

第11節 美術

第1 美術科の基本的事項

1 改訂のねらい

(1) 改善の基本方針

主として専門学科において開設される教科としての美術科は、中学校美術科の発展として美術に関する専門的な内容を指導する教科である。

今回の高等学校学習指導要領の改訂では、美術に関する専門的な学習を通して、美的体験を一層豊かにし、感性を磨き、創造的な表現と鑑賞の能力を高め、情報化、国際化時代における人間としての在り方生き方を追求し、社会的変化に適応していく態度と能力を養うとともに、自然や都市環境と造形とのかかわり、美術文化の歴史や伝統について関心や理解を深め、美術文化の発展と創造に寄与する態度を育てることをねらいとしている。

編成要領美術科の改訂に当たり、これらの考え方や埼玉県高等学校・特別支援学校教育課程検討委員会報告を改善の基本方針とした。

(2) 改善の具体的事項

科目について、表現及び情報伝達の手段としてのメディアの発達と多様化の下での様々な映像によるコミュニケーションの発展に対応して、従前の「映像メディア表現」を改め、「情報メディアデザイン」と「映像表現」に再構成した。

指導計画の作成と内容の取扱いについて、「美術に関する知的財産権や肖像権などについて配慮し、自己や他者の著作物等を尊重する態度の形成を図るようすること」を新たに明示した。

2 美術科の目標及び科目の編成等

(1) 美術科の目標

美術に関する専門的な学習を通して、美的体験を豊かにし、感性を磨き、創造的な表現と鑑賞の能力を高めるとともに、美術文化の発展と創造に寄与する態度を育てる。

美術に関する幅広く多様な科目を専門的に学習し、見る、描く、つくるなどの具体的な目的をもって自然や芸術、建造物などの美しさに触れる体験から、様々な対象や事象からよさや美しさなどの価値や心情などを感じ取る力を磨き、美的直観力や想像力を高め、一人一人の個性的な考えや発想など独自の持ち味を大切に、創造的な表現と鑑賞の能力を高めることをねらいとしている。さらに、家庭や地域、社会全般にわたる美的環境の改善向上や芸術文化の発展に常に関心をもち、日本及び世界の美術を学び、美術文化の発展と

創造に寄与する態度を育てることをねらいとしている。

(2) 科目の編成

科目の編成及び標準単位数は、以下のとおりである。

科 目	標準単位数
美術概論	2～4
美術史	2～6
素描	2～10
構成	2～8
絵画	2～10
版画	2～8
彫刻	2～10
ビジュアルデザイン	2～10
クラフトデザイン	2～10
情報メディアデザイン	2～8
映像表現	2～8
環境造形	2～8
鑑賞研究	2～8

(3) 科目の履修

ア 原則として、すべての生徒に履修させる各科目

「美術史」、「素描」及び「構成」は、原則として、すべての生徒に履修させるものとする。この3科目は美術に関する基礎的な知識及び技能を身に付けさせるための科目であり、美術の表現と鑑賞のすべての活動に当たって、その裏付けとされる考え方や技術の基底となるものを学ばせるものであるから、すべての生徒に履修させる必要のある科目である。

イ 選択して履修させる各科目

「美術史」、「素描」、「構成」以外の科目の履修については、美術の専門性を生かした進路を主体的に選択する能力の育成を図る立場から、選択履修の幅を広げ、複数年次にわたる選択履修を可能にするなど十分な配慮が必要である。

第2 各科目の概要

1 「美術概論」

(1) 目標

美術の理論的学習を通して、芸術としての美術の意義を理解し、表現と鑑賞の基礎となる能力と態度を高める。

「美術概論」は、美術における基礎的・基本的な事項や造形的な理論を中心とした学習を通して、芸術としての美術の意義を理解し、専門教科美術を学ぶ基盤となる能力と態度を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 美術と自然 イ 美術と社会 ウ 美術と生活

(3) 内容の取扱い

内容のア、イ及びウの各事項とも扱うものとする。

ア 指導に当たっては、「美術概論」の客観的、理論的な

学習が、人の心に潤いをもたらして生きていく活力をはぐくむような内容を包含することに留意するとともに、芸術活動の中でどのように役立て、自己表現などにどのように生かすかを重視することが大切である。

イ 各事項を関連付けて取り扱ったり、理論的な内容と感性的な内容とを関連付けて順次扱ったりして、美術を学ぶことが感性を高め、生活を楽しく心豊かなものにするにつなげることに気付かせ、「表現」や「鑑賞」の活動に積極的に取り組んでいこうとする意欲を喚起するような指導の工夫が必要である。

ウ 表現者の思いや地域の伝統行事の中で伝えられている美術作品の意義などについて、理解を深めることが重要である。

2 「美術史」

(1) 目標

美術の変遷の学習を通して、文化遺産や美術文化についての理解を深め、伝統と文化を尊重する態度と新たな美術文化を創造していく基礎となる能力を高める。

「美術史」は、美術の変遷に関する学習を通して、時代、民族、風土などの相違による表現や文化の特色等についての理解を深めるとともに、受け継がれてきた価値ある伝統やそれらを背景としてはぐくまれた文化を尊重する態度を育て、さらに、新たな美術文化を創造していく基礎となる創造的な能力や意欲等を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 日本の美術と文化 イ 東洋の美術と文化
ウ 西洋の美術と文化 エ 現代の美術と文化

(3) 内容の取扱い

内容のアからエまでの各事項とも扱うものとする。

ア 指導に当たっては、特定の地域の美術史に偏った取扱いにならないよう留意し、広い視野から文化遺産や美術文化についての理解を深めることができるような指導が必要である。

イ 内容の「ア 日本の美術と文化」、「イ 東洋の美術と文化」、「ウ 西洋の美術と文化」及び「エ 現代の美術と文化」は、それぞれの関連を図り、指導内容の系統性を配慮して、総合的に扱うことに留意する必要がある。

ウ 学校の実態に合わせて、美術館・博物館等の施設を利用して作品を鑑賞したり、文献や資料を扱ったりするとともに、スライド、ビデオ、コンピュータ、情報通信ネットワークなどの活用、地域作家との交流などを通して、体験的に学ぶ機会を設け、生徒の興味・関心を高めるような指導の工夫が大切である。

3 「素描」

(1) 目標

対象のイメージや空間を把握し、造形表現の基礎となる観察力と描写力を高める。

「素描」は、デッサンやスケッチの表現と鑑賞に関する学習を通して、対象のイメージや空間、形体などを把握し、表現材料の特性を理解し、表現を工夫しながら的確に観察する力と描写する力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア デッサン イ スケッチ ウ 表現材料
エ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のア、イ及びウについては、相互に関連付けて扱うようにする。

4 「構成」

(1) 目標

造形的な創造活動の基本となる諸要素の理解を深め、感性や造形感覚と創造的な構成の能力を高める。

「構成」は、平面や立体の構成の学習を通して、美術の多様な活動にかかわる造形の基本としての形体、色彩、材料、美的秩序等について理解を深め、感性や造形感覚、創造的に構成する能力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 形体、色彩 イ 材料 ウ 平面構成、立体構成
エ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のア、イ及びウについては、相互に関連付けて扱うようにする。

5 「絵画」

(1) 目標

いろいろな表現形式による絵画表現に関する学習を通して、表現と鑑賞の能力を高める。

「絵画」は、各種の絵画表現に関する学習を通して、表現形式の特性を生かした絵画表現の可能性を追求する態度を育て、日本画、水彩画、油彩画、漫画、イラストレーションやその他の絵画表現のそれぞれの表現形式の特性について理解を深め、絵画による表現と鑑賞の能力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 日本画 イ 水彩画 ウ 油彩画
エ 漫画、イラストレーション オ その他の絵画
カ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のアからオまでについては、そのうち一つ以上を選択して扱うことができる。

ア 指導に当たっては、表現形式の特性から表現活動が長期にわたる場合も考えられるので、当初の表現のねらいや感動を持続できるように指導を工夫することが求められる。

イ 他の科目の履修と関連を図り、多様な表現形式を体験したり、幅広く美術についての理解を深めたり

することができるように指導の工夫が大切である。

6 「版画」

(1) 目標

いろいろな表現形式による版画表現に関する学習を通して、表現と鑑賞の能力を高める。

「版画」は、各種の版画表現に関する学習を通して、それぞれの特徴や技法を理解し、版による多様な表現の可能性を追求するとともに、我が国の伝統的な木版の美しさやよさを理解するなど、版画による表現と鑑賞の能力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 木版画 イ 銅版画 ウ リトグラフ
エ シルクスクリーン オ その他の版画 カ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のイからオまでについては、そのうち一つ以上を選択して扱うことができる。

ア 指導に当たっては、主題や構想を的確に表現するために、計画的に制作を進めるとともに、鑑賞を通して版画のよさを理解することが重要である。

イ 「ビジュアルデザイン」や「映像表現」における写真表現など、他の科目の内容との関連を図ることも大切である。

7 「彫刻」

(1) 目標

いろいろな材料による彫刻など立体造形の表現に関する学習を通して、表現と鑑賞の能力を高める。

「彫刻」は、立体造形の表現と鑑賞に関する学習を通して、木、石、金属、粘土、石膏などいろいろな材料を使い、彫る、削る、付ける、接合するなど立体造形の基礎的な能力を養うとともに、表現形式の特性に対する理解を深め、立体造形による表現と鑑賞の能力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 彫造 イ 塑造 ウ その他の彫刻及び立体造形
エ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のア、イ及びウについては、そのうち一つ以上を選択して扱うことができる。

ア 指導に当たっては、立体造形のための各種の材料の性質や特質について理解を深めるようにする。

イ 特に、用具の安全で適切な使い方について十分指導する必要がある。

8 「ビジュアルデザイン」

(1) 目標

視覚的な伝達効果を主とするデザインについての理解を深め、表現と鑑賞の能力を高める。

「ビジュアルデザイン」は、デザインの視覚的効果や伝達機能について理解を深め、生活や社会に生きて

働く視覚伝達デザインの表現と鑑賞の能力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア デザインの基礎 イ 平面・立体デザイン
ウ 空間デザイン エ 図法、表示法 オ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のイ及びウについては、いずれかを選択して扱うことができる。

ア 内容のイ、ウのうち、一つ以上を選択して扱うことができるが、その際「ア デザインの基礎」、「エ 図法、表示法」及び「オ 鑑賞」の学習と相互に関連させながら指導することが大切である。

イ 指導に当たっては、デザインは社会の変化や人々の生活と密接な関係をもつ造形活動であることを理解できるようにするとともに、絶えず新しい技術や動向に留意し芸術性を追求する態度を育てることが大切である。

ウ 伝統行事や生活の中に見られる意匠にも目を向け、広い視野をもって取り組むように指導することが求められる。

9 「クラフトデザイン」

(1) 目標

美的造形性や機能性を主とする造形のデザインについての理解を深め、表現と鑑賞の能力を高める。

「クラフトデザイン」は、工芸作品や模型などの美的造形性や機能性を主とする造形のデザインに関する学習を通して、立体造形のデザインについての理解を深めるとともに、計画する力や表現のための技能と作図・読図の能力など、表現と鑑賞の能力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア デザインの基礎 イ 図法、製図 ウ 工芸
エ プロダクトデザイン オ 伝統工芸 カ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のウ、エ及びオについては、そのうち一つ以上を選択して扱うことができる。

ア 内容のウ、エ、オのうち、一つ以上を選択して扱うことができるが、その際、「ア デザインの基礎」、「イ 図法、製図」、「カ 鑑賞」の学習と相互に関連させながら指導することが大切である。

イ 指導に当たっては、クラフトデザインの発想、構想、表示、制作、鑑賞の各分野を扱い、使う人の気持ちを考えながら美的造形性と機能性との調和を図るとともに、材料や制作方法について理解を深められるような指導が重要である。

10 「情報メディアデザイン」

(1) 目標

情報の表現、伝達及び共有を主とする情報メディアデザインについての理解を深め、表現と鑑賞の能力を

高める。

「情報メディアデザイン」は、コンピュータ等のデジタル機器や情報通信ネットワークを使った表現に関する学習を通して、美術が情報の表現と伝達及び共有に果たす機能や役割について理解を深め、情報メディアの活用による伝達効果及び特質を生かした表現方法や技能を体得し、創造的な表現と鑑賞の能力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 情報メディアの基礎 イ 情報の視覚化

ウ 伝達，交流，共有 エ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のア，イ及びウについては，相互に関連付けて扱うようにする。

指導に当たっては，作家やメディアコンテンツ制作会社などの制作現場を訪れて，制作過程を実際に見学したり，あるいは，作家を招聘したりするなど，作者の表現意図や作品のよさや表現の工夫，制作プロセス，制作技術などについて理解を深め，情報メディアデザインの意義と役割，可能性や発展性について考察する能力を身に付けられるような指導が求められる。

11 「映像表現」

(1) 目標

写真，ビデオ等の映像機器を使った表現に関する学習を通して，表現と鑑賞の能力を高める。

「映像表現」は，写真，ビデオ等の映像機器を使った表現に関する学習を通して，映像メディアが芸術や社会に果たす役割について理解を深め，映像表現の方法や技能を体得し，創造的な表現と鑑賞の能力を高めることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 機器，用具，材料の知識及び使用技術

イ 企画，構成，演出 ウ 編集，合成，加工

エ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のア，イ及びウについては，相互に関連付けて扱うようにする。

指導に当たっては，フォトスタジオや映像制作会社などの制作現場を訪れて，制作過程を実際に見学したり，カメラマンや映像作家を招聘したりするなど，作者の表現意図，作品のよさや美しさ，制作プロセス，制作技術などについて理解を深め，映像表現の意義と役割，可能性や発展性について考察する能力を身に付けられるような指導の工夫が考えられる。

12 「環境造形」

(1) 目標

自然や生活環境と造形との調和について理解を深め，造形の諸要素を環境の構成に総合的に生かす実践的な能力と態度を育てる。

「環境造形」は，美的な諸環境を構成・形成する学習を通して，造形的な諸要素を総合的に生かし，様々な環境をよりよく形成するための実践的な資質や能力と態度を育てることをねらいとしている。

(2) 内容

ア 環境造形 イ 展示造形 ウ 舞台造形

エ 環境総合芸術 オ 鑑賞

(3) 内容の取扱い

内容のアからエまでについては，そのうち一つ以上を選択して扱うことができる。

13 「鑑賞研究」

(1) 目標

文化財や美術作品，作家などについての鑑賞研究を通して，美術に対する理解を深め，美術や美術文化を尊重する態度を養い，批評する能力を育てる。

「鑑賞研究」は，日本及び諸外国の美術を幅広く扱い，文化財や文化遺産，伝統的な作品から現代的な作品に至るまで，作品の芸術性や作家について研究し，理解を深め，主体的に意見をもって討論や評論などができる専門的な鑑賞の能力を高めるとともに，保存・修復及び展示の意義を理解し，美術や美術文化を尊重する態度をはぐくむことをねらいとしている。

(2) 内容

ア 作品・作家に関する研究

イ 文化財の保存・修復に関する研究

ウ 展示企画，展示構成 エ 美術批評

(3) 内容の取扱い

内容のア，イ及びウについては，そのうち一つ以上を選択して扱うことができる。

ア 内容のア，イ，ウのうち，一つ以上を選択して扱うことができるが，その際，「エ 美術批評」の学習と相互に関連させて指導することが大切である。

イ 学習内容に応じて「美術概論」や「美術史」と関連させて取り扱うことも効果的である。

ウ 指導に当たっては，文化財や美術作品についての芸術性を味わうことを通して美的判断力を一層高め，生徒自らが課題を設定し，専門的な鑑賞の研究を行うことができるようにするとともに，美術文化についての理解を深め，国際的な観点からも考察できるような指導が求められる。

エ 学校の実態に応じて，美術館・博物館等の施設を利用し作品を鑑賞したり文献や資料を調べたりするとともに，スライド，ビデオ，コンピュータ，情報通信ネットワークなどの活用，地域作家との交流などを通して総合的に研究を深めることも大切である。

第3 指導計画の作成

1 指導計画の作成

(1) 美術に関する学科における指導計画の作成に当たっては、「美術史」、「素描」及び「構成」について、原則として、すべての生徒に履修させること。

「美術史」、「素描」及び「構成」は、美術に関する学科において、美術を専門的に学んでいく上で基礎となる内容であることから、原則としてすべての生徒に履修させる必要がある。

(2) 特定の科目を専門的に履修させることや同一の科目を2以上の年次にわたって履修させること、複数の科目を関連付けて取り扱うことなど、履修の工夫を工夫することによって、生徒の特性の伸長が図れるようにすること。

ア 指導の効果を一層高めるためには、特定の科目を重点的に履修させたり、同一の科目を2以上の年次にわたって履修させたり、他の科目との関連を考慮して取り扱ったりするなど指導の工夫が求められる。

イ 科目の学習内容の重点の置き方、学習の順序等についても、学校の実態、生徒の経験や能力、興味・関心などの実態に応じて効果的な指導ができるよう工夫する必要がある。

ウ 「絵画」、「版画」、「彫刻」、「ビジュアルデザイン」、「クラフトデザイン」、「環境造形」、「鑑賞研究」の各科目の内容の取扱いに当たっては、それぞれの科目の内容のうち選択して取り扱うことができるようになっているが、必ず取り扱う内容と選択して取り扱うことができる内容とがあるので注意する必要がある。

エ すべての内容を学習する科目においては、必要に応じて相互に関連付けて取り扱い、学習の効果が高まるように、生徒の実態等を的確に把握しながら指導計画の作成を工夫することが大切である。

2 内容の取扱い

(1) 内容の取扱いに当たっては、各科目の特質を踏まえ、学校の実態に応じて学校図書館を活用するとともに、コンピュータや情報通信ネットワークなどを指導に生かすこと。

ア 各科目の学習においては、適切な資料を提示することなどにより、生徒の発想や意欲を刺激し、効果的な学習活動を進めることが重要である。そのためには学校図書館や視聴覚機器の有効な活用を図ることが大切であり、特に、コンピュータや情報通信ネットワーク等に対する生徒の興味や関心、他教科での学習経験との関連等を考慮し、これらの活用を積極的に進める必要がある。

イ 「情報メディアデザイン」や「映像表現」との関連を図り、コンピュータや情報通信ネットワーク等の知識や技能を「構成」、「ビジュアルデザイン」、「クラフトデザイン」の表現に活用したり、「環境造形」

のシミュレーションや「鑑賞研究」の展示企画、展示構成などに活用したりするなど、指導計画を工夫することが大切である。

(2) 各科目の特質を踏まえ、地域や学校の実態に応じて、地域の文化財、文化施設、社会教育施設等の活用を図ったり、地域の人材の協力を求めたりすること。

ア 生徒が、生活や社会の中の美術の働きを実感し、専門的な学習内容を一層深めていくためには、各科目の特質を踏まえ、地域の文化財、文化施設、人材等を活用することが大切である。

イ 地域や学校の実態に応じて、家庭生活や地域の年中行事などに見られる伝統的な美術作品などを題材として取り上げたり、地域の文化施設等を活用して地域の方の作品を鑑賞したり、生徒作品を展示したり、地域の作家等の協力を得て作品を制作したり鑑賞したりすることが考えられる。

(3) 美術に関する知的財産権や肖像権などについて配慮し、自己や他者の著作物等を尊重する態度の形成を図るようにすること。

ア 生徒一人一人が創意工夫を重ねて生み出した作品にはかけがえのない価値があり、それらを尊重し合う態度を育成することが重要である。その指導の中で、著作権などの知的財産権に触れ、作者の権利を尊重し、侵害しないことについての指導もあわせて必要である。

イ 生徒の作品も有名な作家の作品も、創造された作品は同等に尊重されるものであることを理解させ、加えて、著作権などの知的財産権は、文化・社会の発展を維持する上で重要な役割を担っていることに気付かせるようにする。

ウ 肖像権については、著作権などのように法律で明記された権利ではないが、プライバシーの権利の一つとして裁判例でも定着している権利なので、写真やビデオを用いて人物などを撮影して作品化する場合、相手の了解を得て行うなどの配慮が必要である。

(4) 事故防止のため、特に、刃物類、塗料、器具などの使い方の指導と保管、活動場所における安全指導などを徹底すること。

ア 事故防止のためには、刃物類をはじめとした材料・道具の正しい使い方や手入れや片付けの仕方などの安全指導を徹底することが必要である。

イ 用具や機械類は日常よく点検整備し、特に、刃物類の扱いや保管・管理には劣化の点検など十分留意し、事故を招かないようにすることが必要である。

ウ 塗料類及び薬品類の使用に際しては、換気や保管・管理を確実に行うとともに、薬品などに対してアレルギーのある生徒などを事前に把握するなどの配慮も必要である。