

中学校美術科における題材の 分析と学習内容

川口政宏* 原田万智子** 福田隆真*

A Technical Analysis of Art Education in Junior High School

Masahiro KAWAGUCHI* Machiko HARADA** and Takamasa FUKUDA*

(Received November 20, 1995)

キーワード：美術科教科書 題材 学力

はじめに

中学校における美術科教育では表現と鑑賞の領域に分かれている。表現活動では主に、造形活動を通して学習がなされている。その領域においてはさらに、絵画、彫刻、デザイン、工芸の4つの分野に分かれて具体的な題材を通して学習されている。教科書では具体的な題材は美術科での学習の典型的な内容や標準的な学習内容を取り上げている。しかし、題材そのものは教師の判断によって、地域社会やリアルタイムなものに関連したものを取り上げることも、題材の発展として望ましいことでもある。

美術科教育の学習は個々の題材そのものを習得することだけではなく、それらの題材を通して美術のもっている精神領野の価値観や実用的な特質を学習し、発展、創造することにある。したがって領域や分野は表層的な構造であり、領域や分野を通して美術の深層的な内容を学習することに美術科教育の意義がある。本稿では中学校の教科書を通して、学習すべき内容を分析し、総合的に捉えて、美術科教育での学力について考察をすすめる。

1 美術科教育の学習分野

一般に美術の学習と言えば、絵を描くとか何かものを作ることが思い浮かべ、そのことに習熟することを目的としているようなイメージがある。美術科の行っている学習とはどのようなものだろうか。学習指導要領では、その目標の項に「表現及び鑑賞の活動を通し

* 山口大学教育学部美術教育講座 ** 山口県小郡中学校

て」とあるように、美術科の学習活動は「表現」と「鑑賞」の二領域に分けられている。しかし、これらはどちらも創造活動として捉えることができる。一見、創造的でない鑑賞活動においても鑑賞者の取り組みによっては単なる享受に留まらず、新しい世界や価値の発見が行われるなどの創造的活動を伴うものだからである。また、表現活動においてもその過程では、より良い表現のための作者自身による鑑賞活動が絶え間なく繰り返されていることを考えると、これらは完全に別々の活動というわけではない。ただ制作を伴うか否かによって美術科の学習活動を区分したものにはすぎない。創造活動とは、つまり、芸術といってもよいが、美術科で扱うものは造形的な創造活動に限られている。その造形的な創造活動を学習指導要領では、表現領域を「絵画」「彫刻」「デザイン」「工芸」に、鑑賞領域を「絵画や彫刻の鑑賞」と「デザインや工芸の鑑賞」に区分している。一口に造形的な創造活動といっても表現対象、表現方法、目的、材料などの点からも実に様々な内容があり、現在では、四つの表現分野の概念に納まりきれない造形的な創造活動も存在するが、美術科ではその全てを表現または鑑賞の対象として取り扱うことが可能である。また、同じ芸術を扱う教科である音楽科の学習指導要領に見られるような教材の指定もなく、何を通して教えるかということについては教師の裁量に任されている部分が非常に大きい。

2 美術科教科書にみる学習内容

この章では次に、四つの表現分野において、それぞれどのような題材が取り上げられ、表現と鑑賞の活動、つまり、授業を通して美術科では何が学べるのか教科書から分析してみる。教科書美術1、美術2・3上、下（日本文教出版株式会社）で各分野ごとに学べることを整理すると次のようになる。

分野	題材	学べること	
絵画	身近なものを見つめて	鉛筆やペンの使い方	形のとらえ方
	人物の特徴をとらえて	水彩道具の使い方	明暗
	身近な風景から	版画の用具の使い方	構図
	心に残る情景から	版画の制作手順	立体感
	詩や物語から想像して	版画の種類	人体の比例
	版のよさを生かして	混色	遠近法
		重色	材質感
	花を中心にして	にじみ	コントラスト
	奥行きや広がりをとらえて	点描	バランス
	新しい視点を求めて	タッチ	
	偶然の効果を生かして	マーブリング	
	凹版の技法を生かして	スパッタリング	
	動きのある人物	フロッタージュ	
		ドリッピング	
	ものとの対話から	デカルコマニー	
	季節や時刻をとらえて	コラージュ	
	自己を見つめて	パチック	

	心の中の世界から 版種を選んで	スタンピング スクラッチ	
彫 刻	立体で表す 手をつくる 動きのある人物 頭像をつくる 想像の人物や情景を表す イメージを彫刻で表す レリーフで表す	粘土の性質や使い方 塑像の制作手順 へらの使い方 心棒の作り方 石膏取りの方法 レリーフの制作手順 彫像の制作手順 木彫・石彫用具の使い方	量感 動勢 バランス プロポーション
デザイン	美しい形の構造 学校生活のデザイン 学校生活のデザイン/レタリング 伝える絵・動く絵 イラストレーション/アニメーション 平面構成の魅力 ポスターのデザイン ユーモアやウイットのある デザイン 文字絵/イラストレーション 立体感のある平面構成 視覚伝達のデザイン デザインのいろいろ/トータルなデザイン	ポスターカラーの使い方 筆の名称と使い方 無彩色・有彩色 色の三要素 類似・対照色相の配色 グラデーション レタリング トーン 色の感情 色の対比 色の進出・後退性 色の膨張・収縮性 透視図法 投影図法	シンメトリー リピテーション リズム アクセント プロポーション コントラスト バランス セパレーション レイアウト CG 錯視
工 芸	紙でつくる 木でつくる 焼き物をつくる 身近で使うものをつくる ペンスタンド/身近で使うもの 飾るものをつくる 材料を生かして/動く飾り 金属でつくる 楽しく使えるものをつくる ルーミアクセサリー/ランプシェード みんなでつくろう	紙の性質・作り方 木の性質 糸のこの使い方 木工用具の使い方 接合のし方 塗装のし方 片切り彫り かまぼこ彫り 面取り 飾り彫り 葉研彫り 菱合い彫り 浮き彫り	土の性質 陶土の練り方 手びねり ひもづくり 板づくり 焼き方 金属の性質 金工の技法 金工用具の使い方

鑑賞	美術の始まり	美術の歴史
	動と静、日本の美の伝統	原始時代の美術
		20世紀前半の美術
	手づくり・機械づくり・夢づくり	現代の美術
	東西の美術	日本の文化
	浮世絵とゴッホ	作品の特徴
		作者について
	電子が描き出す新しい世界	浮世絵
	コンピュータ・グラフィックス	C・G
	／ハイテクノロジーの表現	建築
	環境への関心と夢	レオナルド ダ ヴィンチの活動
	レオナルドの目	美術館の利用のしかた
	美術館に行こう	鑑賞の態度、方法
	現代の美術1	
	現代の美術2	

ここに挙げた「学べること」とは、材料・用具の性質や使い方、制作手順、表現技法、美的要素、歴史、文化など主に知識や技能といてよい。美術の授業では確かに知識や技能の教授がなされているし、また、なされなければならないと考える。しかし、これらの知識や技能を身につければ、即、すばらしい作品が作れるというわけではない。それは、美術の学習が知識ではなく感覚によって進められることによると思われる。「美しい形の構成」を例にその学習活動をみると、自然物の造形的特徴を捉える、気に入った形を見つける、デザインする、配色を考えるなどの作業は価値判断を伴った感覚によって行われている。美術の学習活動そのものが、課題解決のために、言語を媒介として論理的に思考したり、理解していくことは異なる学習活動によって成り立っている。この点が与えられた知識を操作することによって理解するとか、新たな概念を構築していくといった作業を中心とする他の知的教科と基本的に違う点であると思われる。

また、学習指導要領が示す各学年の目標を見ると、「学べること」として先に挙げた知識・技能の習得を第一の目標としていない。身につけさせようとしているのは次のような能力・態度であることがわかる。「感じ取る力」「想像力」「主題表現力」「発想力」「構想力」「デザインし制作する力」「よさ、美しさに関心をもつ」「よさ、美しさを味わう」「主体的に鑑賞する能力」である。これらは、創造活動の能力のうち直接、表現や鑑賞の活動に係わる能力・態度であり、現在の生徒に欠けているがゆえに求められているものだと考えられる。美術で学べることは、美術に関する知識・技能だけでなく、美術に深く関わりを持ちながらもそこだけに留まらない能力・態度を含んでいる。さらに、中学校指導書美術編によれば、「創造活動の能力とは、表現する能力だけを指すものではなく、鑑賞の活動を含めた美術の活動にかかわるすべての能力としてとらえることが大切である」とし、美術の活動において育て、伸ばす能力や態度として、美などを感じ取る力、思い巡らす力、対象をとらえる力、考えを練る力、知識・技能を習得する力、工夫し、発見する力、創造表現する力、ものごとに取り組む力、作品を味わう力、関心・態度を挙げている。これらは、教育課程の改訂のねらいにある「自ら学ぶ意欲と社会の変化に主体的に対応できる能力」としても考えられる。そして、このような生きるための一般的能力が創造活動によ

り身につけられるとすれば、美術を学ぶことは重要なことと言える。

3 美術科教育と学力について

それでは、美術を学ぶ上で何が必要となってくるか考えてみる。波多野、稲垣は「将来学ぶための基礎となる能力」として「一般的知的能力」「読み書き計算の能力」「概念的知識を発展させる、または、理解を深める」「自己学習能力」の4つをあげている。これは、知的分野の学習を想定しての論であるが、これを美術の学習に適用し、「将来美術を学ぶための基礎となる能力」として、どのようなことが考えられるだろうか。それには、「美的感覚」「視覚リテラシーと材料・用具の扱いに関する技能や表現技法」「感性を豊かにする」「美術の自己学習能力」の四つが相当すると思われる。

美術を学ぶ上で「一般的知的能力」に相当するものは、「美的感覚」だと思われる。造形的な創造活動を行っていく上では、一般的知的能力に加え、「快い」「美しい」などものに感じる美的感覚が必要なものである。「美しい形の構成」の例で見てきたように学習活動の様々な過程において、美に対する感覚が充分働かなければ、学習活動を進めていくことは困難となり、充実した学習活動にはならないことになる。美に対する感覚、つまり、「美的感覚」は創造活動の基盤となっていると言える。

「読み書き計算能力」に当たるものとしては視覚言語の読み書き能力である「視覚リテラシーと材料・用具の扱いに関する技能や表現技法」などが考えられる。これらは、それ自体は創造的なものではないが、創造活動を促進したり、深めたりするための能力として欠かせないものである。生徒の主体性や個性の尊重との関係において軽視されがちな能力であるが、基礎的で大切な能力だと考えられる。

また、「概念的知識を発展させる、または、理解を深める」ということは、知的分野での学習の本質に他ならない。また、学校に求められている機能でもある。では、美術の学習の本質は何かと言えば、それは、「感性を豊かにすることではないだろうか。感性は個人の体験をもとに培われるものであるが、個人の体験には限界がある。学校では、様々な美的体験をすることや他人の感性にふれることで、体験から培われた感性をより豊かにしていくことが可能になると考えられる。美術の授業は感性をより豊かにしていく役割を果たすことが期待されていると言える。ものに感じ、本質を見抜く力を感性とするならば、豊かな感性を持っていることは、将来美術を学ぶ上でも、また、主体的に生きていく上でも有意義に違いない。

「自己学習能力」については、その構成要素として「理解の自己制御能力」「深く知ろうとする意欲」「自分の知的可能性についての自信」をあげている。これらを「美術の自己学習能力」に当てはめると、「感性の自己制御能力」「美術に対する興味・関心、意欲」「自分の創造性についての自信」ということになるだろう。「感性の自己制御能力」とは、感性が造形的な創造活動を通じて豊かになっていくものだとすれば、創造活動の深化の程度を判断し、それを深めるのに適切な方略を採用する能力のことだと言える。「自分の創造性についての自信」は、努力すれば「創造」ができると信じる傾向だといってよい。「深く知ろうとする意欲」や「自分の知的可能性についての自信」は「理解の自己制御能力」を支えるものであるが、美術の自己学習においても「美術に対する興味・関心、意欲」「自分の創造性についての自信」は創造活動を支えるものであり、ひいては「感性の自己制御能力」を支えるものだと考えられる。こう考えると、関心を持つとか意

欲を持つという態度を育てることは、大切なことだと考えなければならない。

結局、将来美術を学び続けること、つまり造形的な創造活動を続けることは、感性を育み、生きる力を養い続けることになると思われる。従って、将来美術を学ぶことには、少なからぬ意義があり、そのために必要な基礎となる能力を育てていくよう学校は努力する必要があるだろう。

我々は視覚リテラシーの習得や材料・用具の扱いに関する技術の習得に力を注ぎ、結果としての作品のできを中心に評価を行ってきたことに対し、作品の完成に至るまでの過程である発想・構想の段階を大切にしよう軌道修正を求められている。しかし、さらに発想・構想をも支える感性にまで思いをめぐらし、社会の変化に主体的に対応できる人間、調和のとれた人間の育成のために感性を育むことを中心に美術科教育を考えていかなければならないと考える。視覚を通しての感性の育成はまさに美術科教育の本質であり、他教科にない特性なのである。

4 美術教育と教育課程

現行の教育課程では従来までのそれと質的に異なり児童・生徒の主体性の育成に重点がおかれている。表現活動や創造的活動に対して積極的に取り組む態度の育成を目指しているともいえる。表現活動では様々な媒体があり美術科では色や形といった造形性を媒体として教育をすすめている。また色や形などの造形性を個々の題材においていかに表現するかという過程で創造性の教育が具体的に取り扱われている。美術科の学習分野は先にみたように様々な題材で構成されている。個々の題材ではそれぞれに対応する学習すべき内容が具体的に示されている。しかしながら児童・生徒の個人的経験や興味の対象によって題材への取り組む意欲や態度が異なっている。そのことは教師に取っても学習を進めていく上で様々な問題をきたしている。以下は中学生の美術科の学習において好みや意欲を一般的に調べたものである。

生徒が美術で好む作業

題材	意欲的に取り組んだところ、好むこと	意欲的に取り組めなかったところ好まないこと
[絵画]		
・色紙にかく	線を引く練習 練習として動物をかく 模写をしてそっくりに出来る と非常に感動する	
・校内風景	したがき	描きたいところではなく座り易いところを 彩色
・木版画（人物）	彫り、刷りの作業	
・ドライポイント（くつ）	彫りの作業 刷りの作業	汚れる作業 題材とする詩や物語を見つ

ける

• ステンシル

(詩、物語から)

• クロッキー

顔の表現

モデルとしてポーズを考え
とること

• モダン
テクニック

スパッタリングでは意欲的にいろ
いろなことを試そうとする
作品に題名をつける

明暗の調子を表す

• 読書感想画

イメージを表現すること

[彫刻]

• 手

写実的に表現が出来たとき賞賛さ
れる

粘土の感触

心棒作りはとても難しいが最後ま
でがんばる

手が汚れること

• 頭像

人間をテーマにすると面白がる
モデルに似せることが出来ると喜
ぶ、面白がる
粘土で肉付けする作業

• 半面（石膏取り）

石膏取りの作業

[デザイン]

• CDジャケット

音楽やTVに関心が強いので意欲的
に取り組む

デザイン化
(象徴化・抽象化)

• 自然物からの構成

色鉛筆で色を塗る

画面構成をする

• 平面構成

したがき

丁寧に色を塗る

• イラスト

ポスターカラーで色を塗る

アイディアを出す

[工芸]

• 寄せ木細工

パズル、積み木の感覚で取り組み
易い

デザインと機能を調和させ
ること

• ペンスタンド (木工)	電動糸のこを使う作業	ニスの匂い
• テープカッター (木工)	ニスを塗る作業	
• パズル (木工)	ピースに色を塗るのは面倒で時間 がかかるが丁寧にやろうとする	デザインを考える
• 印刷	彫りの作業	デザインを考える

これらの調査から総体的に見られることは次のようなことである。

- 絵画の学習では模写や線を引くといったあらかじめ決められたことに対しては意欲を示している。また版画のように作業工程を伴う者はそれらの作業に意欲的に取り組んでいる。同じくモダンテクニックのように写実を伴わない表現では意欲的である。反対にモチーフの設定や構図の設定さらには読書感想画のように言語から造形的なイメージを表現するような着想や発想を必要とする題材に対して苦手である。また彩色を工夫したり明暗の調子を工夫するといった自ら考えたり試行錯誤したりするような作業を苦手としている。
- 彫刻では石膏取りの作業のように段階的で着実な技術の習得やモデルに似せる写実的表現に対しては意欲的である。しかし、粘土の感触や粘土で手が汚れることなど素材に対する嫌悪観から意欲を消失している生徒も見られる。
- デザインでは基礎的な技術の習得には意欲的であるがアイデアを出したりアイデアを基に画面構成や象徴化・抽象化などいわゆる発想・構想の段階で意欲を失っている。
- 工芸では作業を伴う題材が多いので未経験で目新しい技術や道具を使う作業に対しては意欲的である。しかしながら他の分野と同様アイデアを出したりデザインをしたりすることに対しては苦手である。

好む作業

- 未経験の作業 彫刻、版画、工芸、モダンテクニックなど
- 道具を使う作業 彫刻刀、ニードル、プレス機、糸のこなど
- 簡単・単純作業 手が汚れないもの
材料・用具を自分で準備しなくてよいもの
巧緻性を必要としないもの

好む材料

- 実用的なもの パズル、印刷、CDジャケット

苦手な作業

- アイディアを出す 自分で考えようとせず既成のものをそのまま使う
＝結果だけよくみせたい、批判の回避
- 構成を練る 立ち止まって考える、振り返って考え直すこと
(試行錯誤)
失敗をやり直すこと (やり直しはめんどろ)

先を見通すこと（こうしたらこうなる、あと何時間）

*** 苦手な表現 ***

- | | |
|------------|------------------|
| • 写実的な表現 | 明暗をとらえる |
| • イメージの表現 | イメージを持つ、想像する |
| • 印象や感想の表現 | ものの見方が一律（明るいか暗い） |
| | 言語での表現 |
| | 他の批評を恐れ意志表示を避ける |

以上のように生徒の好む作業や材料そして苦手な作業や表現は個々の題材や表現分野において多少の相違はあるがそれらに共通する学習に対する資質の点において好みや苦手意識が生じていると考えられる。作業を伴う表現の分野では作業そのものよりもアイデアを出したり発展させたりまとめたりするいわゆる見通す力を苦手としている。また、一つのアイデアに固執して多様な表現の可能性を見ようとする力や判断力においても苦手である。更に、鑑賞においては美術作品に対する内容的な理解に乏しく作品に対する自分の意見を発表することを苦手としている。こうしたことは美術に対して基礎的な知識や技術の欠如によって生じている可能性がある。模倣する力やアイデアを借りてくることに対しては様々な情報を利用して容易にこなす半面、情報を利用して自ら考えたり工夫したりする学習態度が未熟であると考えられる。

現行の教育課程の背景では、知識や技術の詰め込みを避け自ら考えず自己教育力の育成を目指しているが美術教育では本来創造性や表現力・個性を過度に重視していたため基礎的な技術や知識の習得による美術教育が敬遠されてきた経緯も現在の美術教育の問題の要因ともなっているとも考えられる。無から有を生じるような創造性を期待するのではなく、現代の情報化時代において知識や情報を自らの表現に生かすような創造力や表現力の育成を美術教育においてもする必要がある。また、複雑な作業や意欲を示さない題材においても経験をさせることによって意欲的になったり、得意になったりすることがある。美術教育での表現活動は作品を制作するという課程を経て成就観や達成観を培うものである。このように考えると、中学校美術科の題材はできるだけ多くの分野を経験させ、美術に対する理解を広げていくことが自己教育力や生涯教育の基盤となると考えられる。

• 参考文献

福田隆真 新しい教育課程と美術科教育の役割 日本教科教育学会誌第18巻第2号 pp.51-56

美術1 つくり出す喜び 日本文教出版株式会社 平成5年度

美術2・3 上可能性を求めて 日本文教出版株式会社 平成7年度

美術2・3 下ひびきあう心 日本文教出版株式会社 平成7年度

表現と鑑賞 美術資料 編著者京都芸大美術教育研究会 日本文教出版編集部

付記

本稿の作成にあたり、1、2を原田が3、4を福田が執筆した。全体の構成を川口、福

田が行った。