがある。認知的な能力の発達が著しい思春期の子どもにとって、通常「見る」ということは、対象を事実在即して客観的に観察することである。そこで働いているのは、主として合理的、分析的な思考である。しかし、絵に表す目的で対象を見る際には、対象の「何」（印象や雰囲気、造形的な美しさ、存在感など）を表現しようとするのか、どのようにまとめれば効果的に表現できるか、つまり「内容」と「形式」を一体的にとらえ、表現イメージを構成しようとする。その過程で重要な役割を果たすのは、主に直観的、総合的な思考である。

幼い子どもの思考は、もともと直観的、総合的であり、自己中心的であるため、色や形のイメージを伴う造形表現に親和性が高い。しかし、思春期の子どもには、直観的、総合的な思考を働かせるための方法論、言い換えれば、表現のイメージを構成するための枠組み（表現の様式、スタイル）が必要になるのである。

ローエンフェルドの場合、思春期の子どもの心理的特質の理解やそれをふまえた主題の設定など、表現活動への動機付けに重点が置かれ、表現の様式やスタイルの問題には全くふれられていない。思春期の子どもの心理的な問題に対しては踏み込んだ分析を行いながら、造形表現上の問題については十分な分析ができなかったと言わざるを得ない。思春期の美術に対して、子どもの美術とも大人の美術とも異なる独自の様式の可能性を示唆しながら、それを明確に示し得なかったのも、造形表現における内容と形式に関する二元論的な思考によるところが大きいと思われる。

以上、前稿の「ウィリアム・ジョンストンと思春期の美術教育」に続き、本稿ではローエンフェルドの美術教育論を対象に、1940年代における児童中心主義（創造主義）の美術教育の成果を再確認してきたわけであるが、その時代に両者が共に思春期における美術教育の問題に正面から対峙しようとしたことは、今日なお高く評価できることである。

それは、戦後の我が国における児童中心主義（創造主義）の美術教育の最大の担い手であった創造美育運動が、その初期には、メキシコの野外美術学校における十歳以後の子どもを対象とした北川民次の実践の成果や、室 靖（1913～94）らに見られる思春期の美術教育に対する関心を共有しながら、その後幼児を中心とする年少の子ども美術教育に大きくシフトしてしまったこととは対照的である。

なぜ、我が国における児童中心主義（創造主義）の美術教育では、思春期の美術教育に目が向けられなかったのか、そのことが戦後の美術教育の展開にどのような影響を与えているのかといった問題については、稿を改めて考察したい。

【註】

- 1) 新井哲夫「ウィリアム・ジョンストンと思春期の美術教育—我が国における児童中心主義の美術教育に関する研究(2)」群馬大学教育学部紀要 芸術・技術・体育・生活科学編 第42号, pp.21-42, 2007.3
- 2) 竹内 清・堀ノ内敏・武井勝雄共訳, 黎明書房, 1963年初版
- 3) Viktor Lowenfeld, *Creative and Mental Growth*, 3 edition, The Macmillan Company (New York), 1957
- 4) William Johnstone, *Child Art to Man Art*, First Edition, Macmillan & Co. Ltd, 1941, Great Britain
- 5) 引用に際しては、原文と照らし合わせ、難解な表現や明らかな誤訳と思われる部分は改訳した。以下同様。
- 6) 「初期」とは、直江俊雄が『20世紀前半の英国における美術教育改革の研究—マリオン・リチャードソンの理論と実践—』(建帛社, 2002)で、より広範囲に社会的論議を喚起し、一般の教師や一つの社会の教育制度の転換に実質的な影響を与えていくような、「運動」と呼ばれるほどの現象を伴った美術教育改革の第二段階」と位置づけている1910年代以降の児童中心主義の美術教育を指す。なお、直江は1930年代以降の英国における美術教育改革を「第三段階とでも言うべき様相」としており、本稿では1930年代以降の児童中心主義の美術教育を「後期」とする。
- 7) 本稿では、邦訳の「様式」を「図式」に、「青年期」を「思春期」に、「青年」を「思春期の子ども」に、「工業」を「産業」に改めた。幼児期から児童前期に見られる独自の描画スタイルを言い表す語としての schema、schematic は、今日「図式」「図式的」と訳されることが多く、一般にも親しまれていること、「思春期」については、ローエンフェルドが「adolescent」「adolescent art」と言う場合、13歳から17歳の年齢の子どもを主たる対象としており、通常10代半ばから20代半ばまで含む日本語の「青年」では年齢の幅が広く、しかも高くなり過ぎるためである。「青年」を「思春期の子ども」としたのも同様の理由である。また「工業」(原語は industry)については、ローエンフェルドの industry には、いわゆる工業製品だけでなく、工芸 crafts や広告 advertising、消費者教育 consumer education、輸送 transportation など幅広く含まれており、より広い意味をもたせる意味で「産業」とした。
- 8) ジョンストンが、表現の内的なイメージの問題に改めて言及していないのは、ジョンストンの方法(スクリブルやコラージュ、フォト・モンタージュなどの偶然の効果を利用した技法を活用した表現)は、制作に先立って、あるいはその初期段階であらかじめ表現のイメージを形成する必要のない方法だったからである。偶然の形や色などから連想したり、インスピレーションを得たりしながら、即興的に制作を進めるという方法は、対象の視覚像の再現描写から思春期の子どもを解放すると同時に、知的好奇心や表現欲求を満足させる効果が期待できる。もう一方の、偶然の効果に拠らない「再現的な描画」や「眼と手のための訓練のための造形演習」は、教師が学習課題を明示することによって、知的理解を伴いつつ、造形表現に関する基礎的な知識や技能を獲得させようとするものである。
- 9) 邦訳書では、「美術教育の方法」と訳されているが、ここは美術の技能あるいは技法について論じている箇所であり、文脈上からも明らかに誤訳を思われる。
- 10) 邦訳書では、「美術教育の方法」と訳されているが、ここは美術の技能あるいは技法について論じている箇所であり、文脈上からも明らかに誤訳を思われる。
- 11) 「社会における思春期の子どもの要求」は“the needs of adolescent in this society”の訳であるが、邦訳では「美術に対する青年の要求」となっている。
- 12) 「自己の経験」の中の「IV 産業における自己の経験」の「C 私が買って使用する工業製品」参照。

【付記】

本稿は、平成19年度科学研究費補助金[基盤研究(C)、課題番号(17530634)]による研究成果に基づくものである。

資料1 ローエンフェルド著『美術による人間形成』第9章におけるカリキュラム構成

領域	大項目 A	中項目	小項目	テーマ	
自己の経験	I 家庭における自己の経験	A 自己理解	5	23	
		B 私の家庭関係	6	19	
		C 私の社会生活	4	28	
	II 自然における自己の経験	A 形態对我的感受性	4	24	
		B 自然は私の度のような影響を与えるか	5	26	
		C 自然における私の社会生活	4	13	
	III 地域社会における自己の経験	A 地域社会と自己の関係	6	46	
		B 他の地域社会と自己の関係	1	6	
	IV 産業における自己の経験	A 産業における私の珍しい経験	3	15	
		B 機械工具や生産行程に関する私の認識	5	19	
		C 私が買って使用する工業製品	4	4	
	家庭における経験	I 住宅の進歩	A 建築材料の進歩	1	1
B 建築学上の特徴の進歩			7	14	
C 家具の進歩			6	10	
D 器具の進歩			4	18	
E 美術活動			5	23	
II 敷地の計画		A 住宅の周囲の環境	3	8	
		B 敷地内の家の配置	3	7	
		C 建築法令	2	2	
		D 美術活動	5	20	
III 室内デザイン		A 家族のための部屋のデザイン	1	6	
		B 部屋の構成部分	3	5	
		C 色彩選択	5	5	
		D 照明の考慮	6	6	
		E 家具の備えつけ	2	2	
		F 美術活動	7	18	
IV 家庭生活		A 家族の生活	5	17	
		B 家庭改善のためにすること	4	13	
		C 造園と景園	10	19	
地域社会における経験		I 地域社会の設計	A 現状	2	7
			B 町の将来の改良点	5	5
			C 建築および景園のデザイン	2	2
	D 運輸・交通機関		4	4	
	E 他の地域社会、他の地方との相互関係		2	2	
	II 教育と公民権	A 健康	3	17	
		B 安全	4	6	
		C 学校環境と教育	10	36	
	III レクリエーション	A 劇場	12	28	
		B 音楽	6	11	
		C ダンス	10	20	

		D映画、ラジオ、テレビジョン	6	15
		E戸外のレクリエーション	4	12
自然における 経験	I 自然の原理の解釈	A変化と成長	4	10
		B自然のもつ多様なムード	4	10
		C自然の動き	1	1
		D生物の動き	2	3
		E色彩と光	3	6
		F地肌	3	4
		G保護	5	5
		II 自然の恩恵の利用	A保存	2
	B天然資源		3	9
	C景園デザイン		2	4
	III衣類	A戸外の衣服	4	4
		B気候	5	5
	IV文化に及ぼす地理的、気候的な影響	A材料に関する自然の作用	2	2
		B美術史	12	16
産業における 経験	I 工芸	A陶器	9	16
		B織物デザイン	8	13
		C木工	5	10
		D紙	7	19
		E金工	8	8
		F合成材料	4	8
		G各種材料の相互の関係づけ	2	3
		II 流れ作業および他の工業生産工程	A自己に対する影響	3
	B地域社会における影響		1	2
	III広告		5	12
	IV消費者教育	A自己	9	18
		B家庭	4	4
		C地域社会	4	11
	V 輸送機関	A壁画の題材	7	12
		Bデザインの題材	3	6
		C色彩画の題材	2	7
		Dグラフィックの題材	3	3
		Eポスターの題材	1	7
		F景園	2	2
		G模型の制作	7	7
項目数	20	75	336	820

註：「領域」「大項目」「中項目」「小項目」「テーマ等」の区分は、ローエンフェルドが提示しているカリキュラムの全体像を把握しやすくするために設けたものであり、原書及び邦訳書には存在しない。

資料2 ローエンフェルド著『美術による人間形成』第9章におけるカリキュラム一覧

(「区分」欄の記号は、「○：制作・実地体験」「★：演示」「●：鑑賞・批評」「◇：調査・研究・見学」「◆：知識理解」「▲：その他」を示す。)

領域	大項目	中項目	小項目	区分	テーマ等	
自己の経験	I 家庭における自己の経験	A 自己理解個人的な気分	1. 彫刻をつくる	○	a. 自分の顔の粘土制作(面)：あくびをしているところ・笑っているところ・一生懸命考えているところ・口笛を吹いているところ・泣き叫んでいるところ・歌っているところ・微笑しているところ・眠っているところ・びっくりしているところ・怒っているところ	
					b. 一枚の石膏型を使って石膏で面を作る	
					c. 頭部全体の制作	
					d. 彫刻する(疲労しているところ・歌を歌っているところ・興奮しているところ・外をみているところ)	
					e. 軟い石に彫刻する(聴いているところ・悲しんでいるところ・周囲をみわたしてものを探しているところ・折っているところ)	
				2. クレヨン、木炭、コンテ、ペン、筆で描く	○	a. 家で何かを取ろうと手を伸ばしているところ
						b. 二階に上がるところ
						c. 階下におりてくるところ
						d. 読書をしている自分
						e. 疲労しているところ
						f. 寝椅子に横たわっているところ
				3. テンペラ、水彩絵具、油絵具、およびその組み合わせによって描く	○	a. 朝の感じ
						b. 雨の日の感じ
						c. 夕方の感じ
				4. デザインする	○	a. 気分のもつ感情的な要素の抽象—陽気な、おかし、興奮した、落ちついた、など
				b. 自分の好きな材料で—コラージュ		
		5. コスチューム [服装] をデザインする	○	a. おめでたい場での服装		
				b. 落ち込んだ気分の時の服装		
				c. 自分の個性にあった服装		
				d. 背を高くみせたり、低くみせたりする服装をデザインする		
				e. 怠惰な気分の時の服装		
	B 私の家族関係	1. 塑像 Model [ひな型をつくる]	○	a. 二人の友人		
			b. 母と子			
			c. 私の兄弟(姉妹)			
			d. 私とペット			
		2. 彫刻をつくる	○	私のペット		
		3. 素描を描く	○	a. 家庭の夕べ		
				b. 友人との遊び		
				c. 音楽を聞いているところ		
				d. デート		
				e. 自分の家を設計する		
	4. 彩色画を描く	○	a. 家庭生活(農家、都会の家、地方の家、山の家など)			
			b. 食前(後)の折り			
			c. 自分が住みたい小屋での生活			
			d. 音楽のリズムの抽象化(ジャズ、ダンス、マーチ、ワルツ)			
	5. デザインする	○	a. 住みたいタイプの家のデザインする			
			b. サテン、絹、麻、木綿、ウール、黄麻布など異なる材料の質感を互いに組み合わせる。木、金属、ガラスのような異なる質感を組み合わせる。			
			c. 家族の居間を縮小して描く。縮小した家具の切抜きを作り、素描の上を動かしながら、最も使いやすく、しかも自分の気に入る配置にする。			

			d. 自分の部屋の配色を決める	
		6. 額に入れるか、台紙に貼る	○ 自分の彩色画か素描の中から一枚を選んで	
C 私の社会生活	1. 彩色画を描く		○	
		a. 遊戯室で		
		b. 炉ばたで		
		c. パーティーでダンスをしているところ		
		d. 友人と外出するところ		
		e. テレビを見ているところ		
		f. 食事をしているところ		
		g. 屋敷裏で		
		h. 落葉たきの手伝い		
		i. 雪かきをしているところ		
		j. 母が台所で掃除をしているところ		
		k. 休日の準備		
		l. 窓から外をみているところ		
		m. さまざまな家庭における社会に対する感じ方の違い (いろいろな地方の家庭・貧民街の家庭きちんとした家庭)		
		n. ある家の裏庭 (庭作りが好きな・洗濯物を干している、遊びを楽しんでいる)		
		o. 庭によってその家の特徴づける		
	2. 指示された題目にしたがってモデルのポーズをとる	★	a. 落葉を熊手で集めているところ	
			b. 芝刈機を押しているところ	
			c. 読書しているところ	
			d. はしごをのぼっているところ	
			e. 材木を運んでいるところ	
	3. デザインする	○	a. 自分の家の装飾方法	
			b. カーテン	
			c. 名刺	
			d. 不要になった素材でクリスマスツリー飾りをつくる	
	4. 身だしなみを整える	★	a. いろいろの場合のために	
			b. いろいろな体型や肌の色に対する色彩効果の吟味	
			c. 自分に一番似合う色は何色か	
			d. 自分に衣服がどんな影響を与えるか	
II 自然における自己の経験	A 形態に対する私の感受性	1. 彫刻をつくる	○	
			a. 自然の形を見つけ、岩、貝がら、木の形などのもつ固有の性質を強調する	
			b. 自然の形のコラージュの制作	
			c. 自然の中に空想を誘う形をみつけ出す	
	2. 彩色画を描く	○	a. 雲の形態	
		b. さまざまな自然の力		
		c. 平坦な砂漠		
		d. 山々		
		e. 海		
		f. 岩の形態		
		g. 植物の形		
	3. デザインする—グラフィック	○	a. 雪片	
		b. 風の速さ		
		c. 自然における動きのリズム—波、野原 (畑)		
		d. 火の力		
		e. 寄せ集められたいろいろな質感		
		f. 植物の成長する形		
	4. 写真を撮る	○	a. 植物の形をクローズアップする	
		b. 岩と動物		
		c. 葉、苔、樹皮などの構造		
		d. 水晶、風化した岩石の表面、岩の割れ目など		
		e. 貝がら		
		f. 表皮、くもの巣、ミツバチの巣		
		g. 波紋		
		h. 種々の地肌の陰影		
B 自然は私にど	1. 彫刻をつくる	○	a. 自然の中から意味を感じさせる形を取り出す	

	のような影響を与えるか		<ul style="list-style-type: none"> b. 積極的に影響を与える形 c. 積極的に影響を与えない形 d. 風に向かって歩くこと e. 自然の中のくつろぎ f. 嵐の中で
		2. 彩色画を描く	○ <ul style="list-style-type: none"> a. 暑い日 b. どんよりと曇った日 c. 広々とした平原 d. 狭い谷間 e. 霧雨の中で f. 雪の中を歩いているところ g. 自然の中のさまざまな気分 h. 砂あらし i. 洪水 j. 薄暮 k. 月光 l. 四季 m. 稲妻
		3. デザインする (○)	○ <ul style="list-style-type: none"> a. 静かな動き、あるいは早い動きをもったモバイル b. なめらかな質感のコラージュ c. 粗い質感のコラージュ d. 自然のいろいろな感じの抽象化：鮮やかな涼しい・寂しい・陽気な・孤独な・気味の悪い・湿ったなど
		4. コスチュームをデザインする	○ <ul style="list-style-type: none"> a. 異なる季節のためのコスチューム b. 異なる気候のためのコスチューム
		5. 建築について考える	◇ 自然は家にどんな影響を与えるか
	C 自然における私の社会生活	1. 素描を描く	○ 戸外のスポーツの動き (水泳・跳躍・ランニング・フットボール・投てき・テニス)
		2. 彩色画を描く	○ <ul style="list-style-type: none"> a. 自然の中でハイキングしているところ b. 登山をしているところ c. スキーをしているところ d. スケートをしているところ e. ピクニックに参加しているところ f. テントで野営しているところ g. 家畜の飼育、土地の耕作、干し草作りなどを行っているところ h. 自然の中を旅しているところ—自動車、汽車、馬で
		3. デザインする	○ <ul style="list-style-type: none"> a. ピクニック用ベンチとテーブルの製作 b. 戸外のバンガロー c. 庭園用家具のデザインなど
		4. 服装をデザインする	○ <ul style="list-style-type: none"> a. スポーツ用各種ユニフォーム b. 山や熱帯地方におけるハイキング用の服装など
III 地域社会における自己の経験	A 地域社会と自己の関係	1. 彩色画を描く	○ <ul style="list-style-type: none"> a. 買物をしているところ b. 私の通学路 c. 大通りを歩いているところ d. 地域社会の車道での援助 e. 教会へ行くところ f. ダンスをしているところ g. レクリエーション施設を利用しているところ h. 近隣で仕事の手伝いをしているところ i. 郵便を待っているところ j. スーパーマーケットなどに買い物に行くところ k. 理髪店などで l. 貧民街を通り抜けるところ m. 住宅地域を通り抜けるところ n. 定期市で

		2. 彫刻をつくる	○	o. 映画を見に行くところ a. 教会でお祈りしているところ b. 近所の人に挨拶しているところ c. 校庭に作る噴水の計画を立てているところ d. 一人のフットボール選手 e. 自分のなりたいもの f. コンサートを聴いているところ、など g. 一人の乞食
		3. 素描を描く	○	a. 射撃台にて b. ローラーコースターに乗っているところ c. プランコに乗っているところ d. バスに乗るところなど
		4. デザインについて考える	◇	a. 自分は何ぞある特定の建物を好むのか b. 自分は何ぞある特定の建物を好まないのか c. 夜の照明、交通灯、ネオンのひな形 d. 教会のステンドグラスの窓 e. 自分が感じたことの抽出（ローラーコースターに乗って・ダンスをしているとき・音楽を聴いているとき） f. 地域社会にある歴史的な場所や建物の学習、など
		5. 見学する	◇	a. 博物館 b. 工場 c. レクリエーションの場所 d. 工芸家（職人） e. 歴史的建造物
		6. 場と人にふさわしい服装のデザインを考える	◇	a. スポーツ着（ロマンチックなタイプの少女あるいは少年・活発なタイプの少女あるいは少年） b. 外出着（太った人・やせた人・背の高い人・ほっそりしたあるいは平均的な人） c. 夜会服（人柄、体格、性格、肌の色などにフィットする） d. 背を低く見せる服装のデザイン e. 背の低い人に似合う服装のデザイン f. 自分のための衣類のデザイン（帽子、カバン、手袋、ネクタイ、靴下、ハンカチなど） g. 特殊な目的のための服装のデザイン（日曜日イースター・クリスマス・旅行） h. 自分のためのふだん着のデザイン i. デザインが外観にどのような影響を与えるを示す（垂直線の優位・水平線の優位・垂直線と水平線の優位・不規則な曲線・リズムカルな曲線） j. 織物と毛皮のような質感の異なるものを組み合わせる
	B 他地域社会と自己の関係	1. 彩色画を描く	○	a. 自動車旅行をしているところ b. 宿泊しているところ c. どこかよそで目を覚ましているところ d. 旅行中の重要なできごとを壁画に描く e. よそ者であることなどをどう感じるか f. 店に買物に行くところ
IV 産業における自己の経験	A 産業における私の珍しい経験	1. 彩色画を描く	○	a. バター製造所、製鉄工場、炭坑、煉瓦製造工場、コークス製造がま、なめし皮工場、製材所などを見学した私の印象 b. 機械の操作を見学して、どう感じたか c. いろいろな工業の労働者のつもりになって（製鉄工場にて 溶鉱炉で働いて 組み立てラインの中で）
		2. デザインする	○	a. 機械の部品から示唆されたことの抽象化 b. 工場に見られる運動、リズム、正確さなどから示唆されたことの抽象
		3. 素描を描く	○	a. 労働者の動き

				<ul style="list-style-type: none"> b. 重い荷物を背負って運んでいるところ c. 大通りの労働者の群 d. つるはしをふるっているところ e. 綱を引いているところ f. 荷車を押しているところ g. 袋をもち上げているところ h. はしごを登っているところ i. 材木を運んでいる2人の人 j. 穴を掘っているところ 	
	B 機械工具や生産行程に関する私の理解	1. 陶器製造	◆	<ul style="list-style-type: none"> a. 紐づくり b. ろくろによる作業 c. 焼成法 d. うわ薬かけ e. 加飾 	
		2. 織物	◆	<ul style="list-style-type: none"> a. 織物捺染 b. 木版捺染 c. ステンシル捺染 d. エアブラッシ e. シルクスクリーン f. ろう染め g. しぼり染め 	
		3. はた織り	◆	<ul style="list-style-type: none"> a. 各種織機の使用法 b. かぎ編み 	
		4. 木工細工	◆	<ul style="list-style-type: none"> a. ドアの引き手や、取手のデザイン、仕上げ b. 旋盤による椀 c. 簡単で機能的な家具 	
		5. 金属	◆	<ul style="list-style-type: none"> a. 針金と板金の用途 b. 宝石 	
	C 私が買って使用する工業製品	1. 自分の所持品の中で工業デザインのよいものと悪いものを考えて陳列する	●		
		2. その差異を列挙する	●		
		3. 土地の安物店でよい工業デザインと思う品物を購入する	●	「なぜそれをよいと考えるか」論じる	
		4. 広告の中から、よい工業製品を選択する	●		
家庭における経験	I 住宅の進歩	A 建築材料の進歩	◇	さまざまな時代や文化において住居建築に用いられた基本的な材料について研究する	
		B 構造的な特色の進歩 (泥、粘土、木の枝、木、煉瓦、石、鋼鉄、ガラスなどのさまざまなタイプの材料に関連して)	1. さまざまな材料で作られた家の写真を収集する	◇	
			2. さまざまな時代、文化の下で、保護のために用いられた、さまざまな種類の家の覆いについて比較する	◇	
			3. 人間は地上から他の高さに達するために、どんな方法を考え出したか	◇	
			4. 文化の違いによって、どんな種類の戸口が見られるか	◇	
			5. 金属製品はどのように進歩したか	◇	
			6. ドアノブを比較する	◇	<ul style="list-style-type: none"> a. エジプトの建築 b. ギリシャの建築 c. ローマの建築 d. 中世の建築 e. ルネッサンスの建築 f. 植民地時代風の建築 g. 近代の建築
			7. この比較からどんな結論を引き出せるか	◇	

C家具の進歩	1. 椅子、たんすなどの進歩について説明する	◇	
	2. あらゆる可動家具の一覧表を作る	◇	a. 植民地時代の家では b. 現代の家では
	3. 家具製作にどんな材料が使われているか	◇	a. 植民地時代の家では b. 現代の家では
	4. 家庭生活をよりよくするための家具の機能は何か	◇	
	5. 家庭のスタイルや家庭生活の変化にともなう家具の様式を比較する	◇	
	6. 二、三の現代的にデザインされた椅子について、デザイナーにとって重要な点やデザイン決定の要因を見出す	◇	a. 材料 b. 機能 c. デザイン
D家庭用品の進歩	1. いろいろの部屋の家庭用品の一覧表を作る	◇	a. 古い文明の時代から用いられているものはどれか b. 現代に起源をもつものはどれか c. 実用的なものはどれか
	2. 今日、家庭用品の製作に用いられる材料の一覧表を作り、前時代のものと比較をする	◇	
	3. さじの発達跡をたどる	◇	a. 初期の原始文化 b. エジプトの美術 c. アフリカの美術 d. ギリシャの美術 e. ローマの美術 f. 中世の美術 g. ルネッサンスの美術 h. アメリカンインディアン美術 i. 植民地時代の美術 j. 現代の美術
	4. 次のような家庭用品について同様のことをおこなう	◇	a. 鍵 b. ナイフ c. 花びん d. ランプ
E美術活動	1. デザインする	◇ & ○	a. 家族の居間の縮図を描き、それを他の時代のものと比較する b. 植民地時代の居間の設計を使って、それを現代にあてはめる工夫をする c. どのような変更が必要だったか、またなぜそうしたか d. 自分の部屋、あるいは自分のよく知っている他の部屋を改装する e. いろいろな階段やスロープについて概要をまとめる f. 模型の泥の小屋を作る g. インディアンの村落を作る h. 各種の建築材料について概要をまとめる i. 建築材料のさまざまな質感の違いを生かして捺染布を作る j. 家具のデザインの不十分な部分を取り出し、デザインをやりなおす k. どのような変更が必要だったか、それはなぜか
	2. 素描を描き研究する	◇	a. 自分の地方にある家々の戸口を素描し研究する b. 地域の家々のさまざまな階段を素描し研究する c. さまざまな種類の屋根を素描し研究する d. さまざまな時代の椅子に座っている人を素描し、椅子のデザインによって姿勢がどのように決定されているか観察する。(「つり椅子にかけている人」・「羽寝椅子にかけている人」)

		3. 彩色画を描く	○	<ul style="list-style-type: none"> a. さまざまな状況の家庭生活にしっかりと感情移入する（石器時代の狩人としての生活をどのように感じるか・ミシシッピー河の舟の上の生活・植民時代の大邸宅の生活・現代の家庭の生活） b. さまざまな生活状態に関連した色を使って抽象画を描く c. 壁画を描く（家の進歩・階段やスロープの進歩・椅子の進歩） 	
		4. 舞台のデザインをする	○	<ul style="list-style-type: none"> a. 特定の劇のためにさまざまな時代の室内をデザインする b. さまざまな時代の劇のための服装をデザインする 	
		5. 写真を撮る	○	<ul style="list-style-type: none"> a. 自分の地方にあるさまざまな時代の家の門 b. さまざまな時代の家の玄関 c. さまざまな時代の家屋 	
II 敷地の計画	A 住宅の周囲の環境	1. 風景の特徴がどのように家のデザインの主要な特性に影響し、それを決定づけるか。	◇		
		2. 土地の風景の特徴によって影響を受けている家の見本を収集する	◇	<ul style="list-style-type: none"> a. 砂漠の家 b. 山の中の家 c. 海辺の家 d. 丘の上の家 e. 温暖地の家 f. 寒冷地の家 	
		3. さまざまな環境に適応した自動車道路やガレージの見本を収集する	◇		
	B 敷地内の家の配置	1. どのようにして次の条件を十分に備えた最良の家の配置を決めるか	◇	<ul style="list-style-type: none"> a. プライバシー b. 十分な庭の面積 c. 戸外生活の面積 d. 便利なガレージ e. 空気、日光、眺望の最大の恩恵 	
		2. 街路や所有地境界線による制約を考える	◇		
		3. プライバシーを確保するための効果的な手段は何か	◇	目隠し、高さ、格子垣など	
	C 建築法令	1. 敷地内の家の位置、建物と道の間の土地、最小価格、材料、窓の間隔などの要素について規定した地域社会の法令について考え、研究する	◇		
		2. 地域社会を廻って建築法令の制限という観点から家の比較をする	◇		
	D 美術活動	1. デザインする (○)		○	<ul style="list-style-type: none"> a. 自然の木、湖、池、川、風景の美しさ、地形を考えて自分の地域社会の特定の場所に順応する家をデザインする b. 家をデザインする（海辺に・丘の上に・砂漠に・温暖地に・寒冷地に・岩の多い地形に） c. 付近の自然物を集めて効果的な配置にならべる d. 自分の家に戸外生活のための場所をデザインする e. 特定の地域に戸外生活のための場所をデザインする（山・海辺など） f. 自分の家を敷地に適するようにデザインしなおしてみる
			2. 素描を描く	○	<ul style="list-style-type: none"> a. 家の近所のさまざまな風景をスケッチし、その風景の特徴に適する家を素描する b. 窓からいろいろな景色をスケッチし、さらにその景色がもっとよくなるように窓の大きさを変化させてみる c. 種々の活動がおこなわれているさまざまな戸外生活の場所をスケッチする

				d. 密集地区や貧民地区をスケッチし改良の方法を示す
		3. 写真を撮る	○	a. 異なる地形にある家 b. さまざまな風景をもつ家 c. デザインの一部に環境を利用している効果的な戸口 d. 写真の画面の一部に窓をいれた窓越しの風景 e. 戸口や中庭やテラス越しの風景
		4. 彫刻をつくる	○	a. 特定の庭に立てる野外彫刻をデザインする b. 庭におく噴水彫刻をデザインする
		5. ポスターをつくる	○	a. 清潔、屋内の安全、建物と関連した健康などを強調するポスターを制作する b. 地域社会の有用な計画についてのポスターを制作する c. 景観の美化を奨励するポスターを制作する
III室内デザイン	A特定の家族のための部屋のデザイン	1. 家族の要求にしたがった区分をする	○	a. 活動する区域と静かな区域にしたがって、わが家の内部を図解する b. 家族に必要なのはどのような区域か（接待・生活・睡眠・勉強・食事など） c. 5人家族の要求をデザインする d. 家の外部と内部を調和させる（調和している見本の収集・屋外のデザインが室内と矛盾している見本の収集） e. 自分の部屋は、自分の要求や人格を反映しているだろうか f. もし許されるなら、どのように改良するか
	B部屋の構成要素	1. わが家にはどんな種類のドアがあるか。ドアの見本を収集する	◇	もしそれを自在戸、片開き戸、引き戸、折り戸、総ガラス戸、平板戸、鏡板戸など取り換えることができるとしたら、どれが好きか。そしてそれは何故か。
		2. 種々の窓の見本を収集する	◇	a. それらの窓のいろいろな開け方を見つけ出す b. 見晴らし窓は、私生活をのぞかれる心配などしないで、毎日生活の楽しみの一つとして、よい景色を眺めることができるものがよい。地域社会や周辺地区を回って、見晴らし窓を使っている家の中でこの原理にかなっている家を見つける
		3. どのような作りつけ部品を知っているか	◇	a. 各種の暖炉、はめ込み書棚、用途の異なる大小の戸棚、座席設備などの写真を集める b. これらの写真を機能、デザイン、使用材料との関係に基づいて吟味する
	C 色彩の選択	1. 部屋の向き、大きさ、用途、個人の好みを考える	○	
		2. モデルルームを作り、色彩計画によって壁の色をいろいろ変えて実験してみる	○	
		3. 部屋を広く、長く、狭く、高く、低く見せるにはどうしたらよいか。	○	
		4. 各種の部屋の機能に応じるような色彩計画を立てる——休息室、音楽室、食堂、浴室など	○	
		5. 明るい部屋、暗い部屋、部屋の向きに応じた色彩計画を立てる	○	
	D照明の検討	1. どこに固定灯が必要か	◇	
		2. 種々の照明器具を住宅のデザインと比較検討する	◇	
		3. 蛍光灯と白熱灯を比較する	◇	
		4. 机上灯、卓上灯、床上灯、壁灯、天井灯など各種の電灯の型を研究する	◇	
		5. 自分の部屋でどのような電灯を使用したいか、その理由は	◇	

		6. 実用本位の部屋(台所、浴室)と居間の照明の違いを研究する	◇	
E家具の備えつけ		1. 種々の用途に応じてデザインされた現代の家具について研究する(◇)	◇	
		2. 家具のさまざまなパーツと機能、デザイン、材料を関連づける	◇	
F美術活動	1. デザインについて考える		◇	a. 電気スタンド。台はプラスチック、木、陶器といったどんな材料でも作れる。笠は台と調和していなければならない。どの場所で使用するか
				b. 玄関、車庫に通じる私道の入口、あるいはガレージのためなどの戸外の照明
				c. 家の番地を照らす戸外の証明
				d. 蛍光灯の卓上スタンド
				e. マガジンラック
				f. 階段
				g. コーヒーテーブル
				h. 電話台と椅子
				i. 現代的な机むきの本立
				j. 特定の部屋のための掛布材料
	2. 素描を描く	○	a. 活動区域を区分した家の計画	
			b. いろいろの部屋での活動	
	3. 彩色画を描く	○	別の部屋の窓越しに見るとき(「私の部屋」・「私のコーナー」・自分の家あるいは部屋に関する個人的な気持)	
	4. 版画をつくる	○	リノリウム版画、布地用の木版	
	5. 織物をする	○	敷物(種々の材料の併用)	
	6. 陶工ろくろを回す	○	花びん、鉢、皿、水さし	
	7. 模型を制作する	○	二つの寝室、台所、居間、浴室があり、内部が分割されていることが分かる一階建の家の模型。最小限、玄関、通路、窓、物置、眺望、ドア、取りつけ戸棚を考慮する	
IV家庭生活	A家族の生活	1. 彫刻をつくる	○	a. 塑像をつくる——「母と子」
				b. 軟石に彫刻する——「私の家族」
				c. 彫刻する——「子どもとペット」
				d. 塑像をつくる——「私と趣味」「私と兄弟」「祈り」
			2. 素描を描く	○
				b. 教会に行くところ
				c. ハイキングに行くところ
				d. 食卓にて
				e. 議論
				f. 家族の肖像
	3. 彩色画を描く	○	収入の異なるさまざまな家族に感情移入する——人々はどのように暮しているか	
	4. 壁画を描く	○	家族の一日の生活	
	5. 服装のデザインをする	○	a. 仕事着	
			b. 遊び着	
			c. 市場で買物をするときの服装	
			d. 買物用のスラックス	
			e. イブニングドレス	
B家庭を改善するためにすること	1. スケッチする	○	a. わが家の改良点	
			b. わが家の美化のための改良点	
	2. デザインする	○	a. 鳥の水浴びの場	
			b. 暖炉器具	
			c. 郵便受け	
			d. タオル掛け	
		e. マガジンラック		
		f. 灰皿		

		C 造園と景観	3. 絵を掛けること	○	最もよい照明や周囲のものからの干渉がないこと、見る人の目の高さなどを考慮して、絵を掛ける
			4. 花を配置する	○	a. 花と容器の関係を考える (色・大きさ) b. 花の組合せを考える c. 枝を飾る d. 盆に自然物を使って配置してみる (苔、貝がら、小石、葉、花など)
			1. 庭を機能の点から区分する	○	a. 生活区域 b. レクリエーション区域 c. 娯楽区域 d. 園芸区域 (花・野菜・岩石)
			2. 自分の庭を設計する	○	
			3. 植え込み区域と関連して芝生の区域を考える	○	
			4. 灌木、木、花の区域の関係を考慮する	○	
			5. 岩石庭園をデザインする	○	
			6. 彫刻をつくる	○	a. 戸外に立てる像 b. モビール
			7. 彩色画を描く	○	a. わが家の庭の印象 b. 花について感じること c. わが家の庭で一番好きな場所のクローズアップ d. 庭での出来事
			8. 木工品を作る	○	a. 自分の庭用のベンチ b. 専用のフェンスのデザインと製作——ループル垣、堅牢な垣根 c. 鳥小屋のデザインと製作
9. 衣服をデザインする	○	a. 庭の作業着一式をデザインする			
10. デザインする	○	a. 自分の庭で見つけた材質、形体、色彩からインスピレーションを得て (コラージュ・抽象画)			
地域社会における経験	I 地域社会の設計	A 現状	1. 改良を要する町の現状を概観する	◇	a. 彩色画を描く (交通渋滞・貧民街・狭い道路・粗末な住宅・悪い労働条件・洪水・運動場不足・路上の子どもの遊び・人々の暮らし方・いろいろな社会環境) b. 素描を描く (路上の生活・建築中のビル・空地で遊ぶ子供)
			2. 現状のままでもよいと考える町の実情を概観する	◇	a. 彩色画を描く (レクリエーションの場所・運動場 新設計の道路・スケートリンク・住宅地) b. 素描を描く (私たちの新しい学校・私たちの空港・私たちのバス発着所・私たちの市役所 戸外の情景) c. 壁画を描く (学校食堂のために・町の断面 (主な事業、主な建物、主な機関、主な行事、主な人物)) d. ポスターをつくる (石けん、香びん、衣服、自動車、タイヤ、食料品などのため) e. 陳列用の窓を飾る (特色、特性を強調する陳列・統一性や特性を強調する陳列・ドレスのよい配置・「売る」ための陳列・組み合わせ用品のよい配置・次の店のウィンドーの配置 (食料雑貨店・婦人用品店・男性洋品店・ドラッグストア・靴屋・宝石店・デパート)・祭のためのウィンドーの配置 (イースター・聖バレンタインの日・クリスマス))
		B町の将来の改良点	1. 彩色画を描く	○	私たちの将来の町・私たちの将来の交通・私たちの将来の夜の町・私たちの将来の町の生活
			2. デザインする	○	将来の空港・将来のバス発着所・ターミナル・町の一部をとり上げて、将来を予想して自分なりの改良デザインを試みる・道路標識・橋・町の特別な場所のためのネオンサイン
			3. ポスターをデザインする	○	さまざまな印刷方法について研究する。書記用文字とポスター用文字を区別する。各種の書字用ペ

			<p>ンを使う。書字用の筆の特性を利用して字を書く試みをする。デザインによって言葉の意味内容を表現するようなワード・イラストレーションを試みる(重い・軽い・大胆な・強い・鋭敏な・急ぐ・粗い・なめらかな・おかしい・助け・危険な)。これらのワード・イラストレーションによって理解した種々の特性を町のポスターの中で自分の考えに合わないものにあてはめてみる。同様に町のいろいろな工業製品のポスターにも応用してみる町のために「ウエルカム」の看板を作る。「キャンペーン」のためのポスター制作</p>
		4. 彫刻をつくる	○ 重要な出来事のためのモニュメントを塑造で制作する(世界大戦・偉大な業績・空港)
		5. 写真を撮る	○ 新旧住宅と狭い道路の比較。広い道路と狭い道路の比較。建築デザインの細部描写。興味ある陰影の追求。地肌の追求—各種の舗道、ビルの概観。コントラストの追求—ビルの群の中に残る一本の木、摩天楼の隣の教会、人通りの中の小鳥その他
	C 建築と景観のデザイン	1. 美術史	◇ 自分の町の建物への影響の跡を辿る。町の最も古い建物を見つける。伝統的な型を打破した最初の建物を見つける(それがどのような種類の建物だったか。その建物と町との関係はあるか。それは全くある個人の主導によるものか。それは他の建物に影響を与えたか)。町にどのような歴史的な建物があるか。町には美術館があるか、もしあったら次のことを調べる(町に関連した絵画・町に関連した物品・町の独特の工芸品・町に貢献した人々)
		2. デザインする	○ 商店街。理想的農場の計画をつくる。ショーウィンドーの模型をつくる。近所の商人に交渉してショーウィンドーの飾りつけをさせてもらう。工業製品のための効果的なパッケージをデザインする。地域社会のある店を象徴するシールやステッカーをデザインする。次の地区を含む公立の公園をデザインする(風致地区・レクリエーション地区・遊戯地区・池)。公共の建物の前に小公園をデザインする。公立の公園の入口をデザインする
	D 輸送と伝達	1. デザインする	○ 道路標識を創案する(ストップ カーブ 急勾配 スリップ注意 交差道路)
		2. ポスター	○ 「事故防止」「赤信号に注意」「道路で遊ぶな」「徐行」「学童」「病院付近」「鉄道踏切」「バス停留所」
		3. 壁画	○ 空港の壁画 バス発着所の壁画 鉄道終着駅の壁画 町を中心にした輸送の発展 電話会社の建物の壁画 郵便局の壁画 郡内あるいは州内の旅行
		4. 模型を制作する	○ 空港 停車場 バス発着所 自動車 バス 飛行機
	E 他の地域社会や他の地方との相互関係(自分の地域社会の人々の出身地はどこか 他の地方から人を招いてグループに話をしてもらい、その地方の習慣や文化を知る)	1. 壁画を描く	○ 町の人々の出身地 地域社会の祭り さまざまな地方の人々の生活
		2. 美術史	◇ 各時代の町の美術と生活との関係を明らかにする種々の家と其中で営まれていた生活を見ることにより、異なる時代や文化における美術と生活の関係を明らかにする 台所用品の形と機能の関連を明らかにし、種々の時代や文化においてどちらが支配的であったか指摘する 様式の特徴とそれぞれの時代や文化との関係を見出す まず、近代建築の機能性を重視した直線から始める 建物、家具、美術品、商品、台所用品など、異なる時代や文化に属する自分の町における影響を見出す
II 教育と公民権	A 健康	1. ポスターをつくる(平面と立体)	○ a. 「風邪を広めるな」 b. 「街路をきれいに」 c. 「床につばをはくな」 d. 「牛乳を飲もう」 e. 「プールで泳ごう」 f. 「レントゲン検査をしよう」

			g. 「がん駆逐」
			h. 「赤十字」
			i. 「事故防止」
	2. スケッチを描く (戸外活動)	○	a. テニス
			b. 水泳
			c. 競馬
			d. その他のスポーツ
	3. 彩色画を描く	○	a. コントラストー清潔と不潔 (家、食堂など)
			b. 診療所の人々
			c. 病気中の気持や経験
			d. 住宅における不健康な状況
B安全	1. 事故の発生原因を研究する	◇	a. 路上で (すべる舗道・落下物・交通事故・交通信号の無視・スピード運転など)
			b. 家庭で (火事・すべって転ぶこと・落ちること・けがをするような道具の下手な使い方・不注意)
			c. 工業において (混雑した作業場・むき出しの火・露出した電線)
	2. 彩色画を描く	○	a. 事故 (工場で・路上で・交通機関で・家庭で・レクリエーションで)
	3. ポスターを制作する	○	a. 「事故防止」 (家庭で・街路で・交通で)
	4. デザインするー安全基準	○	
C学校環境と教育	1. 自分の学級の外観を改善する	○	a. 機能性を考慮した家具の再編成
			b. 優れたデザインの展示場の追加
			c. フラワーボックスのデザイン
			d. 展示の準備
	2. 商人との連携により、ショーウィンドーに学校の美術作品を展示する計画を立てる	○	美術書の陳列
	3. 配列を工夫する	○	a. 学級のために貝がら、岩、苔、草木、花などを使って自然物の配列を工夫する
			b. 書籍カバーの陳列
	4. 壁画を描く	○	a. 「わが校の発展」
			b. 「教育者の一生」
			c. 「書籍の発達」
	5. 衣服をデザインする	○	a. 通学服
			b. 体操服
			c. 楽団のユニフォーム
			d. 学校のパーティー用ドレス
	6. 挿絵を描く	○	気に入った物語や本の挿絵を描く
	7. 美術館を見学する	◇	a. 地方画家の風景画
			b. 常設のコレクションを見学する
			c. 陳列法の研究
			d. 巡回展示品の陳列の仕方を学ぶ
	8. 展示をする	○	a. 学級の展示会をおこなう
			b. 特定の目的に従った展示品の配列 (技倆・テーマ・材料・主題など)
	9. 見学する	◇	a. 地方の美術家、音楽家、収集家
			b. 新聞の印刷
			c. 地方工芸家ー大工、陶工、宝石細工師
			d. 工場と大規模工業
			e. 消防署
	10. 彩色画を描く	○	a. 劇場で音楽を聴いているところ
			b. 子どもの横断を助ける警官
			c. 美術館見学
			d. 火事
			e. 消化しているところ
			f. 勉強しているところ
			g. 図書館で読書しているところ
			h. 募金活動を手伝っているところー赤十字
			i. 洪水被災者を手助けしているところ

III レク リ エー シ ョ ン	A 劇場	1. 舞台デザインの形式的側面	◇	j. スクールバスの中で a. モードに関連する水平線と垂直線の効果を研究する b. 種々の平面の効果を研究する c. 影と関連付けて照明の効果を研究する d. 照らされた部分と関連づけて照明の効果を研究する e. 大きな空間対小さな空間の意味を研究する f. 前景と背景の意味 g. 関心の中心 h. 感情的な内容 i. 社会的な雰囲気 j. 時代と様式
		2. 上の原理に従って、特定の劇の舞台装置をデザインする	○	
		3. ドラマチックな情景のための舞台装置と照明をデザインする	○	a. 墓地 b. 荒野 c. 牢獄
		4. 群衆場面のための舞台装置をデザインする	○	a. 暴動 b. 祭 c. 市
		5. 小さな村の広場のための舞台装置と照明をデザインする	○	
		6. 工業地区や工場の中庭の場面の舞台装置と照明をデザインする	○	
		7. 客間喜劇のための舞台装置をデザインする	○	
		8. 衣裳をデザインする	○	一幕物の役について研究し、衣裳とメーキャップをデザインする
		9. 面を制作する	○	a. 特定の劇に使う面を制作する(幻想的な劇怪奇な劇) b. 異なる時代や文化における面について研究する
		10. 人形劇	○	人形劇のための舞台装置と配役をデザインする
		11. 建築	○	野外劇場の模型をデザインし、制作する
		12. 歴史	◇ & ○	a. 劇場の歴史的発展に関する壁画を制作する b. 土地の最も古い劇場について、できるだけ多くの資料を収集する c. 映画技術について、当初から今日までの変遷について研究する
B 音楽	1. デザインする	○	a. 各種のモード音楽を聴き、抽象的デザインにより自分の印象を描く b. 楽器の音を説明する抽象画を描く(トランペット、ドラム、バイオリン、フルートなど) c. 音楽のリズムやモードを聞き取ってみよう(シンフォニー・オーケストラ、バンド、ジャズ・オーケストラ、室内アンサンブル) d. 特定のレコードのカバーをデザインする	
	2. ポスターをつくる	○	町の音楽祭、楽団演奏、合唱団、室内楽のリサイタルなどのためのポスターをデザインする	
	3. 彫刻をつくる	○	a. 音楽を連想させる三次元の形態を制作する b. 面を制作する(「悲しい歌を歌っているところ」・「憂鬱な歌を歌っているところ」・「幸福なメロディーを歌っているところ」)	
	4. 彩色画を描く	○	a. 演奏会で「傾聴しているところ」 b. 「ジャズ」	
	5. スケッチする	○	リハーサル中の演奏家の動作	
	6. レイアウトをする	○	特定のプログラムのためのレイアウトをする	
C	ダンス	1. 衣裳をデザインする	○	a. 創作舞踏家の演技用の衣裳(「悲嘆」・「工業的リズム」・「道化師」・「恍惚」・「憂鬱」)

		b. 各種衣裳のデザイン (フォークダンス・社交ダンス・五月祭・野外ダンス・正式の舞踊)
	2. 舞踏会のための装飾をする	○ a. 配膳 b. 座席札 c. 中央の飾り物の配置
	3. 野外ダンスのための装飾をする	○
	4. 種々のダンスのリズムについての抽象的なデザインを考える	○ a. 「ブルース」 b. 「タンゴ」 c. 「ホット・ジャズ」 d. 「ブギウギ」 e. 「バレエ」 f. 「創作舞踊」
	5. スケッチする	○ a. 舞踊の中の自然の動き一連続する中の一つの動作
	6. 美術史	◇ a. 異なる時代や文化を通じてのダンスの表現を辿る
	7. 壁画を描く	○ a. ダンスのもつ種々の意味を壁画に描く (宗教的様式としての舞踊・民族的表現としての舞踊・社会的様式としての舞踊・娯楽としての舞踊) b. 種々の文化のもとに育ったダンスを壁画に描く
	8. 彩色画を描く	○ ダンスに対する個人的な感覚
	9. ポスターをつくる	○ a. ポスターのデザイン (舞踊祭・社交ダンス・野外ダンス・春の祭)
	10. 彫刻をつくる	○ a. 特定のダンスあるいはリズムを踊る舞踊家の塑像 b. 踊りを連想させる抽象的形態の彫刻
D映画、ラジオ、テレビジョン	1. 映画のもつ固有の特性について研究する	◇ a. 特定の形や動作に対して注意をひきつけるためのクローズアップの使用 b. さまざまな空間、時間の利用 c. 動きの利用 d. 群衆行動 e. 感情を強調するための、雲や嵐のような見かけ上無関係と思われるような部分の挿入 f. フェードイン
	2. 映画の諸形式について研究する	◇ a. 娯楽もの b. 教育もの c. 記録もの d. 歴史的、劇的なもの
	3. 舞台演出と映画製作との相異を研究する	◇
	4. デザインする	○ a. ラジオ用の覆い一卓上ラジオ、ポータブルラジオ、はめ込みラジオ b. テレビ用の覆い一卓上型、はめ込み型
	5. 美術の媒体としてのテレビジョンについて研究する	◇ a. 映画との比較 (親密さの質 自発性の質 視聴者の参加)
	6. 押しつけがましい規定は排除し、視聴者の参加のための最適な条件を提供するためにテレビの美術番組をデザインする	○
E戸外のレクリエーション	1. 地域社会のレクリエーション区域について研究する	◇ a. 位置について (工場、塵埃、通りからの距離) b. 利便さについて (児童にとって・青年にとって・おとなにとって)
	2. 町の特定の地域に機能的に配置を考えたレクリエーション区域をデザインする	○ a. 各種スポーツのための区域 b. 遊戯、ゲームのための区域 c. 休憩、食事のための区域
	3. デザインし、制作する	○ a. 椅子つきテーブル b. 野外かまど c. 野外用の調理道具
	4. スケッチを描く	○ スポーツや遊戯の自然の動作

自然における経験	I 自然の原理の解釈	A 変化と成長	彩色画を描く	○	a. レクリエーション区域の生活 b. 音や動きに対する感覚 c. 野外料理 レクリエーション区域のための噴水
			デザインする	○	a. 砂漠 b. やせ地 c. 農地
			彩色画を描く： 1. 植物の成長とか死とかが風景に与える影響	○	a. 四季の変化—夏、秋、冬、春 b. 空や雲の変化—一日の自然の移り変り（日の出、日没）の影響と雲の形成 c. 山火事の防止
			2. ポスターを描く	○	3. 人工増加が風景にどのような影響を与えるか—都市と農村 4. 自然に与える工業の影響—工場、露天掘り、石炭鉱業
		討論し、彩色画を描く	◇ & ○	5. 自然に与える人口増加の影響 6. 壁画を描く—自然のままの風景が工業的に変化させられていく露天掘りの過程	
		討論する	◇ & ○	a. 雨の日に感じる事 b. 寒い日に感じる事 c. 暑い日に感じる事	
		B 自然のもつ多様な気分	1. 彩色画を描くあるいは抽象的にデザインする	○	a. 変化に富む風、嵐、竜巻、洪水 b. 大雨の後の日差し c. 丘の上の流れる霧 d. 河川の流れる変化
			2. モビールをつくる	○	a. その日の様々な気分に応じた反応
			3. デザインする	○	a. 移り変わる四季 b. 野を歩き、自然が河の変化によって受ける影響を研究する。たとえば、グランドキャニオン地方に関する映画やスライドや図解による学習は、地形、柱状体、色彩、質感、空間などについてのおそらくよい示唆となり、絵画やデザインへの導入にもなる。
			4. コラージュする	○	a. 風（砂や雪を飛ばし、雲を動かし、木や畑の穀物を揺り動かす）や水（道や湖に降りそそぐ雨、滝、急流、渦巻、舞う雪片など）のような自然の要素の影響
		C 自然の動き	1. 写真とモビール	○	動物—優美な鹿、跳ねるりす、跳び回る兎
		D 生物の動き	スケッチする	○	a. 四季の色 b. 色や光に与える気候の影響：天候が風景（紅葉した丘、砂漠、山、一面の雪などの）にどのような影響を与えるか、そして虹、月、太陽、星などの種々の光を研究すること
		E 色彩と光	1. 概要をまとめる[邦訳では「抽象画」]	◇	
			2. 野外で水彩画と油彩画を描く（美術活動）	○	
		F 質感	1. 写真とデザイン	◇	a. 天候の影響や長い年月の消耗を経た、砂や水の波紋、岩や小石の形、潮の影響（海岸線、内海に対する）、雪の造形（吹き積り、雪片の研究）
			2. デザイン	◇	a. 海の構造—海洋庭園、海の貝 b. 有機的なデザインに集約形成された海の動植物 c. 陸の構造—岩の形態、風景、樹木（枯木、立木） d. しゃれた装飾品やテーブルの飾り物、あるいは電気スタンドの台を作るための枯木や岩石その他の自然物の収集
			3. 壁画を描く	○	人間の手によって巧みに作られた土の地肌の特徴—耕作の時期、収穫の時期
		G 保護	1. ポスターを描く	○	a. 州立および国立公園 b. 森林の保護、予防
			2. スケッチを描く	○	a. 住宅、ビル建設用地としての発展の可能性と限界

		3. デザインする	○	丘、岩、砂漠、海、山頂などの家をスケッチし、デザインする
II 自然の恩恵の利用	A 保存	1. 保存の問題に対する公共の意識を形成する	▲	
		2. ポスターを描く (○)	○	残り少ない動物を守ろう、花を守ろう、摘みとるな
		3. 木材のような天然資源の賢明な利用	◇	建物、紙、家具、用具などの多くの用途についての討論する
		4. 壁画を描く	○	成長の様子や賢い保護の方法、樹木のあらゆる部分から作られたものを示す
		5. 土地の利用	○	小さな土地を最大限に利用した都市計画 (美術活動: 厚紙、木、石膏などによる模型の町の設計、デザイン、制作)
	B 天然資源	1. 美術材料の出所とその使用方法について研究する	◇	
		2. 抽象的なデザインをする	○	a. 美術の形態として用いられる自然の材料—木の皮、岩石、木の葉、木材のような材料による室内装飾のための抽象的なデザインをする
				b. 線、形態、質感、色彩の変化を強調するような自然の材料によるコラージュを制作する
				c. 地元産の粘土によって陶器を製作する
				d. 土地の木材を利用して、写實的、あるいは抽象的な興味深い形態を彫刻する
		e. 材料の出所について研究する—染料、絵具、紙、道具類 (彫刻、モデリング、構築、画筆など) のような材料の製作に関する経験を与える		
	C 景観デザイン	1. デザインする	○	a. 自分の住宅のために略式庭園の配置の計画をし、それを油絵、水彩、グワッシュ、パステルで描く
				b. 一年中庭園の効果を楽しめるような計画を示す彩色スケッチを制作する
				c. 自然と建築を統合させるような生活設計の重要な役割を果たすものとして、景観デザインを活用した家の模型を設計・デザインし、制作する
		2. 公共の景観をデザインする	○	a. 地域社会にある公共の建築物のために適切な風景配置をデザインする。鉛筆、木炭、水彩などでその計画を示すためのスケッチを描く
			b. 多くの関心や年齢層に適合した活動ができ、しかも広々とした外観を備えた市民公園を計画する。各区域の彩色スケッチを描く	
			c. 州の森林保護公園についての縮小図の計画 (自分自身の割りつけで正確な縮尺を用いた設計図の作製)	
3. 野外の社会的活動	○	彩色画を描き、舞台のデザインをする		
		a. 野外運動会の日		
		b. メーデーのような祭典の設置 c. 校庭で演じる創作劇に周囲の景観を適合させる		
III 衣類	A 戸外の衣服コスチュームデザイン	1. 鉱業、農業、庭仕事などの作業着 (衣装一式)	○	
		2. スケート、スキー、狩猟のようなレクリエーション	○	a. 戸外の仕事やレクリエーションに適した衣服を宣伝する平面あるいは立体のポスター [を制作する]
				b. 職業指導教室のために、戸外の職業を説明する壁画を制作する c. 戸外の職業、レクリエーション、自然の背景を説明するジオラマを製作する
	B 気候	1. 季節	◇	自分の衣服をモデルにして、素材の重さ、スタイル、色について検討する
		2. 天候	◇	風雨に耐える素材、素材の重さ、スタイル、布地の量
		3. 緯度	◇	緯度の違い、土地の高低に関連した素材の重さ、スタイル、色

			4. コスチュームをデザインする	○	学級で、四季に応じ、天候、緯度の違いに応じて、男子用、女子用の衣服をデザインする。デザインが完成後、厚紙 (papier-mch) で模型を制作し、美術活動に参加していない生徒のために、視覚教材として校内の陳列ケースに展示する
IV文化に及ぼす地理的・気候的な影響	A材料に関する自然の作用		1. 鉄、木、石、絵具などの各種の材料に及ぼす気候、年月の影響について研究する。これらの見本を収集し、写真に撮る。「優美」にしたのは年月かそれとも天候の作用か。建築物に対する風化作用との関係についての討論する。	◇	
			2. コラージュを制作する	○	風化した材料を使用したコラージュを制作する
			3. 写真を撮影する	○	材料の完全に風化した建築物を撮影する
			4. スケッチを描く	○	成長の過程で、あるいは自然力の作用を通じて天候の影響を受けた自然の形態をスケッチする。風化した岩石、風雨にさらされた松、流水により浸蝕され、変形した岩。洞窟の中の石筍や鍾乳石の形。顕微鏡によって風化した材質を観察する
			5. デザインする	○	抽象画に自然の材質を利用する
	B美術史—自然によって影響を受けた文化の比較研究		1. 美術活動	◇	エジプト、ギリシャ、中国、日本など、種々の文化について、それぞれの地域の材料の使い方の独自性を明らかにするために、自然の影響を受けた美術作品の写真を調査する。これらの作品が作られた地域の写真についても調査する。どこでも一つの作品のある特性が他の作品について示唆するかどうか、材料の組み合わせを図表にしたり展示したりすることを通して関連性を立証してみよう。地方、文化、美術作品に共通する特性を一覧表にしてみよう。
			2. 壁画	◇ & ○	アメリカにおける、あるいはアメリカの自分たちの居住地域の自然的背景、文化、美術作品の関係についての考察する。自分たちの地域において美術に強い影響を与えている自然の原因に関する壁画を制作する—地形の多様性、植生のタイプ、気候、天候などの特徴を描写する
産業における経験	I 工芸	A 陶器	1. 粘土のつめ込み	◆	
			2. コイル法	◆	
			3. 陶器用ろくろの作業	◆	
			4. 焼成法	◆	
			5. うわ薬かけ	◆	
			6. 装飾	◆	
			7. 食器のデザインについて、初期から現代に至る陶器の歴史をたどり、社会的変遷との関係を示す	◇	
			8. 次の材料、デザイン、機能の関係を明らかにする	◇	a. ギリシャのつぼ b. メキシコの陶器 c. イタリアのマジョリカ焼 d. イギリスのウェッジウッド焼 e. 現代の食器
			9. 町の陶器店を訪ね、陶器のいろいろな産地に注目する	◇	
			10. 付近で粘土の堆積を見つける	◇	
			11. 簡単な屋外用窯の製作を試みる	○	
			12. うわ薬をかけた陶器を砕き、それを紙にはり、枠をはめて石膏かコンクリートを流し込み、紙を取り除いてモザイクを製作する	○	
	B 織物デザイン		1. 織物捺染	◆	a. 木版捺染 b. ステンシル捺染 c. エヤブラッシ

			d. シルクスクリーン
			e. ろう染め
			f. しぼり染め
	2. はた織りの技法	◆	a. かぎ編み
			b. 刺しゅう
			c. ゴブラン織り
	3. 異なる文化や国の織物捺染を収集し、討論する	◇	
	4. 捺染した織物を平らにした時と、つるした時に被る変化について討論する	◇	
	5. 原始的な部族民の手作りの原始的な機織りから現代の織物工場に至る機織りの歴史をたどる	◇	
	6. はた織りの形式、模様、およびデザインと、それが作られた文化を関係づけてみる。	◇	メキシコの絨毯とペルシャの絨毯を比較する
	7. 簡単な手織機を製作し、さまざまな模様が機織りの過程に起因することを確かめる	◇	
	8. 絨毯の店を訪ね、その生産地を確かめる	◇	
	9. ゴブラン織りの歴史をたどり、その時代に使われた技法と関係づける	◇	
C木工	1. 彫刻	◆	
	2. 旋盤作業	◆	
	3. 大工仕事	◆	
	4. 物の形を決定する道具の重要性、また逆に、道具によって決定される物の種類について討論する	◇	
	5. 堅い木と軟い木に印を刻む際の違いを明らかにする	◇	
	6. 彫刻する	○	a. 「自由な形」 b. 盆 c. 木像
	7. 旋盤を回して作る	○	a. ドアの取手 b. 電気スタンドの台 c. 椀 d. 大皿
	8. 大工仕事をする	○	簡単な家具をデザインし、制作する（テーブル・椅子・ベンチ）
D紙	1. 紙を折り重ねて、切る	○	
	2. 紙で形を作り、それを組合せる	○	
	3. 厚紙で形を作る	○	
	4. 古代エジプト人のパピルス紙の使用から現代までの紙の歴史をたどる	◇	
	5. 紙のさまざまな使用法やボール紙、ファイバーボードのような関連する素材について一覧表をつくる	◇	a. 紙をいろいろに折り重ねて、切り抜きを作る b. 折り重ねによって生れるデザインについて予測する c. 異なる折り重ね方や形の作り方、切り方などを組合せ、紙彫刻を制作する d. 紙彫刻に種々の照明をあて、その効果を確かめる e. 切り方、折り重ね方、形の作り方などの作業を併用し、紙袋でマスクを作る f. 厚紙で「自由な形」、マスク、動物、人物を作る
E金工	1. 形づくる	○	a. 銅の鉢

			<ul style="list-style-type: none"> b. 丸い針金や平たく打ちのばした針金を使った針金の彫刻 c. ブローチ d. 宝石台をつけた指輪
		2. 鍛造でつくる	○ <ul style="list-style-type: none"> a. 椅子の金枠 b. 暖炉のセット c. 薪運び d. ホットドッグ用フォーク
		3. はんだづけをする	○ <ul style="list-style-type: none"> a. 針金彫刻用の軟いはんだ b. 宝石細工用の硬いはんだ（ブローチのピン指輪の宝石はめ込み台）
		4. 溶接をする	○ <ul style="list-style-type: none"> a. 金属彫刻 b. 金属家具
		5. 歴史的な美術工芸品を選び、それらに用いられている制作の工程を確かめる	◇ <ul style="list-style-type: none"> a. フランスの門 b. 鍛えたイギリスの刀剣 c. ルネサンス時代のイタリアの鉢 d. メキシコの宝石細工 e. 現代の銀器
		6. 自分たちの街の金物店を訪問する	◇
		7. 種々の時代や文化のさまざまな金属製品とデザインを関係づける (◇)	◇ 工程とデザインの関係
	F 合成材料	1. 形づくり	◆
		2. プレス	◆
		3. 成形	◆
		4. プラスチック、ビニール、ゴムのような合成材料の用途を調査する	◇ & ○ プラスチックによる簡単な大皿、盆、鉢、彫刻作品の制作
		5. 建築におけるビニール、ゴムタイルの用途について調査する。台所、浴室のために、新しい床の見本を使って実験する	◇
		6. 現時点で考えられ得る合成材料製の物をできるだけ列挙する。合成材料の発明前にはそれらは何で作られていただろうか	◇
		7. プラスチックを材料として形を作るための原型を制作する	○
		8. プラスチックの型を用いて自動車をデザインする	○
	G 各種材料の相互の関係づけ	1. 上述の工程で使用されている種々の材料を用いてコラージュを制作する	○
		2. 各種の材料を用いてフロアランプを制作する	○
		3. 家具、建築における材料のさまざまな関連性について調査する	◇ <ul style="list-style-type: none"> a. 織物と木材 b. 石と金属 c. 金属と木材 d. 木材と石 e. ガラスと金属
		4. 各時代、文化における種々の材料と工程の組み合わせについて調べる	◇
II 流れ作業および他の工業生産工程	A 自己に対する影響	1. 流れ作業が生活の基準[規範]に与える影響について討論する	◇
		2. 流れ作業方式による工業の変革以前においては、生産の問題はどのように解決されていたかについて討論する	◇
		3. 流れ作業方式の生産による利益と不利益を挙げる	◇ <ul style="list-style-type: none"> a. 製品の同一性 b. 製品の品質 c. 個々人の問題解決に与える影響

			<ul style="list-style-type: none"> d. 発明における大衆の参加 e. 一連の住宅 [供給] f. 安くなった価格 g. 規格の均等化 h. 個々の差異
	B地域社会に与える影響	1. 地域社会に及ぼした工業の影響について討論する	<ul style="list-style-type: none"> a. 都市計画 (集団住宅・アパート・自動車・駐車問題・煤煙・人口) / 家庭の計画 (機能的な家具・台所と器具・浴室・戸外の生活) b. 環境 (次のものによる環境の変化・鉱業・工場設備・輸送機関・高速道路・空港)
III 広告		1. 香水、自動車の部品、インク、ミルク、食料品、機械器具のような特定の物品を入れる容器をデザインする	○ どのような製品にも使えるように、材料あるいは製品の性質を考慮した容器をデザインする
		2. 釣合い、色彩、大衆の魅力、材料などを考慮したパッケージのモデルを制作する	○
		3. すでにデザインされている品物を宣伝する	<ul style="list-style-type: none"> a. ショーウィンドー陳列、ビラ書き b. あらゆる媒体における雑誌の頁のイラストレーションおよびレイアウト c. あらゆる媒体における本の頁のイラストレーションおよびレイアウト d. あらゆる媒体における新聞の頁のイラストレーションおよびレイアウト
		4. 製品と色彩とを関連づけた広告の心理的効果について調査する (◇)	◇ たとえば、ポスター、雑誌、広告掲示板などで宣伝されている香水について
		5. 地方工場の製品を宣伝する	<ul style="list-style-type: none"> a. 抽象的なあるいは写実的なポスター、(特定の目的のための) レタリング、すなわち製品の特徴を考慮したレタリングの書体について研究する。シルクスクリーン、エアブラシ、テンペラ、その他モンタージュも含め、利用できるものは何でも使ってポスターを制作する b. 地方の工場、あるいは特定の工業のための商標をデザインする。鉄、鋼鉄、織物、食料品について商標の良否、及び差異について研究する c. 特定の工業のためのレターヘッドをデザインする。その特性、効果、広告としての価値について研究する d. 特定の工業、それに関連した工場や製品のために、模型を作ったり、織物を利用したりしてショーウィンドーをデザインし、セットアップする e. 工場における作業中の安全、能率促進のためのポスターを制作する
IV 消費者教育	A 自己	1. 安物雑貨店で良いデザインの家庭用品を5つ選ぶ	◇
		2. その品物について、機能、使用目的、デザイン、材料間の関連性について調査する	◇
		3. 家具のカatalogから、最も好ましいテーブルと椅子を選び、最も好ましくないと思うものと比較する	◇
		4. 両者の違いの原因となっている特性を少なくとも4つ挙げる	◇
		5. 住宅に関する本の中から、自分の好みにもっと近い家を選択する	<ul style="list-style-type: none"> a. 好きな点をできるだけ多く述べる b. 選んだ家の空間は適切に利用されているか c. 家の内部と外部は調和しているか d. 材料はそれぞれの機能に応じた利用がなされているか e. 材質感が利用されているか
		6. 住みたいと思う家の配色を選び、研究する	<ul style="list-style-type: none"> a. 魅力的に見える理由は b. 選択した配色は環境と一致しているか

		7. 種々のデザインを人々に示し、その反応を記録することにより、さまざまなタイプのパッケージデザインが人々の好みや個々の反応にどう訴えるか研究する	◇	
		8. 人々の反応について討論し、人々の好みを向上させる方法について、以下の点を明らかにしながら研究する	◇	a. デザインと内容物との関係 b. 配色の混乱を避けること c. 効果的なレイアウト d. 内容物と一致した色彩関係
		9. 自分が店主になってみたいと思う店のショーウィンドーのディスプレイをデザインする	○	a. 適切な場所に少しだけ陳列して品物の特性を強調する b. ずらりと商品を陳列して「販売」の量を強調する
B家庭		1. アイロン、洗濯機、ストーブ、テーブル、椅子、電気スタンドなどの家具や家庭用品について、収入に応じた適切な選択を研究する	◇	(最低所得層、中間層層、高所得者層のための最良のデザインの洗濯機、あるいは「安楽椅子」)
		2. 製品の価格、デザインの質、材料、耐久性に関して家庭用家具の評価をする	◇	
		3. 地域社会の住宅の中から、低、中、高所得者層それぞれのために質のよいデザインの家を選び、討論する	◇	
		4. プレハブ住宅のデザインの良否について討論する	◇	
C地域社会		1. 地域社会において不完全な発展をした住宅地区をデザインし直す	○	
		2. 広告は地域社会の「外観」にどのような影響を与えただろうか	◇	a. 広告掲示板 b. ネオンサイン c. 屋上広告 d. ショーウィンドー陳列
		3. 地域社会の「外観」上「よい影響」を与えるものを選び、悪いものと対照する	◇	a. 「よい効果」の特徴は何か b. なぜ「悪い」影響と考えるか
		4. 地域社会がより一層「美術的意識」を高める方法について研究する	◇	a. 町の図書館に優れた絵や複製を置くこと b. 図書館の陳列棚に、種々の工芸品、生產品、その他デザインのよい品物の展示を始めること c. 成人向けに美術教育を始めること d. 商店によりデザインの製品の陳列を依頼する
V輸送機関	A壁画の主題	1. 輸送機関の発展を描く	○	
		2. 航空会社の壁画をデザインする	○	
		3. 鉄道の終着駅の壁画をデザインする	○	
		4. バス発着所の壁画	○	
		5. 自動車のデザインの発展について討論する	◇	
		6. 自動車のデザインの進歩を他の領域のものと比較する	◇	a. 家具 b. 台所器具 c. 教会 d. 学校 e. 工場 f. 研究所
		7. 生活や労働の分野における現代のデザインの進歩を、輸送手段のそれと比較し、類似点と相違点について述べる	◇	
	Bデザインの主題	1. 道路の交差に由来する高速道路のパターン	◇	

	2. 高速道路における道路の交差、あるいはその他の警告のための効果的な標識	◇	
	3. 各種の輸送機関のデザインや、その機能に関する輸送の手段について研究する	◇	a. 鉄道、船、トラック、飛行機 b. トラック（木材伐採用 貨物輸送用 ごみ運搬用 荷上げ、荷下し用） c. 飛行機（旅客用 貨物用 各種戦闘用） d. 船のデザイン（旅客用 飛行機輸送用 貨物輸送用 各種戦闘用）
C 彩色画の主題 （自己表現に 最適の方法）	1. 旅行した時の自分の個人的感情	○	a. 汽車の中で—風景は速やかに過ぎ去ってゆく b. 飛行機の中で—雲の形成、さまざまな風景の地肌の型 c. 自動車の中で—高速道路—果しない、起伏する地形—カーブ d. 船の中で—種々の気分を感じさせる水—反射光
	2	○	a. 終着駅で b. バスの停留所で c. 空港で
D グラフィック 【挿絵】の主題	1. 夜のトラック輸送と共に	○	
	2. 高速道路の印象	○	
	3. 操車場—雨の夜、多忙な時、ひまな時	○	
E ポスターの題材	1. 安全ポスター	○	a. 飲酒運転禁止 b. 徐行運転 c. カーブに注意 d. ライトの減光 e. 交差点 f. 学童に注意 g. 高速道路工事
F 景観の美化	1. 高速道路地区の景観	◇	
	2. 高速道路の分岐地点の景観	◇	
G 模型の制作	1. バス発着所	○	
	2. 空港	○	
	3. 鉄道の終着駅	○	
	4. 港	○	
	5. 地下歩行通路	○	
	6. 交差点や立体交差の各種形式	○	
	7. 特殊な機能をもつ各種の輸送方法	○	

註 (1)：表にまとめるにあたっては、原著“C reative and Mental G rowth” 3 edition と邦訳を照合し、必要に応じてより平易な表現に改訳した。

註 (2)：「領域」「大項目」「中項目」「小項目」「区分」「テーマ等」の名称、及び小項目のカテゴリー区分は、筆者がカリキュラムの構造を把握しやすくするための試みであり、原著及び邦訳には存在しない。