

新学習指導要領の改訂からみた中学校・高校美術教育の考察

山口 早紀*・福田 隆眞

On Secondary School Art Education Based on the
Revised Art Curriculum

YAMAGUCHI Saki* and FUKUDA Takamasa

(Received August 6, 2009)

キーワード：中等教育、美術、日本美術、学習指導要領、共通事項

はじめに

今回の学習指導要領の改訂では、鑑賞に「美術文化」「伝統と文化」「文化遺産」などが採り入れられた。また、新しく設置された共通事項では色や形とイメージ学習が促されている。日本美術や伝統と文化を理解するために日本的な美意識を表現と鑑賞の領域を通じて学習する必要がある。そのために日本的な造形要素や視覚言語が検討されることが望ましい。これらのことから、中等美術教育の教材としてマチエールの研究を行った。

1. 新しい学習指導要領

平成20年度から始まった学習指導要領の改訂は、21世紀が「知識基盤社会」の時代であることが背景となっている。アイデアなど知識そのものや人材をめぐる国際競争が加速する一方で、異なる文化や文明との共存や国際協力が必要である。そこで確かな学力、豊かな心、健やかな体の調和を重視する「生きる力」を育むことがますます重要となってくる。

また、学力論争、戦後60年間続いてきた教育基本法の改正、学業成績の国際的な比較調査(PISA)の結果も改訂の背景となっている。これを受けて平成17年2月に文部科学大臣から中央教育審議会に対して要請があり、平成20年1月に出された中央教育審議会の答申で、改定の基本的な考え方として以下の7つの点が挙げられた。

- ①改正教育基本法等を踏まえた学習指導要領改訂
- ②「生きる力」という理念の共有
- ③基礎的・基本的な知識・技能の習得
- ④思考力・判断力・表現力等の育成

*山口大学大学院教育学研究科修士課程美術教育専修

- ⑤確かな学力を確立するために必要な授業時数の確保
- ⑥学習意欲の向上や学習習慣の確立
- ⑦豊かな心や健やかな体の育成のための指導の充実

これらを基本的な考え方として、各学校段階や各教科等にわたる学習指導要領の改善の方向性が示された。

さらに、改訂された教育基本法を踏まえた新しい学校教育法（第30条第2項等）では、「生涯にわたり学習する基盤が培われるよう、基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養うことに、特に意を用いなければならない」と定められた。そこから「学力の重要な要素」として以下の3つが示された。

1. 基礎的・基本的な知識・技能の習得〔習得〕
2. 知識・技能を活用して課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等〔活用〕
3. 学習意欲〔探究〕

これらを活用して、基礎的・基本的な知識・技能を習得させ、課題を解決する。そのために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくむことの双方が重要であり、バランスを重視する必要がある。

また、教育基本法改正により、教育の理念の中に、伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛するということが新たに規定された。こうした理念や趣旨を実現するための具体的な手立てを確立するという観点に立った学習指導要領の作成が各教科に求められている。

2. 中学校美術学習指導要領について

今回の改訂で大きく変わった点は「育成する資質や能力」によって内容の構造が整理されたことと、新たに〔共通事項〕が設定されたことである。〔共通事項〕については次章で後述する。

内容の構造の変化の主要なねらいでは、(1)「感じ取ったことや考えたことを基にした発想や構想」と(2)「伝える、使うなどの目的や機能などを考えた発想や構想」の事項と(3)「発想や構想をもとにした表現の技能」の事項を分けて示すことで、表現の意図や主題の生成、発想や構想の能力育成につながる指導過程をより明確に位置付けている。

Aの表現(1)絵や彫刻「発想や構想」では、発想や構想を固定的に考えず、見直し、改善を図りながら試行錯誤することが重視されている。そのために、まず対象や自己の内面を見つめ、感じたり考えたりしたことを明確に表現主題とすることが望ましい。

A表現(1)「主題」では、生徒を対象や自己の内面に向かわせることで主題をしっかりと意識させることが目指されている。表現の技能面に意識が向きやすく技法の習得が目指されがちであった現行に対し、新学習指導要領では「発想や構想の能力」と「表現の技能」が切り離されている。「主題を生み出すこと」とは、ものの感じ方や見方を広げたり深めたりすることによって「生徒が表現の意図や内容を明確化すること」である。

A 表現（2）デザインや工芸「発想や構想」は、伝える、使うなどの目的や機能を考え、発想や構想をするということが、生活にどのように生かされるのかなどの作り手の視点から構想を練ることを意味している。A 表現（2）デザインや工芸「目的や機能」では、身の回りの事物などが生まれてきた背景や生活における必要性や、伝える、使うといった目的や機能をしっかりと考え、鑑賞とも関連させながら、多様な表現の可能性を迫り、豊かな発想へと導く必要があることが示されている。

3. 中学校共通事項

今回の改訂で、小学校図画工作科、中学校美術科に「共通事項」が新設された。これは内容領域「A 表現」と「B 鑑賞」の各活動において、共通に必要な資質や能力を示している。活動内容とは別に設定されるものではなく、すべての学習の支えとなるものであり、活動内容全体をカバーするものである。指導において、自分の感覚や活動を通して形や色などの造形要素、動きや奥行きなどの視覚言語の造形的な特徴をとらえて、自分のイメージの形成を促すことを示唆している。

美術教育では美術文化を主とする文化の理解と創造の役割がある。ここに新設された[共通事項]の内容は美術教育の基礎的能力の育成を示している。図画工作科では学習活動を通して、子どもの資質や能力を育てるという方向性がより明確にされた。[共通事項]は、図画工作科・美術科を通して育てる児童・生徒の能力が凝縮されたものである。

中学校美術科での共通事項は、第3学年まで同じで「ア 形や色彩、材料、光などの性質や、それらがもたらす感情を理解すること。イ 形や色彩の特徴などを基に対象のイメージをとらえること。」と定めている。小学校図画工作科で修得した造形要素や視覚言語が、表現のための要素や方法が人間の感情と結びついて豊かな美術表現をするための方法となるよう設定されていると理解できる。このように、学習の主体が活動主体のものから学習で身につけるべき諸能力の育成にシフトすることで、生徒の課題探求の学習がより主体的で創造的なものとなり、豊かな感性や創造性を育むことが目指されている。

4. 高等学校「美術」「工芸」学習指導要領について

高等学校「芸術」の学習指導要領は2009年3月に改訂され公布された。ここでは芸術の学習指導要領の中から美術と工芸に関して概略を述べる。

美術Ⅰにおいてはその目標を「美術の幅広い創造活動を通して、美的体験を豊かにし、生涯にわたり美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を高め、創造的な表現と鑑賞の能力を伸ばし、美術文化についての理解を深める。」としている。美術Ⅱにおいても目標はほぼ同様であり、美術Ⅲにおいては、感性と美意識を磨き、個性豊かな美術の能力を高めることを目標としている。中学校までの美術科は義務教育として必修であるが、高等学校では芸術の中から選択となるので中学校までの美術教育によって日本国民としての美術の教育は原則として修了することになる。高等学校ではそうした基礎の上に芸術としての美術や工芸の教育の内容を学習指導要領によって示している。従って、創造活動を重視し、生涯にわたって美術を愛好することを促している。また、美術Ⅲにおいては個性豊かな美術の能力を伸ばすことを示唆している。社会人として一層高い美術の能力を育成すること

を目標としているのである。

高等学校美術の教育内容は表現と鑑賞の領域に分かれ、表現の領域は、絵画・彫刻、デザイン、映像メディア表現の3つの分野で構成されている。映像メディア表現は情報機器の進歩に伴いコンピューターを主とする映像表現を行うものであるが、全てがコンピューターを利用するものではなく、広義の映像表現も含まれており、時間軸で捉えた表現も含まれる。また、映像メディア表現の内容は純粋美術としての絵画表現から応用美術としての視覚伝達デザイン、アニメーションまでも含まれる。

鑑賞の領域では美術Ⅰ、Ⅱ、Ⅲにおいて、日本の美術の歴史や表現の特質、日本及び諸外国の美術文化について理解し、さらには時代、民族、風土、宗教などの違いによる表現を考察し、国際理解や文化遺産の保護に関わる内容までも学習することを目標としている。

次に高等学校工芸Ⅰでは、その目標を「工芸の幅広い創造活動を通して、美的体験を豊かにし、生涯にわたり工芸を愛好する心情と生活を心豊かにするために工夫する態度を育てるとともに、感性を高め、挿図的な表現と鑑賞の能力を伸ばし、工芸の伝統と文化についての理解を深める。」とされている。目標の基本的な内容は美術と同様であるが、工芸の文化においては日本の工芸という限定的な取り扱いが困難であるので、広く工芸の伝統と文化としている。そして内容では「身近な生活と工芸」と「社会と工芸」に領域が分かれる。これは工芸の制作に対する考え方の問題であり、「身近な生活と工芸」においては生徒自身の生活を見つめて生徒や生徒に近い人が使用することを想定して工芸の制作に当るものである。一方、「社会と工芸」では不特定多数の人々、あるいは限定された社会の人々を想定して制作する内容である。この二つの違いは、例えば、マグカップを題材とした場合、「身近な生活と工芸」では自分自身の生活に役立つ大きさ、形、装飾等を考えながら制作し、「社会と工芸」ではハンディキャップの人が使用することをそう想定したり、お年寄りが使用することを想定したり、と様々な場面を想定しながら制作することで、考え方の違いを学習するのである。工芸の鑑賞では美術同様に、国際理解や文化遺産の保護までも含めて、工芸の素材による表現の相違や時代、民族、風土の違いによる表現を理解することを促している。

高等学校の美術、工芸では我が国をはじめとする美術文化や工芸の文化、歴史などを理解し、創造的に表現することが目的となっている。

5. 教材研究の事例

ここでは中等美術を対象とした、油彩による教材研究について具体的に述べる。

キャンバスに描写する前に、下地制作の段階でテクスチャーを作ると、絵の具を塗ったときにテクスチャーの凹凸によって思いがけない表現ができる。この作品における材質的効果をマチエールと言う。このマチエールを教材とした授業作りについて考察する。

今回制作した作品には、マチエールを作るために下地となる素材として、ジェッソに貝殻をすり潰した粉や、麻の繊維を混ぜたもの、または、モデリングペーストを使って盛り上げたり、乾いたジェッソまたはモデリングペーストをナイフでひっかいたりしてできた凹凸などである。ここにリンシードやテレピンなどの溶き油を多めに混ぜた油絵の具を垂らすことで、思いがけない線や形、色のにじみやぼかしが生まれる。

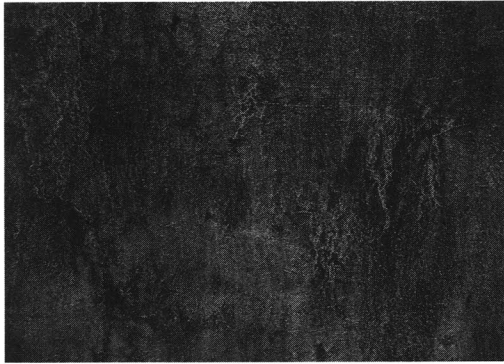


図1 マチエール

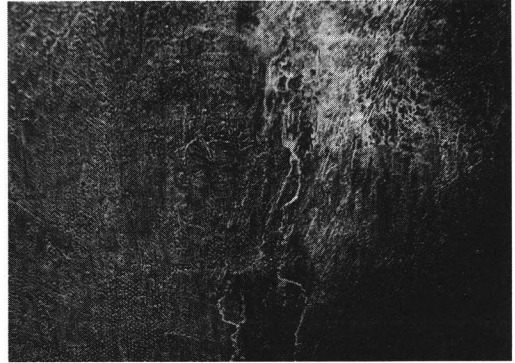


図2 マチエール

図1のマチエールは、垂らした油絵の具が、下地に混ぜた繊維と粉に引っ掛かり、植物の根っこのような模様を描きながら伸びている。この効果は、油絵の具にテレピンを多めに混ぜて色を薄くした方が作りやすい。

図2のマチエールは、キャンバスにナイフでひっかいて作った線と、モデリングペーストで盛り上げた表面によって四方八方から重なった複雑な線となっている。このように盛り上がったマチエールは濃い絵の具を使っても潰れにくいため、作品全体のアクセントに使うことができる。

手で直接形を描写するよりも、これらのように偶然生まれるぼかしやにじみによる形もつランダム、左右非対称、グラデーションなどの特徴は、形のないものを表現するとき効果的である。雲のもやもやした感じや、水がじわっと広がっていく感じなどの基礎的な視覚言語の表現、または、「不安」や「気持ちがざわざわする」などの心象的な表現として効果的であり、写実的な表現が苦手な生徒には取り組みやすい題材である。素材自体は扱いやすいものを混ぜるだけで作ることができるため、マチエール作りだけで油彩の授業として扱うことができると考えられる。

これらの左右非対称や非定型と定型のアンバランスな感覚は日本美術の特徴でもある。さらに、絵の具の垂れやにじむ様子から、水墨画を連想する生徒もいると思われる。油彩は絵の具を塗り重ねて西洋的なモチーフを写実的に描くだけではなく、水彩絵の具のように薄くのばすことで、日本人が好む表現に応用して使うことができる。

以下の図3、4と文章は、視覚言語と心象表現の例である。

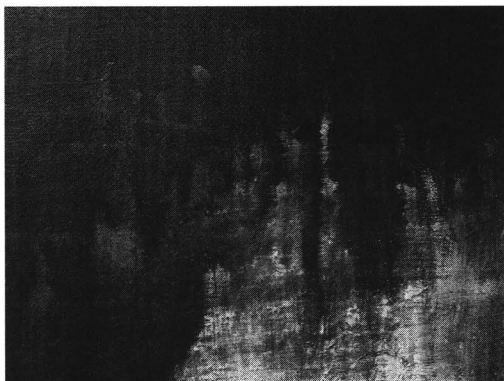


図3 「じわじわ、どろどろ、不安、眠気」



図4 「バリバリ、ごろごろ、怒り、発散」

水彩絵の具と比べて油絵の具は乾燥に時間がかかるため、何度もにじませたりぼかしたりして手を加えることができる。繰り返し作業を重ねる行程で思いがけない線が生まれ、生徒の発想の広がりを促すことが期待できる。また、油絵の具の重量感によって、制作中に絵の具が垂れていく様子や混ざりあって広がっていく様子をゆっくり観察することができ、具体的な視覚言語にして言葉で伝えやすいと考えられる。

マチエールや、油絵の具が垂れることによる偶然的な表現は、単純である一方、安易な表現で終わってしまう場合があると考えられる。実際に題材として提示する場合、生徒には主題を作成する意識を高めさせておく必要がある。例として「今の気持ちを表現する」という主題を提示した場合、選んだ気持ちに対して、なぜこの色を選んだのか、にじみの形やマチエールの効果がどのような表現になっているか、などを言葉で説明させる時間を設けておく必要がある。

マチエールは少ない素材だけでも、「伸ばす」、「盛り上げる」、「絵の具を塗った上から素材を重ねる」、「混ぜる量を変える」、など多様な組み合わせや方法によって無数に表現を変えることができる。生徒に与える素材でどのような表現が生み出せるか、事前に教師が体験し、知っておくことも大切である。また、絵の具を塗る際にも、溶き油の量や絵の具の色、垂れる量や重量感、透明度や不透明度などによって、同じマチエールでも多様にバリエーションが存在する。バリエーションが豊富であるほど、生徒の表現したい視覚言語にふさわしいものが見つけやすくなる。事前に実践結果を準備し、生徒に多くのテストピースを提示してあげる配慮が望まれる。

図5、6は、その他のマチエール研究の例である。

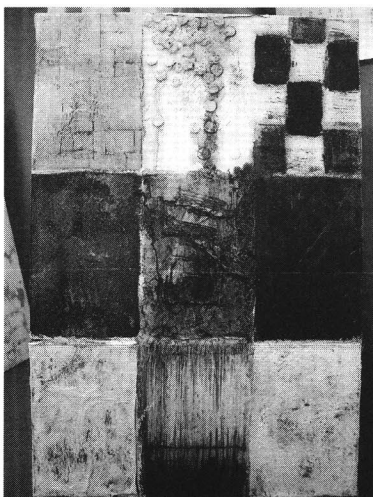


図5 マチエール研究①

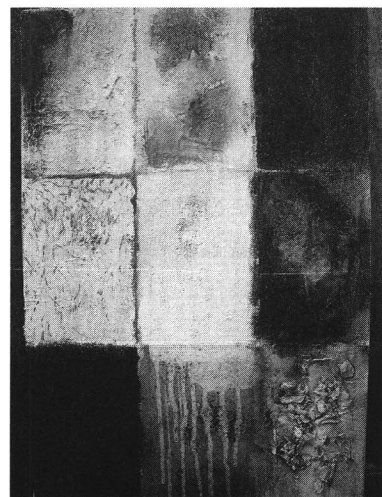


図6 マチエール研究②

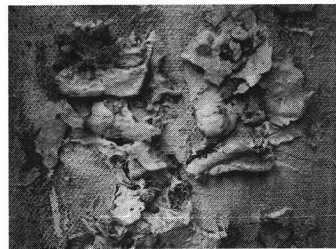
これらは、絵画用の画材以外は全て身近にあるものを素材に使用している。



麻布を刻んで作った繊維



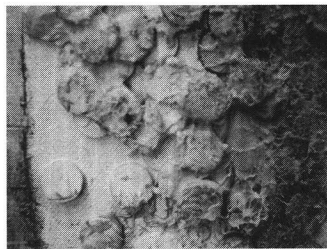
キッチンペーパー



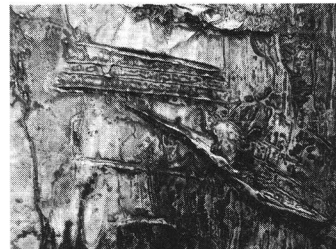
ポプリ



ガムテープ



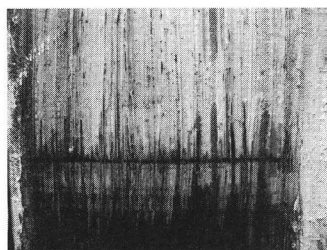
画鋳



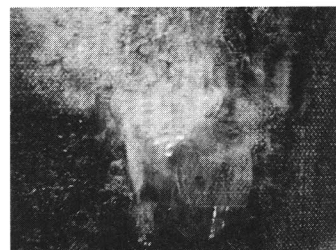
ビニール袋



透明メディウムにシェル



真ちゅうくしで引っ掻く



メディウムを載せる

このように、身近な材料に手で触れて、その良さを素材として生かす学習もできる。ただし絵画用画材と違ってこれらの身近材は接着が難しかったり、油をはじいてしまったり、絵の具との相性が必ずしも良い訳ではない。生徒にとって身近材によるマチエール作りが素材体験で終わらぬよう、描画の行程までスムーズに進めさせる支援が必要である。

絵画制作において作品の質感を工夫することは、五感を使って造形する喜びとなる。絵の具が画用紙に広がるときに感じる視覚的な体験だけでなく、テクスチャーの上に筆を置いた時に素材がもたらす触覚や、指を使って素材を画面になじませる作業は、マチエール作りにおいて体験することができるものである。現代ではCGソフトの技術が発達しており、中学生や高校生でもパソコンを使って質感豊かな表現を作ることができる。しかし、実際に素材に触れて感じた質感は、五感を通して記憶に残すことができる。顔料や油の匂い、水を調合する難しさ、キャンパスの硬さ、目の前で展開する素材に体を使って接することは、CGにはできない喜びである。

また、中学生・高校生になると写実的な描写力が美術の能力であると捉えるようになるため、写実的な表現が苦手な子は美術の授業も苦手になってしまう。美術の授業内でマチエールによる素材体験をさせることは、生徒全員に写実的な表現から一旦離れて考えさせ

ることができる。そこから伝統や文化を伝えていくことが美術教育の目的と考えられる。

参考文献

原田万智子・福田隆眞：美術教育における日本的表現に関する一考察，山口大学教育学部
研究論叢，50(3)，2000.

日本文教出版：新しい学習指導要領を読む 図画工作・美術（冊子），日本文教出版，2008.

文部科学省：中学校学習指導要領解説 美術編〈平成20年〉，日本文教出版，2008.