

令和5年度版 高校生の美術2 教授資料

授業の準備から実践、評価まで全てをサポートする、
学校現場に必要な情報が満載です。

収録内容

- 冊子 (A4、フルカラー、約150ページ)
- ・教科書の全題材についての指導案例
 - ・作品および作家解説
 - ・年間指導計画例
 - ・全国の教員による指導案例

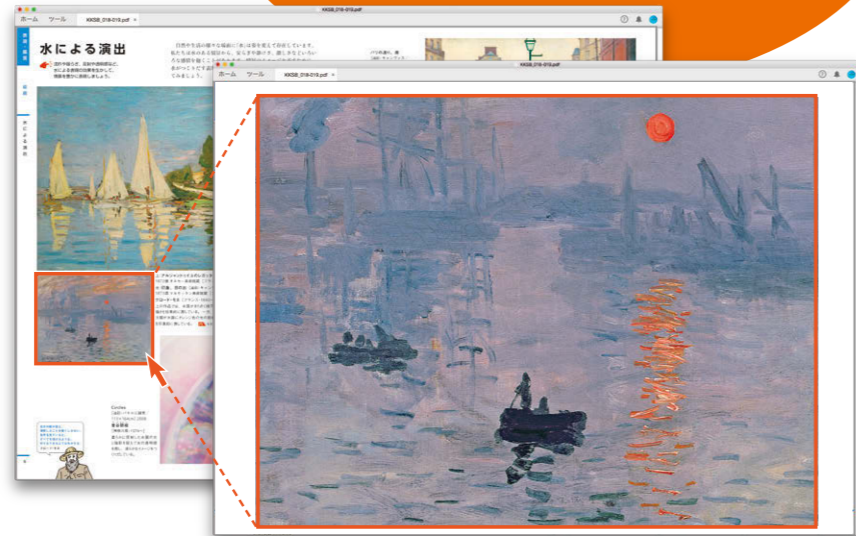
付録DVD-ROM

- ・教科書紙面データ
- ・作家インタビュー動画
- ・教科書全題材の評価規準例
- ・課題テスト
- ・ワークシート

*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。

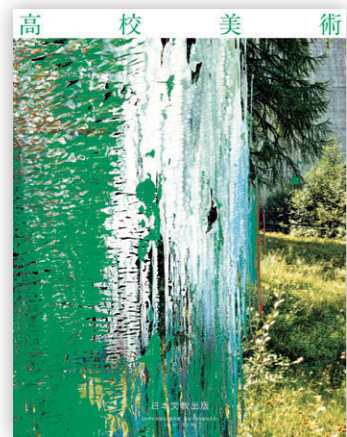
作品画像を拡大できる 教科書紙面データ

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。



*画面は開発中のものです。予告なしに変更する場合がございます。

日 文 の 教 科 書 ラ イ ン ナ ッ プ



高校美術

116-日文 美I-703
著者 清田哲男 内藤正人 長濱雅彦
坂上桂子 三井直樹 来嶋路子 中野 滋



高校生の美術1

116-日文 美I-702
著者 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-702
著者 村上尚徳 横田学 安田 淳
中村美知枝



高校生の美術3

116-日文 美III-304
著者 村上尚徳 横田学 安田 淳
中村美知枝

資料提供協力:P7塩田千春「掌の鍵」©VG BILD-KUNST, Bonn & JASPAR, Tokyo, 2021 G2489 P7ジョゼフ・コーネル「カシオペア#1」©The Joseph and Robert Cornell Memorial Foundation/VAGA at ARS, NY/JASPAR, Tokyo 2022 E4610 P10アントニオ・ロペス・ガルシア「シンクと鏡」©VEGAP, Madrid & JASPAR, Tokyo, 2022 E4610

令和4年(2022年)度版・令和5年(2023年)度版 高等学校芸術科美術 内容解説資料

116 日文	教科書 記号・番号
高校美術	美 I-703
高校生の美術1	美 I-702
高校生の美術2	美 II-702

本書の無断転載・複製を禁じます。
CD22312

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 名古屋市東区葵1-13-18-7F-B
TEL:052-979-7260 FAX:052-979-7261
北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似9-12-1-1
TEL:011-764-1201 FAX:011-764-0690

授業で「使える」教科書を 本気で考えたら こうなりました

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 の 教 科 書 情 報

詳しくはWebへ!

日 文

検 索



日本文教出版

*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ブの登録商標です。



高校生の美術2

日本文教出版

文部科学省検定済教科書 高等学校芸術科美術II 116-日文 美II-702



シカゴ美術館Ⅱ [写真/184×219cm] 1990
トーマス・シュトゥルツ [ドイツ・1954～]

生徒と一緒に、 美術を 語りたくなる

展示室で二人の女性が鑑賞しているのは、ギュスターヴ・カイユボット作「パリの通り、雨」。実はこの作品、教科書の中に掲載されています。どうぞ探してみてください。鑑賞者と比較することで、作品に描かれた人物は等身大ほどであることが分かり、作品画像だけでは伝わらなかった表現の工夫に気付くことができます。

この写真は、ドイツの写真家であるトーマス・シュトゥルツが取り組んでいる、美術館をテーマに撮影したシリーズの中の1作です。シュトゥルツは「見る人を見る」というようなユニークな視点を提示し、私たちを取り巻く社会を探究し続けています。

写真家はなぜこの瞬間を撮影したのでしょうか。赤いチェックのワンピースの女性は、まるで、絵の中に描かれたパリの通りへ歩いて行きそうな、絶妙な構図で切り取られています。そこに写真家の意図が感じられるでしょう。「高校生の美術2」は、見れば見るほど、読めば読むほど、生徒に伝えたい美術のよさや面白さが見付かります。ぜひこの教科書で、生徒にたくさん語りかけ、一緒に美術を語ってみてください。



P6-7 | 水による演出

「表現できること」だけが 目的ではない 「自分なりのものの見方」を 楽しむことこそが大事



「表現とは何か？」——教科書の冒頭にはこんな問いが投げかけられています。

続くページには、20世紀の芸術家であるアンリ・マティスによる「緑のすじのあるマティス夫人の肖像」という作品が紹介されています。鼻すじは緑色に塗られ、荒い筆致で描かれたこの絵は、一概に「美しい」「完成度が高い」とは言いにくい作品です。

この絵が描かれたのは、カメラが普及したことにより、「現実世界を再現する」というアートの目的が揺らぎはじめていた時のこと。マティスは「目に映る色を使う」という絵画の当たり前を疑い、再現することから離れて色を使うことを試みました。

この作品は、その後のアートのあり方を大きく変えることになりました。この作品の現在の評価は、色や形の美しさや、完成度の高さ故のものではなく、マティスが「自分なりのものの見方」でアートを再定義したことに依拠しています。

このように、優れた表現の源には、その人独自のものの見方があります。逆にいえば、自分らしく

「見る」ことさえできれば、独創的な表現は自ずと生まれるものです。

教科書P6以降には、「水による演出」「奥行きや空間」「ものの質感」「人物のイメージや心情」という具体的なテーマが提示されています。この意図は、「これらのテーマを表現できるようになること」だけではないと私は捉えました。

それよりも、これらのテーマを足がかりに、それまで言葉で理解した気になっていたものを疑って捉え直したり、意識さえしていなかったものに目を向けたりすることが肝心ののだと思います。

教科書で学ぶことをきっかけに、子どもたちが「自分なりのものの見方」を楽しんでくれることを願います。その結果、いつの日か生まれる表現は、絵画や彫刻といった形をしているかもしれませんが、SNSの投稿、一言の発言、その日着る服や、その晩の料理の盛りつけなどといった、あらゆる形で表出されるものではないでしょうか。



末永さんの著書「自分だけの答え」が見つかる13歳からのアート思考」は16万部を超えるベストセラーに。この思考プロセスに感銘を受けた学校のみならず、企業からの出張授業依頼も多い。

末永幸歩 すえなが ゆきほ

東京都生まれ。武蔵野美術大学造形学部卒。東京学芸大学大学院教育学研究科（美術教育）修了。浦和大学こども学部講師、東京学芸大学個人研究員。中学・高校の美術教師としての経験から、知識・技術偏重型の美術教育に問題意識をもち、アートを通してものの見方を広げ「自分だけの答え」をつくることに力点を置いたユニークな授業を展開。全国の学校や美術館で出張授業を行い、アートの面白さを広めている。

じっくり見て、授業を“ソウゾウ”してください

すべての題材ページを、生徒の豊かな発想を引き出す授業の流れを想定してつくりました。ぜひ、授業を想像しながら、じっくり見てください。効果的な授業づくりをサポートします。

導入

1

2

3

展開

4

5

6

まとめ

7

評価

表現・鑑賞

デザイン

情報を伝えるデザイン

情報を伝えるデザイン

形や色彩、文字などの効果を生かし、伝えたい情報を的確に伝えるためのデザインを表しましょう。

展覧会やイベントなどでは、情報を伝えるために様々な方法を用います。駅などに掲げるポスターは、街行く人々の目を引き、瞬時に情報を届ける役割があるため、ぱっと見ただけでも強く印象に残るデザインが求められます。一方、チラシやリーフレットは手に取ってじっくり見ることができるため、詳しい情報を整理して伝えることが求められます。伝えたい情報の目的や対象、場面などに合わせたデザインの工夫を考えてみましょう。



マウリツハイム美術館展ポスター(会場:東京都美術館) [103×72.8cm] 2012
デザイン:大溝 裕 [奈良県・1963~]
コピーライト:渡辺潤平 [千葉県・1977~]
「マウリツハイム美術館展」では、会期前から会期中まで、掲示する時期に合わせた多種多様な広告を打ち出した。上は会場である美術館を中心に掲示されたポスターで、品格を感じさせるオーソドックスなデザインに仕上がっている。



展覧会開催直前から掲示したポスター。同時期に開催する他の展覧会の告知との差別化をするため、印象的なキャッチコピーだけのデザインと、作品だけのデザインのシンプルで力強い2種類のデザインとした。

展覧会開催の数ヶ月前から事前予告として掲示した。展覧会の目玉であるフェルメール作「真珠の耳飾りの少女」のクローズアップを印象的に使うことでインパクトを出し、開催の期待を高めることをねらっている。

1 タイトル

その題材で大切なテーマを表しています。この題材では「情報を伝える」とこのことについて考えるのが重要です。

2 題材のポイント

題材の目標を簡潔にまとめました。ここさえ読めば、この題材の学習のねらいを端的に理解することができます。

3 生徒へのメッセージ

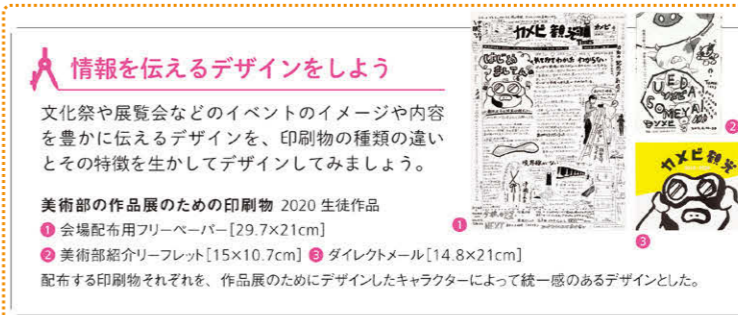
授業の導入で生徒へ伝えたい内容をまとめました。発想を刺激する効果的な問いかけや、作品の見方や考え方のアドバイスを盛り込んでいます。



京都タワー丸わかりガイド
[閉じた状態] 21×9.9cm
開いた状態 59.4×21cm] 2015
島田雄一 [滋賀県・1980~]
リーフレットの形状を生かし、開いた表面では画面を縦にしてタワーの紹介を、裏面では横長の画面にタワーから見えるパノラマの眺望を紹介している。



恐竜・化石研究所展チラシ
(会場:名古屋市科学館)
[29.7×21cm] 2016
伊藤敦志 [愛知県・1972~]
表面は恐竜の画像と文字によって見る人の印象に残る大胆なレイアウトとし、裏面は展覧会の詳しい情報を展覧会のテーマに合わせたイラストや写真で分かりやすくまとめ、それぞれの面を差別化した効果的なデザインとなっている。
P26-77 部活動を紹介するチラシのデザイン



文化祭や展覧会などのイベントのイメージや内容を豊かに伝えるデザインを、印刷物の種類の違いとその特徴を生かしてデザインしてみましょう。
美術部の作品展のための印刷物 2020 生徒作品
① 会場配布用フリーペーパー [29.7×21cm]
② 美術部紹介リーフレット [15×10.7cm] ③ ダイレクトメール [14.8×21cm]
配布する印刷物それぞれを、作品展のためにデザインしたキャラクターによって統一感のあるデザインとした。

4 作品解説

作品の注目して欲しいポイントを解説しています。生徒が発想や構想に迷ったときの参考になります。

5 リンクマーク

内容に関連する他のページを示しています。ここでは技法資料へのリンクマークを入れ、制作の際に参照できるようにしました。

6 生徒作品

その題材で取り組みたい活動と参考になる生徒作品を紹介しています。学んだことを制作に生かす視点が得られます。

7 学びの目標

その題材の学びの目標を、新学習指導要領に対応した三つの観点で示しました。授業の目標の設定や振り返り、評価などに活用できます。

学びの目標	形や色彩、文字などの効果を生かし、表現方法を創意工夫して表す。	伝えたい情報の目的や対象、方法などを基に、場面に合わせて効果を考え、デザインの構想を練ったり臨機応変にする。	目的や条件などを基に、情報を伝えるデザインの学習活動に、主体的に取り組む。
-------	---------------------------------	--	---------------------------------------

美術Ⅱらしい、深い学びへ誘う題材構成

美術Ⅰから美術Ⅱの学びへ。全国の授業調査を基に、多くの学校で実践されている題材を積極的に取り上げ、より深い学びにつながるような内容にまとめました。



P6-7 | 水による演出

多くの学校で実践されている絵画の題材を、「水による演出」「興行きや空間」「ものの質感」「人物のイメージや心情」などのように、焦点化したテーマでまとめました。テーマを焦点化することで、生徒がこれまで気に留めていなかったことに意識を向けられるようになり、新しい見方や考え方を得て、より深い学びにつなげることができます。

絵画



身近な物の役割を取り払い、形や色に着目してみると、その物に新たな価値を見出すことができます。木や粘土といった彫刻の材料だけではなく、日常の中にある物を素材として生徒が自分なりの発想で立体に表現する題材を設定しました。現代のインスタレーションも積極的に取り上げ、今を生きる高校生の豊かな発想を刺激します。

彫刻

P36-37 | 身近なもので生み出す

椅子をテーマに、誰が、何のために、どんな場面で使うのかというデザインの本質を考える「行為を誘うデザイン」。施設やイベントのブランディングデザインを扱う「デザインがもたらす統一感」。目的やテーマ、文化の比較から心豊かな生活と環境について考える「庭園のデザイン」など、社会の中で生きるデザインにアプローチできる題材を設定しました。

デザイン



P46-47 | 行為を誘うデザイン

映像メディア表現

複数の写真を組み合わせることで主題を表現する題材や、メッセージを伝えるアニメーションの題材など、取り組みやすい実践を紹介しています。「コンピュータを活用した表現」では、科学研究や医療の現場で活用されているコンピュータグラフィックスを取り上げました。理数系教科との連携にお役立ていただけます。



P58-59 | コンピュータを活用した表現



P76-77 | 部活動を紹介するチラシのデザイン



技法

P60-61 | 現代につながる美術

美術史



「シルクスクリン」「部活動を紹介するチラシのデザイン」「コマ撮りアニメーションの技法」「配色とトーン」など、題材ページと連動し、授業の中でより実践的に活用できる内容を多数掲載しています。

「美術の起源」「アジアの美術」「現代につながる美術」「日本の前衛」など、地域や時代にスポットを当てて、美術史を深く読み解いていくことをねらいとしたページを設定しました。

紙の教科書ならではの “実感”できる鑑賞ページ

教科書にはページをめくる楽しさがあります。驚きのある造本の仕掛けで“実感”をもって作品を鑑賞できるように工夫を凝らしました。

P22-28 | 琳派 — 継承と創造の系譜 —



屏風

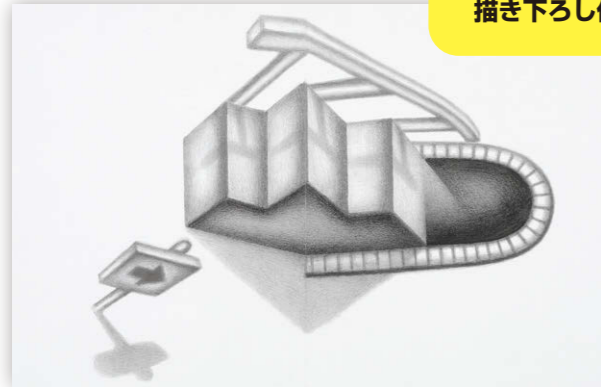
紙面を折って立てて鑑賞しよう!



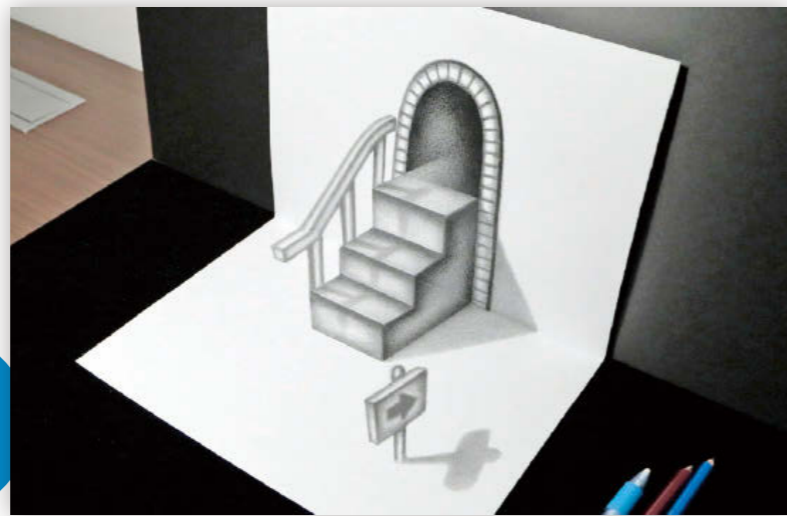
P23-26掲載の鈴木其一「夏秋溪流図」は、屏風を広げた状態と折りたたんで立てた状態では、作品の見え方が大きく異なります。紙面を折って立てて鑑賞することで、作者の独自性や工夫を実感し深く理解することができます。

永井秀幸「錯覚の世界」

鉛筆画家・永井秀幸の描き下ろし作品!



錯視



P20-21 | 錯覚による不思議な世界

P21に掲載の鉛筆画家・永井秀幸による「錯覚の世界」。紙面を折り曲げ、作品の右上から見てみると……? 錯視を生かした作品の工夫を読み解くことで、形や色の効果、立体的に表す仕組みを楽しく理解することができます。

色彩

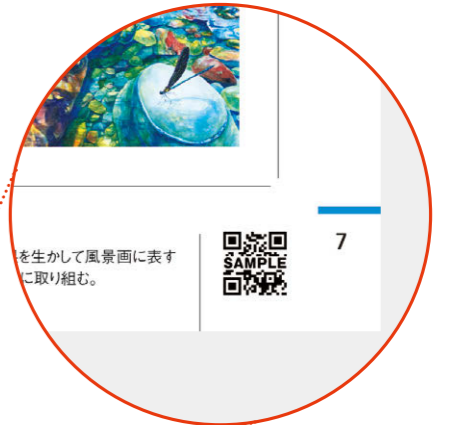


飛び出す! トーン分類図

折り込まれたP68を引き出せば、作品の色彩や配色を確認しながら鑑賞することができます。

“今”に寄り添うデジタルコンテンツ

デジタルコンテンツはこれからの美術の学びをさらに豊かにしてくれます。授業に生かせる充実のコンテンツで、鑑賞や表現の授業の幅が広がります。



ページ右下のQRコードを読み取ると、デジタルコンテンツにアクセスできます。

QRコードから見られるデジタルコンテンツ

作家の言葉に学ぶ インタビュー動画

作家が、発想や構想、制作プロセス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のためのヒントが満載です。



P21 | 鉛筆によるトリックアートの世界 永井秀幸インタビュー



P21 | 鉛筆によるトリックアートの世界 永井秀幸「錯覚の世界」技法動画

表現の幅が広がる 技法動画

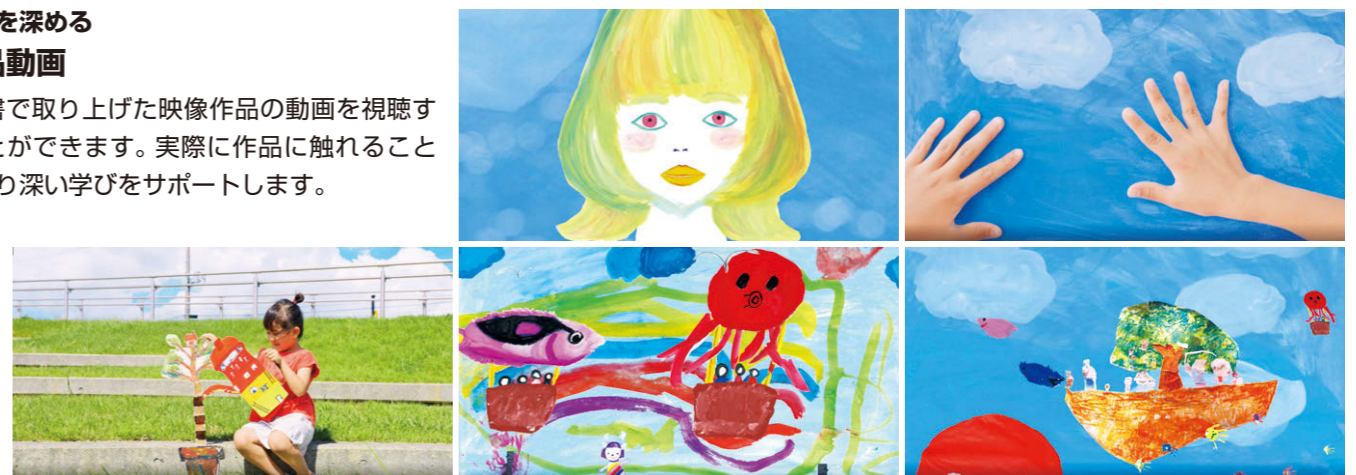
技法資料ページに掲載している制作プロセスを、動画で視聴することができます。短いクリップに分かれているため、段階を追って手順を確認することも可能です。



P66 | シルクスクリーンでTシャツをつくる 技法動画

理解を深める 作品動画

教科書で取り上げた映像作品の動画を視聴することができます。実際に作品に触れることで、より深い学びをサポートします。



「まほう」アートディレクション: 森本千絵 (goen°)、オクダサトシ (goen°) 制作: 石巻のこどもたち

P56 | アニメーションで伝える

授業のお悩みを解決! 教科書の上手な活用法

日本文の教科書には、先生の授業づくりをサポートする様々な工夫があります。授業のお悩みを解決するヒントをFAQでご紹介します。

教科書選びについて

Q 現在「高校美術」を使用している1年生が、2年生になって「高校生の美術2」を使うことに違和感を覚えないでしょうか?

A 「高校生の美術2」は「高校生の美術1」からの継続性はもちろん、「高校美術」からの移行も考えてつくられています。



高校生の美術1 P14-17 | 私の見付けた風景

高校美術 P18-19 | 身近な風景を描く

例えば、全国の学校で実践される風景画の題材は、『高校生の美術1』では、「私の見付けた風景」として設定しており、風景を描くときの基本的な要素や考え方を幅広い視点で学ぶことができます。『高校美術』では、「身近な風景を描く」として身近な風景を主題とした作品の比較鑑賞を通して、豊かに発想することができます。編集の切り口は異なりますが、いずれも美術Iの教科の内容にふさわしい題材設定といえます。

『高校生の美術2』では、風景画の題材として「水による演出」[奥行きや空間を捉える]という焦点化したテーマで複数設定しています。他にも、絵画・彫刻だけではなくデザインや映像メディア表現の分野でも、美術Iの学びを基礎として美術IIらしい焦点化したテーマの題材を設定しました。全国の学校で使いやすく、美術IIへの学びの深まりを重視して編集しているからこそ、『高校生の美術1』からはもちろん『高校美術』からもスムーズに『高校生の美術2』へのステップアップが可能です。



高校生の美術2 P6-7 | 水による演出

授業と評価について

Q 新しい学習指導要領に沿った授業と評価ができるか不安です。教科書にはどのように反映されているのでしょうか?

A すべての題材に、授業の目標と評価の設定に活用できる「学びの目標」を示しています。

P6-7 | 水による演出

学びの目標	水がつくりだす印象や風景のイメージなどを捉え、絵の具などの表現方法を創意工夫して表す。	風景のイメージなどを基に、水による表現の効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりする。	水による表現の効果を生かして風景画に表す学習活動に、主体的に取り組む。
-------	---	---	-------------------------------------

題材ページごとに「学びの目標」を明記しました。これは、新学習指導要領に示された三つの柱に対応する三つの観点で、そのページの学習の目標を示したものです。授業計画を立てる際の、目標や評価規準の設定の参考にすることが

できます。また、生徒自身が学習のねらいを明確に把握することができるので、授業の途中や後半における振り返りにも活用でき、より深い学びにつなげることができます。

QRコードについて

Q なぜQRコードはページ右下に一つだけ付いているのでしょうか? コンテンツを一覧表示するよりも、個別にQRコードを付けた方がアクセスしやすいのではないのでしょうか。

A デジタルコンテンツは答えではなく、学びを広げ深めるためのアイテム。題材全体を通した学びの中でコンテンツを活用していただきたいと考えました。

デジタルコンテンツは、表現や鑑賞の答えではなく、新しい見方や考え方に触れるためのアイテム。QRコードは、題材ごとに隠された宝箱です。さらに学びを広げたい! 深めたい! と思ったときにQRコードを読み込んでふたを開けると、教科書とは別の視点で学びを支えるアイテムがぎっしり詰まっています。そこから授業に応じて自由に取り出し、カスタマイズしながら活用できるところが魅力です。

コンテンツの一覧表示は、辞書に似ています。調べたい言葉にたどり着くまでにページをめくると別の単語が目に入り、思いがけず新しい言葉を

覚えた、という経験があるでしょう。コンテンツの一覧表示も、アクセスしたいコンテンツの前後をスクロールしてみると新しい美術との出会いがあった、という効果を意図しています。

生徒が主体的にたくさんの美術と出会い、自分なりのもの見方や考え方を育てるきっかけになることを期待しています。



教科書検討の観点から見た特色

新版 高校生の美術Ⅱ (116 日文・美Ⅱ-702)

1. 学習指導要領との関連

主要な観点	編集上の特色	ページ
学習指導要領全般	●学習指導要領に示された「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」を育成することができるように、幅広い視点から題材を設定した。	●教科書全般
「美術Ⅱ」の目標との関連	●学習指導要領に示された「美術Ⅱ」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」、「美的体験」を深め、「生活や社会の中の美術や美術文化と深く関わる資質・能力」を育成できるよう適切に題材を選択し、配列した。 ●題材の設定については、「美術Ⅰ」の幅広い美的体験の上に立ち、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。 ●学習指導要領の目標と内容が三つの柱で整理されたことを踏まえて、全題材で学びの目標を三つの観点で示し、指導と評価の視点を明確にした。	●教科書全般
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。 ●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」が身に付くように配慮した。 ●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。	●教科書全般

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	ページ
知識及び技能の習得	●題材のポイント、主文、作品解説、学びの目標を〔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に配慮した。 ●題材に固有な技法や制作過程、資料などは、題材ページ内で解説し、さらに解説が必要な技法等については、巻末に資料として示した。 ●色彩については、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、トーン分類図と色相環のページを本の外側に広げてどの題材でも参照しながら学習できるように工夫した。	●教科書全般 ●14,21,31,56・57, 66～79 ●68
思考力、判断力、表現力等の育成	●表現題材では、ポイントや主文の内容に、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時に生かされ、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。 ●作者の言葉や、高校生の作品とその制作意図を掲載し、作品から感じ取ったことなどを基に、主題性のある表現を追求できるよう工夫した。	●教科書全般 ●6～9,11,13,16・17, 19～21, 32～35,37,43, 45,52・53,55,59
実感を伴う鑑賞活動への配慮	●スケッチやデッサン、一人の作家が追求したテーマの作品を複数掲載するページを設けるなど、生徒が表現活動を行うときの発想や構想の手がかりとなるように配慮した。	●2・3,12,14・15,18・19, 21,28,52～54
学びに向かう力、人間性等の涵養	●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、できるだけ作品を大きく掲載した。 ●屏風作品を観音開きのページに掲載して、実際に折り曲げて見ることを勧めたり、ページを折り曲げることで立体的に見える錯視のスケッチ作品を掲載したりするなど、実感を伴う鑑賞活動ができるように工夫した。 ●現代の作家・作品を多く取り上げ、高校生に美術への親近感をもってもらえるように工夫した。	●教科書全般 ●21,22～27 ●教科書全般
	●各題材の本文の多くを問いかける文体にして、その解決に結びつく視点や考え方を、ポイントや学びの目標に盛り込み、学習に主体的に取り組めるよう工夫した。 ●生徒に生涯にわたって美術を愛好し、美術を通して人と人、人と社会が繋がっていることを実感できるように、資料として「作品が場をつくりだす」というページを設けた。	●教科書全般 ●80・81

3. 学習効果への配慮

主要な観点	編集上の特色	ページ
編集意図の新鮮さ・明確さ	●学習指導要領の目標と内容が三つの柱で整理されたことを踏まえて、資料以外の全題材で「学びの目標」を三つの観点で示し、指導と評価の視点を明確にした。 ●二次元コードを必要に応じて入れ、機器で読み取ることにより、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。 ●必要に応じて作家の言葉を取り上げ、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て、深い学びにつなげられるように配慮した。 ●必要に応じて「リンク」マークを入れ、他題材と関連して学習できるように便宜を図った。	●教科書全般 ●教科書全般 ●6,8,16,20,32, 52・53,59 ●教科書全般
内容の程度、正確性への配慮	●掲載作品には、解説文や作者の言葉を付けて学習に役立つように工夫した。 ●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として、学習に役立つように配慮した。 ●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。	●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、理数系教科や情報科などに関連するコンピュータを使ったCG作品、アニメーションなど、他教科との連携に生かせる内容を積極的に取り上げた。	●7,56～59, 78・79
主体的・対話的で深い学びとの関連	●各題材の本文の多くを問いかける文体にし、その解決に結びつく視点や考え方を、ポイントや学びの目標に盛り込むことで、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に工夫した。	●教科書全般
時代への適応性及び環境への視点	●石を使った環境彫刻、斬新な美術館のデザイン、病院のサイン、近代的な都市と調和した庭園などを取り上げて、環境や自然と美術との関わりを考える手立てを示した。	●38,44・45, 48・49,81
人権尊重などへの視点	●ポスターのページでは広島をテーマとし、平和への願いと人の命の尊さについて作品を通して考える題材を設定した。 ●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。	●40・41 ●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理解を深められるように、目次ページに注意書きを示した。	●3
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て、我が国の美術文化への理解が深まるように工夫した。 ●美術史料としてアジアの美術などのページを設け、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に配慮した。	●22～28,34・35, 52・53,62 ●60～65
デジタルコンテンツの充実	●題材ページや技法資料ページの一部に二次元コードを掲載し、機器で読み取ると当該ページに関連する資料や動画などを参照できるように工夫した。	●教科書全般

4. 造本・体裁

主要な観点	編集上の特色	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。また、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判とし、広い紙面を確保した。 ●製本方式は、折ごとに糸で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

年間指導計画例

*時数については、法定時数を基に計画しており、実時数は減る場合がある。
*題材名は、関連する教科書の題材ページを基に独自に設定した例で、教科書の目次にある題材名とは異なっている。

・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。

学期	月	時数	領域/分野	題材	学習内容	ページ	高校生の美術1とのつながり	
1学期	前期	1	鑑賞	オリエンテーション 「表現とは何か」 表現とは何かを考えてみよう	美術Ⅰを振り返り、美術Ⅱの学習のイメージをもつ。表現方法を創意工夫して表すことの大切さを確認し、美術の学びの深まりと意味について考える。 ○「表現とは何か」●「美術の起源」	2-3 63	○「美術とは何か」 ○「見る 感じ取る 考える 表す」	
		4	1	鑑賞 絵画	「主題と表現の工夫を考える」 絵画の役割と表現の意義やよさなどを考えよう	絵画の役割の変化と表現の意義やよさなどを理解し、主題と表現の工夫を作品から読み取りながら鑑賞し、表現につなげる。 ○「絵画の役割と写真の発明」	4-5	○「視点と表し方」
		5	4	表現・鑑賞 デザイン	選択題材 「水のイメージを描く」 水のある情景を描こう	雨上がりの水たまりや校庭の池などの水のある情景をよく観察し、水のイメージを感じ取り、流れや揺らぎ、反射や透明感など、水による表現の効果を生かして、いろいろな感情をこめて、情景を豊かに表現する。 ○「水による演出」●「テンペラ画を描く」「金箔を使って日本画を描く」	6-7 70～73	
		8	2	表現・鑑賞 絵画	選択題材 「大気イメージを描く」 大気を感じる情景を描こう	風や雲などの大気による動きや奥行き感のある情景をよく観察し、大気イメージを感じ取り、奥行きや空間を意識し、大気や光の表し方、構図などを工夫して、いろいろな感情をこめて、風景を豊かに表現する。 ○「奥行きや空間を捉える」●「テンペラ画を描く」「金箔を使って日本画を描く」	8-9 70～73	○「身近なものを描く」 ○「植物を描く」 ○「私の見つけた風景」 ○「光を捉える」
	5	5	鑑賞 彫刻	作家探究 「近代彫刻の歴史と発展を理解する」 近代彫刻の考え方や表現の変化を考えよう	高村光太郎と光雲、ロダンや萩原守衛などの作品を鑑賞し、彫刻の材料や表し方の違い、ロダンと光雲の作品の作風などに着目して、日本の近代彫刻の歴史と発展を理解し、彫刻の考え方や表現の変化を学ぶ。 ○「作家探究 高村光太郎」●「美術の起源」	10-11 70～73	○「立体表現の魅力」 ○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「折りの形」	
	6	6	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「架空の生物を描く」 架空の生物を絵画で表そう	形や色彩の効果、既存の生き物や器物などの特徴やイメージを生かし、動物や器物を擬人化したり組み合わせたりして、生物のイメージを空想し、表現方法を工夫して表現する。 ○「生物を空想して」	32-33	○「身近なものを描く」 ○「植物を描く」 ○「想像を形に」	
	6	6	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「架空の生物をつくる」 架空の生物を彫刻で表そう	形や色彩の効果、既存の生き物や器物などの特徴やイメージを生かし、動物や器物を擬人化したり組み合わせたりして、生物のイメージを空想し、表現方法を工夫して表現する。 ○「生物を空想して」●「彫刻の技法」	32-33 74-75	○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「折りの形」	
	7	8	表現・鑑賞 デザイン	「テーマを生かしたポスターをつくる」 地域の祭りのポスターを描こう	伝えたい内容や伝える相手、与えられた条件などを基に図柄やコピーなどを考え、形や色彩、文字などの効果を生かし、伝えたい情報を的確に伝えるための強く印象に残るポスターをデザインする。 ○「言葉を超えて」●「ヒシマの心」を伝えるポスター「情報を伝えるデザイン」 ●「部活動を紹介するチラシのデザイン」●「配色とトーン」	40～43 68,76-77	○「デザインの世界」 ○「ポスターで伝える」 ○「イラストレーションの魅力」 ○「キャラクターのデザイン」	
	8	8	鑑賞 デザイン	「行動を誘うデザインを考える」 「感覚に訴えるデザインを考える」 【夏期課題】 デザインレポートをつくらう	身の回りにある使うものにはどのようなデザインの工夫が施されているのか、形や色彩の効果などに着目し、使う人の行為や心情などを考えてつくられたデザインの意図や工夫などを鑑賞し、また、デザインの形や配置などに着目し、既存の道具や製品などの操作で身に付けた感覚やイメージなどを基にデザインの工夫について考え、レポートにまとめる。 ○「行為を誘うデザイン」「感覚に訴えるデザイン」	46-47 50-51	○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「生活の彩る模様」 ○「パッケージのデザイン」 ○「デザインとテクノロジー」	
	9	2	表現・鑑賞 デザイン	「行動を誘うデザインを考える」 「感覚に訴えるデザインを考える」 デザインレポートをプレゼンテーションしよう	デザインレポートをプレゼンテーションし、互いに鑑賞・評価する。 ○「行為を誘うデザイン」「感覚に訴えるデザイン」	42-43	○「生活の彩る模様」 ○「サインのデザイン」 ○「キャラクターのデザイン」 ○「パッケージのデザイン」	
	9	6	表現・鑑賞 デザイン	「病院のサインをデザインする」 来院する人たちに親しみや安らぎを感じてもらおう	病院のイメージを効果的に伝えるために、テーマを基にモチーフや文字などの統一感を演出し、来院する人たちに親しみや安らぎを感じてもらおうためのサインをデザインする。 ○「サインがもたらす統一感」●「配色とトーン」	44-45,68	○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「サインのデザイン」 ○「生活の彩る模様」	
	2学期	10	2	鑑賞 映像メディア表現	作家探究 「1枚の写真の表現力を理解する」 写真の表現力を考えよう	土門拳の作品を鑑賞し、構図や陰影などの効果と被写体のイメージ、作品や言葉などから、1枚の写真がもつ表現力などについて考える。 ○「作家探究 土門拳」	52-53	○「写真で表す」
		8	8	表現・鑑賞 映像メディア表現	「組写真で表す」 複数の写真を組み合わせ、創造的にイメージを表そう	時間の経過や情景の変化、対象の様々な側面など、写真の組み合わせの効果に着目し、組み写真のよさについて考え、心の中のイメージなどを複数の写真を組み合わせで表現する。 ○「複数の写真で表す」	54-55	○「写真で表す」
		11	2	表現・鑑賞 絵画	銅版画の技法による線や明暗などの特性や効果を生かして、動物や器物をモチーフにし、表現方法を創意工夫して制作する。	銅版画の技法による線や明暗などの特性や効果を生かして動物や器物をモチーフにし、表現方法を創意工夫して制作する。 ○「版の表現」●「エッチングで銅版画をつくる」	30-31	○「版で表す」
		8	8	表現・鑑賞 絵画	選択題材 「シルクスクリーンで表す」 写真を活用してシルクスクリーンで表そう	シルクスクリーンの技法による線や色彩などの特性や効果を生かして、写真の複製の効果を生かし、表現方法を創意工夫して制作する。 ○「版の表現」●「シルクスクリーンでTシャツをつくる」	66-67	○「版で表す」 ○「浮世絵版画の魅力」
		12	2	鑑賞 絵画・デザイン	「琳派の継承と発展の系譜を理解する」 琳派の表現のよさや特色を感じ取り、美術文化の継承と創造について考えよう	琳派の作品を鑑賞し、その継承と発展の系譜を理解する。琳派の特徴を取り入れた現代のデザインなどの新たな美について考える。 ○「琳派—継承と創造の系譜—」●「アジアの美術」	22～28 64-65	○「日本美術」
3学期	前期	1	鑑賞 映像メディア表現	作家探究 「1枚の写真の表現力を理解する」 写真の表現力を考えよう	土門拳の作品を鑑賞し、構図や陰影などの効果と被写体のイメージ、作品や言葉などから、1枚の写真がもつ表現力などについて考える。 ○「作家探究 土門拳」	52-53	○「写真で表す」	
		6	6	表現・鑑賞 映像メディア表現	「組写真で表す」 複数の写真を組み合わせ、創造的にイメージを表そう	時間の経過や情景の変化、対象の様々な側面など、写真の組み合わせの効果に着目し、組み写真のよさについて考え、心の中のイメージなどを複数の写真を組み合わせで表現する。 ○「複数の写真で表す」	54-55	○「写真で表す」
	4	2	鑑賞 映像メディア表現	「アニメーションによる映像表現」 アニメーションによる伝達表現の特性や効果を生かしよう	アニメーションによる広告や宣伝などの作品を鑑賞し、内容を印象的かつ効果的に伝える撮影方法や演出の工夫を読み取り、アニメーションの伝達表現の特性や効果などについて理解する。 ○「アニメーションで伝える」●「コマ撮りアニメーションの技法」	56-57 78-79	○「アニメーションの手法」 ○「映像で伝えるメッセージ」 ○「映像に包まれて」	
	4	4	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「目には見えないイメージを形と色で表す」 心で捉えたイメージを形と色彩で表そう	抽象表現の多様性理解し、対象の単純化や線や色面による画面構成などを工夫し、日常の情景から、自分が感じ取ったイメージを自分らしい形と色で表す。 ○「感覚の冒険」●「現代につながる美術」「日本の前衛」	16-17 60～62	○「想像を形に」 ○「視覚のトリックを生かして」	
	3	2	鑑賞	オリエンテーション 「作品が場をつくりだす」 生活や社会の中の様々な美術の働きについて考えてみよう	生活や社会の中の様々な美術の働きについて考え、人と人、人ともの、人と社会をつなぐ場について理解を深める。 ●「作品が場をつくりだす」	80-81	○「これからの私と美術」	

・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	ページ	高校生の美術1とのつながり	
1学期	前期	1	鑑賞	オリエンテーション 「表現とは何か」 表現とは何かを考えてみよう	美術Ⅰを振り返り、美術Ⅱの学習のイメージをもつ。表現方法を創意工夫して表すことの大切さを確認し、美術の学びの深まりと意味について考える。 ○「表現とは何か」●「美術の起源」	2-3,63	○「美術とは何か」 ○「見る 感じ取る 考える 表す」	
		4	1	鑑賞	「テーマを追求する」 形や色彩、構図の変化などに着目し、作者の意図や工夫などを考えてみよう	アンリ・マティスの制作のプロセスや絵の変化などに着目し、どのような視点でテーマを追求し、主題を表そうとしたのかを考える。 ○「テーマを追求する—マティスの試行錯誤—」	14-15	○「視点と表し方」
		2	2	表現・鑑賞 絵画	「線と明暗で表す」線のタッチや陰影の描き方の効果を生かし、イメージの表し方を工夫しよう	人物の特徴や動きなどを捉えて、線の強弱や明暗などを工夫して表現する。 ○「線と明暗の表現」	18-19	○「身近なものを描く」 ○「光を捉える」
		4	4	表現・鑑賞 絵画	「動きやしくさで内面を描く」 動きやしくさ、表情などを捉えて目には見えない心の中を表そう	動きやしくさ、表情などの特徴を捉え、色彩や構図などの効果を生かし、人物の性格や人柄などを表現する。 ○「人物のイメージや心情を捉える」●「テンペラ画で描く」「金箔を使って日本画を描く」	12-13 70～73	○「人物を描く」 ○「光を捉える」
		5	4	表現・鑑賞 デザイン	「文化祭のグッズをデザインする」 文化祭のイメージを表すグッズをデザインしよう	文化祭のイメージを効果的に伝えるために統一感を演出して、共通のイメージを伝えるためのグッズをデザインする。 ○「情報を伝えるデザイン」「デザインがもたらす統一感」●「配色とトーン」「部活動を紹介するチラシのデザイン」	42～45,68 76-77	○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「サインのデザイン」 ○「キャラクターのデザイン」 ○「パッケージのデザイン」
		6	2	鑑賞 彫刻	作家探究 「近代彫刻の歴史と発展を理解する」 近代彫刻の考え方や表現の変化を考えよう	高村光太郎と光雲、ロダンや萩原守衛などの作品を鑑賞し、彫刻の材料や表し方の違い、ロダンと光雲の作品の作風などに着目して、日本の近代彫刻の歴史と発展を理解し、彫刻の考え方や表現の変化を学ぶ。 ○「作家探究 高村光太郎」●「美術の起源」	34-35,63	○「立体表現の魅力」 ○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「折りの形」
		6	6	表現・鑑賞 彫刻	選択題材 「生命のイメージをつくりだす」 生命のイメージを彫刻で表す	石のもつ硬さや重量感、質感などの特質など、素材の可能性に着目し、人物や動物などの形を単純化して、生命のイメージを表す抽象形体をつくりだし、表現方法を工夫して表現する。 ○「石のもつ素材の可能性」●「美術の起源」「彫刻の技法」	38-39,63 74-75	○「立体表現の魅力」 ○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」 ○「折りの形」
		6	6	表現・鑑賞 彫刻	選択題材 「石に思いを込める」 感情のイメージを彫刻で表す	石のもつ硬さや重量感、質感などの特質など、素材の可能性に着目し、感情のイメージを表す抽象形体をつくりだし、表現方法を工夫して表現する。 ○「石のもつ素材の可能性」●「美術の起源」「彫刻の技法」	38-39,63 74-75	○「立体表現の魅力」 ○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」 ○「折りの形」
	2学期	7	2	鑑賞 絵画	「錯覚による不思議な世界」 「錯視」によって生まれる不思議なイメージの世界を考える	連続する形を歪ませたり平面と立体をつなげたりして、不思議な世界をつくりだすエッシャーの作品から、どのように描くことで「錯視」を生じさせ、その効果を作品にどのように生かしているのかを考える。 ○「錯覚による不思議な世界」	20-21	○「視点と表し方」 ○「想像を形に」 ○「視覚のトリックを生かして」
		4	4	表現・鑑賞 絵画	「飛び出す世界を表す」 トリックアートで飛び出て見える世界を描こう	紙から飛び出て見える工夫を理解し、表したいイメージを立体的に見せる効果を生かして描く。 ○「錯覚による不思議な世界」	20-21	
		8	8	鑑賞 デザイン	「行動を誘うデザインを考える」 「感覚に訴えるデザインを考える」 【夏期課題】 デザインレポートをつくらう	身の回りにある使うものにはどのようなデザインの工夫が施されているのか、形や色彩の効果などに着目し、使う人の行為や心情などを考えてつくられたデザインの意図や工夫などを鑑賞し、また、デザインの形や配置などに着目し、既存の道具や製品などの操作で身に付けた感覚やイメージなどを基にデザインの工夫について考え、レポートにまとめる。 ○「行為を誘うデザイン」「感覚に訴えるデザイン」	46-47 50-51	○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「暮らしの中の使うデザイン」 ○「生活の彩る模様」 ○「パッケージのデザイン」 ○「デザインとテクノロジー」
		9	9	表現・鑑賞 デザイン	「行動を誘うデザインを考える」 「感覚に訴えるデザインを考える」 デザインレポートをプレゼンテーションしよう	デザインレポートをプレゼンテーションし、互いに鑑賞・評価する。 ○「行為を誘うデザイン」「感覚に訴えるデザイン」	42-43	○「生活の彩る模様」 ○「サインのデザイン」 ○「キャラクターのデザイン」 ○「パッケージのデザイン」
		6	6	表現・鑑賞 絵画	「版で表す」 版の特性と効果を生かして表そう	凹版画やコラグラフの特性を生かし、紙に様々な材料をコラージュして制作する。 ○「版の表現」●「エッチングで銅版画をつくる」	30-31 67	○「版で表す」 ○「浮世絵版画の魅力」
		10	2	鑑賞 絵画・デザイン	「琳派の継承と発展の系譜を理解する」 琳派のよさや特色を感じ取り、美術文化の継承と創造について考える	琳派の作品を鑑賞し、その継承と創造の系譜を理解する。琳派の特徴を取り入れた現代のデザインなどの新たな美について考える。 ○「琳派—継承と創造の系譜—」●「アジアの美術」	22～28 64-65	○「日本美術」 ○「浮世絵版画の魅力」 ○「墨表現の可能性」
		6	6	表現・鑑賞 絵画	「風景のイメージを描く」 心を動かされた風景を描こう	構図や遠近法を工夫し、心が動かされ描きたいと感じた風景のイメージを演出して表現する。 ○「奥行きや空間を捉える」●「テンペラ画で描く」「金箔を使って日本画を描く」	8-9 70～73	○「私の見つけた風景」 ○「光を捉える」
		11	2	鑑賞 デザイン	「庭園の造形を考える」 心豊かな生活や環境と庭園の関わりを考えよう	世界の様々な地域の様式や異なる庭園のよさや、庭園が、心豊かな生活や環境とどのように関わっているのかを考える。 ○「庭園のデザイン」●「アジアの美術」	48-49 64-65	○「デザインの世界」
3学期	1	1	鑑賞 映像メディア表現	作家探究 「1枚の写真の表現力を理解する」 写真の表現力を考えよう	土門拳の作品を鑑賞し、構図や陰影などの効果と被写体のイメージ、作品や言葉などから、1枚の写真がもつ表現力などについて考える。 ○「作家探究 土門拳」	52-53	○「写真で表す」	
	6	6	表現・鑑賞 映像メディア表現	「組写真で表す」 複数の写真を組み合わせ、創造的にイメージを表そう	時間の経過や情景の変化、対象の様々な側面など、写真の組み合わせの効果に着目し、組み写真のよさについて考え、心の中のイメージなどを複数の写真を組み合わせで表現する。 ○「複数の写真で表す」	54-55	○「写真で表す」	
	4	2	鑑賞 映像メディア表現	「アニメーションによる映像表現」 アニメーションによる伝達表現の特性や効果を生かしよう	アニメーションによる広告や宣伝などの作品を鑑賞し、内容を印象的かつ効果的に伝える撮影方法や演出の工夫を読み取り、アニメーションの伝達表現の特性や効果などについて理解する。 ○「アニメーションで伝える」●「コマ撮りアニメーションの技法」	56-57 78-79	○「アニメーションの手法」 ○「映像で伝えるメッセージ」 ○「映像に包まれて」	
	4	4	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「目には見えないイメージを形と色で表す」 心で捉えたイメージを形と色彩で表そう	抽象表現の多様性理解し、対象の単純化や線や色面による画面構成などを工夫し、日常の情景から、自分が感じ取ったイメージを自分らしい形と色で表す。 ○「感覚の冒険」●「現代につながる美術」「日本の前衛」	16-17 60～62	○「想像を形に」 ○「視覚のトリックを生かして」	