

令和4年(2022年)度版

高校美術 教授資料

※仕様および収録内容は、予告なしに変更する場合がございます。

▶作品画像を拡大できる 教科書紙面データ

教科書全ページがデジタルデータになりました。
画像をクリックすると拡大して見ることができます。

教授資料
(A4ワイド、フルカラー、200ページ程度)

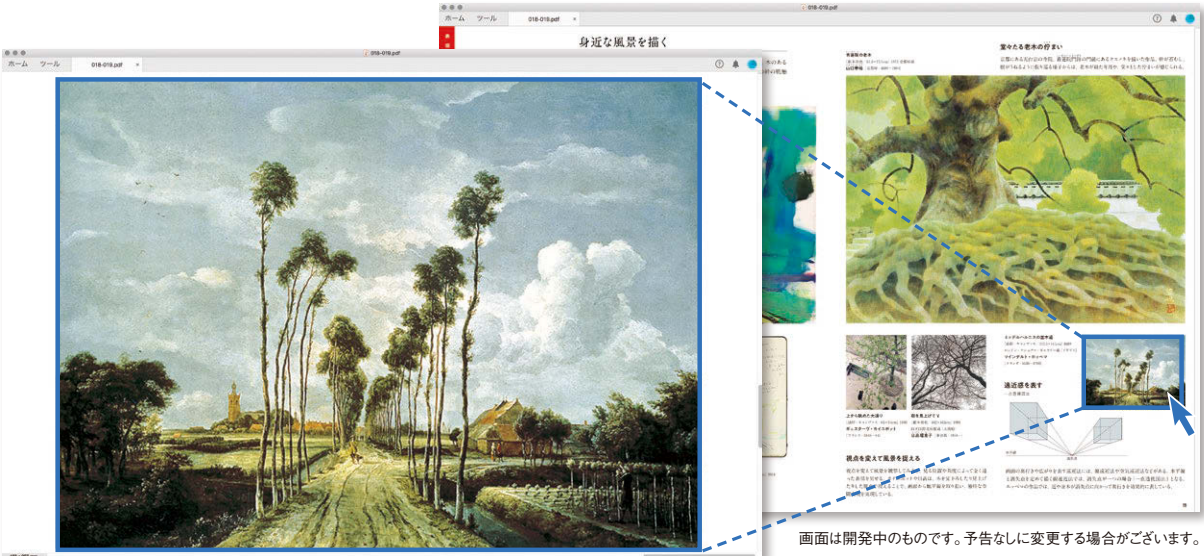
収録内容

- ・教科書準拠の学習指導案
- ・授業実践事例
- ・掲載作品解説
- ・年間指導計画例

教師用デジタルデータDVD-ROM

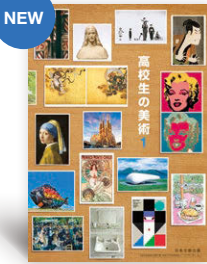
収録内容

- ・教科書紙面データ
- ・課題テスト
- ・ワークシート
- ・作家インタビュー動画 など



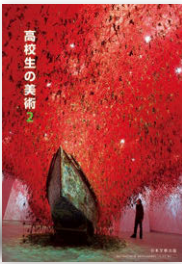
資料提供協力 ■大竹伸朗「スクラップブック#63」写真提供：Take Ninagawa ■アンディ・ウォーホル「マリリン・モンロー（10点組）」東京都現代美術館所蔵©2021 The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc./ARS, NY & JASPAR, Tokyo E4099 ■アンディ・ウォーホル「マリリン・モンロー」©2021 The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc./ARS, NY & JASPAR, Tokyo E4099 ■村上隆「五百羅漢図（白虎）」2012年 アクリル絵具、キャンバス、板にマウント 302cm x 2500 cm Photo by Tom Powel Imaging © Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved. ■SDGsアイコン<https://www.un.org/sustainabledevelopment/>The content of this publication has not been approved by the United Nations and does not reflect the views of the United Nations or its officials or Member States.

日文的高校美術教科書ラインアップ



高校生の美術1

116-日文 美I-702
[著作者] 村上尚徳 横田 学
安田 淳 中村美知枝 末房貞樹
三井直樹



高校生の美術2

116-日文 美II-304
[著作者] 村上尚徳 横田 学
安田 淳 中村美知枝 末房貞樹
三井直樹 中野 滋



高校生の美術3

116-日文 美III-304
[著作者] 村上尚徳 横田 学
安田 淳 中村美知枝



高校美術2

116-日文 美II-302
[監修者] 永井一正 木島俊介
[著作者] 原 研哉 近藤幸夫
末房貞樹 中野 滋 宇野義行
内藤正人 三井直樹 橋本麻里



高校美術3

116-日文 美III-302
[監修者] 永井一正 木島俊介
[著作者] 原 研哉 近藤幸夫
末房貞樹 中野 滋 宇野義行
内藤正人 三井直樹 橋本麻里

令和4年(2022年)度版 高等学校芸術科美術 内容解説資料

116	教科書 記号・番号
日文	
高校美術 美I-703	

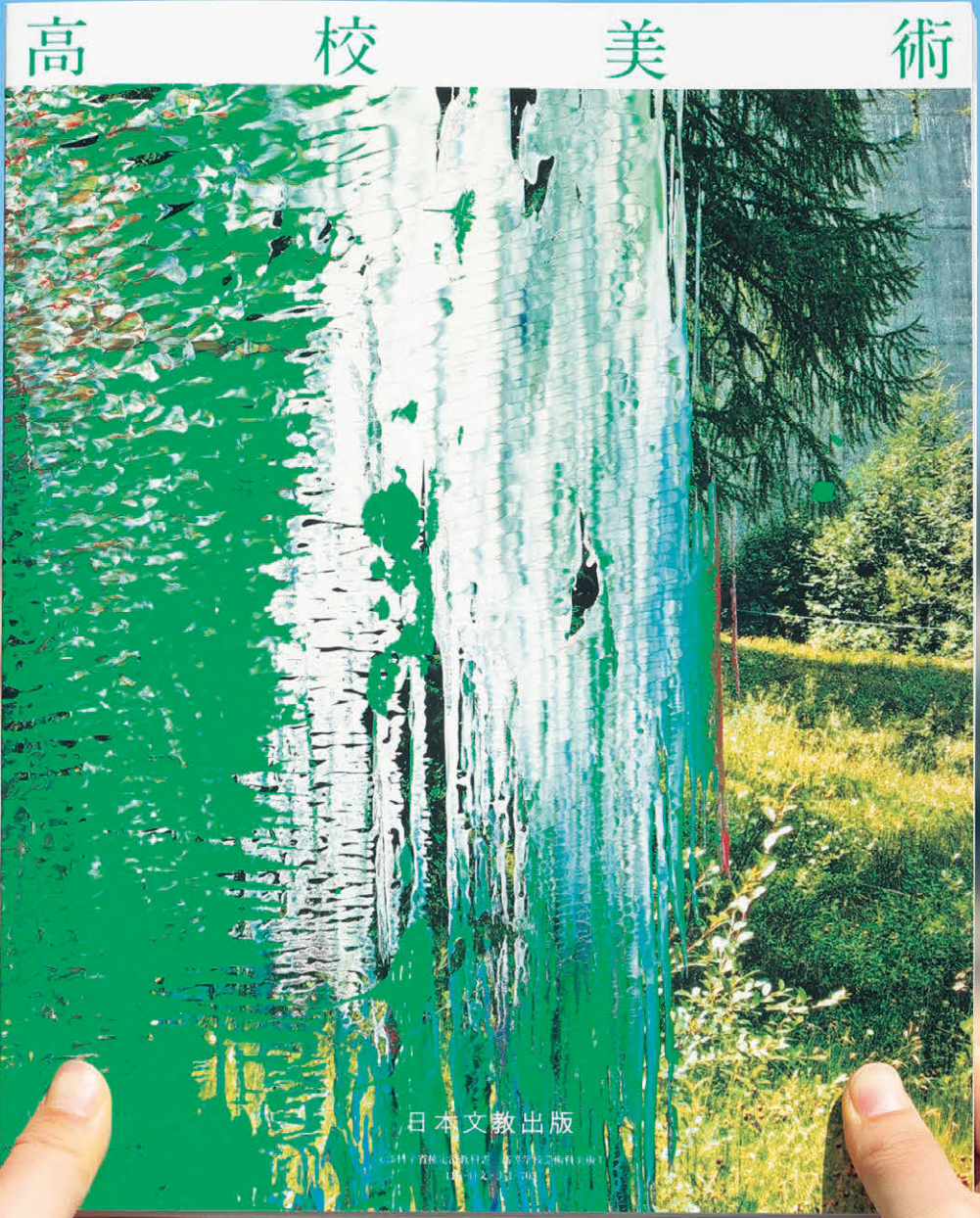
編集 株式会社Playce
デザイン 株式会社マザー
写真 株式会社ブリッジ

本書の無断転載・複製を禁じます。
CD22291

日本文教出版 株式会社
<https://www.nichibun-g.co.jp/>

東京本社 〒165-0026 東京都中野区新井1-2-16
TEL:03-3389-4611 FAX:03-3389-4618
大阪本社 〒558-0041 大阪市住吉区南住吉4-7-5
TEL:06-6692-1261 FAX:06-6606-5171
九州支社 〒810-0022 福岡市中央区薬院3-11-14
TEL:092-531-7696 FAX:092-521-3938
東海支社 〒461-0004 名古屋市中区葵1-13-18・F
TEL:052-979-7260 FAX:052-979-7261
北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似9-12-1
TEL:011-764-1201 FAX:011-764-0690

社会で生きる 創造力を育む



本資料は内容解説資料として、一般
社団法人教科書協会「教科書発行者
行動規範」に則っております。

日文的教科書情報

詳しくはWebへ!

日文

検索



※本冊子掲載QRコードのリンク先コンテンツは予告なく変更または削除する場合があります。
※QRコードは、株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

予測不可能な

これからの社会を生きる高校生は

アートで何ができるでしょうか。

見て、触れて、感じて、気付いて、考えて、

自分だけの答えを思いっきり表現する。

形や色を与えられた、そのみずみずしい発想は、

やがて誰かの世界の見方を変えることでしょう。

一人一人の創造力と、

アートの力で、世界を変える。

そんな願いを込めてつくった

日本文教出版の

美術の教科書です。



高校生に寄り添い創造力を育む

目次

高校美術の授業で創造力を育む 3つのポイント

- ① 発想を刺激するメッセージ ————— P4
- ② 驚きのあるしかけ ————— P6
- ③ アートで世界を考える ————— P8

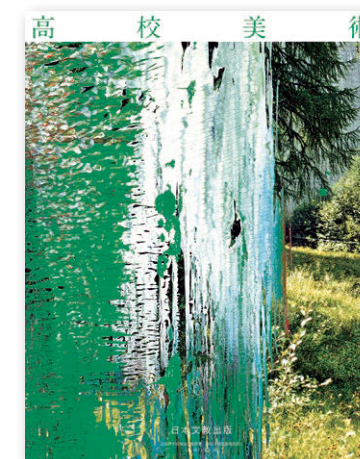
動画コンテンツで
さらに深く ————— P11

教科書検討の
観点から見た特色 ————— P12

年間指導計画例 ————— P14

表紙

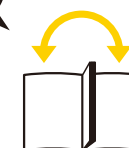
表紙には、絵の具の「抽象」と写真の「具象」の対比が斬新な、現代作家ゲルハルト・リヒターのオーバー・ペインティッド・フォトの作品を掲載。即興的でダイナミックな絵の具の痕跡が印象的で、生徒たちの「思いっきり表現する」イメージにも重なります。絵画の可能性を模索するリヒターのように、生徒たちにも新たな創造の扉を開いてほしいという願いを込めて選びました。



P2 & P103

P2とP103に分割して掲載している、アーティストJRの「Women Are Heroes」。あえてP2には作品の解説を入れず、最後のページにたどり着いたとき、作家のメッセージとともに作品の全容が明かされるしかけになっています。生徒たちが教科書で学んだ後も、社会の中でのアートの役割や、自分にできることは何なのかを考えるきっかけを与えます。

つながっている



発想を刺激するメッセージ

表現・鑑賞を通して、生徒自身が答えを導き出す力を育みます。

各題材ページに生徒たちの心に響くメッセージを掲載。作品の表現・鑑賞のどちらにも共通する見方と考え方を学び、授業を通して生徒たちの思考力・判断力・表現力を育てることができるよう工夫を凝らしました。

メッセージを届ける紙面構成

幅広い掲載作品

絵画・彫刻・デザイン・映像メディア表現の各分野で、高校生が「大好き」「なぜか気になる」「面白い」「不思議だな」と感じるような、多種多様な作品を掲載しています。

P18▶P19
「身近な風景を描く」

テーマ

見開きページの左上に、各題材のテーマを簡潔なフレーズで示しました。このページを使った学びの内容やねらいが端的に伝わるように、言葉を厳選しています。

メッセージ

メッセージには、問いを投げかける印象的なキーワードを用いています。見開きページの中で最も大きな文字で示し、一目で分かるよう際立たせました。

身近な風景を描く



木の匂い。
木の音、
木の大きさ、

風景を感じる

遠くは、木々が揺れるのと同じように感じる。その揺れる風景を写す。木のある風景は自然の中に身を置いている。見たことや、感じたことを表現してみよう。風景が描けるように、木の幹の質感も、あなたが感じた光や空気は、どんな形や色で描くことができるだろうか。



作家の発想から学ぶ

作家たちはどのように考え、どのように作品をつかっていったのでしょうか。その発想を知り、制作のヒントを得られるように、スケッチや関連作品もふんだんに掲載しています。

発想を形にする技法

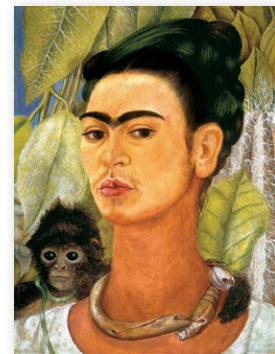
作品に効果的に使われている技法と、その技法の特徴・効果を示しています。生徒たちが、自分自身の表現に取り入れやすいように、図解や具体的な事例とともに解き明かします。

メッセージ例

P16▶P17「内面を見つめて」

鏡に映らない「私」とは？

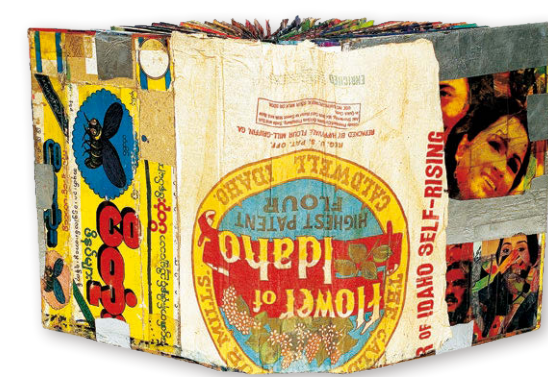
テーマは、自画像。メッセージとともに古今東西の作家たちが描き表した自画像を鑑賞し、表現とは、単に外見の特徴を捉えるだけでなく、自身の内面を見つめる行為でもあることを訴えかけます。



P38▶P39「組み合わせでつくる」

身近な素材で どんな世界を生み出すか？

路上に散らばる印刷物をノートに貼った大竹伸朗の「スクラップブック」など、身近な素材を用いた作品を掲載。日常の中にある様々なものが、自分だけの世界観をつくりだす創作のヒントをもたらします。



P68▶P69

誰のためのデザイン？ 何のためのデザイン？

メッセージとともに、大きさや形が異なる様々な用途のハサミを印象的に配置。身近なものから「デザインに求められることは何か」を改めて考えるきっかけを与えます。



POINT

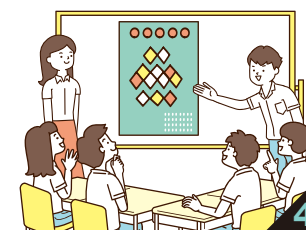
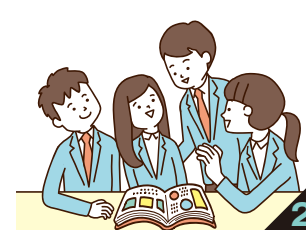
各題材のテーマや学びのねらいに沿ったメッセージは、「授業の導入で生徒たちにどのような声掛けをするのか」を、現場の先生方にヒアリングをし、言葉を吟味しました。

教科書を生かした授業のアイデア

P62▶P63「ポスターで考える」

メッセージ：いかに人を振り向かせるか？

どの題材のメッセージも、授業の中で、生活の中で、様々なシチュエーションで生徒たちに問いかけます。ここでは、メッセージと教科書を使った効果的な授業の一例をご紹介します。



授業の初めにメッセージを黒板に板書するなどして生徒たちに提示。印象的な問いかけは生徒自ら答えを導き出すきっかけを与えます。

教科書に掲載されたポスターを見て、どんなところが「人を振り向かせる」ポイントなのか、グループでそれぞれの意見を話し合います。

「人を振り向かせる」ポスターとはどのようなものなのでしょうか。実際に街に出て確かめ、生徒たちが感じ取ったことを制作のヒントにします。

授業の最後に鑑賞会を行い、それぞれの作品のどこに「人を振り向かせる」ポイントがあるのかを生徒同士でコメントし合います。

高校美術の授業で創造力を育む3つのポイント②

驚きのあるしかけ

ページをめくるたびに、新しい発見に出会えます。

紙面には、生徒たちに美術の面白さをより感じてもらうため、好奇心をくすぐる様々なしかけを用意しました。
作品の大きさ、形、色などをページをめくりながら実感できる、紙の教科書ならではの工夫をふんだんに詰め込んでいます。

創造の扉を開く P12・P15、P50・P53

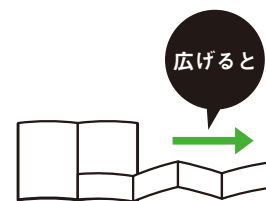


「創造の扉」では、高校生に伝えたいエポック・メイキングな作家と言葉、作品を紹介しています。P12-15のパブロ・ピカソ、P50-53のアンディ・ウォーホルは、折り込みページを開くと大画面の作品が登場。ページをめくる楽しみと驚きを演出しました。



作品のスケールを体感する P32・P35

村上隆の「五百羅漢図[白虎]」を、蛇腹折りのページで掲載しました。全長25メートルにもわたる迫力ある作品の全図をすみずみまで鑑賞し、そのスケールを実感することができます。



透明フィルムのしかけ

P87・P89

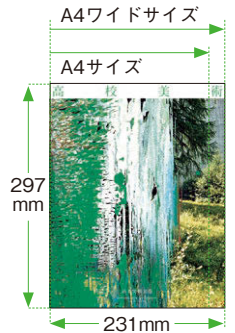
色彩を学ぶページには、透明フィルムを差し込みました。色彩の錯覚の効果やカラー印刷の仕組みについて、実際に手を動かしながら楽しく学ぶことができます。



透明フィルムを使って「スリット・アニメーション」を体験することも可能です。P89の絵の上に透明フィルムのスリットを乗せて左右に動かすと、アニメーションを再現できます。

POINT

高校美術の教科書は、A4よりも横幅が広い「A4ワイド判」のサイズでつくりました。これにより情報量を増やしつ、広がりのあるダイナミックなレイアウトが可能に。作品を大きく掲載し、高校美術の授業をより印象的なものにします。



蛇腹折りページの裏面には、「五百羅漢図[白虎]」の制作フローを写真付きで分かりやすく紹介しています。生徒が作品の共同制作に取り組む際に、参考になるページです。



五百羅漢図[白虎] (全図)

アートで世界を考える

デザインの思考、STEAM教育、SDGsの観点も取り入れ、視野を広げます。

現代社会や生活の中で「美術」と関わっていくために、デザインの思考、STEAM教育、SDGsなどの視点を取り入れました。
具体的な例を示し、生徒たちが自発的に考えるきっかけとなるよう工夫しています。

探究的な学びに生かせる デザイン的思考

モノをデザインするプロセスや、社会課題解決のための仕組みのデザインを学ぶことで、現代社会でますます求められてくる「デザインの思考」を身に付けることができます。

P70・P71「デザインのプロセス」

思考のステップを分かりやすく

「ユーザーが求める製品をデザインする」というテーマで、デザインのプロセスを掲載。それぞれのステップごとに写真やポイントを入れ込み、分かりやすく示しました。



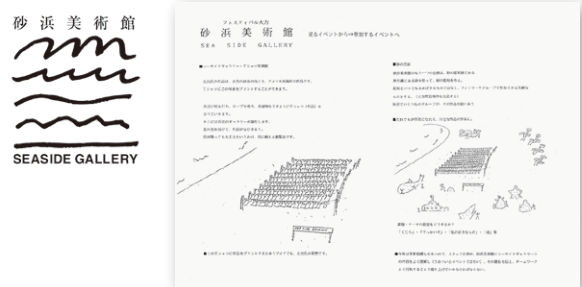
アイデアのまとめ方をビジュアルで

アイデア出しの一例として、付箋を使った手法をビジュアルで紹介。同世代の生徒から出たアイデアが書き込まれているので、「アイデアが浮かばない」という生徒の参考にもなります。

P74・P75「仕組みをデザインする」

地域社会の問題をデザインで解決する

地域活性化や環境問題など、多様化する社会の問題をデザイン的な思考によって解決した例を紹介。プロジェクトに関わったデザイナーたちのインタビューも掲載しています。



教科書を生かした授業のアイデア



P68・P69

誰のためのデザイン？ 何のためのデザイン？

ハサミという身近な道具を切り口に、「誰が、何のために使うのか？」という問いがデザインにおける大切な視点であることを学びます。その後はP70-71を参考に、身近な人をユーザーに決め、その人が使いやすいハサミをデザインするのもいいでしょう。

理数教科と連携できる STEAM教育

理数分野に「ART」の視点を加えた、分野横断的な新しい教育理念「STEAM教育」。この教科書にも、アートを通じて科学やテクノロジーを考える題材ページを用意しました。

P56・P57

「サイエンス × アート」



科学とアートの類似性を示す

世界各地の街並みをあしらった巻貝を3Dプリンターで作成し、ヤドカリのいる水槽に入れてみると……？ そんなアート作品を通して、現代の人間社会について考えることができます。

地球環境の課題を問いかけるアート

海面上昇に危機意識を抱いた作家が、物理学を基盤に考案した、風を動力に歩く生物のようなアートを紹介。環境問題への意識や生命の神秘を感じさせる作品です。

教科書を生かした授業のアイデア

P58・P59

人類に何があったのか これから何が起こるのか

紀元前22世紀頃につくられた、楔形のシュメール文字が刻まれた石盤と、現代のスマートフォン。2つのツールが生まれる間の約4000年で、人類の文化やそれを支えるテクノロジーはどのように変化してきたのか、そしてこれからコミュニケーションはどうなっていくのかを議論し、文化とテクノロジーの関わりについて考えます。



美術の役割とこれからの社会について考える SDGs

教科書には「環境」や「自然」など、SDGsにつながる題材を多数掲載。美術の授業を通して持続可能な社会のためにできることを、生徒が自分ごととして考えるきっかけをつくりました。

□ P67 「マークのデザイン」

持続可能な社会のためにできること

世界中の異なる文化を持つ人々が、同じイメージを共有できるようにと考えられたSDGsのアイコンを紹介。形や色といったアートの力が、世界を変える一歩として大きな役割を果たしていることを実感できます。



言語を超えて課題に取り組むために

あらゆる国や個人が協力し、2030年までにによりよい未来をつくろうと、2015年の国連サミットで17の目標SDGs (Sustainable Development Goals=持続可能な開発目標) が設定された。それぞれの課題や目標を、分かりやすい言葉と一目で伝わるマークで表したアイコンは、SDGsを世界中の異なる文化の人々が、共通に理解するために考えられている。デザインには言語ごとに規定があるが、課題や目標に対して共通のイメージをもたせるために配色とマークの形は世界共通となっている。



国際連合本部ビルの外にプロジェクションマッピングされたアイコン。

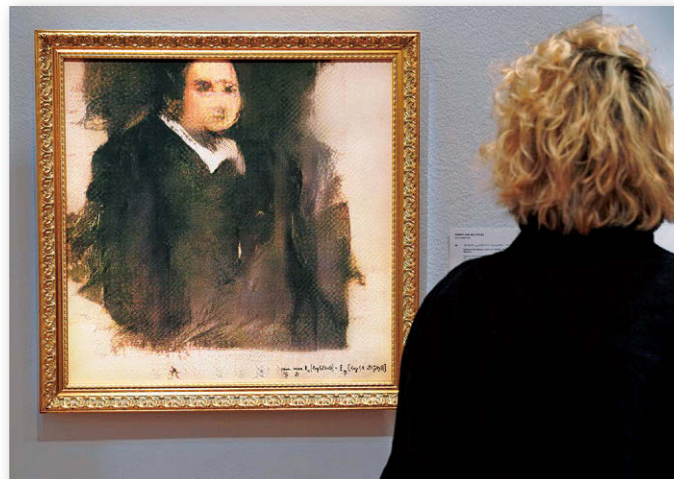
アートと社会のつながりを知る 経済×AI技術×アート

近年、アート作品にAIを用いた表現が現れるようになり、その経済的な価値にも注目が集まるようになりました。果たして、AIは未来のアートを担うことができるのでしょうか。

□ P85 「科学や経済と運動し、生まれた肖像画」

最新のAI技術を使った アートを紹介

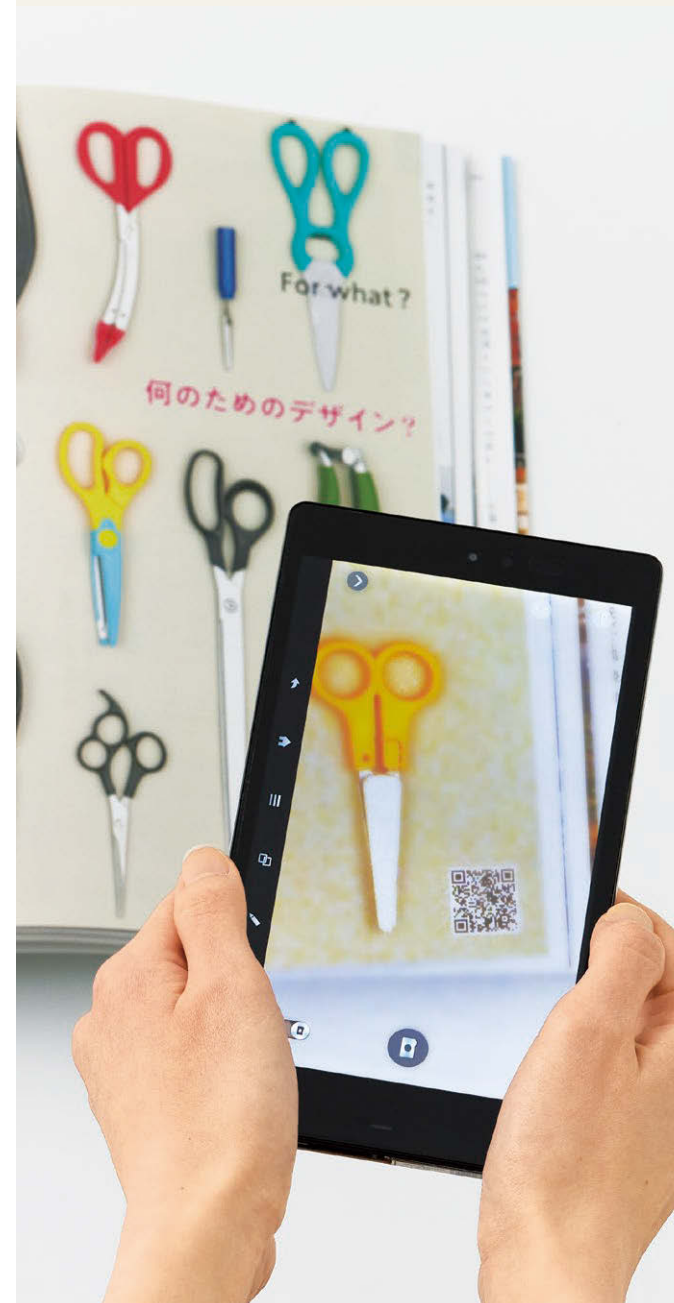
2018年、AIが描いた肖像画がオークションにかけられて43万2500ドル（約4900万円：当時の価格）で落札されて話題に。この作品から、最新テクノロジーがアートと運動し、市場経済にも大きな価値を生み出していることを学びます。



動画コンテンツで さらに深く

デジタルコンテンツを活用し、美術の学びを深めることができます。

デジタルを活用する教育にも対応できるよう、教科書の随所にQRコードを掲載しました。これらをデジタルデバイスで読み込むだけで、各作品の詳しい解説や作家のインタビュー動画などを見ることができます。



教科書の題材をさらに深く学べるオリジナルのデジタルコンテンツを多数ご用意しています。家庭学習にも利用できるのも、生徒の主体的な学びにつながります。

【オリジナル動画】を一部ご紹介

作家の言葉に学ぶインタビュー動画

● 砂浜美術館 梅原 真



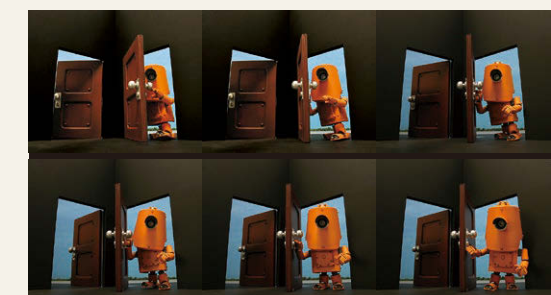
□ P74・P75

作家が、発想や構想、技能などについて語ったインタビュー動画を視聴できます。生徒の創造的な活動へのヒントが満載です。

理解を深める作品動画

教科書紙面だけでは伝わらない、立体作品が動く様子や、映像作品を視聴することができます。

● Loop Animation “Doors”



□ P80

教科書P80に掲載の、コマ撮りループアニメーション作品を動画で見ることができます。教科書掲載の静止画と併せて見ることで、より理解が深まります。

● 宮崎県小林市移住促進PRムービー “ンダモシタン小林”



□ P82

教科書P82-83で紹介している映像作品を、全編通して見るすることができます。映像メディア表現の授業にお役立ていただけます。

令和4年度使用 高校美術 (116-日文 美I-703)

1 学習指導要領との関連

主要な観点	編集上の特色	該当ページ
学習指導要領全般	学習指導要領の示す「芸術科」の目標及び内容を踏まえ、生徒の「芸術や芸術文化と豊かに関わる資質・能力」を育成できるよう幅広い視点から題材を設定した。	教科書全般
「美術Ⅰ」の目標との関連	学習指導要領に示された「美術Ⅰ」の目標及び内容を踏まえ、生徒の「造形的な見方・考え方を働かせ」て、「美的体験」を重ね、「生活や社会の中の美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力」を育成できるよう適切に題材を選択し配列した。	教科書全般
	題材の設定については、中学校美術の基礎の上に立ち、高校生の造形的な発達に応じた取り扱いができるように配慮した。	
表現及び鑑賞の活動の取り扱い	全ての題材で表現と鑑賞を一体的に学習できるよう配慮し、表現題材においても鑑賞活動を一体化させた。	教科書全般
	表現題材では、「発想や構想に関する資質・能力」を育むために作例を多く示し、制作過程などを示して「技能に関する資質・能力」をも身に付くよう配慮した。	
	鑑賞題材では、「美術作品などに関する鑑賞」だけではなく、「美術の働きや美術文化に関する鑑賞」にも重点を置いて題材を設定し、作品を精選して示した。	

2 資質・能力の三つの柱との関連

主要な観点	編集上の特色	該当ページ
知識及び技能の習得	題材ページの主文、作品解説、キャッチフレーズを（共通事項）（知識）への意識を促す内容とし、学習を通して造形的な見方・考え方を深められるよう配慮した。	教科書全般
	それぞれの分野や題材に固有な技法や制作過程、資料などは、関連するページの近くに掲載したり題材ページ内で解説したりし、様々な活動に関わる色彩や美術史などの資料については、巻末にまとめて学習に役立つように工夫した。	19, 34, 43, 44, 45, 48, 49, 60, 61, 70, 71, 77, 80, 81, 84, 85, 86-90, 91-101
	色彩について理解を深め学習に生かせるよう巻末に資料としてまとめ、色相環のページを本の外側へ広げてどの題材でも参照しながら学習できるよう工夫した。	86-90
思考力、判断力、表現力等の育成	表現題材では、主文やキャッチフレーズの内容に、発想や構想と鑑賞の双方で働く「中心となる考え」を盛り込み、鑑賞したことが発想し構想を練るときに生かされ、また、発想し構想したことが鑑賞に生かされるように工夫した。	教科書全般
	分野毎にオリエンテーションを設定し、分野毎の表現と鑑賞のどちらにも共通する見方・考え方を学び、思考力・判断力・表現力等を育成できるよう工夫した。	4-9, 58, 59, 76, 77
	スケッチや、一人の作家の同一テーマの作品を複数掲載するページを設けるなど、表現活動を行うときに生徒が発想や構想の手がかりに触れられるよう配慮した。	6, 7, 8, 9, 18, 21, 23, 31, 39, 40, 41, 48, 57, 70, 71, 72, 74, 75, 81, 82, 83
実感を伴う鑑賞活動への配慮	作品の大きさの体感や作者の表現の工夫が読み取れるように、できるだけ大きく作品を掲載するよう配慮した。	教科書全般
	片観音や蛇腹の折り込みページを生かして、巨大な作品の全図を掲載したり、色彩に関する資料ページに透明フィルムを差し込んで色彩の錯視の効果を味わえるようにしたりするなど、実感を伴う鑑賞活動ができるよう工夫を凝らした。	12-15, 33, 34, 50-53, 87, 89, 91-94
学びに向かう力、人間性等の涵養	各題材のテーマや学びのねらいに沿った内容で、問いを投げかける文体のキャッチフレーズを大きく掲載することで、生徒が学習に主体的に取り組めるよう工夫した。	教科書全般
	生徒に生涯にわたって美術を愛好する心情や豊かな感性が育めるように、資料に「ポートフォリオで伝えよう」「美術に関わる人々」のページを設けた。	84, 85

3 内容の適切度

主要な観点	編集上の特色	該当ページ
編集意図の新鮮さ・明確さ	全104ページ、判型はA4 ワイド判とすることで、情報量を多くし、学習に役立つ内容の充実を図った。	教科書全般
	QRコードを必要に応じて入れ、関連する内容の資料や動画と関連付けて学習できるように工夫した。	9, 12, 24, 28, 36, 50, 57, 61, 65, 69, 75, 80, 82, 83,
	「創造の扉」のページで作家の言葉と作品を大きく取り上げ、作家の言葉や制作の姿勢、作品に込めた意図、時代背景など、多角的に作家や作品を捉えることで、生徒が創造する意味を主体的に考え深い学びにつなげられるよう配慮した。	12, 24, 36, 50
内容の程度、正確性への配慮	それぞれの作品解説には見出しを付けて、学習の手立てとなるよう工夫した。	教科書全般
	日本人作家、撮影者、読みにくい作品名、日常あまり使われない用語などには振り仮名を付けるなどして、学習に役立つよう配慮した。	
	作品と作家の情報は、詳しく、正確で、分かりやすい表記を心がけた。	
主体的・対話的で深い学びとの関連	各題材のテーマや学びのねらいに沿った内容で、問いを投げかける文体のキャッチフレーズを大きく掲載することで、生徒が見方・考え方を働かせて、主体的・対話的で深い学びが推進されるよう工夫した。	教科書全般
他教科との関連	古文や歴史の教科書で紹介されている美術作家や作品、プログラミングやAIなど、STEAM教育にもつながる、他教科で取り上げられる内容を積極的に反映させた。	教科書全般, 81, 85
時代への適応性及び環境への視点	デザイン分野では、デザインの思考を用いた課題解決の考え方や実践を掲載するなど、今日的な内容を積極的に取り上げた。	68, 69, 70, 71, 74, 75
	SDGsアイコンの意義や、環境や自然をテーマにした題材を取り上げ、環境への意識が高まるように配慮した。	8, 18, 19, 56, 57, 67, 74, 75, 76, 77
	現在活躍する作家や作品を多数掲載し、美術への親近感が湧くように工夫した。	教科書全般
知的財産権や肖像権に関する配慮	自己や他者の作品を尊重する態度を育み、美術に関する知的財産権や肖像権などについての理解を深められるように、「著作権と肖像権」を解説した。	84
人権尊重などへの視点	他者との学び合いや話し合いの場を通して、学びの中から男女の平等、自他の敬愛を重んずる心情を培えるよう、題材の設定や掲載作品の選択に配慮した。	教科書全般
	年表の「美術・一般史」の日本の項目について、色を変え、文頭に丸印を付けるなど、カラーユニバーサルデザインにも配慮した。	91-94
我が国及び諸外国の美術文化についての視点	日本美術の題材を設定し、我が国の美術文化への理解が深まるように工夫した。	教科書全般、24-35
	資料として美術史のページや美術史年表を設け、日本のみならず諸外国の美術文化を理解する手がかりとなるよう配慮した。	91-101

4 造本・体裁

主要な観点	編集上の特色	該当ページ
印刷	美術の教科書にふさわしく、作品のよさが正しく伝わるように、鮮明で美しい印刷を心がけた。印刷用紙も印刷に最適な用紙を厳選した。	教科書全般
製本	判型はA4ワイド判とし、製本方式は、折ごとにかがり表紙を付ける形式で、破れにくく堅牢な造本にした。	教科書全般
安全性について	印刷は生徒のアレルギーなどを考慮して植物性インキを使用した。また、表紙の表面加工にも配慮し、教科書を使用するに当たっての健康上の安全性に留意した。	教科書全般
環境への配慮	用紙は、表紙・本文とも再生紙を使用し、環境への配慮を十分にした。	教科書全般

長時間題材中心の年間指導計画例

長時間題材を中心に、鑑賞を大切にしながら各題材を配置した年間指導計画例である。 ○は関連する題材のページ、●は資料ページ。

学期	月	時数	領域/分野	題材	学習内容	教科書ページ		
1学期	前期	4	1	表現・鑑賞 絵画	感覚と相談だ 「線」が「面」に変わる瞬間	美術の世界では、自分で形や色彩を決める。自分で「美しい」と感じた瞬間や〇〇と感じた瞬間、自分自身の持っている価値や概念を認識する。 画用紙の上に、何本も「線」を引いているうちに、「面」に変化する。自分が感じる線の集まりから面に変わる瞬間を作品として提示し、活動を通して、自身で感じる線と面を定義として考える。 ○「感覚と表現」 ●「紙の上で考える。」「線や面で捉えて描こう」	6 22, 23 44	
			1	表現・鑑賞 絵画 映像メディア表現	目に見えないものを表現する。	「こころ」「いのち」「愛情」など、言葉や概念は存在していても、その形や色を見たことがないものが多く存在する。目には見えないものを写真、または絵画で視覚的に感じさせる表現を考える。 ○「内面を見つめて」「怪異の生き物たち」「写真と時間」 ●「目に見えないものを表現する。」	4, 5 16, 17, 30, 31 78, 79	
			2	表現・鑑賞 鑑賞 彫刻	立て！コピー用紙 「立つ」ための条件	A4のコピー用紙が「立つ」ための様々な工夫をし、多様な方法で立たせ、そこから「立つ」ための条件を整理する。 ○「運慶とミケランジェロ」	46, 47	
		5	8	表現・鑑賞 鑑賞 彫刻	重力と戦ってみよう 片足で立つポーズ	片足で立つことだけを条件に、ポーズを取り、粘土で自画像を制作する。粘土の重さと、バランスを考えなければ、自立する作品にならないこと、自立した作品に必要な工夫は何かを思考しながら制作する。 ○「運慶とミケランジェロ」 ●「彫刻をつくるー素材と技法ー」	46-49	
			6	6	表現・鑑賞 鑑賞 絵画	色の手紙	ある日、赤い色紙一枚が「あなたへの手紙」として封筒に入れられて届いた。この手紙からどのようなメッセージを受けるのか。青い色紙一枚だったら、または数色の色の塊が置かれているだけのクレーの作品だったら……。どんな意味を含めた手紙かを考えて、その返事を色紙で色彩構成して描く。 ○「感覚と表現」 ●「色彩の仕組み」	22, 23 86-90
				4	表現・鑑賞 デザイン	私の頭の中かもしれない 新種発見	ヨシタケシンスケ作「りんごかもしれない」（ブロンズ社）や教科書P60-61の「りんご」から多様なイメージを広げる遊びをして、一つのテーマを基に拡散的なイメージを生み出す。りんごだけではなく、新種の蝶、新種の魚など、新種の生物を想像することで思考を広げる。 ○「気づきに気づく」	60, 61
	7	8	表現・鑑賞 デザイン	デザインがユーザーをつくる 誰のためのデザイン？ 何のためのデザイン？	身近な人をユーザーに決め、性格、生活リズム、趣向等取材し、その人が使いやすい道具（ハサミや爪切りなど）を、P71-72のデザインのプロセスを参考に、紙粘土等でのモデルやイラストを用いてプレゼンテーションを行い、ユーザー自身から評価を受ける。 ○「優しさのデザイン」 ●「誰のためのデザイン？何のためのデザイン？」「デザインのプロセス」	68-73		
	2学期	前期	8	表現・鑑賞 鑑賞 デザイン	人を振り向かせる方法	地域や学校の中に掲示することで、道行く人の足を止めたり、振り向かせるために、視覚表現による作品を用いた方法をチームで考え、作品制作と方法の提案を行う。 ○「ポスターで考える」「仕組みをデザインする」 ●「アートは世界をどう変えるのか？」	2 62, 63 74, 75 102, 103	
			9	8	表現・鑑賞 映像メディア表現	〇<マル>が動く 表現が与える命	「〇」の形から始まり、「〇」の形で終わるアニメーションを作成する。「〇」の形が同じであるため、クラスの仲間とアニメーションをつながることができる。 ○「アニメーションの仕組み」	80, 81
				2	鑑賞 オリエンテーション	人類に何があったのか これから何が起こるのか	テクノロジーも生活の中に芽吹く文化である。教科書P58-59の石盤とスマートフォンの写真を見て、この2つのツールが生まれる間の約4000年の間に人類に何があったのか、そして、2つのツールの間にどのようなツールが存在していたのかを考え、これからのコミュニケーションの形をイメージする。 ○「デザイン>>>コミュニケーション<<<」	58, 59
		後期	11 12	10	表現・鑑賞 絵画	私物語の背景画	自分が主人公のアニメがつくれることになったとして、タイトル、ストーリーを考え、そのアニメで使用する「背景画」で使用する風景を「主人公（私）」のシーンに合わせてスケッチする。 ○「配置と構図で語る」「描きとめられた記憶」	20, 21 40, 41
				1	2	鑑賞	継承と創造 ～文化のバトンの渡し方～	琳派の私淑等、多くの作家が、過去の作品から美を感じ取り、自己の美として自分らしく表現してきた。その作品から、さらに誰かが新たな美の感じ取り方をする。美や文化のバトンを受け取り、そのバトンを誰かが受け取る「文化のリレー」として鑑賞を行う。 ○「継承と伝統」「過去、現在、未来を見通すアート」
3			10	表現・鑑賞 鑑賞 絵画 彫刻 デザイン	願いをカタチに	自分の願いや夢を表現に変えることもアートである。自然の摂理を明らかにしたい（P7）、世界が平和であってほしい（P12-15）、自分の子どもに健やかに育ってほしい（P30）、自分の生きた証を残したい（P42-43）、たくさんの人に幸せになってほしい（P72-73）など、自分の願いや夢を叶えるための絵画、彫刻を制作する。 ○「創造の扉 パパロ・ピカソ」「怪異の生き物たち」「版を用いて表現を深める」「優しさのデザイン」 ●「紙の上で考える」	7 12-15 30, 31 42, 43 72, 73	

短時間題材中心の年間指導計画例

短時間題材や選択できる題材を中心に構成した年間指導計画例である。 ○は関連する題材のページ、●は資料ページ。

学期	月	時数	領域/分野	題材	学習内容	教科書ページ	
1学期	前期	4	1	表現・鑑賞 絵画	感覚と相談だ 「線」が「面」に変わる瞬間	美術の世界では、自分で形や色彩を決める。自分で「美しい」と感じた瞬間や〇〇と感じた瞬間、自分自身の持っている価値や概念を認識する。 画用紙の上に、何本も「線」を引いているうちに、「面」に変化する。自分が感じる線の集まりから面になる瞬間を作品として提示し、活動を通して、自身で感じる線と面を定義として考える。 ○「感覚と表現」 ●「紙の上で考える。」○「線や面で捉えて描こう」	6 22, 23 44
			4	表現・鑑賞 絵画 映像メディア表現	目に見えないものを表現する。	「こころ」「いのち」「愛情」など、言葉や概念は存在していても、その形や色を見たことがないものが多く存在する。目には見えないものを写真、または絵画で視覚的に感じさせる表現を考える。 ○「内面を見つめて」「怪異の生き物たち」「写真と時間」 ●「目に見えないものを表現する。」	4, 5 16, 17, 30, 31 78, 79
		5	1	表現・鑑賞 鑑賞 彫刻	立て！コピー用紙「立つ」ための条件	A4のコピー用紙が「立つ」ための様々な工夫をし、多様な方法で立たせ、そこから「立つ」ための条件を整理する。 ○「運慶とミケランジェロ」	46, 47
			6	表現・鑑賞 鑑賞 彫刻	重力と戦ってみよう 片足で立つポーズ	片足で立つことだけを条件に、ポーズを取り、粘土で自画像を制作する。粘土の重さと、バランスを考えなければ、自立する作品にならないこと、自立した作品に必要な工夫は何かを思考しながら制作する。 ○「運慶とミケランジェロ」 ●「彫刻をつくる―素材と技法―」	46-49
	6	1	鑑賞 デザイン	文字で伝わるもの 文字で伝わらないもの	レタリングの書体や、色を変化させると、伝わる感じが異なる。文字が伝えているもの、色が伝えているもの、形が伝えているものの役割を考えて、視覚的に伝えることの構造を整理し、理解する。 ○「タイポグラフィ」	64, 65	
			3	表現・鑑賞 鑑賞 絵画	色の手紙	ある日、赤い色紙一枚が「あなたへの手紙」として封筒に入れられて届いた。この手紙からどのようなメッセージを受けるのか。青い色紙一枚だったら、または数色の色の塊が置かれているだけのクレーの作品だったら……。どんな意味を含めた手紙かを考えて、その返事を色紙で色彩構成して描く。 ○「感覚と表現」 ●「色彩の仕組み」	22, 23 86-90
		7	4	表現・鑑賞 デザイン	私の頭の中かもしれない 新種発見	ヨシタケシンスケ作「りんごかもしれない」（ブロンズ社）や教科書P60-61の「りんご」から多様なイメージを広げる遊びをして、一つのテーマを基に拡散的なイメージを生み出す。りんごだけではなく、新種の蝶、新種の魚など、新種の生物を想像することで思考を広げる。 ○「気づきに気づく」	60, 61
			4	表現・鑑賞 デザイン	デザインがユーザーをつくる 誰のためのデザイン？ 何のためのデザイン？	身近な人をユーザーに決め、性格、生活リズム、趣向等を取材し、その人が使いやすい道具（ハサミや爪切りなど）を、P71-72のデザインのプロセスを参考に、紙粘土等でのモデルやイラストを用いてプレゼンテーションを行い、ユーザー自身から評価を受ける。 ○「優しさのデザイン」 ●「誰のためのデザイン？何のためのデザイン？」○「デザインのプロセス」	68-73
	2学期	9	2	表現・鑑賞 鑑賞 絵画	私が生きた痕跡 私らしさを写し取る	自分自身を写し取る方法は様々である。写真によるポートレートや、コピー機に手や顔を載せたり、自分の影を写し取ることもできる。いろいろな方法で、自分の身体や心の中を、写し取って自分らしさを表現する。 ○「版を用いて表現を深める」「創造の扉 アンディ・ウォーホル」 ●「目に見えないものを表現する」「ポートフォリオで伝えよう」	4, 5, 42, 43 52, 84
			4	表現・鑑賞 絵画 彫刻	ティンカリング 作品から材料をつくる 材料から作品をつくる	身の周りにもあるものは、必ず素材からできている。電化製品、文房具などを一度素材に戻して、自分ならばその素材からどのような作品をつくるかを考える。 ○「組み合わせでつくる」「サイエンス×アート」	38, 39 56, 57
		10	2	鑑賞 オリエンテーション	人類に何があったのか これから何が起こるのか	テクノロジーも生活の中に芽吹く文化である。教科書P58-59の石盤とスマートフォンの写真を見て、この2つのツールが生まれる間の約4000年の間に人類に何があったのか、そして、2つのツールの間にどのようなツールが存在していたのかを考え、これからのコミュニケーションの形をイメージする。 ○「デザイン>>>コミュニケーション<<<」	58, 59
			6	表現・鑑賞 鑑賞 デザイン	人を振り向かせる方法	地域や学校の中に掲示することで、道行く人の足を止めたり、振り向かせるために、視覚表現による作品を用いた方法をチームで考え、作品制作と方法の提案を行う。 ○「ポスターで考える」「仕組みをデザインする」 ●「アートは世界をどう変えるのか？」	2 62, 63 74, 75 103
後期	11	2	鑑賞	問いをつくる	現代アートの作家の作品から、彼らが、社会や自然や自分自身に立てた問いは何だったのかを考える。 ○「創造の扉 マルセル・デュシャン」「立体表現の広がり」	36, 37 54, 55	
		4	表現・鑑賞 映像メディア表現	〇<マル>が動く 表現が与える命	「〇」の形から始まり、「〇」の形で終わるアニメーションを作成する。「〇」の形が同じであるため、クラスの仲間とアニメーションをつながることができる。 ○「アニメーションの仕組み」	80, 81	
	12	4	表現・鑑賞 絵画	落書きを再現 ～無意識の私の発見～	無意識の落書きに自分で気付かない自己内面を発見し、作品にする過程で自分が思考していることについて考える。 ○「内面を見つめて」	16, 17	
		2	表現・鑑賞 絵画 映像メディア表現	光のスケッチ 地球にのっていることの確認	窓から見える同じ風景を異なる時間で複数枚スマートフォン等で写真撮影し、異なる光で同じ風景を見つけたときの感じ方の違いを言葉や、絵画でまとめる。 ○「身近な風景を描く」「写真と時間」	18, 19 78, 79	
3学期	12	4	表現・鑑賞 鑑賞 絵画	私物語の背景画	自分が主人公のアニメがつけられることになったとして、タイトル、ストーリーを考え、そのアニメで使用する「背景画」で使用する風景を「主人公（私）」のシーンに合わせてスケッチする。 ○「配置と構図で語る」「描きとめられた記憶」 ●「ポートフォリオで伝えよう」	20, 21 40, 41 84	
		2	鑑賞	継承と創造 ～文化のバトンの渡し方～	琳派の私淑等、多くの作家が、過去の作品から美を感じ取り、自己の美として自分らしく表現してきた。その作品から、さらに誰かが新たな美の感じ取り方をする。美や文化のバトンを受け取り、そのバトンを誰かが受け取る「文化のリレー」として鑑賞を行う。 ○「継承と伝統」「過去、現在、未来を見通すアート」	26, 27 32-35	
	1	6	表現・鑑賞 鑑賞 映像メディア表現	水を描きえる	科学的な観察や、心での観察、これまで様々な作家が様々な方法で、生命の源である水を捉えてきた。水彩や粘土での表現も水は欠かせない。多様な考え方、視点で捉えた水を絵画、彫刻、写真などの多様な技法を活用して表現する。 ○「創造の扉 葛飾北斎」「テクノロジーで表現をどのように変えるのか？」○「写真と時間」 ●「紙の上で考える」	7 24, 25 76, 77 78, 79	
		2	鑑賞	フィボナッチを探せ！	植物の葉の数、巻貝の形、規格用紙の矩形等、フィボナッチ数列や黄金分割によるものが生活環境に多く存在していることを知り、建築やアートに多く応用されている数理的要素を探し、写真で記録する。 ○「サイエンス×アート」	56, 57	
2	6	表現・鑑賞 鑑賞 絵画 彫刻 デザイン	願いをカタチに	自分の願いや夢を表現に変えることもアートである。自然の摂理を明らかにしたい（P7）、世界が平和であってほしい（P12-15）、自分の子どもに健やかに育ってほしい（P30）、自分の生きた証を残したい（P42-43）、たくさんの人に幸せになってほしい（P72-73）など、自分の願いや夢を叶えるための絵画、彫刻を制作する。 ○「創造の扉 パブロ・ピカソ」「怪異の生き物たち」「版を用いて表現を深める」「優しさのデザイン」 ●「紙の上で考える」	7 12-15 30, 31 42, 43 72, 73		