

美術教育教材と資質・能力の育成について

—教材例を通しての考察—

福田 隆真^{*1}・金澤 美和^{*2}

Secondary School Art Education Materials and the Development of Competencies:
Considerations Based on Example Materials

FUKUDA Takamasa^{*1}, KANAZAWA Miwa^{*2}

(Received September 30, 2025)

キーワード：中学校、美術教育、教材、資質・能力、教育方法

はじめに

本稿は中学校美術科の教材において育むべき造形的能力と、その延長上にある資質・能力との関係について考察する。平成29年度告示の学習指導要領では、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の3本柱で、教科の目標と内容が編成された。そこで本稿では、中学生を対象に、実際の教材を通して、造形的能力の育成と資質・能力の育成についての関係を述べる。

1. 資質・能力の育成とは何か

現在、予測困難な社会の変化に主体的に関わり、将来にわたって活用できる総合的な力が求められている。「資質・能力」は、その力の土台となる、教育を通じて生徒が身につけるべき力や態度・知識の総体を指している。中学校美術科における「資質・能力」とは、生徒が美術を通して育むべき能力や態度のことであり、これらは以下の3つの観点に基づいている。それぞれが相互に関連し、総合的に生徒の学びを支えるものである。(注1)

1-1 知識及び技能

学習指導要領の教科の目標(1)には、「対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。」としている。つまり、ここで求められる資質・能力は、美術作品や造形物自然物などや生命感や心情、精神的創造的価値などを捉えるために必要な形や色彩、材料や光などの造形の要素の働き、特徴などの視点について理解すること、そして、発想や構想をしたことを基に、材料や用具などを生かし工夫するなどして創造的に表す技能である。

1-2 思考力、判断力、表現力等

教科の目標(2)には、「造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。」としている。つまりここで求められる資質・能力は、表現活動や鑑賞活動において、形や色彩等から感じるよさや美しさ、本質的なよさや美しさ、作者の心情や意図と工夫、生活や社会を心豊かにする造形や美術の働きなどについて考えること、表現活動において、感じ取ったことや考えたこと、目的や条件などを基に、表したいことを強く思い描き、それをもとに自分の思いや願い、他者への気持ち、よさや美しさなどを考えながら豊かに発想し構想を練ることである。鑑賞活動において、造形的なよさや美しさ

*1 山口大学名誉教授 *2 下関市立安岡中学校

を感じ取ったり、表現の意図や工夫、美術の働きや美術文化などについて考えたりして、見方や感じ方を深めることである。

1-3 学びに向かう力、人間性等

教科の目標(3)には、「美術の創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を育み、感性を豊かにし、心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う。」としている。つまり、ここでいう資質・能力とは、上記の1, 2の資質・能力を、どのような方向性で働かせていくかを決定づける重要な要素である。主体的に美術の学習に取り組む態度、美術の創造活動の喜び、形や色彩などによるコミュニケーションを通して生活や社会と主体的に関わること、美術文化の継承と創造に向かう態度、豊かな感性や情操など、情意や態度等である。

2. 中学校美術科教科書の題材と資質・能力の育成

ここでは美術教育の教科書における具体的な教材と、それを通して育成される資質能力について、2年3年生を採り上げて、3つの柱との関係を述べる。(注2)

2-1 絵画分野

絵画分野に「私が見つめた風景」という風景画の題材がある。「知識及び技能」では、空間の表現や色彩の効果などを理解し、描き方を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、身近な風景を見つめることから主題を考えて構想を練るとともに、風景画のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、身近な風景を表すことに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

次に「自分と向き合う」という自画像の題材がある。「知識及び技能」では、色彩や材料などの性質を理解し、自分らしさを表す方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、自分自身と向き合うことから主題を考えて構想を練るとともに、表された思いなどのよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、自分を見つめ、自分らしさを表現することに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

続いて、「私がイメージする世界」という想像画や抽象画の題材がある。「知識及び技能」では、形や色彩などが感情にもたらす効果を理解し、想像の世界を表す方法や抽象的な表現を工夫して表すことをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、感じ取ったり想像したりしたことから主題を考えて構想を練るとともに、想像画や抽象画のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、想像の世界を表したり抽象的な表現をしたりすることに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

さらに「墨から生まれる」という水墨画の題材がある。「知識及び技能」では、墨の性質を理解し、表現方法を工夫して表すことをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、墨の濃淡や技法、余白の効果などから主題を考えて構想を練るとともに、水墨表現のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、墨の表現に関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

また「写して見つけて」という版画の題材がある。「知識及び技能」では、版の種類による表現の違いや技法の効果を理解し、彫りや刷りを工夫して表すことをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、版の特徴から発想し表現の構想を練るとともに、版画のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、版の表現に関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

次に「物語だから動かしたい」という題材がある。これは絵巻物や漫画の表現である。「知識及び技能」では、物語を表すための伝統的な表現方法や現代の表現方法を理解し、物語を工夫して表すことをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、物語を表すさまざまな表現から発想し、物語をどのように表すか構想を練るとともに、物語の表現のよさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、絵巻物、漫画、アニメーションの表現に関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざすことをめざす。

2-2 彫刻分野

彫刻分野に、「語る彫刻」という題材がある。自分の経験や創造を彫刻で表すのである。「知識及び技能」では、色彩や材料などの性質を理解し、出来事や情景などを立体的に表すことを工夫することをめざす。「思

考力、判断力、表現力等」では、出来事や情景などから主題を考えて構想を練るとともに、彫刻作品のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、出来事や情景などを表したり鑑賞したりすることに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

次に「イメージを形にして」という題材がある。自分の思いを抽象彫刻にする題材である。「知識及び技能」では、抽象彫刻の特徴や表現の多様性を理解し、材料や表現方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、形や色彩などを抽象化しながら自分の表現したいイメージの構想を練るとともに抽象彫刻のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、抽象彫刻に関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

2-3 デザイン分野

デザイン分野では「世界観や魅力を伝える」というイラストレーションの題材がある。「知識及び技能」では、イラストレーションの機能や意図について理解し、伝えたいことに合わせて表現方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、伝えたい内容や伝える相手から発想するとともに、イラストレーションのよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、イラストレーションで伝えることに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

次に「ひとめで伝える表示」というピクトグラム題材がある。「知識及び技能」では、ピクトグラムの機能や意図を理解し、多くの人にわかりやすく伝える方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、伝えたい内容や目的に合ったデザインを考えるとともに、そのよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、わかりやすく伝えるデザインに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

さらに「目にとまる 心にとまる」というポスターの題材がある。「知識及び技能」では、ポスターの機能や意図について理解し、伝えたいことに合わせて表現方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、伝えたい内容や相手にあったポスターを考えるとともに、作品のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、ポスターを通じて多くの人に伝えることに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

続いて、「伝えたいメッセージ」では、映像メディアを使って表現する題材である。「知識及び技能」では、映像メディアの性質を理解し、メッセージを伝える方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、映像メディアの特徴を生かして伝えたいメッセージをどのように表現するかを考え、映像メディアの作品のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、他者や社会にメッセージを伝えることに関心を持ち、映像メディアを用いて主体的に学習に取り組むことをめざす。

さらに「生活を楽しく心地よく」という題材がある。「知識及び技能」では、形や色彩、材料の性質を理解し、空間を表現する方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、どのような空間があると人々が心地よく過ごせるのか構想するとともに、空間のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、空間をデザインすることに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

2-4 工芸分野

工芸分野では、「つくって体感、みんなで体験」という木工の題材がある。「知識及び技能」では、木の特徴を理解し、目的や対象に合った制作方法を工夫して表すことをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、使う目的や用途から発想して、構想を練るとともに、木の作品のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、生活を楽しくする木でつくられた作品に関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

次に「明かりと光」という照明の題材がある。「知識及び技能」では、材料の光の性質を理解し、光を使って表現する方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、使う場所や用途から発想し、光の美しさを生かした作品を構想するとともに、そのよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、明かりや光の美しさに関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

2-5 鑑賞分野

鑑賞分野では「印象派の表現の広がり」という西洋美術の印象派の鑑賞題材がある。「知識及び技能」では、印象派の特徴である光と色彩、主題や構図などを理解することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、印象派の表現の特徴について見方や感じ方を深め、そのよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、作者の意図や工夫、描き方などに関心を持ち、主体的に鑑賞することをめざす。

次に「時代と文化を越えて」という日本美術の琳派の鑑賞の題材がある。「知識及び技能」では、琳派の造形的な特徴や西洋の美術に及ぼした影響について理解することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、琳派のもつ造形のよさや美しさを感じ取り、美術文化の見方や感じ方を深めることをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、琳派の造形やその影響などについて関心を持ち、主体的に鑑賞することをめざす。

さらに「人間らしさを求めて」というルネサンス美術の鑑賞の題材がある。「知識及び技能」では、ルネサンス美術の特徴の理解をめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、ルネサンス美術の造形的な特徴について見方や感じ方を深め、よさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、ルネサンスの美術に関心を持ち、主体的に鑑賞することをめざす。

続いて、「怒り、悲しみ、叫びのゆくえ」という「ゲルニカ」の鑑賞の題材がある。「知識及び技能」では、「ゲルニカ」が描かれた背景やその制作過程について理解することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、ピカソの表現の意図や工夫を考え、作品の見方や感じ方を深めることをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、作品に込められた思いについて関心を持ち、主体的に鑑賞することをめざす。

さらに「仏像が表す世界」という仏像彫刻の鑑賞の題材がある。「知識及び技能」では、仏像彫刻の造形的な特徴や意味を理解することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、仏像彫刻の造形のよさや美しさによって構成される空間を味わい、見方や感じ方を深めることをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、仏像彫刻に関心を持ち主体的に鑑賞することをめざす。

続いて、「つながるデザイン」という社会包摂をテーマにした題材がある。「知識及び技能」では、インクルーシブな社会の実現に向けて、デザインの意味や役割を理解することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、インクルーシブな社会の実現のための工夫を考え、人と人がつながるデザインのよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性等」では、人と人がつながるデザインに関心を持ち主体的に鑑賞することをめざす。

3. 教材実践における資質・能力の関係

中学校美術科の授業において、1年生のデザインとして花のデザイン、彫刻の銅板レリーフ、2年生の工芸としてペーパーナイフを実践例として述べる。

3-1 「花のデザイン」(1年生・デザイン)

《学習の目標》

「知識及び技能」では、形や色彩等の特徴を理解し、意図に応じて単純化や強調などの表し方を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、美しい花を想像し形や色彩などの効果を考えて構想するとともに、そのよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性」では、デザインの作品に関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

《指導の流れ》

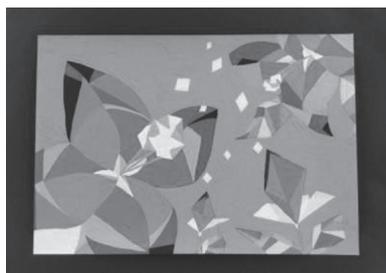
導入では、参考作品を鑑賞させ、題材の内容を理解させる。その際、教員の働きかけとして、デザインでは形や色彩が重要であることを知らせたり、興味を持たせたりするようにする。また、制作手順を示し、見通しをもたせるようにする。次に、星新一の「繁榮の花」を読み、その中に出てくる花を想像させる。アイデアスケッチを描かせ、試行錯誤の大切さを押さえる。

続いて、省略、単純化、強調などの方法を提示し、アイデアスケッチで描いた花をデザイン化させる。考えた花の形を生徒同士で鑑賞させ、さらに構想を練らせる。画面の構成を考える段階では、構成美の要素を提示する。花を複数入れる場合、大きさを変えて描くなど画面に変化が出るように構成させる。また、全体

のバランスについても考えさせる。次に、色彩について学習をする。色の三要素や色の感情、トーンなど色の基本的な性質について指導する。同じ形でも色彩次第でデザインの様子が変化することを理解させる。

配色計画の段階では、主役である花の色から決めさせる。グラデーションなどを用いて、統一感のある配色にするよう指導する。花が目立つように周辺部分の配色を工夫させる。続いて彩色の段階では、最初に、ポスターカラーの性質を理解させる。平塗りを練習させて、筆の使い方や適度な水の分量などを理解させる。作品の彩色には、ある程度時間を要するため計画的にすすめるように指導する。最後まで粘り強く制作するよう働きかける。作品完成後には、制作の振り返りをする。制作の意図、工夫した点や努力したこと等について振り返らせる。

最後に、互いの作品を鑑賞し、よい点などをまとめさせる。その際、色彩や構成の仕方など、観点を示し、具体的に書くように指導する。



春の花



青空と花



夜の花

3-2 「銅板のレリーフ」(1年生・彫刻)

《学習の目標》

「知識及び技能」では、動物などの動きや形の特徴を理解し、立体的に表す方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、動きや形、特徴などから発想し、銅板の質感や磨きの効果を考えて構想するとともにそのよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性」では、動物などの立体感や質感の表現に関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

《指導の流れ》

導入では、参考作品を鑑賞させ、題材の内容を理解させる。その際、立体表現への興味をもたせるよう働きかける。また、制作手順について提示し、見通しをもたせるようにする。次に、下絵を描かせ、銅板に転写させる。その際、銅板の特性について触れ、立体的な表現に適したモチーフを選ぶよう促す。必ずしもモチーフ全体を入れるのではなく、頭部を中心に取り込むなど、構図を工夫するように指導する。形の特徴や質感もとらえさせる。

続いて、ヘラ押しで銅板に立体感を出させる。はじめに、モチーフ全体をかたまりとしてとらえさせ、大まかな膨らみをつくらせる。その後、徐々に、細かな部分のヘラ押しへと移らせる。次に、銅板を硫化着色し、紙やすりで磨いてコントラストをつけさせる。いぶし液の安全な使い方に触れ、銅板を適切に着色するよう指導する。着色した銅板を磨くことで、暗い、中間、明るい、のコントラストをつけ、より立体的な表現につなげるよう促す。次に、ニスを塗り、額をつけて仕上げる。制作の意図、工夫した点や努力したこと等について振り返らせる。最後に、互いの作品を鑑賞し、よい点などをまとめさせる。その際、色彩や構成の仕方など、観点を示し、具体的に書くように指導する。



兎



梟



小鳥



虎

3-3 「ペーパーナイフ」(2年生・工芸)

《学習の目標》

「知識及び技能」では、木の特徴を理解し、作りたい作品に合った制作方法を工夫することをめざす。「思考力、判断力、表現力等」では、木の特徴から発想し、使いやすく、生活を楽しくする作品を構想するとともに、身近な木の作品のよさや美しさを味わうことをめざす。「学びに向かう力、人間性」では、生活で使う木の作品に関心を持ち、主体的に学習に取り組むことをめざす。

《指導の流れ》

導入段階では、参考作品を鑑賞し、題材の内容を理解させる。その際、参考作品のペーパーナイフで実際に紙を切ってみせ、興味をもたせる。用と美を兼ね備えた作品を制作することをおさえる。制作手順について提示し、見通しをもたせる。

次に、ペーパーナイフのデザインを考えさせる。持ち手の長さを決めるときは、自分の手を規準にさせる。右利き用、左利き用で刃の向きが違うので、制作するペーパーナイフの刃の向きに注意させる。美しい形や模様、握りやすいデザインを意識させる。木材にデザインを転写する際は、カーボン紙を使用し丁寧に写させる。次に、電動糸鋸盤を使い、木材を切る。その際、糸鋸の刃の向きなど、用具の安全な使い方を指導する。また、切りやすい手順を考えてから切るように指導する。

次に、刃の部分の厚みを彫刻刀で彫って、調整する。その際、彫刻刀の種類と用途に触れ、その安全な使い方を指導する。紙を切ることができるように刃の厚さを調整させる。持ち手の彫刻をする際は、様々な木彫の技法に触れ、彫り方を指導する。また、安全に制作させる。続いて、番手順に紙やすりをかけさせる。ワックスで磨き、仕上げる。つやが出るまで丁寧に磨かせる。

作品完成後には、制作の振り返りをする。制作の意図、工夫した点や努力したこと等について振り返らせる。最後に、互いの作品を鑑賞し、よい点などをまとめさせる。その際、色彩や構成の仕方など、観点を示し、具体的に書く様に指導する。



鱷



猫



鈿



ナイフ

4. 美術教育における資質・能力の育成

ここまでに中学校美術科の学習指導要領をもとに、美術教材全体の紹介と具体的な教材実践として、花のデザイン、銅板レリーフ、木材工芸としてのペーパーナイフを採り上げて述べた。花のデザインは具体的なデザインそのものではなく、構成の学習である。そこには「共通事項」の学習が含まれている。銅板レリーフは動物をモチーフにしてレリーフ上の半立体で表現する題材である。そして仕上げには銅の特質を生かす技法を習得する教材である。ペーパーナイフも木材による立体作品であるが、ペーパーナイフの使用機能と作品としての美しさを学習する教材である。モチーフは具体的なものと抽象的なものを選択して制作した。

こうした教材を学習することで、生徒は造形的能力を獲得し、教材の学習過程における教員の関りにおいて、造形的側面だけではなく、汎用性のある資質・能力を獲得することに繋がっている。こうしたことから現行の学習指導要領の取り組みとして以下のようなことを留意する必要がある。

- ① 教材の取り扱い、教え方、生徒の能力の引き出し方によって、造形的能力の育成とその延長上にある資質・能力の育成が変わってくる。同じ教材と指導案でも、担当する教員によって知識・技術・技能の育成が変わってくる。そして、どこに重点を置くかによって資質・能力の育み方が変わってくる。

- ② そのために授業を担当する教員は、少なくとも教材を事前に自作して教材を体得しておき、実践的な指導助言ができるように準備をしておく必要がある。
- ③ 生徒は美術の教材によって造形的、美的技術・技能の習得を見通すことはできるか、その延長上にある資質・能力までは予測しにくい。従って教員は、美術教材の延長にある資質・能力を予想し、それにつながる美術の知識・技術・技能の教授と抽出を教育方法とすることが望ましい。
- ④ 美術教育の教材は生徒と教員の直接的なやり取りの上に成り立つものである。従って、表現も鑑賞も対面授業が望ましい。

注

1 文部科学省 『中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 美術編』 日本文教出版 平成 30 年に基づいて述べる。

2 以下の資料に基づいて述べる。

- ・日本造形教育研究会 『美術 1 学習指導書 教科書解説編』 開隆堂出版 2025
- ・日本造形教育研究会 『美術 1 学習指導書 指導解説編』 開隆堂出版 2025
- ・日本造形教育研究会 『美術 2・3 学習指導書 教科書解説編』 開隆堂出版 2025
- ・日本造形教育研究会 『美術 2・3 学習指導書 指導解説編』 開隆堂出版 2025

また採り上げる題材は、従来の表現の領域から最も一般的な分野の分け方の、絵画・版画、彫刻、デザイン、工芸の表現領域と鑑賞領域の 5 つから取り上げた。

参考文献

- ・福田隆眞 福本謹一 監修 『美術科教育の基礎』 建帛社 2024

付記

本稿の作成に当たり、全体構想を福田が担当し、1、2、3 を金澤、4 を福田が執筆し、全体を福田がまとめた。