

生活や社会と結びついた美術の学び

日文教科書では、生徒が美術の働きを実感的に理解し自らの生活に生かせるように、家庭や地域社会に結びついた事例を掲載しています。

美術の働きを実感できる作品や場面を随所に

商品の魅力を伝えるパッケージのデザインを考える等、生活と結びつく題材を掲載しています。生活をより豊かにする美術の働きが実感できる事例も取り上げています。



2・3下p.40-41「魅力を伝えるパッケージ」商品の魅力が伝わるパッケージデザインの工夫を考える。

2・3上p.46-47「使う人の立場で考える」だれもが使いやすいデザインの工夫を考える。



1p.38-39「つなげて広がる模様の世界」模様や色彩で、生活を豊かに彩ることを実感できる一例。

身の回りには、植物や動物の模様、幾何学模様など、さまざまな種類の模様の布や紙などがある。

美術の授業以外でも身の回りの美しさに気付く工夫

授業以外でも身の回りの美しさを主体的に見つけようとする生徒の意欲的な表現や鑑賞活動を後押しします。



2・3上p.5-7「あなたの美を見つけよう」中学生が見つけて撮影した身の回りの美しさを掲載。どこに美しさを見いだしたかが分かる「作者の言葉」が鑑賞を深める。



【角度と距離】 被写体に対するカメラの角度をアングルという。アングルや距離を工夫してみよう。



2・3上p.64「写真で表現する」撮影の技法ページ。授業以外でも生徒が主体的に学ぶことができる個別最適な学びを目指している。

美術を通じた地域社会とのつながり

各地域の伝統文化やアートイベント、地域の特色ある美術館等、美術に意識を向けるきっかけとなる事例を取り上げています。



2・3下p.58「受け継ぐ伝統と文化」伝統的工芸品の一例。



2・3下p.51「社会と関わる美術」生徒作品が展示された地域のアートイベントの事例。



1p.73-74「美術館へ行こう」全国の美術館の一例。



2・3上p.32-35 「日本の技と心を受け継いで」地域の魅力を和菓子のデザインで表現。

2・3下p.44-45 「デザインで地域を豊かに」デザインで地域を活性化させる作品例。



2・3下p.51「社会と関わる美術」東日本大震災直後の痛ましい災害の記憶と地域への思いを伝える作品例。

学校生活に生かされる美術の学び

日文教科書はカリキュラム・マネジメントの充実が図れるように、生徒の学びの広がりや知識のつながりにも配慮しながら、教科等を横断した活用がしやすい事例や題材を取り上げています。

特別活動で活用できる事例

文化祭や体育祭のポスター制作のヒントになる題材、修学旅行の学習でも参考にできる仏像の鑑賞題材等を掲載しています。



2・3上p.42-43
「その1枚が心を動かす」



2・3下p.56
「仏像の種類」
巻末の資料ページでは、仏像の種類について図解での説明を掲載し、見方が深まる工夫をしている。

2・3下p.32-33
「仏像の姿に見る人々の祈り」

総合的な学習の時間で活用できる事例

地域に関連した作品、歴史や伝統文化を知る題材を豊富に掲載し、社会参画の意識が高まる工夫をしています。



2・3下p.46-47
「住み続けられる町づくり」



1p.44-45
「形や色で伝えるシンボルマーク」

主な他教科との関連

国語科

古文の学習で参考になる伝統色を多数掲載。



(鮮やかな黄みの赤)

2・3上p.62「日本の伝統色」

社会科

「地理的分野」「歴史的分野」の授業で活用できる作品や年表を掲載。



2・3上p.56
「北斎の大波」

数学科

幾何学模様や連続模様を扱った題材を掲載。



②七宝つなぎ

1p.38-39
「つなげて広がる模様の世界」

技術・家庭科

動画編集のポイントなど技術分野の学習でも役立つ内容。



2・3下p.42-43
「動きで伝えるメッセージ」

Check! 他教科と関連する題材一覧は48・49ページをご覧ください。

道徳との関連

「特別の教科 道徳」と特に関連するページには、内容項目に対応した文章を示し、生徒の意識を促しながら関連を図った学習ができるように配慮しています。

Check! 道徳に関連する題材一覧は48・49ページをご覧ください。

あなたの周りには、どんな人がいるのでしょうか。友だちや家族など、その人ならではのしぐさや表情を思い浮かべて、その人らしさは一体どこからきているのか、考えてみましょう。

人物を表すことは、理解し、その人に対するき合うことにもつながり人を改めて見つめ、あなたの気持ちまで表せるよう工夫しましょう。

道徳との関連 ▶ 温かい人間愛の精神を深め、ほかの人々に対し思いやりの心を持つ。

1p.18-19「人間っておもしろい」

TOPICS

道徳との関連がさり気なく心に残るように示されています

美術科は心豊かな生活を創造していくものであり、道徳教育と深く結び付いています。授業では、美術の学びの深まりが道徳性を養うという意識と積極的な関わりが大事になってきます。日文教科書は、道徳マークと適切な分量の関連する内容の言葉をページ下部に表記し、価値観の押し付けではない、さり気なく心に残る示し方をしています。



道徳教育に関する校閲
畿央大学大学院教授
しまつね お島恒生先生

自分自身に関すること 3 題材



2・3下p.9-13
「わたし自身を見つめて」
自分の内面と向き合っ
て表現した作品。

人との関わりに関すること 6 題材



2・3上p.48-49「デザインのかでできること」
遠隔操作でコミュニケーションを可能とし、
さまざまな人の社会参画の可能性を広げる分身ロボット。

集団や社会との関わりに関すること 17 題材



2・3上p.40-41
「ひと目で伝わるみんなのデザイン」
地域の花火大会での注意を促す
ピクトグラム作品。

生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること 7 題材



2・3上p.18・19
「しぐさで語る動物たち」
動物を慈しむ思いが
伝わる作品。

キャリア教育の観点

日文教科書では、美術を職業としている方、美術の学びを生かしながら多方面で活躍されている方々を多く掲載しています。生徒が美術の力を幅広く捉えて将来に生かせるように構成しています。

Check! キャリア教育に関連する題材一覧は
→ 48・49ページをご覧ください。

社会に生きる美術の学び

生徒にもなじみ深い著名人の言葉から、美術の学びが活躍に生かされていることが分かります。



「曲は色彩、
作詞はデッサン」

まつとうや ゆみ
松任谷由美さん
シンガーソングライター

1p.5「学びの言葉」



「遊びで育つ感性が
人生を豊かにする」
シンガーソングライター・タレント
所ジョージさん

2・3下p.5-7「社会に生きる美術の力」
ところ
所ジョージさん
シンガーソングライター・タレント

「つくり、遊べば、
そこから枝葉が広がり
人生が豊かになる」

美術の学びから広がるキャリア

美術の専門的なお仕事をされる3名の方のインタビュー記事を掲載。美術の仕事ならではの面白さが生徒の興味をひきます。

おさはらたかゆき
小佐原孝幸さん

デザイナー



1p.40-43「文字が生み出すイメージ」

文字デザインを考える時に意識する点や工夫についてをお話いただきました。

あらき
荒木かおりさん

彩色復元・絵師



2・3下p.34-35「どこまで修復すべきか」

文化財の彩色復元の仕事内容や、荒木さんの仕事に対する姿勢についてお話いただきました。

うめぼらまこと
梅原真さん

グラフィックデザイナー



2・3下p.44-45「デザインで地域を豊かに」

高知県を中心に仕事をされる梅原さんに地域を活性化させるデザインについてお話いただきました。

美術でつながる現代的な諸課題

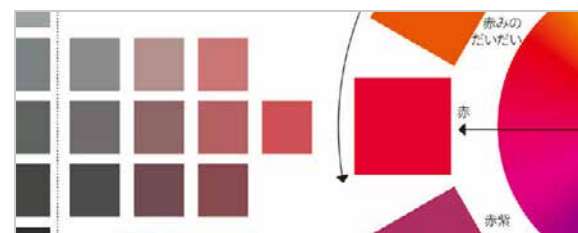
日文教科書では、インクルーシブ教育の観点での取り組みや持続可能な社会について考えられる題材や事例等、現代的な諸課題への対応を図っています。

1 インクルーシブ教育

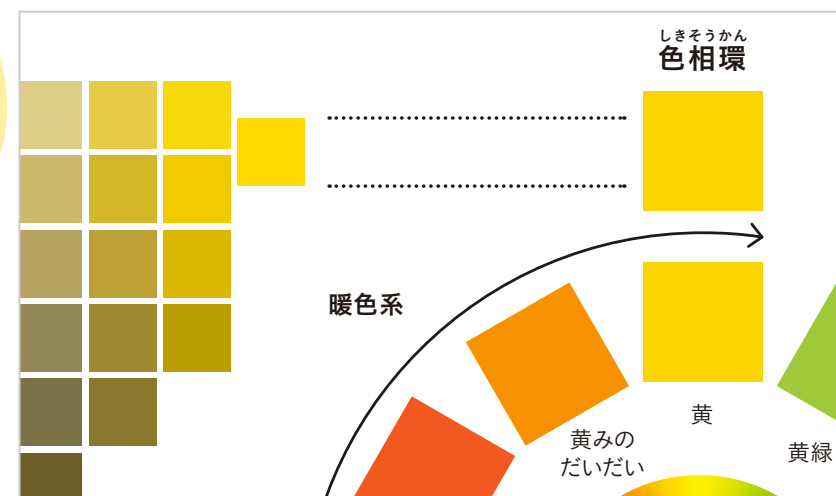
● 視覚特性への配慮

彩度と明度を示す図に用いる色味については、視覚特性を持つ人にも、より認識しやすい黄色を採用しています。

色彩ページは
一般財団法人
日本色彩研究所が
監修



令和3年度版教科書の色相環。



1p.70-72「色彩の基本・仕組み」

TOPICS

多様なニーズに応えた見やすい紙面です

全ページを通して、文字と背景のコントラストを意識し、頻出するマークの色はカラーユニバーサルデザインの観点で配慮するなど、色覚特性等の有無に関わらず、全ての生徒が等しく学べるよう、丁寧な編集がされています。

UD FONT

見やすく読みまちがえにくいユニバーサルフォントを採用しています。
1.2・3上、2・3下各裏表紙



特別支援教育・カラーユニバーサルに関する校閲
星美学園短期大学
日伊総合研究所客員研究員
おおうちすすむ
大内進先生

● 掲載作品に番号

掲載している作品に番号を明記することで、授業の中で、生徒への伝えやすさを考慮しています。



1p.38-39「つなげて広がる模様の世界」

● 多様性への配慮

教科書には、アール・ブリュットの作品をはじめとして、多様なアーティストによるさまざまな作品が美術館や作品展等に展示されている様子を掲載しています。生徒の共同制作も取り上げています。



2・3下p.50「多様性と共同制作」
商店街のアーケードを活用したアール・ブリュットの作品展。

美術でつながる現代的な諸課題

2 持続可能な社会(SDGsなど)

●SDGsのゴールを示す

生徒が持続可能な社会について考えられるようESDの観点に立った題材や事例、持続可能な開発目標(SDGs)を掲載しています。

11 住み続けられるまちづくりを 15 陸の豊かさも守ろう

16 平和と公正をすべての人に

13 気候変動に具体的な対策を

題材ページに示された、内容と関連するSDGsのゴール。



1、2・3上、2・3下各p.8「教科書の使い方」

美術の活動の中でも意識できるように、各学年の「教科書の使い方」にSDGsの目標を掲げた。題材ページでは、内容と関連するSDGsのゴールを示している。



2・3上p.46-47「使う人の立場で考える」

成長に合わせて座り方や高さを調整できるようにすることで、長く使用できるいすのデザイン。



アイス・ウォッチ[氷/サイズ可変]2018
テート・モダンでの展示【イギリス】
オラファー・エリアソン、ミニック・ローゼンク[デンマーク・1957~]

2・3下p.2-4
「学びの探求と未来」
目の前で氷が溶けていくのを見ることで、地球温暖化の問題を体感させる展示。

●環境へ配慮した題材

自然との共生や、環境と美術との関係について考える題材を各学年に掲載しています。



2・3下p.46-47「住み続けられるまちづくり」

教科書での
環境への配慮



環境にやさしい植物油インキと再生紙を使用しています。
1、2・3上、2・3下各裏表紙

SDGsの
観点について

詳しくは
令和7年度版『中学校美術教科書』
内容解説資料(別冊)
持続可能な世界をつくるために



●防災・安全に配慮

防災や安全に関わる作品を掲載しています。また防災研究の専門家の先生に、教科書の全面的な校閲をお願いしています。



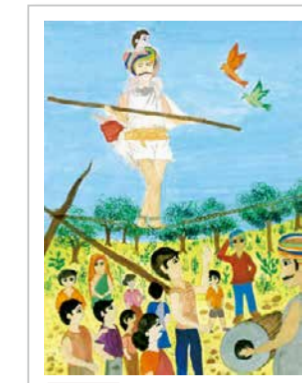
2・3下p.46-47「住み続けられるまちづくり」



2・3上p.40-41
「ひと目で伝わるみんなのデザイン」

●多文化共生を意識した作品や活動

文化的違いを理解できるように諸外国の生徒作品や美術作品を掲載しています。また、友だち同士でお互いを尊重し合えるように、共同制作の事例も紹介しています。



外国の生徒作品
●横渡り[アクリル・紙/113×83cm]インド

1p.18-19「人間っておもしろい」



2・3下p.50「多様性と共同制作」

3 伝統文化

日本の伝統文化や、地域の伝統的な工芸品を取り上げた題材を各学年に配置しています。



2・3上p.32-35
「日本の技と心を
受け継いで」



1p.24-29「屏風、美のしかけ」

4 AIや最先端技術の扱い

AI(人工知能)をはじめとする最先端技術について、美術での取り組み等を紹介しています。



2・3下p.52-53「動画で表現する」
AI技術も取り入れて作成された高精細複製屏風のプロジェクトマッピング。

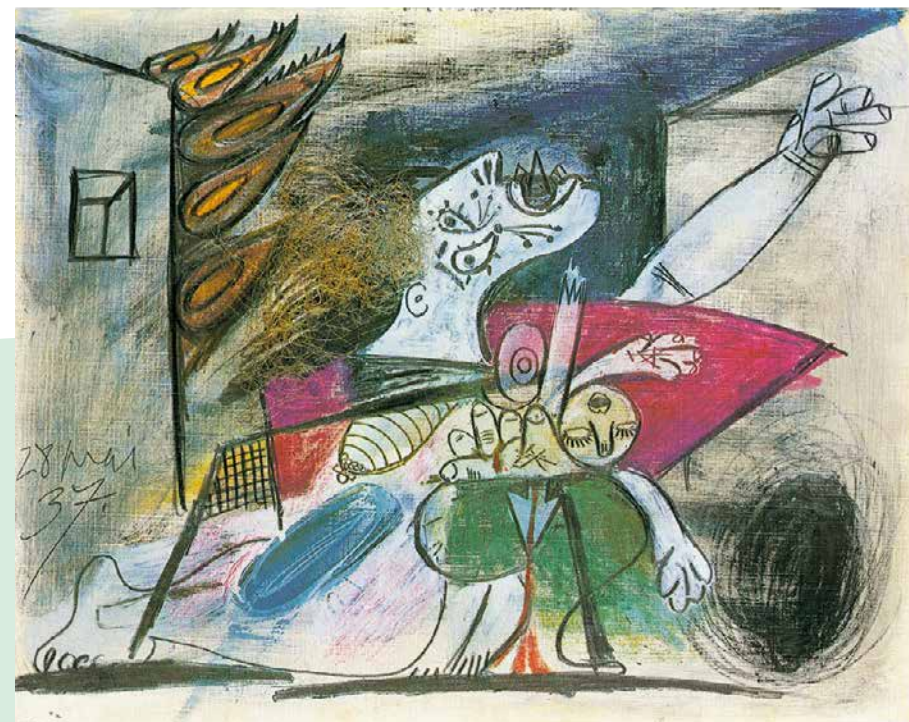
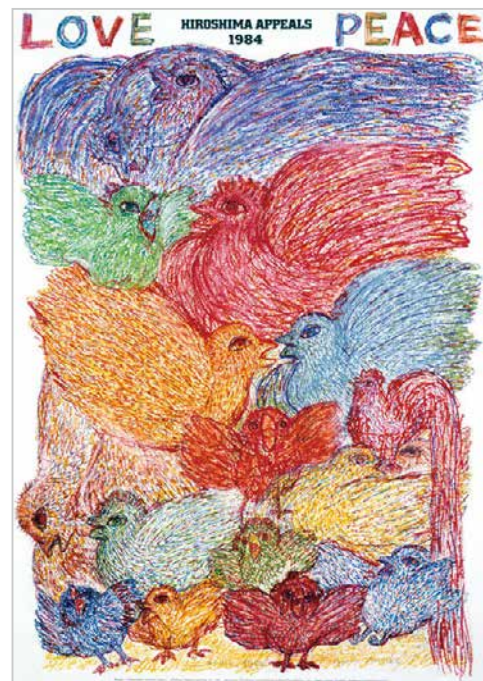
2・3上p.48-49
「デザインのかでできること」
遠隔操作で対話できる分身ロボット。



美術でつながる現代的な諸課題

5 平和・人権

自然災害や戦争といった衝撃的な出来事を描いた作品を扱う題材、人類が抱えるさまざまな課題を美術の力で解決を考える平和や人権等につながる題材を設定しています。



2・3下p.24-29「あの日を忘れない」
「ゲルニカ」とともに、ピカソが衝撃的な出来事を表現するために何枚も試作を重ねたうちの1枚を掲載。

2・3上p.42-43「その1枚が心を動かす」
核兵器廃絶を願うポスタープロジェクト「ヒロシマ・アピールズ」の作品。



2・3上p.48-49
「デザインのできること」



2・3下p.24-29「あの日を忘れない」
東日本大震災をきっかけに描かれた池田学「誕生」。

6 言語能力の育成

全ページにわたって友だちと対話しながら鑑賞する情景写真を掲載し、言語活動を促しています。また感じたことや考えたことを、絵とともに言語化してまとめた作品等も多く掲載しています。



今にも動きそう!

1p.60-61「発想・構想の手立て②」
協働的な学びの指導の参考にもなる情景写真。



1p.46-47
「見るひとへ楽しく伝えよう」

7 情報活用能力の育成と情報モラル

表現や鑑賞の活動の中で、情報機器を活用することで情報活用能力の育成が図れるようにしています。またICTを活用する際に必要となる情報モラルや著作権、肖像権について説明しています。

注意しよう
作品について注意しよう

美術作品や写真などの創作物には、不正な複製などを禁じ、作者の権利を守る著作権が定められています。作品の図版などを利用する際は注意しましょう。

1、2・3上、2・3下各p.8「教科書の使い方」



2・3上p.18-19「しくさで語る動物たち」
動物の立体作品の発想・構想で3Dモデリングソフトを活用した事例。

注意しよう

撮影禁止の場所では撮影しないようにしましょう。また人の顔を無断で撮影・公開すると、プライバシー権や肖像権の侵害になります。

2・3下p.42-43「動きで伝えるメッセージ」

8 問題発見・課題解決能力の育成

デザインや工芸分野では、プログラミング的思考にもつながるように、制作過程で問題を発見し、試行錯誤しながら解決する力をつけることを意識した題材を設定しています。

表現のヒント

新商品パッケージプロジェクト

菓子や飲み物など、さまざまなパッケージから、中身が魅力的に伝わるよう、形や色彩などを工夫して、グループでパッケージを考えよう。



パッケージを調べる
さまざまなパッケージについて、特徴やイメージをグループで話し合う。



企画書を作成する
つくりたいイメージをもとに、アイデアスケッチを作成する。



イメージや構想を発表し合う
アイデアスケッチをもとに、パッケージの工夫した点を発表し合う。

2・3下p.40-41「魅力を伝えるパッケージ」