

KYOTO CITY
DOHDA
SENIOR HIGH SCHOOL
OF ART



京阪電車神宮丸太町駅より徒歩5分
三条京阪より徒歩10分
市営地下鉄東西線京都市役所前下車徒歩5分
阪急電車河原町駅より徒歩20分
京都駅から市バス(17号または205号)市役所前下車または、
市営地下鉄烏丸線で烏丸御池下車、東西線に乗り換え京都市役所前下車
JR二条駅より市営地下鉄東西線に乗り換え、京都市役所前下車



京都市立銅駝美術工芸高等学校
KYOTO CITY DOHDA SENIOR HIGH SCHOOL OF ART

〒604-0902
京都市中京区土手町通竹屋町下ル錦田町542番地
TEL.075-211-4984 FAX.075-211-8994
<http://www.edu.city.kyoto.jp/hp/douda/>



2019

KYOTO CITY
DOHDA
SENIOR HIGH SCHOOL
OF ART

京都市立銅駝美術工芸高等学校

JAPANESE PAINTING
OIL PAINTING
SCULPTURE
LACQUER ART
CERAMIC ART
TEXTILE ART
DESIGN
FASHION ART

School Guide
学校案内

CONTENTS

教育目標	2
銅駝の学びは未来への原	3
3年間の学習内容	5
本校の特色ある学び	7
各専攻紹介	9
美工作品展・後期作品展	13
在校生インタビュー	15
活躍する卒業生の声	17
スクールライフ	19
沿革・設備紹介	21
美工を目指す中学生たちへ	22

教育目標

KYOTO CITY
DOHDA
SENIOR HIGH SCHOOL
OF ART

- 美術系進学希望者の学力・実技力向上をはかる。
- 美術と関わる産業界で活躍できる人材を育成する。
- 美術工芸作家を目指すための能力を養う。

観ること、感じること、考えること、表現することは、人間の根幹に関わる大切な営み。

本校では、美術の専門教育を柱にしながら、普通教科、総合的な探究の時間、特別活動などあらゆる教育活動でこの営みを大切にしています。

グローバル化の進展、AIの発達など社会構造が大きく変化する中で、これからの社会的課題の解決のためには、感性や創造力を発揮し新たな価値を創出することが不可欠です。本校は「美術を学ぶ」から「美術で学ぶ」教育へ転換しています。美術を通して、これからの時代を生き抜くために必要な思考力、判断力、協働力、コミュニケーション力を育成し、社会とつながり、社会を変革していく未来の担い手を育てます。

鴨川のせせらぎがとどき、なだかな東山を望む山紫水明の地。創立140年の歴史と伝統を引き継ぎながら、未来を創造し未来を拓く先進的な美術専門教育を進めます。

銅駝の学びは未来への扉

■ アートの可能性

アートとは何か？ アートに何ができるか？ という問いは、いつの時代にもありました。10人に尋ねたら、10人とも考え方が異なるかもしれません。しかし、各方面でアートの存在意義が高くとりあげられています。今、諸外国では、子どもたちに美術鑑賞の機会をたくさん用意したり、多様なアートのワークショップが行われています。また多くの企業で、ものを観察する力や感性、クリエイティブ能力が求められ、医療や介護の現場、さらに様々な社会問題を解決していくためにアートの力が必要不可欠であると言われています。人工知能「AI」が発達し、人間が担ってきた仕事や活動がコンピュータや機械にとって代わられると言われていますが、人間のするべきことが単純にどんどん少なくなっていくのではなく、人間だからこそ、クリエイティブな力で新しい価値や可能性を生み出すことができるのです。予測不可能なこれらの時代、アートに未来が託されていると言えるでしょう。



中学校

夢への
スタート

京都市立銅駝美術工芸高等学校

KYOTO CITY DOHDA
SENIOR HIGH SCHOOL OF ART

■ 銅駝の学び

本校は1880年(明治13年)京都府画学校として創立し、絵を学ぶには特定の師匠に弟子入りして長く修行をするというそれまでのあり方を覚え、学校へ通うことで様々な先生から美術を学ぶという新しい可能性を生み出しました。140年の歴史と伝統をもつ本校は、これまでその時代の社会情勢やニーズを踏まえながら、新しい専攻を加えたり、教育内容や方法、学科のあり方を刷新してきました。現在も学びの転換、ICT活用教育など時代の先端となるものを取り入れて教育活動を進めています。

小学校の図画工作や中学校の美術の授業、あるいは他の普通科系高校の美術では経験しない、美術専門高校として、多様な課題を学ぶ「表現基礎」、8つの「専攻実習」、教科横断的な「総合的な探究の時間」、進路実現のための「表現演習」という学びにじっくり取り組むとともに、普通科目の授業や学校行事などの特別活動での学びも重視し、社会で自立し活躍できるような総合的な力を育成しています。

■ 学校は希望を創るところ

学校は、単に知識や技術を教えるところではありません。もちろん知識や技術を習得することは大切ですが、学校では、問いや課題を見つけ、思考し、それを解決する方法や手段を学びます。学校でしかできない学びは、教師と生徒の関係だけでなく、他の生徒と対話し、協働しながら思考を深めることです。

皆さんの中にある、美術が好き、もの作りが好きという関心や意欲を、本校での学びによってさらに高め、課題に向き合う力、幅広くそして深く思考し、創造、表現する力を大きく伸ばすことができます。学校は生徒に何かを与えるところではなく、皆さん自身の主体的な学びによって、未来を生きるための「希望を創る」ところです。



京都市立銅駝美術工芸高等学校

KYOTO CITY DOHDA
SENIOR HIGH SCHOOL OF ART

■ 芸術系大学等の実技試験対策について

表現演習Ⅰ・Ⅱでは、各芸術系国公立大学や私立大学等を志望する生徒一人一人の進路志望に応じた講座を設けています。各大学毎の実技入試で課せられる課題に対応できる力を育成するため、専門教員が直接手厚く個別指導を行い、進路実現を目指します。

■ 大学入学共通テスト対策について

アートバイオニアコースでは、大学入学共通テスト対策として国語・数学・英語・地歴・公民・理科などの演習科目を設置し、美術系大学入試に対応した授業を行っています。共通テストでは正確な知識理解はもちろん、知識を活用して課題に対する自分の考えや意見を論理的に表現する力が必要です。1年次からの教科学習で身につけた学力を基盤に、さらに読解力・思考力・表現力をしっかり育成します。

国公立4年制大学合格者数

大学名	平成28年度	平成29年度	平成30年度
京都市立芸術大学	16(4)	7(2)	17(5)
金沢美術工芸大学	3	5(1)	4(1)
東京藝術大学	2(1)		
富山大学	3	4	4
広島市立大学	3(1)	6(2)	3
静岡文化芸術大学	2	2	4
沖縄県立芸術大学	5	4	1
鹿児島県立芸術大学			1
筑波大学			1(1)
京都教育大学	1	1	2(1)
滋賀大学	1		
大阪教育大学		1	
岡山県立大学		1	
佐賀大学			1
京都府立大学	1		
国公立大学合計	37(6)	31(5)	38(8)

夢を実現するための
道筋が見えてきます。



国公立・私立美術系大学

美術・デザイン系専門学校

専門技術系訓練校

就職

私立4年制大学合格者数

大学名	平成28年度	平成29年度	平成30年度
京都精華大学	30(2)	19(3)	17(5)
京都造形芸術大学	5	14	12
嵯峨美術大学	3(2)	5(1)	15(1)
成安造形大学	26(7)	22(3)	28(7)
武蔵野美術大学	3	1	2
多摩美術大学	1		3
大阪成蹊大学	5		1
大阪芸術大学			3
神戸芸術工科大学		1	1
横浜美術大学			1
名古屋芸術大学			1(1)
その他私立大学	10(1)	1(1)	7(3)
私立大学合計	83(12)	63(8)	91(17)

統計は卒業年度での合格者数です。()内は過年度卒業生で内数です。



グラフィックデザイナー
パッケージデザイナー
ウェブデザイナー
広告代理店・出版社
デザイン事務所
印刷会社
マスメディア関係
CGデザイナー
オペレーター
カラーコーディネーター
プランナー
プロデューサー
フォトグラファー
カメラマン
映画・映像制作
コマーシャル制作
ビデオ・マルチメディア
建築家
設計事務所・都市計画など
インテリアデザイナー
環境デザイナー
造園デザイン
プロダクトデザイナー
工業デザイナー
ディスプレイデザイナー
舞台美術・空間演出
ファッションデザイナー
アパレルデザイン
テキスタイルデザイナー
スタイリスト
メークアップアーティスト
ジュエリーデザイン
作家・アーティスト
(洋画・日本画・版画など)
美術工芸教員
美術館博物館学芸員
キュレーター
美術・美術史研究者
文化財保存修復
陶芸家・画家
伝統工芸作家
陶芸家・漆芸家・染織家
木工芸作家・金工工芸作家
ガラス工芸作家
紙工芸
仏師
ゲームデザイナー
アニメーター
漫画家
絵本作家
イラストレーター
パフォーマンス
イベント企画



総合的な探究の時間 「探究Ⅰ」1年

探究Ⅰでは芸術に関する幅広いテーマを横断的・総合的に学習する探究活動を通じ、自己の在り方や生き方を考え、生涯にわたって学ぶ姿勢やキャリアプランニングの基礎を学びます。様々なアクティブラーニング(フィールドワーク、ディスカッション、プレゼンテーションなど)とICT機器の活用(インターネットを使った情報収集やタブレットを使った動画編集など)を通じ、主体的に課題を見つけ、情報収集する能力を培い、その活動の基礎となる論理的思考力・言語活用能力の育成を目指しています。

秋に実施するフィールドワークでは、「京の美」をキーワードに、グループ毎にテーマを決め、見学先を訪問します。事前及び事後に調査・研究活動を行い、情報を観察・分析し論理的に考察する力を養い、仲間と協働して情報をわかりやすく伝える発表を行うことを目的としています。また、3月実施の2泊3日の美術見学旅行では本授業と関連を持たせながら多岐にわたる芸術分野について鑑賞や見学を通して学び、美術・工芸・デザイン領域の視野・見識の拡大を目指します。

総合的な探究の時間 「探究Ⅱ」2年

「探究Ⅱ」は、普通教科の授業や美術の専門教育で学んだ知識や技能を教科横断的・総合的に活用しながら、個人では解決できないことを、他者と協働しながら課題探究に取り組み、自分なりの答えを創り出す学習活動です。ここでは主に、2030年までの達成を目指す国連のSDGs(持続可能な開発目標)をテーマとして取り組みます。自分の身の回りの問題から広く社会的・世界的な問題へと視野を広げ、自分の意見を考え述べることや、他人の意見に傾聴することで多様な考え方を知り、その知識と経験を総合し、より良いものを創造する力へとつながっていきます。

具体的には、1年次の3月に実施した美術見学旅行の事後学習および発表、それをもとに美術に関するテーマでエッセイ(レポート)を書きます。また、4〜5年のグループでSDGsの17の課題について学習し、その中からグループで探究したい課題を選び、仲間と協働して探究活動を進めます。指導教員はもとより、大学等の研究機関や市役所などの行政機関、NPO団体、地域の方々など、先行して課題解決に取り組んでおられる外部の方々との支援・助言を求めながら学習を進め、最終的には、解決策を提案し、その具体化を目指すします。



ICT教育 Information and Communication Technology



本校では、ICT機器を活用し、生徒が互いに教え学びあう「協働学習」を授業に幅広く取り入れ、生徒の言語活動の充実を図ることにより、思考力・判断力・表現力を育成することを目標に授業を行っています。校内WiFi環境を整備し、生徒全員が入学時にタブレットiPadを購入し、一人一台タブレットを教員として持参する「BYOD」(Bring Your Own Device)のスタイルで、効果的な学習を進めています。

タブレットやアプリケーションを活用することで、授業中での教材提示・配信、情報収集や共有、学習記録の保存・編集など多岐にわたる効果的な学びが実現しています。特にiTunes UやZoomなどのアプリケーションを利用することで双方向授業や探究型授業、離れた場所との遠隔学習ができ、豊かな学びを展開しています。さらに、Classi(生徒の学習をサポートするプラットフォーム)というサービスを利用し、授業の予習・復習に役立つ関連分野の動画や課題教材を配信し家庭学習の充実を図っています。情報モラルについては、学校としてのガイドラインを作成し、教科「情報」の授業はもちろんだ、生徒の情報モラル委員会の活動も推進しながら、情報リテラシーを身につける教育を行っています。



総合的な探究の時間 「探究F」3年

アートフロンティアコースの生徒が取り組み「探究F」では、「探究Ⅰ」「探究Ⅱ」で培った力と経験を生かし、キャリア探究活動とグループでの探究活動に取り組みます。

キャリア探究活動では、美術作家やゲーム、アニメーション、デザインなど様々な分野の第一線で活躍する大学関係者やクリエイターの方々に講師としてお招きし、講演やワークショップを通して、創作活動の喜びや苦しみ、制作現場の厳しさや働くことの意味を学び、自らのキャリアプランニングを踏まえた自分の在り方・生き方を考えます。

探究活動では、SDGsをテーマにグループで設定した課題を、美術専門高校生として何ができるかを深く掘り下げ、京都市や地域団体、企業、大学等の教育機関などの協力の下、生徒自らが調査研究などの取り組みを行い、成果物作成までの過程を通して主体的・協働的な学びを行います。

2018年度は、京都市交通局と連携して、「市バス観光システム内アート」の課題に取り組み、京都を訪れる国内外の観光客の方々に京都の文化や魅力を発信しました。

1年間かけて取り組んだアートによる社会課題解決の学びの成果が具体的に実現したことで、生徒にとって大きな達成感を得ることとなりました。



アクティブラーニング

主体的・対話的で深い学びを実現するため、本校ではアクティブラーニングを取り入れています。総合的な探究の時間では、「作品との対面力を養う」をキーワードに、美術に関する幅広いテーマを横断的・総合的に学習し、フィールドワーク、ディスカッション、プレゼンテーション、ショートムービーの撮影・編集、文章作成など、様々なアクティブラーニングとICT機器の活用を通じ、主体的に課題を見つけ、言語化して考え、判断し情報収集する能力を培います。この他、様々な探究活動を通じ、他者との対話・協働して課題を発見・解決し、自己の在り方や生き方を考え、生涯に渡って学ぶ姿勢や主体的に行動し考える力を育みます。多様性を尊重した授業は、個々のユニークな視点での課題発見と創造的な解決を生み、生徒の個性を生かした能動的な学びを実現しています。

普通教科の授業では、アクティブラーニングの「生徒が能動的に学ぶこと」によって「認知的、論理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る」の定義に基づき、学習者である生徒が、能動的に学べる学習活動に取り組んでいます。ディスカッションやプレゼンテーション、ペアワークによる言語活動や問題探究、グループワークによる課題探究、動画配信による予習・復習、映像を利用した実技や実験など、アクティブラーニングを通じて、各科の専門性に沿った深い学びの実現を目指しています。



日本画

Japanese Painting

日本画は、中国・朝鮮から伝わった絵画や文化の影響を受けながら、日本で発展したものです。特に京都の日本画は写生(スケッチ)を重視した作品制作をしており、描きたいものと真摯に向き合いながら観察し表現することが特徴です。材料として用いる岩絵具は貴重な岩石からできたものが始まりで、顔料本来の美しさや発色があります。表現方法は伝統的・基礎的には薄く溶いた絵具を水で伸ばし塗り重ねていきますが、現在では表現方法や内容も幅広く多様化しています。作品の仕上がりが落ち着いた質感であることが魅力です。

日本画専攻では写生により対象物と向き合うことで「物を見る力」を養い、鶏・草花・風景などの課題制作を通して観察力や創造力を育みます。また、古典模写から人物デッサンまで幅広い基礎課題にも取り組めます。制作を通して生徒一人一人がテーマを見つけ、主体的に取り組む力と感性豊かな表現力を身につけることを目指します。



洋画

Oil Painting

油彩は絵画技法としてヨーロッパで発展してきました。油彩独自の美しい色彩や堅牢な画肌からなる表現は時代を越えて制作者や鑑賞者を惹きつけてきました。

現在では油彩表現の幅も限りなく広がり、自分が表したい絵画空間に応じて柔軟に画材や技法を工夫することも楽しみのひとつです。

洋画専攻では油彩やデッサン・木炭デッサンなどの絵画表現の基礎を一から学びます。静物や風景、人物などをモチーフに、油彩画やパステル画、エッチング(版画)など様々な技法を取り入れた制作を行い、基本をしっかり学んだ上で豊かな表現力を養います。油彩を学ぶことで現代を広い視野で見ることを目指します。



彫刻

Sculpture

彫刻は太古より土や木、石など身近な素材を使って人間や動物のかたちを作り出してきました。時代の流れとともに素材や表現方法も変化していきますが、いつの時代も社会生活の営みの中で人々の精神的な支えとして作り続けられてきました。

現代においては野外彫刻やパブリックアートなど人間・社会・環境とのかかわりを思考した新たな表現も生まれ、鑑賞する者に様々な思いを語りかけています。

彫刻専攻では粘土を肉付けして形づくる塑造と木や石を削って形を彫り出す彫造の両表現で、人体や抽象形の作品を作り出す基本的な実習を行っています。作品制作を通じて彫刻についての魅力を知り、また、立体的な造形力を身につけ、多様な表現について学びます。



漆芸

Lacquer Arts

英語の「japan」という言葉は「日本」という意味ですが、もう一つ「漆芸」という意味もあります。漆芸は、7千年前の縄文時代から続く日本を象徴する工芸分野で、漆は漆の木から採取した天然の塗料です。その艶は他の塗料にはない深い奥行きと透明感を持ち、世界中の人を魅了しています。近年では様々な工芸品だけでなく、漆を使った絵画や彫刻などの美術作品が登場し、漆の新たな可能性が生まれています。

漆芸専攻では、このような近年の流れを受け、色漆や金・銀粉、貝等の素材を使った伝統工芸としての技術や知識を学んだ上で、漆を絵の具のように使った絵画作品や彫刻作品を制作しています。このような実習を通じ、漆芸の新しい可能性を切り開きながら、高校生の豊かで伸びやかな感性を伸ばすことを目指します。

