

芸術科 美術

人間は、古くから、精神的必要性や実生活の必要性から様々なものを表したり、作ったりしてきた。その中で、より美しく、より心豊かに生きようと願い、美に対する感性や創造性を働かせ、美しさを感じ、美しいものをつくる活動を続けてきた。学校教育における美術は、このような人間が本来持っている美を追究する心を基に、感性や創造性を養い、心豊かな人間の育成をめざすものである。

美術は、「豊かな情操」を養うことが、最終的な目標である。「情操」とは、美しいものやよいものを感じ、それを求め続けようとする心の働きである。このような心の働きを養うためには、「情操」のベースとなる「感性」と「創造性」を養うことが大切になってくる。「感性」とは美しさやよさを感じ取る力であり、美術の活動では、対象をじっくりと観察し美しさやよさに強く心をうたれたり、制作の中で強くひかれる発見をしたり、作者の意図や思いに深く共感したりする体験の中で養われる。この「感性」には誰もが同じように美しく感じ取る感性もあるが、個人によって感じ取り方の違う感性もある。この両方の感性を養うことが大切であるが、特に、個人によって違う感性を認め、引き出し、養うことが、独創的な作品を生み出すことにつながり、他と違うことを尊重し個性を伸ばす美術では重要になってくる。感性とともに養うべきもう一つの大変なものに「創造性」がある。「創造性」とは、新しい価値のあるものを生み出す能力である。この能力は、人間が生まれながらに備わるものであるが、硬直化しないように、絶えず刺激を与え、活性化させる必要がある。そのためには、知識や態度を教わるといった受動的な学習ではなく、自らが試行錯誤する体験的な学習が必要である。したがって、模倣したり、教わったとおりにするのではなく、美術のように、自分の思いや意図を作品化する主体的・積極的な活動の場を多く与えることが「創造性」を養う上で大切になってくる。美術は「表現」や「鑑賞」の活動を通して、この「感性」と「創造性」を働かせることを指導の中核として、発想力・構想力・鑑賞力などの創造活動に必要な諸能力や態度を伸ばし、「豊かな情操」を養うことをめざすものである。

美術は、上に述べたように「豊かな情操」を養うという心の教育に深く関わる教科といえるが、単に情操教育の枠にとどまらず、生活の美的創造、文化の理解や国際理解・コミュニケーション能力の伸長など幅広い内容をもった教科でもある。また、全感覚を働かせて材料に触れ、語りかけて制作する美術表現の直接体験は、知識・理解に偏りがちで実体験が薄れている生

徒にとって、日々の生活の中でたくましく生きる実践的な能力と態度を育成する機会になる。以上のように美術を通して身につけた能力・態度・知識は、生徒が生涯にわたって心豊かに生きていくための大切な素地になると言える。

本校は、六ヶ年一貫制で、美術についても1-2-2-1制という発達区分を踏まえて、上記のねらいにせまる活動の展開を試みている。

中1の〔入門基礎期〕の段階では、造形の基礎的能力の定着を図り、多様な材料・用具・技法を体験させ自信を持って制作に取り組めるようにさせる。

中2・中3の〔個性探求期〕では、個性の意識が芽生え、自己表現を模索しはじめる時期であるので生徒が好む作品傾向を明確にさせて、他とは違う自分なりの表現を追求させる。

高1・高2の〔専門基礎期〕からは、芸術性を意識した本格的な表現への意欲も高まるので、専門的・伝統的な材料や技法に触れさせる。また、人間への関心が強まり内面へ追求が進むので美や人間の生き方に視点を当てた活動をさせる。

高3の〔個性伸長期〕からは、個性の伸長が進み、専門性の志向も高まる時期であるので、個性的な表現をより一層伸ばすために、多様な表現材料・技法の中から、自分の表現にあったものを一つに絞り、時間をかけてより完成度の高い作品を追求させる。

中学美術の学習内容

	中 1	中 2	中 3
前期	1. 中学校の美術の学習について 2. 「手のデッサン」 3. 「ことわざ絵文字」 ①ポスターカラーの使い方 ②溝引き ③色の学習 ④アイデアスケッチ ⑤下描き ⑥着色 4. ポスターの描き方 5. 美術館鑑賞	1. グラデーションアート 「四季のデザイン」 ①アイデアスケッチ1 (形) ②アイデアスケッチ2 (色) ③形の決定・木組み ④木組み ⑤最終決定 ⑥ポスターカラー着色 ⑦鑑賞会 2. 静物画について 3. 美術館鑑賞	1. スチレンボードレリーフ 「私のお気に入り」 ①スケッチを基にした画面構成 ②モノクロ面による単純化 ③貼り重ねの計画図作成 ④スチレンボードの切り取り ⑤スチレンボードの貼りつけ ⑥鑑賞会 2. 美術館鑑賞
後期	6. 偶然の技法を生かす。 「読書感想画」 ①スケッチをもとにした画面構成 ②技法効果の体験 コラージュ フロッタージュ マーブリング スパッターリング ③読書感想画の制作 ④感想文等の記入 7. 藤細工 「伝統工芸に挑戦」 ①形のアイデアスケッチ ②底編み ③籠編み ④縁処理 ⑤鑑賞会	4. 一版多色刷木版 「静物・建物・風景」 ①静物画の逆転写 ②黒(輪郭・陰)の計画 ③版を彫る ④試刷による色彩効果の確認 ⑤本刷り ⑥額装 ⑦鑑賞会 5. ライフマスク 「友達の心を写す」 ①友達の長所発見 ②ベルストンの準備 ③顔の直取り ④飾りつけ準備	3. スクラッチアート 「文字盤をデザインしよう」 ①文字盤のデザイン ②線描 ③着色 4. 印刻 「自分の印を作ろう」 ①篆書体アイデアスケッチ ②逆転写 ③彫り 5. キーホルダー 「エッチング」 ①マスキング ②インスタントレタリング貼り ③腐食 ④研磨

高校美術の学習内容

	美術Ⅰ	美術Ⅱ	美術Ⅲ
前期	1. 油彩 「自画像」 ①肖像画について ②自画像のデッサン ③下描き ④油彩表現の基礎 ⑤額装 ⑥鑑賞会	1. 銅版画 「風景画」 ①版表現について ②風景画のデッサン ③グランド引きと線描 ④制版(腐食) ⑤刷り ⑥額装 ⑦鑑賞会	1. アッサンブラージュ 「寄せ集め芸術」 ①現代美術の表現について ②主題設定 ③材料の収集 ④組み立て ⑤鑑賞会
後期	2. 塑像 「頭像」 ①デッサン ②心棒づくり ③荒付け ④中付け ⑤仕上げ ⑥切金・石膏取り ⑦型外し・粘土かき出し ⑧流し込み ⑨型割り ⑩鑑賞会	2. 木彫 「模刻」 ①デッサン ②木取り ③荒彫り ④中彫り ⑤仕上げ ⑥鑑賞会 3. 日本美術について ①古代～中世 ②近世～現代	2. 映像メディア表現 ①CGについて ②CGの基礎表現 ③CGによる画像合成 ④CGのアニメーション効果 ⑤3D(立体)CGの作成 ⑥ホームページの作成 ⑦鑑賞会 3. 現代美術について ①20世紀初頭～戦前 ②戦後の美術

(文責：岡村 明)