

中学校「美術科」の新学習指導要領について 改訂のポイント

日本文教出版株式会社

1) 改訂の概要

今回の中学校美術科の学習指導要領改訂で大きく変わった点は、内容の構造が、育成する資質や能力によって整理されたことと、新たに〔共通事項〕を設定したことである。従前の「A表現」「B鑑賞」の2領域で構成されたものから「A表現」、「B鑑賞」及び〔共通事項〕の2領域、1事項から構成されたのである。

内容の構造の変化については、育成する資質や能力によって整理したことで表現における従来の「絵や彫刻などに表現する活動」や「デザインや工芸などに表現する活動」といった領域的な内容の示し方が後退した。また表現の技能がまとめて示されたことは、意図や目的の違いがあっても同じ技能として捉えたことによるものである。〔共通事項〕は表現、鑑賞のすべての学習の支えとなるものであり、美術学習の中で明確に位置づけて指導の充実を図ることが企図されたものである。このことは、中学校美術科における学習を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重点をおいて、生徒のより主体的で創造的な課題探求の学習を設定することで豊かな感性や創造性を育むことが目指されているのである。

2) A表現 (1)(2)(3) 構造の変化について

内容構造の変化の主要なねらいは、「絵や彫刻などに表現する活動を通して」「デザインや工芸などに表現する活動を通して」という文言はあるものの、(1)の「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)の「伝える、使うなどの目的や機能などを考えた発想や構想」を指導する事項と(3)の「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づけたものにするのである。

3) A表現(1) 絵や彫刻「発想や構想」について

表現学習は、絵や彫刻などの表現形式によって支えられるものであるが、まず対象や自己の内面をしっかりと見つめて、感じたり考えたりしたことを表現主題として明確にすることが望ましい。それに基づいてイメージを拓げて発想につなげ、完成に至る構想を練ることで、自分の表現意図に応じた材料用具、表現方法を選択し、創意工夫するものである。この場合、発想したことや構想したことを固定的に考えず、発想や構想を見直し、改善を図りながら試行錯誤することを重視するものである。

4) A表現(1) 絵や彫刻「形や色彩」について

形や色彩は、それぞれのもつ性質や感情について直裁的な感覚だけでとらえるのではなく、しっかりと理解しておくことが豊かな表現につながる。形をとらえるにも線の表情の出し方で違った感じを与えるし、形自体が見る角度によって変化したり、光の当たり方によっても印象が異なったりする。また、形がいろいろな見立てを誘発する場合もあり、視覚的な効果や知覚の性質を知ること

で主題の持ち方やイメージのとらえ方が広がるのである。

5) A表現（1）絵や彫刻「主題」について

主題を生み出すことは、主に心情を表す活動においてももの感じ方、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。従前では表現の技能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が、発想や構想の能力と表現の技能が切り離されたことで、生徒を対象や自己の内面に向かわせることで主題性をしっかりと意識化させることが目指されている。

6) A表現（2）デザインや工芸「発想や構想」について

身の回りには様々なものがあふれているが、何気ない使いやすさ、心地よさ、彩りについてあらためて意識することは少ない。しかし、そこには使う人や見る人の立場に立って目的や機能に即したきめ細やかな工夫が施されているのである。伝える、使うなどの目的や機能を考えて発想や構想をすることは、作り手の視点から生活にどう生かすのかを考えて発想を広げ、どのように最終的な形態に結びつけるかの構想を練ることを意味している。

7) A表現（2）デザインや工芸「目的や機能」について

従来のデザインや工芸の学習では、伝える、使うといった目的や機能をしっかりと考えることよりも、デザイン処理の方法に意識が向かいがちで、アイデアスケッチから制作に至る過程が形骸化する傾向もあった。身の回りの事物などが生まれている背景や生活における必要性を考え、鑑賞とも関連させながら美しく飾る、気持ちや情報を美しいだけでなく楽しく伝えるといった目的や機能を基に、多様な表現の可能性を追求して豊かな発想へと導く必要がある。

8) A表現（2）デザインや工芸「目的や条件」について

条件は、デザインや工芸における制作の限定的要素を示すものであるが、それにはものの構造や機能、美的要素、使用場所、材料要件、感覚的要素、使用上の限定要素、物語要素などが含まれる。「持ちやすいシャープペンシルをデザインする」を例にとると、持ちやすさが構造・機能的条件や材料要件、感覚的要素として優先される。「ウキウキするシャーペンのデザイン」になれば、感覚的要素、美的要素、物語性などの条件が含まれてくる。こうした目的や条件を考えながら生徒の発想をより広げる指導の工夫をすることが大切である。

9) A表現（3）技能に関する事項について

発想や構想したことや主題が明確であっても表現の充実や達成感にはつながらない。しかし、表現の技能が別に示されたことは、先に表現技能ありきのような題材設定から脱却して、発想や構想したことや表現の意図を明確にする過程を重視し、そのことに基づいて表し方を創意工夫して、創造的な表現に導く指導を充実することが望まれている。従って、生徒が表現方法を選択し、試行錯誤できる過程を意図的に設定するような指導が必要になる。

10) 指導上の配慮事項「映像メディアの積極的な活用」について

映像メディアの積極的な活用を図ることは、指導上の配慮事項にある。あくまで一表現方法であ

り、主題を生み出すことや表現意図を明確にすることが優先事項である。その中で映像メディアの探索的な利用を発想段階に生かしたり、試行錯誤のツールとして積極的に活用したりすることが示唆されている。写真やビデオ、コンピュータの利用による映像メディアの活用には、機材的な制約が伴うので困難な場合もあるが、ヴィジュアル・コミュニケーション能力育成と表現方法の拡張を意図して利用したいものである。

11) B鑑賞「美術文化・伝統文化」「文化遺産」「環境デザイン」について

国際化対応の迫られる社会において異文化理解が求められているが、日本の伝統文化を継承しつつ美術文化の発信も同時に必要になる。「美術文化・伝統文化」については、これまで西洋の美術史観に基づく美術理解が暗黙知としてあったが、自国の美術文化、伝統文化の独自性について考えることが求められている。「文化遺産」は諸外国のものも含めて、その歴史文化に対する敬意を育みながら、文化に固有の美術的な特質を理解することが必要である。そのためには比較鑑賞など鑑賞学習の方法を工夫する必要がある。

12) B鑑賞「作品などに対する思いや考えを説明しあう」「見方や感じ方を広げる」について

思考・判断力やコミュニケーション力の育成が重視されているが、自分なりのこだわりをもって意見を表明することや、対話型の鑑賞方法などによって他者との意見を交流させ、相対的な見方することで自分を客体視して、「見方や感じ方を広げる」ことが期待されている。

13) 「知的財産権・肖像権」について

表現作品をはじめ生み出された著作物の知的財産権がその制作者に帰属することを理解することは簡単なようで難しい。無意識の内に模倣していたり、映像やキャラクターを何気なくコラージュに利用していたりと知的財産権を侵害していることはよくあることである。美術の世界ではアプロプリエーション（引用）やオマージュといった表現手法があるが、これらはその知的財産権を熟知した上で適切な表現として活用するものである。

情報モラル、ネチケットという言葉が示すように、メディアの世界でも他者の著作物や肖像権の侵害を防ぐ努力がなされているが、そうした基本的な考え方を理解させた上で、適切な条件や配慮のもとに表現に活用することを考えたい。