



# 京都市立美術工芸高等学校

令和7年度  
学校案内

SENIOR HIGH SCHOOL OF ART  
GENERAL INFORMATION  
KYOTO CITY

2025



美術「を」学び、  
美術「で」学ぶ。

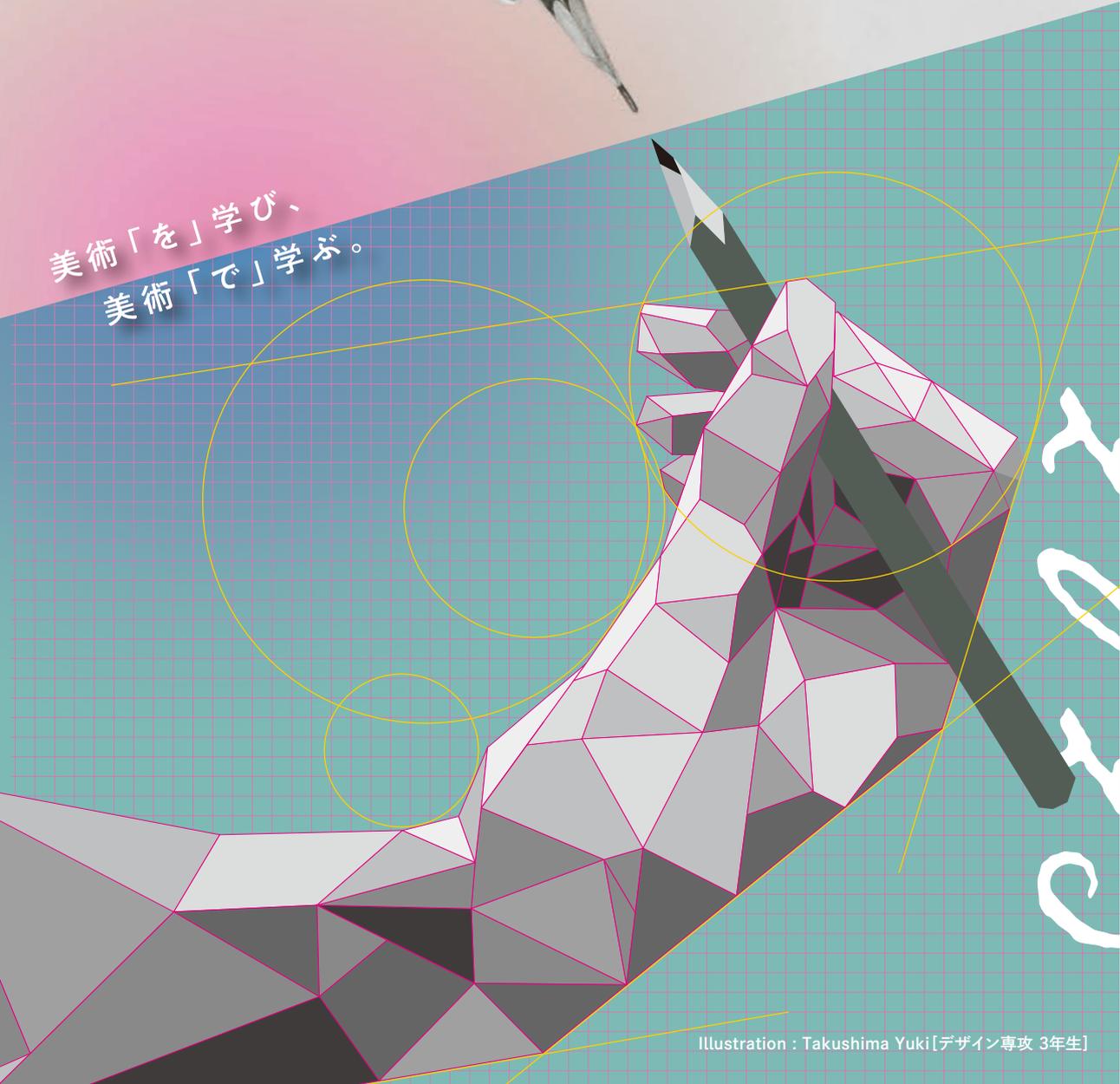
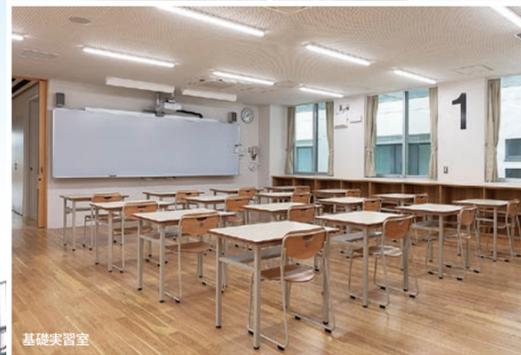
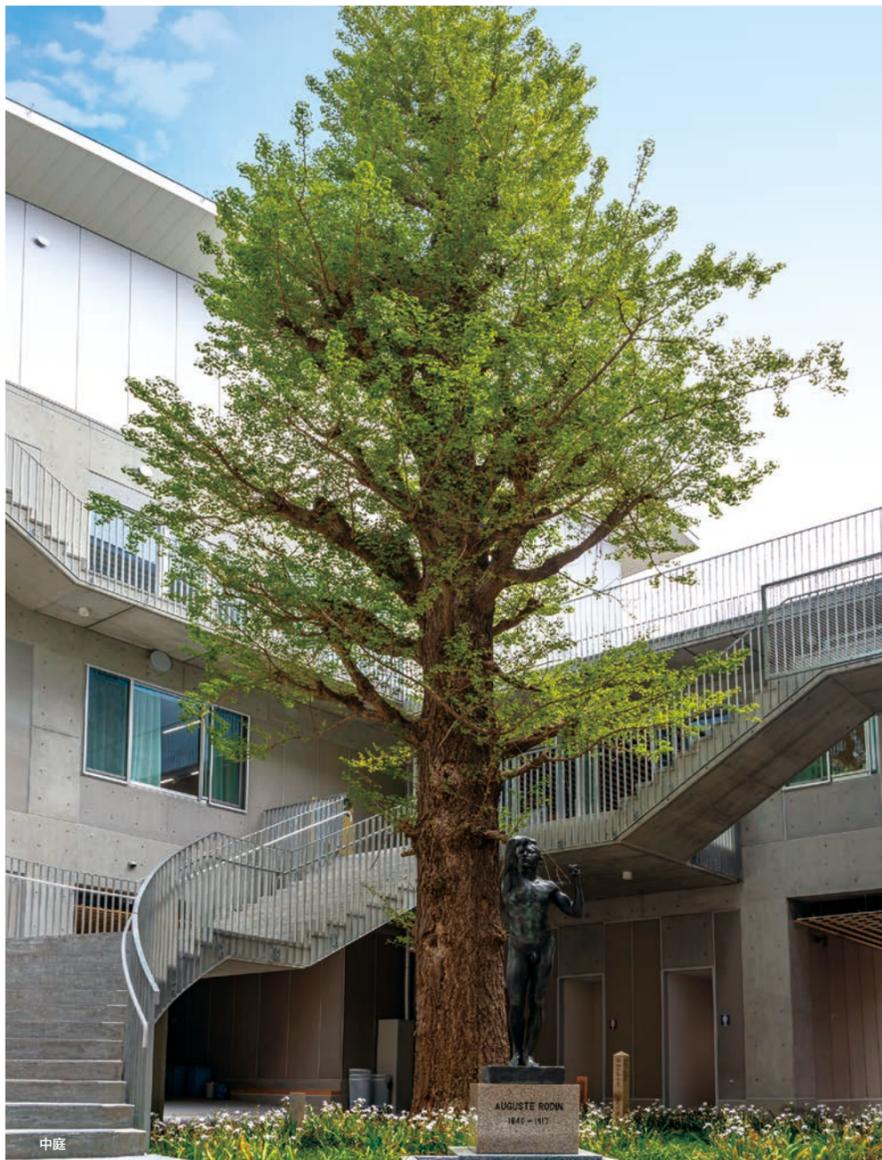


Illustration : Takushima Yuki [デザイン専攻 3年生]



## ご挨拶

京都市立美術工芸高等学校(美工)は、144年にわたる豊かな歴史と伝統を背景に、令和5年4月、私たちは京都駅東部エリアに校舎を移し、新たな章を開きました。美工は、美術専門高校としての誇りを持ち、文化芸術の都・京都の発展を支え続け、将来も変わらず愛されることを目指しています。今、世界は未曾有の変化の中にありますが、文化芸術を支える人々のパワーが大きくなるとなり、閉塞感のある社会に希望をもたらすことができると私は信じています。美工での教育は、各々の個性を尊重し、想像力と創造力を養い、未来を切り拓く力を育むことに重点を置いています。探究心を育み、自ら学び続ける力を養うことで、あなた自身の無限の可能性に気づき、夢に向かって進む喜びを実感できるはず。未来の担い手となる皆さん、美工の一員として自分が生きる未来について一緒に考え、創造する過程に参加し、共に成長しませんか。美工での経験は、あなたの感性が無限であることにあなた自身が気づきかけとなり、夢を抱いて歩むことの素晴らしさを実感できることでしょう。私たちと一緒に、未来を形作るクリエイターになる旅を始めましょう。

校長 名和野新吾

## 学校沿革

140年を超える歴史を持つ「美工」。文化と伝統を大切にしてきた京都であるからこそ、日本でも先駆けて誕生し、現在まで市民をはじめ多くの方に温かく支えられてきました。

**明治13年 1880年** 7月1日、京都御苑内准后御殿を仮校舎として京都府画学校開校、太政大臣三条実美公「日本最初画学校」と命名。東宗(大和絵)・西宗(油絵)・南宗(文人画)・北宗(狩野、雪舟派)の4科を設置、修行年限3年で発足。

**明治22年 1889年** 京都市に移管、京都市画学校となる。

**明治24年 1891年** 京都市美術学校と改称。絵画科・工芸図案科を設置。

**明治27年 1894年** 京都市美術工芸学校と改称。彫刻科を設置。

**明治28年 1895年** 漆工科を設置。

**明治34年 1901年** 京都市立美術工芸学校と改称。絵画・図案・彫刻・描金の4科となり、修業年限を4年とする。

**明治44年 1911年** 京都市立絵画専門学校(現京都市立芸術大学美術学部)を併設。

**大正15年 1925年** 東山区今熊野日吉町の新校舎に絵画・図案・彫刻・漆工の4科で移転。

**昭和23年 1948年** 京都市立美術高等学校と改称。建築科を洛陽高等学校へ移管、絵画科の中に西洋画科を設置。

**昭和24年 1949年** 京都市立日吉ヶ丘高等学校美術課程となる。日本画・西洋画・図案・彫刻・漆工の5科を設置。

**昭和26年 1951年** 陶芸科を設置、6科となる。

**昭和27年 1952年** 漆工科を漆芸科と改称、服飾科を設置、7科となる。

**昭和55年 1980年** 京都市立銅駝美術工芸高等学校を設置、旧銅駝中学校跡地に移転。実習棟竣工。染織科を設置し8科、定員110名となる。

**平成9年 1997年** 4科で科名変更、洋画科・デザイン科・ファッションアート科・テキスタイルアート科となる。

**平成16年 2004年** 8科を統合して美術工芸科とし、各科は2年次より選択する8専攻となる。

**令和5年 2023年** 京都市立美術工芸高等学校と改称。京都駅東部地区に新築移転。

## 学校教育理念

自由快活な校風のもとで 多様性を尊重し共に高め合い 美の精神をもって 広く社会に貢献できる 高い理想をもった創造性豊かな自立した 青年を育成する

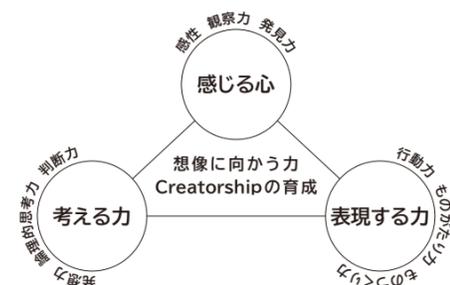
この理念のもとに、特色ある教育活動を通して、一人ひとりの能力・適性を伸ばし、自己実現を図れるよう以下のことを目標とする。

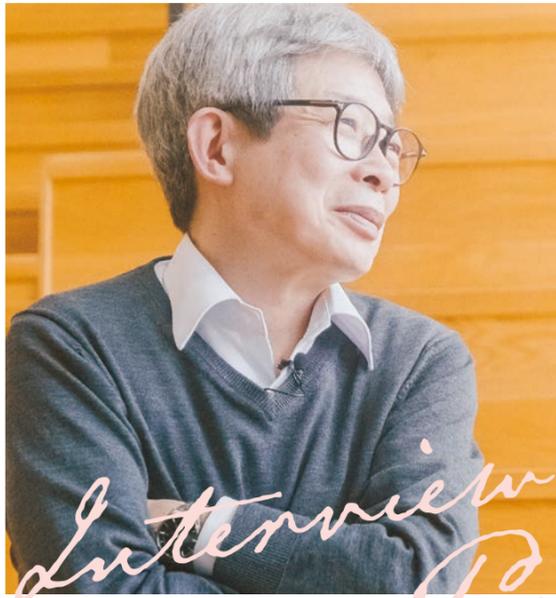
- ・多様なものごとに触れ美しさや本質を見出す「感じる心」を豊かにする
- ・主体的に取り組み広い視野で柔軟に深く思考できる「考える力」を伸ばす
- ・幅広い美術の知識や技能を学び自分の思いや考えを形にする「表現する力」を高める

## 学校教育目標

## 育成する資質・能力

教育目標を達成するために、生徒たちに対して右図のような資質・能力を育成していく。





## 芸術・演劇のプロに学生がインタビュー 平田オリザさんに聞く 「美術を志す」ということ

日本を代表する劇作家・演出家であり、芸術文化観光専門職大学の学長を務める平田オリザさん。演劇を通して、国際交流や子どもたちの教育に携わってきました。そんな平田オリザさんは、美術・芸術をどんな風に捉えているのか、これから美術を志す中学生に伝えたいことは何か。美工生がインタビューしました。

**平田オリザ**  
劇作家・演出家・青年団主宰。芸術文化観光専門職大学学長。江原河畔劇場 芸術総監督。豊岡演劇祭フェスティバル・ディレクター。

*Interview to Professional*

### 自己や社会を、音や色にして 伝えられることは、とっても幸福なこと。

**Q.**美術が社会に与える影響や役割について、話をお聞きしたいです。

**A.**美術というのは非常に範囲が広くて、一般人からすると、絵画とか彫刻ですね。でもデザイン、建築、映像なんかも美術の範囲です。そうすると、私たちが暮らして美術と無縁ってことはもうないですよ。

例えば病院をつくる時に、小児病棟は建築段階から子供が嫌がらないように設計する。ロビーにはプロの絵本作家さんがデザインに参加する。演劇の領域でいうと、ホスピタルクラウンって分かりますか？ずっと病院にビエロがいて、長期入院の子どもたちを励ましたり。そういうことも総合的に今は医療として考えるようになってきているのです。

本来は美術ってありとあらゆるところに存在する

んだけれども、空気のように日常に溶け込んでいたりするんですね。だから、美術的な感覚っていうのは常に生かされるものなんじゃないかなと思います。

もう一つは、僕は絵がすごく下手なんです。歌も苦手なんです。で、絵や歌、楽器の演奏が上手い人を見ると「自分の気持ちがかんな風に絵にできたらな」とか「こんな風に音にできたらな」と、いつも思う。

そういう自己を表現するとか、社会の混沌としたものについて音や色や形や言葉にして伝えるのが、芸術のもう一つの役割です。そのことが自分であるってことは、今はそんなに意識しないかもしれないけれども、皆さんの人生にとって、とっても幸福なことなんです。本当はそっちが一番大事。

**Q.**私たちのような、高校生という若い段階から、美術を学ぶ意味や大切さを教えていただけますか。

**A.**ティーンエイジャーと言って、13歳から19歳くらいまでが、一番人間が悩むというか、自分が何者であるのかとか、他者との関係とかに本当に真剣に考えるんですね。年を取っても悩みはあるんだけど、色んな経験を積んじゃうから「あ、この悩みはこういう悩みね」とみたいに類型化してたり、分類してしまっ、本当の意味で悩むことはできなくなっ

しまう。ただ年を取ってからも、そういう悩む気持ちを忘れない人だけが芸術家になれる。

それに普段は、そんな朝から晩まで「人間とは何か」とか考えていられないから、誰かに代わってもらわなければならない。その役割を芸術家が担う。

だからティーンエイジャーの時に、人間の心とか悩みとか、そういうものを形とか色とかにできるというのは、ちょっとだけ、他の人よりも豊かな人生を送るチャンスを得られるかなと思います。

ティーンエイジャーの時には  
みんな好奇心を持っている。



### 科学の規則性とアートの不規則性、 両方が大事。

**Q.**美工がキーワードにしている「美術“を”学ぶから、美術“で”学ぶ」についてどう思われますか。

**A.**それはとても大事なことで、いま社会でも注目されていることなんです。芸術的なものの見方や発想っていうのが、最先端の科学の世界ではすごく求められている。

科学は再現可能性が重要でしょ。一つの法則を見つけたら、誰が実験しても同じ結果にならなきゃいけないんですね。

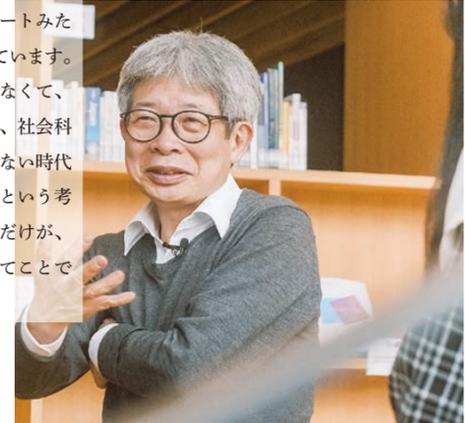
私達がやってる芸術っていうのは、極めて一回性で、一回しか起こらないですね。みんなが描く絵はさ、一回一回違っても二度と同じものは描けないし、同じものが描けてしまうのなら、意味がない。そこにアート作品の価値があるよね。オリジナリティがないとアートとは言えないので。

人間ってのは不思議なもので、理屈、科学や統

計だけではどうしても説得されなくて、その一人に起こった一回の悩みとかについて、共感をする生き物なんですね。

今、これだけ情報化社会になって、情報というのは、必ず人間の手を通して規則的に処理されるでしょう。自然というのは不規則で何が起るかわからないよね。だから自然を形にするアートみたいな不規則性が、今後ますます重要になっています。

でも、だから芸術家が偉いってわけではなくて、芸術家の側は逆に、自然科学の客観性とか、社会科学の応用性みたいなものを学ばなきゃいけない時代になってきている。これがリベラルアーツという考え方なんですね。総合的な知恵を持った人だけが、この情報化社会の中で生き抜いていけるってことで



**Q.**美術・芸術を志す中学生や保護者の方へメッセージをお願いします。

**A.**先にも言ったように自分の心の混沌とか葛藤を言葉や音にできたり、みんなのように色や形にできるってことは本当に素晴らしいことで、それは自分を救うし、多くの他人も救う尊い仕事です。

それは別に美術のプロにならなくても、半径が何メートルかの違いで、半径3メートルの人を幸せにする人もいれば、半径300キロの人を幸せにする人もいるんだけど、必ず人を幸せにする、それを僕は選ぶに値する仕事、選ぶに値する学問だと思っています。

美術を学ぶことは自分や他人を  
救うことに繋がる。

#### ◆インタビューを終えて

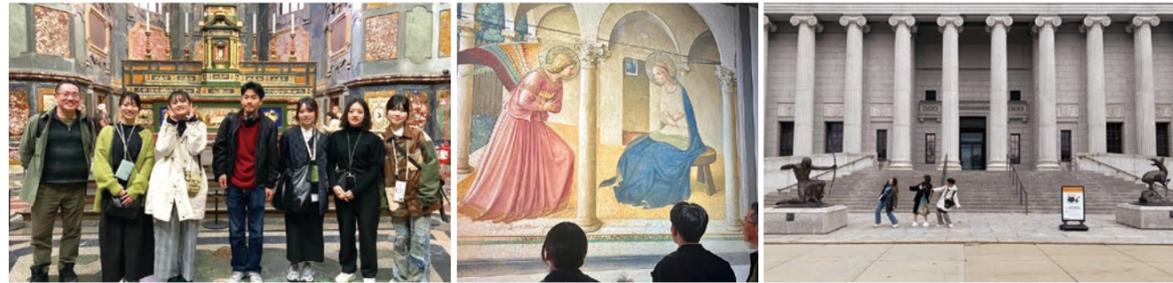
◆平田先生のお話を通して、アートの意義を見つめ直すことができました。このパンフレットには一部しか掲載できていませんが、約1時間、私たちの様々な質問に真摯にお答えいただきました。その中で一番心に残っているのは「いま、理解されず批判をされても、100年後1000年後に理解されるかもしれない。」という言葉です。目先の評価に縛られず自分の表現を追求すること。自分のフィールドを超え、将来の可能性を信じ、理想を追い続けるアーティストとしての道を歩んでいきたいと思っています。

R5年度卒業生 日本画専攻 (左) 佐藤爽音さん (右) 北浦采芽さん



# 自分の人生をデザインする力を育む キャリアプロデュース CAREER PRODUCE

美工では、生徒が「美の精神をもって広く社会に貢献できる」ようになるために、キャリア教育に力を入れています。美工生が好きな「美術」を社会でどのように生かしていくのか、そのためには何を学び、どのような道に進めば良いのか。3年間の中で、生徒自身が考え、自分でキャリアをデザインすることのできる力を育むための仕組み、それが「CAREER PRODUCE」です。



## 自分自身を知り、目標を見つける

### キャリアについて知る

各学年の年度当初に、「キャリア」の言葉の定義を確認するために、スタートアップ研修とキャリアガイダンスを行います。また、目標とする姿をイメージするため、卒業生や様々な分野の専門家を招き進路講演会を行っています。



### ポートフォリオ制作

ポートフォリオ制作を通して3年間のキャリア形成の流れを見える化し、PDCAサイクルの確認を行い、蓄積しています。美工生の強みを生かして、描いたり、撮影したり、作ったりしたものを記録します。

## 世界や社会のつながりの中で、自分を育てる

### 海外での学習・交流

代表生徒を選出し海外へ派遣する美術研修を実施しています。そのひとつとして京都パレスライオンズクラブ様から研修費用の援助をいただき、ヨーロッパに派遣。また、ポストンの芸術高校との交流も行っています。



### 地域や社会との連携

美術専門高校の特性や京都の強みを活かし、地域や学校外の方々と連携による取り組みを年間50プログラム以上行っています。あらゆる課題について自分ごととして学ぶ場となるように、生徒も企画運営に参加します。

### 変わりゆく技術を学ぶ

インターネットを通して刻々と変化する世界中の情報を活用するには、情報があくまでも参考の1つに過ぎないことを十分に認識し、最後は自分で判断する能力が必要です。本校では新たな情報技術である生成AIを活用し、学習の基盤となる「情報活用能力」の育成に力を入れています。懸念やリスクに対策を講じながら、適切な活用に向けたリテラシーの向上、どのように学びに活かしていくかという視点、近い将来使いこなすための力を意識的に育てていきます。



# 「美の視点」が全ての学びをつなぐ

ビ コ ウ ス チ ーム

## BIKO steAm

社会へと発信していくためには、その基盤として十分な知識や技術が必要となります。BIKO steAmは、「全ての学びを美術[ART]でつなぐ」をキーワードに、各教科等の連携を深めることで、インプットの質を高め感性を刺激します。生徒の思考を点から線、線から面へと発展させることで、多様でイノベーティブな表現の可能性を生み出すことを目指します。



### カリキュラム・ポリシー(教育課程の編成及び実施に関する方針)

- ◆将来の予測困難な社会において、「美」の持つ力、役割、可能性を深く幅広く学び、生徒の持つ創造への意欲の高揚につながる取組を実践する。
- ◆京都の強みを活かした学校内外の様々なつながりの中での協働的な学びを実践する。
- ◆表現活動の基盤となる幅広い教養や他者に伝える力を培い、創造的な発想力や思考力、判断力を養うため、教科・科目や専攻の境界を越えた横断的な学びを実践する。
- ◆個人の個性と可能性に丁寧に寄り添い、自己目標の実現に向けた生徒の主体的な学びを支援する。

### 美しさに潜む数学

#### 定理を使ったオリジナル作図

「美しい」と感じる形や模様には、どんな共通点があるのでしょうか?日本の家紋を題材に、数学の定理を活用した作図やその背景にある数学知識に対する関心を高めます。



### 植物の色のメカニズムを探る

#### 植物染料Lab

植物染料をテーマに、深みのある色彩や化学反応による発色・定着について学びます。化学基礎の授業で学習する「金属イオン」に関連する知識と染色の知識が連動し、実感を伴った理解を図ります。



### デジタルアートに挑戦

#### プログラミング実習

p5.jsというブラウザ上で動かすことのできる言語を使って、図形を描画したり、アニメーションを作成する授業です。コンピュータの構成やアルゴリズム、プログラミングの基本について学び、実践します。



### 探究活動

美工では積極的に、教員や仲間と様々な対話・グループ活動を行い、自分の考えを他者に伝えるための言語能力の育成に力を入れています。一つの問題を多様な視点から考察することができる力を身につけるには、「言語活動」と「教養」が重要です。ここでいう「言語活動」とは、自分たちの考えや美術で表現したことを、「言葉の力で他者に説明する力」のことを指します。また、「教養」とは、普通教科で学習する知識に加えて、自分の身の回りの問題や社会で起こっている問題に対する「広い視野」のことを指します。学校内外の支援・助言を求めながら学習し、自分たちの思考を具体的に表現することを目指します。

# 美工生の将来像

美工生は美術「で」学ぶ3年間のうちに、「好きなこと・向いていること・やりたいこととは何か」など、自問自答を繰り返します。そうして描き上げる自らの将来設計を基に、それぞれの道へと進んでいきます。ここでは過去の実績や卒業生の声を紹介します。

## グラデュエーション・ポリシー（育成を目指す資質・能力に関する方針）

- ◆柔軟に粘り強く挑戦し続けられる心を育み、作品制作や言語表現を中心とした多様な表現活動や他者との関わりの中で、新たな自分や価値を創造していく意欲と能力を有する。
- ◆美術領域の専門性や汎用的な知識・技能を活用し、将来、文化芸術の創造・発展に寄与し、世界と対話的に関わっていく態度と能力を有する。

## データで見る進路

### 国公立4年制大学合格者数\*

大学名	R4年度	R5年度	R6年度
京都市立芸術大学	10	6	17
金沢美術工芸大学	2	2	3
富山大学	2	2	2
静岡文化芸術大学		1	1
愛知県立芸術大学		3	2
滋賀大学	1		
京都教育大学	2	2	1
奈良教育大学		1	
広島市立大学	9	3	3
尾道市立大学		1	
名桜大学		1	
沖縄県立芸術大学	2	1	
岡山県立大学		2	
信州大学	1		
<b>国公立大学合計</b>	<b>29</b>	<b>25</b>	<b>29</b>

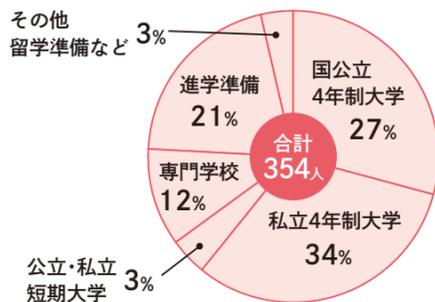
### 私立4年制大学合格者数\*

大学名	R4年度	R5年度	R6年度
武蔵野美術大学		1	2
多摩美術大学			2
文化学園大学	1		
成安造形大学	20	11	12
京都精華大学	8	7	18
京都芸術大学 (旧 京都造形芸術大学)	6	3	9
京都美術工芸大学	1	2	4
嵯峨美術大学	10	7	10
京都先端科学大学		2	
佛教大学	1	1	
大谷大学	1		1
大正大学		1	
京都ノートルダム女子大学	1		
京都女子大学	1	1	
大阪芸術大学		3	2
大阪成蹊大学	2	1	
立命館大学			3
京都文教大学			2
京都産業大学			1
甲南大学			1
<b>私立大学合計</b>	<b>52</b>	<b>40</b>	<b>67</b>

\*過年度卒業生を含む

左の表は、直近4年間の美工生の進学実績です。上級学校へと進学した生徒は全体の76%。進学準備も含めると97%と、多くの生徒が次の学びへの意志を示しています。また、ほとんどの生徒は美術系上級学校を志望しますが、看護系や教育系、文学・歴史系など、美術系以外の学部へと進学している生徒もいます。この方面への進学については教育課程上、生徒自身で努力し学ぶ必要があり、進む道を定めた美工生の行動力の強さを感じるところです。

### 進路の割合（過去4年間合計）



# 拝啓、未来の後輩へ。

大好きなイルカの調教師、美術を用いてリハビリを行う作業療法士…美工生が望む未来は千差万別。本校を卒業し、様々な分野で活躍する先輩より、在学中に何を学び何を経験したのか、これから美工で学んでみたいと考える後輩たちに向けてのメッセージです。



美術工芸高校の特徴は、3年間専攻授業を学ぶことができることです。

もちろん、はじめての内容は難しいこともあるかも知れませんが、知識・技術そして心の面でも先生方の手厚いサポートもあり、安心して打ち込むことができました。

美術にあふれた高校生活は、本当に充実した生活となります。専門高校へ行くという決断は大きな決断ですが、その選択をする皆さんは、大きな一歩踏み出すことができる勇気ある人です。

ぜひ、一歩踏み出すチャレンジしてみてください。ここにしかない体験が待っています。



「文化財の修理技術者になりたい」高2でできた友達は当時、そう口にしていました。様々な夢を持った同級生や、僅かに芽生えた興味を存分に膨らませてくれる先生に囲まれ、刺激と知的好奇心に溢れた3年間を過ごすことができました。

そして今、私はその友達と同じ職場で文化財の修理に携わっています。卒業生が口を揃えて言う「美工で得たものは一生物」という言葉に、深く頷いています。



その他の卒業生からのメッセージはこちら



# 3年間の流れ

## 基礎から演習へ / コース選択

普通教科でも美術教科でも、まずは基礎をしっかりと学んだ上で、発展・応用するための演習を行います。2年次の終わりには自身の進路実現に向け、大学入学共通テストを用いて進学を目指すアートパイオニアコースか、より幅広い実技力を伸ばしていくアートフロンティアコースかのどちらかを選択します。

1年

現代の国語(2)	言語文化(3)	公共(2)	数学I(3)	数学基礎(1)	化学基礎(2)	体育(2)	保健(1)	英語II/III/IV(4)	論理・表現I(2)	情報I(2)	造形表現(4)*1	表現基礎I(4)*3	探究I(2)	HR(1)
											造形表現(6)*1	表現基礎I(2)*3		

### 表現基礎I

素描・色彩・立体などの課題に取り組み、美術に関する幅広い知識・教養や豊かな感性と深い思考力といった基礎実技力を身につけます。取り組み全般において、自ら考え、主体的・能動的に表現活動に向かうことや、創作を楽しみ、大切にすることを育むことを目指しています。



2年

論理国語(2)	古典探究(2)	歴史総合(2)	倫理(2)	数学A(2)	生物基礎(2)	体育(2)	保健(1)	英語II/III/IV(4)	家庭基礎(2)	実習I(6)*1,2	表現基礎II(4)*4	探究II(1)	HR(1)
---------	---------	---------	-------	--------	---------	-------	-------	----------------	---------	------------	-------------	---------	-------

### 表現基礎II

表現基礎Iから発展させ、多様な表現や柔軟な発想力を培います。計画を立てたり、振り返る時間も重視し、プレゼンテーションやレポートを用いて自分の意図を言葉で伝えられる力も養います。「進路探索期間」には進路志望先に合わせた目標を設け、3年次に向けステップアップする課題に取り組みます。



コース選択

### アートパイオニアコース

論理国語(2)	古典探究(2)	地理総合(2)	体育(3)	国語演習A(2)	国語演習B(2)	英語II/III/IV(4)	英語演習A(2)	日本史探究・数学演習・理科演習・英語演習B(2)	日本史探究・公民演習・数学演習・国語演習B(2)	実習II(8)*1,2	表現演習I(5)	表現演習II(4)	探究III(2)	HR(1)
---------	---------	---------	-------	----------	----------	----------------	----------	--------------------------	--------------------------	-------------	----------	-----------	----------	-------

### 表現演習I / II\*1

進路志望先別に生徒各自の進路に応じた課題を学習します。「表現基礎I・II」で培った基礎実技力をもとに、主体的かつ能動的に学ぶ態度を身につけ、大学入試の実技試験に対応できる実技力や応用力を養い、将来の制作や表現活動へとつながる力を身につけます。

### 大学入学共通テスト対策演習

受験に向けて学力を伸ばし、知識だけでなく思考力・応用力を身につけ、進路目標の実現を目指します。

3年

### アートフロンティアコース

論理国語(2)	古典探究(2)	地理総合(2)	体育(3)	英語II/III/IV(4)	実習II(8)*1,2	表現演習I(5)	実習A(4)	探究IV(2)	HR(1)
					実習III(8)		実習B(4)		HR(1)



### 実習A/B

専攻実習の分野を越えた複数の実習講座から選択します。専門的な素材や技法を用い、その技術や表現の特質を学びます。

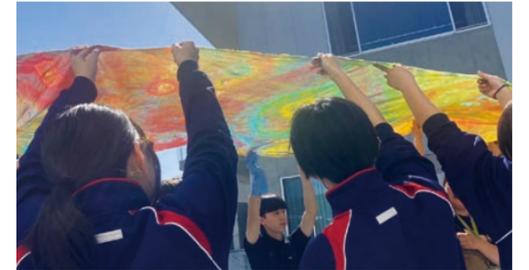
©掲載のカリキュラム(単位数)は、令和6年度実施分です。令和7年度には変更になる可能性があります。\*1「造形表現」、「実習I」、「実習II」のうち1単位は「美術史」1単位を代替。 \*2「実習I」、「実習II」のうち1単位は「美術概論」1単位を代替。「実習I」、「実習II」のうち1単位は「鑑賞研究」1単位を代替。

## 8つの専攻の学び

入学後、8つの専攻分野を体験しながら、1年次の終わりにひとつの専攻を選択し、そこからより深く専門的に学んでいきます。1年間で幅広い分野を学んだ経験は、将来どんな道に進んでも必ず活かされた力となります。

### 造形表現

2年次からの専攻を選択するための美術専門授業です。入学後、本校に設置している美術・工芸・デザインにわたる8つの専攻分野を、まずは体験的に学習。その後、学んだ分野の中からさらに絞り込んだ分野をより深く学び、1年次の終わりにひとつの専攻を選択します。各専門分野での実習を通して、見方や考え方、表現方法の違いなどを知り、視野を広げます。



専攻選択

### 専攻実習I

1年次に決定した専門分野(専攻)を本格的に学んでいきます。各専攻では1年間を通してその分野で必要となる考え方や表現の基本、自ら定めた目標に向けて試行錯誤しながら進む行動力、物事の観察や作品鑑賞の仕方などの基礎力を身につけ、3年次の各専攻での「実習II」の学習に発展させます。



コース選択

### 専攻実習II

各専攻で2年次に学んだ思考力や表現力をより高めながらさらに追究することで、表現したい題材や表現方法を主体的に見つけ、試行錯誤を繰り返しながら制作に取り組みます。自己を見つめ直し探究する制作活動は、大きな成長につながります。専攻実習は、将来の進むべき道の指針となり、生涯にわたって何事にも変え難い糧となります。その成果は10月の美工作品展で発表します。



AFコースのみ

### 専攻実習III

アートフロンティアコースでは後期に各専攻での「実習II」での取り組みをさらに発展させた作品制作を行います。1月には後期作品展を開催し、その成果を発表しています。



\*3「表現基礎I」のうち2単位は「美術I」2単位を代替。 \*4「表現基礎II」のうち2単位は「素描」2単位を代替。「表現基礎II」のうち2単位は「構成」2単位を代替。 \*1「表現演習II」はアートパイオニアコースのみ履修。

# Japanese 日本画

京都の日本画は写生・写実を重視し、描きたいものと真摯に向き合う「対話」を通して観察する力を高めます。日本画専攻では、対象と向き合いながら主体的に自らを成長させることのできる力の育成を目指しています。



# Oil 洋画

洋画専攻では、描く対象・主題を丁寧に「見つめる」ことを大切に、油彩画やパステル画、エッチング(版画)など、様々な技法を用いて表現することで、現代をより広い視野で捉えるための力をつけることを目指しています。

## 専攻のポリシー(特に育成を目指す資質・能力)

- 日本の風土を愛し、四季折々の変化を感じる発見力
- 対象を真摯に観察し、的確に表現する観察力とものづくり力

## 使用する主な画材等

岩絵具 / 水干絵具 / 胡粉 / 紅花墨 / 面相筆等 絵筆 / 雲肌麻紙 / 美濃紙 / 乳鉢 / 膠 など

## 専攻のポリシー(特に育成を目指す資質・能力)

- 常に自問自答しながら、自分なりの答えを導き出すものがたり力
- 観察を通して、ものの本質を見抜く観察力

## 使用する主な画材・技法等

油絵具 / 木炭 / コンテ / パステル / 銅版画(エッチング技法) / アクリル絵具 / 透明水彩絵具 など



## 専攻インタビュー

日本画専攻  
3年生

Ryoma Fukui

日本画専攻は静かな空間で自分を探究します。時間をじっくりかけてものを見つめるということは、自分自身を見つめ直すことに繋がります。制作を通して、今までにない自分を見つけることができました。絵を描くことが好きなので、将来は絵描きになりたいと思います。

## 写生「スルメ」

造形表現の最後の集大成となる課題。スルメは構造が複雑で、観察するにはとても大変なモチーフですが粘り強く取り組みました。この課題で得られたのは「しっかり見る」ことの大切さ、またしっかり見るためには「集中する」ことが必要だということです。

対象を集中して「しっかり見る」ということは、その対象の良さや、逆に悪いところも見るとのこと。そこで感じた良さや悪さに対して愛着を持って取り組み、制作に力を注ぐこと。このことは美術のみならず、勉強や普段の生活においても必要な力だと感じました。



## 写生「鶏」

1年生で学んだ、集中して「しっかり見る」ということを意識しつつ、僕が鶏を見て感じた感動やかっこよさ・美しい瞬間をどう作品に乗せ、作品を見た人に感じてもらうかを考えながら制作しました。

また鶏の構造や動きも理解し、思い込みで描くのではなく素直に描く大切さも学びました。



## 専攻インタビュー

洋画専攻  
令和5年度卒業生

Nana Honda

決まった枠にとらわれず、のびのびと表現することができる洋画専攻。専攻では自分がやりたいことを模索しつつ、主体性をもって制作することで、多様な表現や自己責任の大切さを学ぶことができました。将来はグループでのゲーム制作にチャレンジしたいと思っています。

## 鴨川風景

屋外に出て鴨川の風景を描いた洋画の課題。同じ場所に留まることなく流れる水を描くことが楽しくて、水の流れや川底の石一つ一つを細かく描いてやるという意気込みで取り組みました。

通りがかりの人に、絵がすごいと声をかけてもらえたことで、「絵を描ける」が特別だということに改めて気づくことができました。

普段生活しているとあまり深く観察することはなかったのですが、この課題を経て、鴨川や並木などの京都の自然や人の美しさに対して、絵を描く前提で日常を見つめる目を養うことができました。



## 校内風景

校内の風景を描く課題。旧校舎の銅駝固有の場所であり、入学当初に美術高校・銅駝に来たという実感を、絵の具の汚れがついた洗い場を描くことに決めました。

一人で描いていると、夏の暑い空気とキャンパスと私といった空間全体が一体化した、奇妙な感覚に陥りました。新校舎に移ってから、私のこの作品を見て、みんなに「懐かしい」と言ってもらえたことに嬉しさを感じています。

今までは見たままを描いたり、モチーフの整合性をとったりするデッサンの考え方が強かったですが、生徒のみんなや先生



に伝えたい対象をはっきりさせて描いたことで、当時の描いている自分が感じ取った感覚をそのまま絵に表現することができました。

# Sculpture 彫刻

古代人は祈りの心を込めて岩肌人間や動物などを彫り込みました。彫刻専攻では、立体的な造形力を身につけるのはもちろん、社会の営みの中で人々を支える「美術」とは何かを考える力を身につけます。



## 専攻のポリシー（特に育成を目指す資質・能力）

- 自分自身と空間、社会との関係性を深く見つけ、考える力
- 造形の魅力を感じ取り、自ら探究していく感性と行動力

## 使用する主な素材・機材等

粘土 / 木 / 石膏 / 水性樹脂（ジェスモナイト） / ノミ / ノコギリ / 木づち / 土練機 / シュロ縄 / ヘラ など



### 専攻インタビュー

彫刻専攻  
令和5年度卒業生  
Nodoka Nakano

作品づくりを通して、自分が造ろうと思うものをより立体的に理解し、段階を踏んで一つ一つの作業を丁寧に進めていく重要性を知りました。将来は教員になり、美術は上手い下手という基準で判断するのではなく、自分を表現する手段の一つであり楽しいものなのだと子ども達に伝えたいです。

## 木彫

木の素材を生かして抽象的な形を表現する課題。当初は抽象表現の作品テーマを考えることに対して苦手意識がありました。しかし先生の「身の回りの物や言葉からテーマを連想して見ては」との言葉を実践してみたところ、自身の視野の狭さに気づき、アイデアが浮かぶようになり抽象表現に対する苦手意識がなくなりました。また制作を始めた際、完成図がきちんとイメージできておらず、彫り進め方が分からなくなりました。その経験から、作品を多方面から見た構図をしっかり頭でイメージし制作に取り掛かる大切さを学びました。



## 自由課題（美工作品展）

美工作品展で展示した「おもてとオモテ」という作品です。鏡や写真などを通して自分の顔を見た時のちょっとした違和感から「どれが自分の本当の顔なんだろう」と疑問に思い、制作を始めました。対称となる2匹の猫を見比べながら、同一の存在に見えるよう細かく調節し彫り進めました。細部までこだわらないと違和感が出てしまうため、作品を離れて見たり、友達や先生に確認してもらったり、作品を客観視することを大事にしました。この制作で、デッサンの時に培った全体を見ながら細部を描き進める技術が大いに活かされたと感じます。



客観視することや、2年次に学んだ頭の中で作品を多方面から見た構図をしっかりイメージしてから制作に取り掛かることの大切さを改めて実感し、高校の集大成となる作品になりました。

# Lacquer Art 漆芸

漆芸は、縄文時代から続く日本を象徴する工芸分野。漆芸専攻では色漆や金・銀粉、貝等の素材を使った伝統工芸としての技術や知識の習得を通して、未来へ漆芸を繋げると共に、生徒の豊かな感性を伸ばしています。



## 専攻のポリシー（特に育成を目指す資質・能力）

- 伝統を継承する中で革新を求め、進化を探究する行動力
- 社会との関係を見つめ、新しい工芸の価値観を構築する発想力

## 使用する主な素材・技法等

漆 / 金粉 / 銀粉 / 樹脂 / 螺鈿 / サフェイサー / エアブラシ / デジタル機器（3Dプリンター等） / 材木 / 蒔絵 など



### 専攻インタビュー

漆芸専攻  
3年生  
Kotetsu Yoshitsugu

漆芸専攻では、漆そのものはもちろんですが、漆以外の3Dプリンターやデザインなどの技術や知識を学ぶ機会も多く、それにより視野が広がり、「様々な物事は関係し合っている」ことに気付きました。将来は生活プロダクト領域に進み、ユーザーがつい使いたくなるような製品を作っていきたいです。

## 丸型パネル

黒さに透き通るような奥行き感が現れるのが漆芸の研ぎ出し技法の魅力。奥から手前にぬっと現れるようなこの空気感を表現したいと思いハシビロコウを選びました。漆は、絵の具とは違いタッチが残らずマットになるので、シャープな線を表現するような緻密な作業が難しく、何度も試行錯誤を重ねました。しかしそのことにより筆遣いや質感の表現のし方を勉強することができ、デッサンや他の制作につながっています。また漆芸は一個の作品に対してたくさんの時間をかけるので忍耐力や集中力が身につきました。



## 立体オブジェ

左の丸型パネルの課題をテーマに、今度は抽象立体にする課題で、私はアクセサリーとして表現しました。この課題では漆の制作だけではなく、機能性や作品を美しく見せるためにはどうしたらよいか、ということも考えました。

私自身アクセサリーという分野に初めて挑戦したので、こういったアクセサリーはどういうパーツが必要なのか、などということ調べたり、作品が映えるようにするには、どんな色やセットを描いたらよいかなど、自分で考える必要がありました。新しい分野にも恐れることなく自分で踏み入る必要もあるんだというのを学びました。



# Ceramic Art 陶芸

陶芸専攻では、ロクロ・手びねり、絵付けなどの装飾実習、釉薬・焼成実習など、生活を豊かに彩る食器から大型の造形作品まで幅広い制作を通して、粘り強く物事に取り組み続けることのできる力を育みます。



# Dyeing and Weaving 染織

染料で布に色彩豊かな絵柄を表現する「染め」と、様々な質感を持つ糸を組み合わせ布そのものをつくる「織り」を学びます。手仕事を通して伝統的な染織の技法、織維や染料の知識を学びながら、深く思考し造形する力を育てます。

## 専攻のポリシー（特に育成を目指す資質・能力）

- 自分が立てたゴールへ試行錯誤をしながら進める行動力
- 素材の性質を理解し、焼き物特有の美を探るものづくり力

## 使用する主な素材・機材等

電動ロクロ / 信楽土 / 各種釉薬 / 上絵具 / 下絵具 / 焼成窯 / スラプロローラー など

## 専攻のポリシー（特に育成を目指す資質・能力）

- 多様な工程の全体像を把握し、計画的・主体的に取り組む行動力
- テーマや条件を正確に理解し、独自のアイデアを生み出す発想力

## 使用する主な素材・技法等

綿 / 絹 / 羊毛 / 化学繊維 / 化学染料 / 植物染料 / ろうけつ染 / 型染 / 捺染 / 絞り染 / 藍染 / シルクスクリーン / 綴織 / 平織 など



## 専攻インタビュー

**陶芸専攻  
令和5年度卒業生  
Shunma Hara**

仲間と協力して作業を行う協調性や、スケジュール管理の大切さ、自然の素材で有機的である土という素材としっかり向き合う姿勢を陶芸で学びました。将来は陶芸は続けつつ教員や別の仕事をし、そこで学んだことを最終的に陶芸の作品につなげていけたら幸せだなと思っています。

## コーヒーカップ

揃い物で、サイズや高さの同じものを作るという、コーヒーカップ制作の課題。私は凄くろくろが苦手だったので、とにかくたくさん数を作りました。放課後や昼休みなども、作業できる日や時間を見つけては制作をしました。失敗してもカップを半分に切って「何がどこが駄目なのか」「土を取る量がどうなのか」などしっかり失敗の原因を調べて反省したり、先生からのアドバイスを聞き、次の作業の時に同じ失敗をしないよう取り組みました。



## 自由課題（美工作品展）

粘土の柔らかい性質を生かした、薄い布のような表現を目指して制作しました。最初は何度も失敗し挫けそうになることもありましたが、実験を重ね、粘り強く作品と向き合うことで新しい技法を発見し、完成することができました。粘土という素材も別の手を加えることで、欠点を補いつつ、特性を生かすことができると気づき、素材を研究することの面白さを感じました。特に、思い通りにならない中でも粘り強く向き合う姿勢の大切さを学べたのかなと思います。



## 専攻インタビュー

**染織専攻  
3年生  
Kazuyo Hara**

染料の色の鮮やかさや美しさに惹かれて、そういった色扱えるようになりたいと思い選んだのが、染織でした。私は将来は色々な文化に触れ、新しい自分を見つけていきたいと思っています。そのために今は何事にも興味を持ち、様々なことにチャレンジしようとしています。

## 織り

生き物をモチーフにタペストリーを作る課題です。織りは1本1本糸を通して織っていくという地道な作業の積み重ねですが、その作業を経て1枚の布になることにすごく達成感を感じました。この経験を経て、小さいことでも日々の積み重ねが大切なんだ、ということに気がきました。そのことを普段の生活でも活かして一日一個でも課題や授業の復習をするなど、小さいことでも継続し大きいものに繋げていく力を得ることができました。



## 染め

植物をモチーフに浴衣を作る課題で、私は椿をモチーフに制作をしました。デザインを考える上で、「観察」を大事にしたいと思い、顕微鏡を使って椿の花を観察しました。花卉の繊維や、雄しべや雌しべの形の魅力を活かしたデザインにしました。

この課題で特に苦労した点は、表現したい色を染料で作ることです。染料は乾くと薄い色になることや、定着作業の後に色落ちするなど、色の濃さを調節するのがすごく難しく、試行錯誤しました。同じ失敗を繰り返さない為に、



そのつど分析し、最後は自分の納得する色味を表現することができました。この課題では失敗を成功に繋げる力が身についたと思います。

# Design デザイン

イラストレーションや写真、アニメーション、実写映像、立体造形といった様々な表現手法を用いて課題を解決する「デザイン思考」の学びを通して、社会をより良く変革する力を身につけます。



# Fashion ファッション アート

ファッションアート専攻では、衣服制作のための縫製や製図法はもちろん、一般的な服地以外の素材研究から空間演出まで、様々な領域に自身の考えを展開・表現する力を養っています。

## 専攻のポリシー(特に育成を目指す資質・能力)

- 仮説を立案し、試行錯誤しながら物事を考える論理的思考力
- スケジュール管理や交渉等、必要な段取りを調整する行動力

## 使用する主な画材・機材等

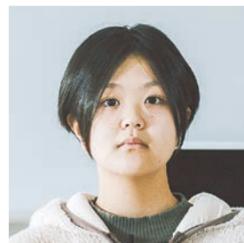
iMac / Adobe Illustrator, Photoshop, Premiere, After Effects / 3Dプリンター / デジタルミラーレスカメラ / 大判プリンター など

## 専攻のポリシー(特に育成を目指す資質・能力)

- 学んだ基礎知識・技術を用い、テーマに沿って表現するものづくり力
- 課題に対して自分なりに考え、試行錯誤し解決を目指す行動力

## 使用する主な素材・機材等

縫製用具 / 各種布 / 染料 / フェルト / ロックミシン / 刺繍ミシン / アイロン / シルクスクリーン機材 / 大判プリンター など



## 専攻インタビュー

**デザイン専攻  
令和5年度卒業生  
Nonoka Nishida**

他人との関わりが多いデザイン専攻。誰かの助けになるような作品作りを通して、日常で困ったところに目が行くようになり、それを解決するためにはどうすることが必要なということを考えることが増えました。将来は自分の描いたキャラクターを使った映像制作をしたいです。



## 専攻インタビュー

**ファッションアート専攻  
令和5年度卒業生  
Rino Honjo**

ファッションは人の体や個性をより強く魅せるもの。その要素に自分の心情や思想を加えて表現するのがファッションアートだと考えています。今も続けているダンスを海外留学で極め、表現者として身体表現と服をコラボした舞台芸術を作って多くの人に感動を与えたいです。

## CDジャケット

2年次、デザイン専攻に入ってから行った最初の課題。CDジャケットを制作する上で、CDの収録曲のイメージとデザインのイメージを擦り合わせていく作業が、非常に難しく、苦戦した部分です。普段の自分のイラストとは異なるテイストのデザインが評価されたことで、デザインでは自分らしさだけでは足りないと気づきました。

「擦り合わせる」という作業は、デザインの難事でもあり、醍醐味でもあります。「擦り合わせる」とは、自分の個性を控えめにしなければならない面もありますが、様々な案の中から選択し、組合せて、強弱をつ

けることで、対象の良さや強みをより際立たせるという前向きな側面を含んでいることもデザインの面白さだと感じています。



## 自由課題(美工作品展)

ワークショップの内容を考え、企画し、材料や道具を揃えて実践するといったスケールの大きな課題です。ターゲットを児童館の子どものため、絵が苦手な子どもでも鉛筆や、シールで簡単に一つの作品をつくれることができるというワークショップを企画しました。単に「オシャレ」「かわいい」と感じるのではなく、実際に使ってもらった上で、「使いやすい」「大事にしたい」と思ってもらえるようなデザインづくりに苦戦しました。デザインを通して、より人に喜んでもらえるような工夫や考え方が身についたことや、人に喜んでもらえるといった嬉しい経験をすることができました。



## 自由課題(美工作品展)

ファッションというものは着てやると価値のあるものになるという考えが多いと思います。それに対してファッションも陶器のような「観賞する」目的の作品があっても良いのではないかと思います、制作しました。テーマは「トラウマ」。心の傷は一生消えることなく永遠に続くもの。この作品を見たそれぞれの人が、自身の行動を見直すきっかけになればいいなと思い、この作品を作りました。

作業量が多く大変でしたが自分の力を信じてやり抜く力がついたのと、制作を通して自分自身と向き合うときに逃げ出さずまっすぐ見つめる大切さを学びました。



## 自由課題(後期作品展)

動くことが楽しくなったり、動きたくなる服を目指して作りました。テーマは「感情」で、喜怒哀楽の4つの感情を表しています。写真は喜を表している服です。この作品は、美工作品展で作った、私の信条や思想・想いを伝えるような自分主体の作品とは違い、着る人が思わず身体を動かしたくなるような服を作りたいといった、他者や鑑賞者によって成り立つ作品。ですのでしっかり計算して理想の形だったり、どういう風に見えて欲しいかというのを細かく考えたりする必要がありました。生地質感にもこだわり、布の流れる動きも考えて、全て妥協せず最後までやり切ることができました。



# 美工の1年間 年間行事

美工ならではのイベントで、青春を自分たちの手で彩ろう！

**4** 入学式・前期始業式  
 新入生歓迎会  
 スタートアップ研修  
 進路オリエンテーション  
 人権学習

**5** 団体鑑賞  
 進路ガイダンス

**6** 前期中間考査  
 文化祭

**7** 夏休み  
 夏季補習

**8** インターンシップ

**9** 前期末考査  
 1年生健康学習

**10** 前期終業式 美工作品展  
 秋休み 後期始業式  
 美術見学

**11** 体育祭  
 2・3年生健康学習  
 後期中間考査  
 進路講演会

**12** 1・2年生人権学習  
 冬休み  
 冬季補習

**1** 学年末考査(3年生)  
 後期作品展(3年生AFコース)

**2** 卒業式  
 学年末考査(1・2年生)  
 美術研修旅行(1年生)  
 春休み

**3** 年間成果発表会

よくあるQ&Aを、本校ホームページに掲載しています。ご覧ください。



美工は芸術家になるための勉強をするところですか？ 登校時の服装は自由ですか？  
 アルバイトはできますか？ 部活動はありますか？ 自転車通学は可能ですか？  
 実技検査の対策のために、画塾に通う必要はありますか？ 大学への推薦はありますか？

# 入学希望の中学生のみなさんへ

## アドミッション・ポリシー(入学者の受入れに関する方針)

- ◆美術工芸に対する興味・関心と基礎的な資質・能力を有し、その資質・能力を伸ばそうとする生徒
- ◆自ら課題を見出し、他者と協働しながら粘り強く解決しようとする生徒
- ◆将来、本校での学習を通して培った力を発揮し、様々な分野で社会に関わろうとする生徒

入学者選抜について【令和6年度実績】 ※令和7年度入学者選抜については、9月に公表予定です。

- ◆選抜方式は、京都市・乙訓地域公立高校「前期選抜」C方式です。検査内容は実技検査と学力検査、面接で、これに中学校からの報告書を加えて選抜し、定員の100%を決定します。
- ◆他府県から志願できるかどうかについては、京都市教育委員会まで問い合わせてください。

### 実技検査:鉛筆デッサン(150点)・イメージ表現(135点)

- ◆「鉛筆デッサン」では、基本的な色や形、もの大きさの違い、適切な構図により、立体感と固有色の表現ができるかがポイントで、基本的な形体のモチーフを出題。
- ◆「イメージ表現」では、モチーフと「言葉」の組合せから自由に発想し、その世界をイメージ豊かに表すとともに、そのイメージに基づいた画面構成を工夫し、美しい色彩で表現できるかがポイントです。

### 過去4年間の出題

鉛筆デッサン 120分/四つ切り画用紙	
R3年度	フタ付カップ・ナス
R4年度	フタ付ケース・カボチャ4分の1
R5年度	ウェットティッシュケース・たわし
R6年度	ラップケース・赤玉ねぎ

イメージ表現 120分/八つ切り画用紙/モチーフ1点と「言葉」を出題	
R3年度	モチーフ: テープカッター(テープ付) 言葉: 挑戦
R4年度	モチーフ: 手さげ紙袋 言葉: 冒険
R5年度	モチーフ: しいたけ 言葉: 喜び
R6年度	モチーフ: 鏡(丸型) 言葉: 明暗

### 学力検査:国語・数学・英語(各50点・合計150点)

- ◆入学後、高校での学びを着実に進め、希望する進路目標を実現するためには基礎的な学力が必要です。内容は京都府公立高等学校前期選抜の共通学力検査に準じた独自問題です。

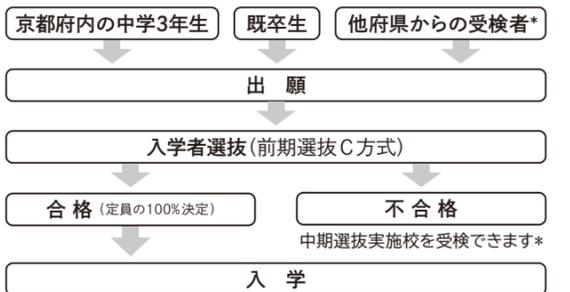
### 面接(30点)

- ◆5人前後でのグループ面接です。1グループ30分程度で実施。

### 中学校からの報告書(135点)

- ◆中学校3年間の報告書が加わります。

### 入学者選抜の流れ



\*他府県からの受検者は京都市教育委員会へお問い合わせください。

## 学費について

諸経費は各期ごとに納めていただきます。諸経費には、生徒会費、PTA会費、模擬試験費用等が含まれます。1年次の実習関係費は諸費に含まれていますが、2・3年次には各専攻分野ごとに実習費(金額は分野によって異なります)がかかります。また、絵の具などは制作に応じて個人負担です。iPadを活用した授業を行うため、各家庭でiPadを準備いただきます。親権者(父・母など)算定基準額の合算が国の規定額未満の世帯の方は、高等学校等就学支援金(申請制)の対象となり、授業料の納入が不要となります。また、京都ロータリークラブ奨学金・交通遺児奨学金などの奨学金制度もあります。

	入学金	諸費・会費5月納入	諸費・会費9月納入	美術研修旅行代金	授業料	専攻分野等実習費
1年次	5,650	41,150	8,000	70,000~80,000	118,800	20,000~40,000
2年次	-	36,290	9,700	-	118,800	40,000~60,000
3年次	アートフロンティア アートバイオニア	27,190	14,700	-	118,800	50,000~70,000
		42,690	31,480			

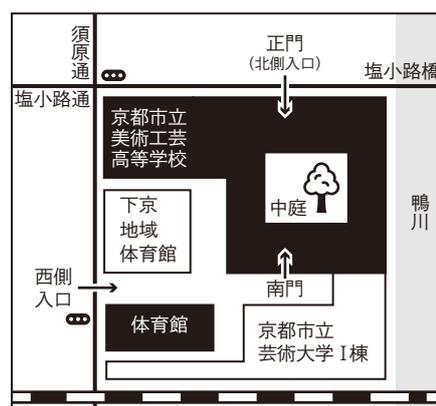
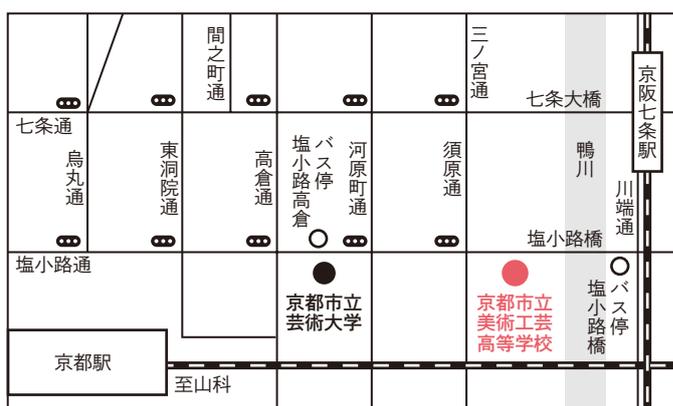
\*いずれも年間経費(令和6年度時点)であり、変更になる場合があります。 \*美術研修旅行代金は旅行代理店に直接納入いただきます。

## 校歌

一、鴨川の瀬音さやけきバルコニー  
 明日への夢を語り合おう  
 我らが美工に満ちるのは  
 色とりどりの花開く  
 自由な息吹の伸びやかさ  
 自ら選んだこの道を  
 夢を描いて歩んでいこう

二、たおやかな峯を東に見上げては  
 輝く未来に思いを馳せる  
 美工の我らが目指すのは  
 明日の世界を切り拓く  
 創造力のしなやかさ  
 心に決めたこの道を  
 夢を抱いて歩んでいこう

YouTubeにて  
 動画配信中



〒600-8202 京都府京都市下京区川端町15番地

京都駅から徒歩約15分 / 京阪七条駅から徒歩約10分

バス停 塩小路橋から徒歩約2分 / バス停 塩小路高倉から徒歩約3分

TEL:075-585-4666 FAX:075-341-7006

 京都市立美術工芸高等学校

学校ホームページ

