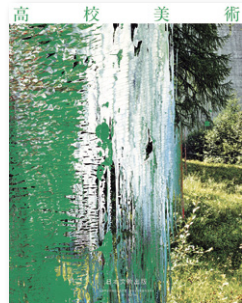




著作者
村上尚徳
横田 学
安田 淳
中村美知枝
末房貞樹
三井直樹

高校生の美術 1
116-日文
美Ⅰ-702



著作者
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

高校美術
116-日文
美Ⅰ-703



NEW!

高校生の美術 2

著作者
村上尚徳
横田 学
安田 淳
中村美知枝

高校生の美術 2
116-日文
美Ⅱ-702



著作者
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



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



著作者
横田 学
尾澤 勇
原島秀行
平野信子

工芸Ⅰ
116-日文
工Ⅰ-701



NEW!

著作者
横田 学
尾澤 勇
原島秀行
平野信子

工芸Ⅱ
116-日文
工Ⅱ-701

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

2022・2023年度版
高等学校芸術科美術・工芸教科書

内容解説資料
(別冊)

「高校生の美術 1」 美Ⅰ-702
「高校美術」 美Ⅰ-703
新版「高校生の美術 2」 美Ⅱ-702
「工芸Ⅰ」 工Ⅰ-701
新版「工芸Ⅱ」 工Ⅱ-701

教科書の題材構成……………P. 2～4
令和4年度版教授資料のご案内 ……P. 5
高校生の美術 1
教科書検討の観点から見た特色……………P. 6～7
年間指導計画例……………P. 8～9
高校美術
教科書検討の観点から見た特色……………P.10～11
年間指導計画例……………P.12～13
高校生の美術 2
教科書検討の観点から見た特色……………P.14～15
年間指導計画例……………P.16～17
工芸Ⅰ
教科書検討の観点から見た特色……………P.18～19
年間指導計画例……………P.20～21
工芸Ⅱ
教科書検討の観点から見た特色……………P.22～23
年間指導計画例……………P.24～25
評価についての基本的な考え方……………P.26～27
教科書ラインナップ……………P.28

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。

日本文教出版情報

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ーブの登録商標です。

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

116 日文	教科書 記号・番号
高校生の美術 1 美Ⅰ-702	工芸Ⅰ 工Ⅰ-701
高校美術 美Ⅰ-703	工芸Ⅱ 工Ⅱ-701
高校生の美術 2 美Ⅱ-702	

本書の無断転載・複製を禁じます。 デザイン・印刷・製版：帆風CD22311

教科書の題材構成

高校生の美術1 (116-日文・美I-702)

題材	ページ
オリエンテーション	
美術とは何か	2・3
見る 感じ取る 考える 表す	4・5
絵画	
身近なものを描く	6～9
植物を描く	10・11
視点と表し方	12・13
私の見付けた風景	14～17
人物を描く	18～21
光を捉える	22・23
想像を形に	24・25
日本美術	26～31
浮世絵版画の魅力	32～37
版で表す	38・39
墨表現の可能性	40・41
漫画の表現	42・43
視覚のトリックを生かして	44・45
作家探究 レオナルド・ダ・ヴィンチ	53～55
絵画・彫刻	
大きさを意識して	46～52
彫刻	
立体表現の魅力	56・57
塑造で表す	58・59
彫って表す	60・61
抽象彫刻で表す	62・63
身近な素材と立体表現	64・65
祈りの形	66・67
デザイン	
デザインの世界	68・69
私の考えるデザイン	70・71
ポスターで伝える	72～75
サインのデザイン	76・77
イラストレーションの魅力	78・79
キャラクターのデザイン	80・81
生活を彩る模様	82・83
パッケージのデザイン	84・85
暮らしの中の使うデザイン	86・87

題材	ページ
デザインとテクノロジー	88・89
作家探究 アントニ・ガウディ	90・91
映像メディア表現	
写真で表す	92～95
アニメーションの手法	96・97
映像で伝えるメッセージ	98・99
映像に包まれて	100・101
資料	
西洋の美術	103・104
美術史年表	105～108
西洋の美術	109～115
日本の美術	116～122
近代デザイン史	123・124
映像メディア史	125・126
さまざまな描画材料	130
いろいろな絵の具	131
鉛筆デッサン	132～135
水彩画を描く	136・137
油彩画を描く	138・139
日本画を描く	140・141
アクリル絵の具の可能性	142・143
版画の種類	144
さまざまな表現技法	145
写真の基礎	146
伝える映像表現	147
アニメーションの基礎	148
文字の基本	149
美の秩序	150・151
色彩	152～154
学びを振り返ろう／著作権と肖像権	155
美術館に行こう	156
これからの私と美術	157

高校美術 (116-日文・美I-703)

題材	ページ
オリエンテーション	
目に見えないものを表現する。	4・5
紙の上で考える。	6・7
思考に形を与える。	8・9
アートは世界をどう変えるのか？	102・103
絵画	
創造の扉 パブロ・ピカソ	12～15
内面を見つめて	16・17
身近な風景を描く	18・19
配置と構図で語る	20・21
感覚と表現	22・23
創造の扉 葛飾北斎	24・25
継承と創造	26・27
江戸の日常	28・29
怪異の生き物たち	30・31
過去、現在、未来を見通すアート	32～35
描きとめられた記憶	40・41
版を用いて表現を深める	42・43
創造の扉 アンディ・ウォーホル	50～53
絵画・彫刻	
創造の扉 マルセル・デュシャン	36・37
組み合わせでつくる	38・39
彫刻	
運慶とミケランジェロ	46・47
立体表現の広がり	54・55
サイエンス×アート	56・57
デザイン	
デザイン》コミュニケーション《	58・59
気づきに気づく	60・61
ポスターで考える	62・63
タイポグラフィー	64・65
マークのデザイン	66・67
優しさのデザイン	72・73
仕組みをデザインする	74・75
映像メディア表現	
テクノロジーで表現をどのように変えるのか？	76・77
写真と時間	78・79
アニメーションの仕組み	80・81
伝達の映像	82・83
資料	
線や面で捉えて描こう	44
絵の具を知ろう	45
彫刻をつくるー素材と技法ー	48・49
誰のためのデザイン？何のためのデザイン？	68・69
デザインのプロセス	70・71
ポートフォリオで伝えよう／著作権や肖像権を意識しよう	84
美術に関わる人々／科学や経済と連携し、生まれた肖像画	85
色彩の仕組み	86～90
美術史料	
年表	91～94
美術史 なぜ人はつくり続けるのか？	95
西洋の美術史	96・97
日本の美術史	98・99
近代デザイン史	100
映像メディア史	101

工芸I (116-日文・工I-701)

題材	ページ
オリエンテーション	
人間と道具	2・3
これからの工芸	46・47
鑑賞・演習題材	
工芸と自然のかかわり	4・5
工芸と風土や素材	6・7
工芸のかたち 大きさと機能	8・9
多様な美意識	10・11
身の回りのものを観察する	12・13
工芸と人	14・15
素材と技法 木	16～19
漆	20・21
素材と技法 金属	22～25
素材と技法 土	26～29
素材と技法 染織	30～33
素材と技法 編組	34・35
素材と技法 七宝	36・37
日本の工芸と万博	38
柳宗悦と民藝運動	39
資料	
用途と道具	40・41
制作のための知識／安全管理／製図	42・43
工芸の色	44・45

教科書の題材構成

高校生の美術2 (116-日文・美Ⅱ-702)

題 材	ページ
オリエンテーション	
表現とは何か	2・3
絵画	
絵画の役割と写真の発明	4・5
水による演出	6・7
奥行きや空間を捉える	8・9
ものの質感を生かして	10・11
人物のイメージや心情を捉える	12・13
テーマを追求する——マティスの試行錯誤——	14・15
感覚の冒険	16・17
線と明暗の表現	18・19
錯覚による不思議な世界	20・21
版の表現	30・31
絵画・デザイン	
琳派——継承と創造の系譜——	22～28
絵画・彫刻	
生物を空想して	32・33
彫刻	
作家探究 高村光太郎	34・35
身近なもので生み出す	36・37
石のもつ素材の可能性	38・39
デザイン	
言葉を超えて 「ヒロシマの心」を訴えるポスター	40・41
情報を伝えるデザイン	42・43
デザインがもたらす統一感	44・45
行為を誘うデザイン	46・47
庭園のデザイン	48・49
感覚に訴えるデザイン	50・51
映像メディア表現	
作家探究 土門 拳	52・53
複数の写真で表す	54・55
アニメーションで伝える	56・57
コンピュータを活用した表現	58・59
資料	
美術について考える	29
現代につながる美術	60・61
日本の前衛	62
美術の起源	63
アジアの美術	64・65
シルクスクリーンでTシャツをつくる	66
エッチングで銅版画をつくる	67
配色とトーン	68
紙でつくる	69
テンペラ画で描く	70・71
金箔を使って日本画を描く	72・73
彫刻の技法	74・75
部活動を紹介するチラシのデザイン	76・77
コマ撮りアニメーションの技法	78・79
作品が場をつくりだす	80・81

工芸Ⅱ (116-日文・工Ⅱ-701)

題 材	ページ
オリエンテーション	
心豊かな生活と工芸	2・3
持続可能な社会と工芸	46
鑑賞・演習題材	
生活と工芸	4
生活と工芸 衣	5～7
生活と工芸 食	8～10
生活と工芸 住	11・13
遊びと工芸	14・15
木の技法 指物	16
金属の技法 蠟付け・鋳金	18・19
土の技法 轆轤づくり	20
染織の技法 織り	21
素材と技法 ガラス	22・23
素材と技法 革	24・25
工芸と人	28・29
正倉院宝物に見る工芸	30・31
磁器の伝播	32・33
技をつなぐ 継承と創造	34
道具の知恵	35
資料	
塗料と塗装	17
和紙	26
合成樹脂	27
日本の伝統的工芸品	36・37
日本の近代工芸史	38・43
椅子の変遷に見る近代ものづくり史	39～42
アジアの伝統的な工芸品マップ	44・45

令和4年度版教授資料のご案内



高校生の美術1 教授資料

212ページの冊子には、教科書掲載の全題材についての指導
案例や作品・作家解説を掲載。全国の教員による個性豊かな
指導案例、新学習指導要領に即した学びの目標・評価規準の
設定方法の解説など、学校現場に今必要な情報が充実してい
ます。付録DVDには教科書紙面データ、多数のインタビュー
動画に加え、教科書に則したワークシート、アレンジ可能な
課題レポートなど、デジタルならではのコンテンツを多数収
録。資料性の高さが魅力です。

該当教科書 記号番号	書名	価格	構成・備考
美Ⅰ 702	高校生の美術1 教授資料	9900円 (本体9000円 +税10%)	①本体：教科書全題材の指導案例 (3観点の目標・評価規準付き)、 作品・作家解説、指導案例、評価 についての考え方、ほか ②DVD：教科書紙面データ、イン タビュー動画、動画作品、課題レ ポート、ワークシート、ほか ●ケース入り1冊●DVD-ROM1 枚付 (Windows対応)



高校美術 教授資料

創造力をテーマに様々な工夫を凝らした教科書『高校美術』。
その活用の手がかりとなる教授資料です。各題材の目標や評
価規準、全国の教員による次世代型の指導案例をはじめ、専
門家によるコラム、SGH/SSH対応の授業プラン、ICT活用を
テーマにした対談など、今日の美術教育が直面する問題にど
う取り組むべきか、そのヒントを豊富に散りばめました。教
科書紙面データ、インタビュー動画など、付録DVDにもデジ
タルならではのコンテンツが充実しています。

該当教科書 記号番号	書名	価格	構成・備考
美Ⅰ 703	高校美術教授資料	9900円 (本体9000円 +税10%)	①本体：教科書全題材における3観点の 目標・評価規準、作品・作家解説、指導 案例(教科書準拠)、新指導要領解説、評 価についての考え方、多彩なコラム、ほ か ②DVD：教科書紙面データ、インタ ビュー動画、おどろき盤の技法動画、ほか ●ケース入り1冊●DVD-ROM1 枚付 (Windows対応)

工芸Ⅰ 教授資料

ページ数が大幅に増え、各題材解説や授業実践事例、作品・
作家解説をはじめ、作家インタビュー、工芸に関連した施設
の紹介、素材や技法、歴史にまつわるコラムなどを加え充実
した内容になっています。素材や技法の解説にとどまらず、
「工芸」の学びを通して今日の生徒に何を伝え考えさせるの
か、そのヒントとなる資料です。

該当教科書 記号番号	書名	価格
工Ⅰ 701	工芸Ⅰ 教授資料	3960円 (本体3600円+税10%)



高校生の美術 1 (116-日文・美I-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。 ●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。 ●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」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。	●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配慮した。 ●題材に固有な技法は当該ページで解説し、様々な表現の基礎的な内容となる技法や制作過程などは巻末にまとめ、知識・技能の習得に役立つように工夫した。 ●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。	●教科書全般 ●39, 41, 59, 61, 65, 74・75, 83, 85, 87, 97, 99, 130～151 ●152～154
思考力, 判断力, 表現力等の育成	●表現題材では、ポイントや主文の文章に、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。 ●表現題材ではスケッチやデッサン、制作過程などを多く掲載して、表現活動を行うに当たって、発想や構想の手がかりになるように配慮した。 ●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 ●10, 14, 20, 25, 39, 41, 45, 54・55, 58～62, 65, 72, 74・75, 77, 81, 83, 85, 87, 96・97, 99 ●5, 9, 17, 19, 21, 25, 43, 63～65, 70・71, 77, 81, 87, 93, 95, 97, 99
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、実物大で作品を掲載するページを複数設定した。 ●両観音で開くページや絵巻を蛇腹の折り込みページで掲載するなど、作品を鑑賞する上での工夫を凝らした。	●6, 47～52 ●29・30, 32～37, 49～52
学びに向かう力, 人間性等の涵養	●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、巻末に「これからの私と美術」のページを設け、様々な分野で活躍する著名人の言葉を掲載した。	●教科書全般 ●157

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	●豊富なページ数で題材の情報量と学習に役立つ資料の充実を図った。 ●「ポイント」「リンク」「実物大」「作家の言葉」「学びの目標」をマークやイラストレーションで示し、生徒が学習に取り組みやすいように留意した。 ●技法・資料の扉では透明フィルムと併せて錯視の効果を味わえるよう工夫した。	●教科書全般 ●教科書全般 ●127～129
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。	●教科書全般
他教科や中学校美術科との関連	●古文や歴史の教科書で紹介される作家や美術作品、家庭科の住生活のデザイン、化学の炎色反応など他教科で取り上げられている内容を紙面に反映させた。 ●「漫画」「アニメーション」「美術館に行こう」など中学校美術科の内容を受けて、生徒の造形的な能力の発達に応じた取り扱いができるように工夫した。	●教科書全般, 70・71, 76・77, 82～87, 150, 152 ●42・43, 96・97, 156
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	●身の回りにあるデザインから学習する題材を設定するなど、今日的な内容を積極的に取り上げた。 ●SDGsアイコンなど自然環境に関する事例や、生活環境に関わる作例などを取り上げ、環境への意識が高まるように配慮した。	●68～71, 74～77, 80～89 ●4・5, 64, 74～76
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。 ●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。	●教科書全般 ●105～108
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。	●155
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。 ●資料として美術史のページを設け、豊富な作例をあげて、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。	●26～37, 66・67 ●102～126
デジタルコンテンツの充実	●全ての題材ページや、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。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、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

高校生の美術 1 (116-日文・美I-702)

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	1	鑑賞	オリエンテーション 「美術とは何か」	小・中学校での図画工作・美術の学習を振り返り、自分の心の中を見つめたり、気付かなかった自分の考えに気付いたりして、自分の美術を見つけていく「高校生の美術1」の学習のイメージを持ち、美術の学びの意味や広がりについて考える。 ○「見る 感じ取る 考える 表す」	2-3, 4-5, 全ページ	
		4	2	表現・鑑賞 絵画	「身近なものを描く」 ふてばこを描こう	身近なものの特徴や美しさなどを基に、形や色彩、質感などの効果を考え、構想を練ったり、鑑賞したりするとともに、身近なものの特徴や美しさなどの全体のイメージを捉え、線の強弱や絵の具などの特性を生かして表す。 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「鉛筆デッサン」	6-9, 130-131, 132-135
		1	鑑賞 絵画	「視点と表し方」 絵画の魅力を考える	複数の視点から見た画面を組み合わせた作品の表現の意図や工夫について考え、鑑賞するとともに、作者の視点に着目し、作品の表現の意図や工夫、全体のイメージや作風、様式などを捉える。 ○「光を捉える」「大きさを意識して」「作家探究 レオナルド・ダ・ヴィンチ」	12-13, 22-23, 46-52, 53-55	
		5	10	表現・鑑賞 絵画	選択題材 「人物を描く」 自分を見つめて描こう	自己の内面を見つめ、今の気持ちや性格など自分らしい印象などを基に、構図や表情などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、構図や表情、色彩の効果、全体のイメージなどを捉え、絵の具などの特性を生かして表す。 ○「視点と表し方」「想像を形に」 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「水彩画を描く」「油彩画を描く」「日本画を描く」「アクリル絵の具の可能性」	18-21, 12-13, 24-25, 130-131, 132-135, 136-137, 138-139, 140-141, 142-143
		選択題材 「想像を形に」 想像の世界を表そう	想像や空想したイメージなどを基に、形や色彩、配置、組み合わせなどの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、具体物や抽象的なものの組み合わせ、構図や色彩などの効果、全体のイメージなどを捉え、絵の具などの特性を生かして、空想や夢などから、心の中の世界を表す。 ○「視点と表し方」「人物を描く」 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「鉛筆デッサン」「水彩画を描く」「油彩画を描く」「日本画を描く」「アクリル絵の具の可能性」	24-25, 12-13, 18-21, 130, 131, 132-135, 136-137, 138-139, 140-141, 142-143			
		1	鑑賞 デザイン	「デザインの世界」 デザインの広がりを考える	「飾る」「伝える」「使う」「環境」などの幅広いデザインの世界の役割を理解し、デザインとは何か、デザインをするときに大切なことは何かを考える。 ○「私の考えるデザイン」「ポスターで伝える」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」「生活を彩る模様」「パッケージのデザイン」「暮らしの中の使うデザイン」「デザインとテクノロジー」「作家探究 アントニ・ガウディ」 ●「近代デザイン史」	68-69, 70-71, 72-75, 76-77, 78-79, 80-81, 82-83, 84-85, 86-87, 88-89, 90-91, 123-124	
		6	1	表現・鑑賞 デザイン	ポスターで伝える 「メッセージを伝える ポスターをつくらう」(構想)	伝えたいメッセージや伝える場面などを基に、形や色彩、写真やイラスト、文字などによる伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、イラストや写真、文字の形や色、構成などの効果、伝達したいイメージなどを捉え、環境問題に対する注意喚起を目的としたポスターを構想する。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	72-75, 68-69, 70-71, 78-79, 80-81, 130, 131, 142-143, 145, 149, 150-151, 152-154
		1	表現・鑑賞 デザイン	「色彩、美の秩序、文字の基本などについて学ぶ」	環境問題に対する注意喚起を目的としたポスターを構想・表現するために、色彩、造形の秩序、構成の要素、構図、文字の基本などについて学び、理解を深める。 ●「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	149, 150-151, 152-154	
		7	9	表現・鑑賞 デザイン	ポスターで伝える 「メッセージを伝える ポスターをつくらう」(表現)	伝えたいメッセージや伝える場面などを基に、形や色彩、写真やイラスト、文字などによる伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、イラストや写真、文字の形や色、構成などの効果、伝達したいイメージなどを捉え、絵の具などの特性を生かし、環境問題に対する注意喚起を目的としたポスターを計画を基にデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	72-75, 68-69, 70-71, 78-79, 80-81, 130, 131, 142-143, 145, 149, 150-151, 152-154
		8	鑑賞	「美術館に行こう」 夏期題材 美術館レポート新聞をつくらう	美術館の役割や作品鑑賞のポイントについて理解し、美術館で展覧会を鑑賞し、感想などを新聞形式のレポートにまとめ、互いに鑑賞する。 ●「美術館に行こう」	156	
		9	2	鑑賞 絵画	「日本美術」 日本の美術のよさや特質を味わおう	屏風や掛軸、絵巻などのよさや美しさ、日本の美術の表現の特質、美術文化の継承と創造について考え、日本の美術の独自の美意識や自然観、制作の知恵などを理解し、金雲や空間、構図、色彩などの効果、全体のイメージや作風、様式などを捉え、鑑賞する。 ○「浮世絵版画の魅力」「版で表す」「墨表現の可能性」「漫画の表現」「祈りの形」 ●「西洋の美術」「美術史年表」「日本の美術」	26-31, 32-37, 38-39, 40-41, 42-43, 66-67, 103-104, 105-108, 109-115, 116-122
		6	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「写真で表す」 学校生活を表す情景を描ろう	被写体の印象や瞬間の美しさなどを基に、構図やシャッター速度などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、写す角度や配置、拡大や縮小、光や影、時間の静止などの効果、全体のイメージなどを捉え、カメラの特性を生かして、学校生活で心に残る情景を思いが伝わるように表す。 ●「写真の基礎」	92-95, 146	
	2 学期	前期	10	1	鑑賞 彫刻	「立体表現の魅力」 立体表現のよさや特性について考える	作品がつくられた時代や場所、材料や技法、つくった人の思いや願いへの理解を深め、立体作品の質感や量感、重心など、また、立体作品が置かれた空間の印象などのイメージを捉えて、立体表現のよさや特性について考える。 ○「大きさを意識して」「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」「祈りの形」
11			表現・鑑賞 彫刻	選択題材 「塑造で表す」 表情のある手をつくらう	対象の表情や動きから感じ取ったイメージなどを基に、形や質感、重心などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、形や質感、量感、重心やバランス、動勢などの効果、全体のイメージなどを捉え、粘土などの材料の特性を生かして表す。 ○「大きさを意識して」「立体表現の魅力」「塑造で表す」「祈りの形」	58-59, 46-52, 56-57, 60-61, 66-67	
			選択題材 「抽象彫刻で表す」 動きを感じさせる抽象彫刻をつくらう	自然物や人工物などからイメージしたり、楽しい、悲しいなどの感情から形を考えたしながら、主題を生成し、造形的なよさや美しさを考え、創造的な表現の構想を練ったり鑑賞したりするとともに、重心やバランス、動きなどを生かして、全体のイメージなどを捉え、材料や用具の特性を生かし、意図に応じて表現方法を創意工夫して、存在感や美しさなどが感じられる抽象彫刻に表す。 ○「大きさを意識して」「立体表現の魅力」「塑造で表す」「彫って表す」「身近な素材と立体表現」「祈りの形」	62-63, 46-52, 56-57, 58-59, 60-61, 64-65, 66-67		
8			表現・鑑賞 デザイン	「パッケージのデザイン」 卵やカップのパッケージをデザインしよう	目的や条件、美しさや使いやすさ、入れるもののイメージなどを基に、形や色彩などの効果などを考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、包むものの形やイメージ、用いる場面などに着目し、包むものの形状や強度、パッケージの目的を考え、全体のイメージなどを捉え、材料の特性を生かして、美しく機能的なパッケージをデザインする。 ○「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」	84-85, 68-69, 70-71, 86-87	
1			鑑賞 映像メディア 表現	「映像に包まれて」 人を包み込む映像表現のよさを鑑賞しよう	映像表現の特質や表現効果、投影の工夫などを感じ取り、機器の特質を生かした創造的な工夫について考えるとともに、光や動きを生かした映像の効果、美しさや全体のイメージなどを捉え、機器の特性を生かした投影の工夫に着目し、人を包み込む映像表現のよさや美しさなどを理解する。 ○「アニメーションの手法」「映像で伝えるメッセージ」 ●「映像メディア史」「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	100-101, 96-97, 98-99, 125-126, 147, 148	
2			10	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「映像で伝えるメッセージ」 映像で学校の紹介をしよう	目的や条件を基に、画面の構成と時間の流れや物語性、言葉や音などの映像表現の伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、画面の構成や時間の効果などに着目して、映像メディア機器の特性を生かして表す。 ○「アニメーションの手法」「映像に包まれて」 ●「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	98-99, 96-97, 100-101, 147, 148
後期		4	表現・鑑賞 絵画	「視覚のトリックを生かして」 不思議な情景を描こう	錯視やイメージの重なりなどを基に、形や色彩、描くものや配置などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、視覚に関する錯覚の効果を理解し、不思議なイメージを描き、意図に応じて絵の具などの特性を生かして表す。 ●「違う?同じ?形と色の錯視」「色彩」	44-45, 127-129, 152-154	
		3	1	鑑賞	オリエンテーション 「これからの私と美術」	生活と美術の関わりに目を向け、これからの生活の中で、美術を通して学んだことをどのように生かすことができるのか考えるとともに、「これからの美術と私」について1年間の学びとともに振り返る。	157, 全ページ

※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。

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	1	鑑賞	オリエンテーション 「美術とは何か」	小・中学校での図画工作・美術の学習を振り返り、自分の心の中を見つめたり、気付かなかった自分の考えに気付いたりして、自分の美術を見つけていく「高校生の美術1」の学習のイメージを持ち、美術の学びの意味や広がりについて考える。 ○「見る 感じ取る 考える 表す」	2・3, 4・5, 全ページ	
		4	表現・鑑賞 絵画	「身近なものを描く」 ふてばこを描こう	身近なものの特徴や美しさなどを基に、形や色彩、質感などの効果を考え、構想を練ったり、鑑賞したりするとともに、身近なものの特徴や美しさなどの全体のイメージなどを捉え、線の強弱や絵の具などの特性を生かして表す。 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「鉛筆デッサン」	6・9, 130・131, 132・135	
		1	鑑賞 絵画	「視点と表し方」 絵画の魅力を考える	複数の視点から見た画面を組み合わせた作品の表現の意図や工夫について考え、鑑賞するとともに、作者の視点に着目し、作品の表現の意図や工夫、全体のイメージや作風、様式などを捉える。 ○「光を捉える」「大きさを意識して」「作家探究 レオナルド・ダ・ヴィンチ」	12・13, 22・23, 46・52, 53・55	
		5	表現・鑑賞 絵画	選択題材 「私の見付けた風景」 身近な風景を描こう	身近な場所や風景のイメージなどを基に、形や色彩、構図などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、風景の中の空間、形や色彩の効果、全体のイメージなどを捉え、風景から感じ取ったよさや美しさなどを絵の具などの特性を生かして表す。 ○「光を捉える」 ●「水彩画を描く」「油彩画を描く」「日本画を描く」「アクリル絵の具の可能性」	14・17, 22・23, 136・137, 138・139, 140・141, 142・143	
				選択題材 「植物を描く」 美しさや生命力などを捉えて植物を描こう	植物の印象などを基に、視点や構図などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、形や構造、色彩の効果、植物の生命力や全体のイメージなどを捉え、絵の具などの特性を生かして表す。 ○「身近なものを描く」 ●「水彩画を描く」「油彩画を描く」「日本画を描く」	10・11, 6・9, 136・137, 138・139, 140・141	
		1	鑑賞 デザイン	「デザインの世界」 デザインの広がりを考える	「飾る」「伝える」「使う」「環境」などの幅広いデザインの世界の世界や役割を理解し、デザインとは何か、デザインをするときに大切なことは何かを考える。 ○「私の考えるデザイン」「ポスターで伝える」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」「生活を彩る模様」「パッケージのデザイン」「暮らしの中の使うデザイン」「デザインとテクノロジー」「作家探究 アントニ・ガウディ」 ●「近代デザイン史」	68・69, 70・71, 72・75, 76・77, 78・79, 80・81, 82・83, 84・85, 86・87, 88・89, 90・91, 123・124	
		1	表現・鑑賞 デザイン	「色彩、美の秩序、文字の基本などについて学ぶ」	「キャラクター」・「サイン」・「生活を彩る模様」のデザインを構想・表現するために、色彩、造形の秩序、構成の要素、構図、文字の基本などについて学び、理解を深める。 ●「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	149, 150・151, 152・154	
		6	表現・鑑賞 デザイン	選択題材 「キャラクターのデザイン」 マスコットキャラクターをデザインしよう	伝えたい情報や使われる場面などを基に、キャラクターの形や色彩、性格設定などによる伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、キャラクターの形や色、性格を表すポーズや持ち物などの効果、伝達したい情報やイメージなどを捉え、材料や用具などの特性を生かしてキャラクターをデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	80・81, 68・69, 70・71, 76・77, 78・79, 130, 131, 142・143, 145, 149, 150・151, 152・154	
	8	表現・鑑賞 デザイン	選択題材 「サインのデザイン」 分かりやすい校内案内をデザインする	伝達する内容や目的と見やすさや美しさの調和を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、認識されやすい効果的な形や色彩を使用し、伝達の目的や意図に基づいて、マークやピクトグラムをデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	76・77, 68・69, 70・71, 78・79, 80・81, 130, 131, 142・143, 145, 149, 150・151, 152・154		
	後期	7	表現・鑑賞 デザイン	選択題材 「生活を彩る模様」 模様をデザインしよう	自然物などの形や色彩の特徴や美しさ、用いる場面などを基に、形や色彩の構成などの効果を考え、模様の構想を練ったり鑑賞したりするとともに、自然物などの形や色彩の特徴や美しさ、構成などの効果、全体のイメージなどを捉え、材料や用具の特性を生かし、計画を基に模様をデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	82・83, 68・69, 70・71, 76・77, 78・79, 80・81, 130, 131, 142・143, 145, 149, 150・151, 152・154	
		4	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「写真で表す」 学校生活を表す情景を撮らう	被写体の印象や瞬間の美しさなどを基に、構図やシャッター速度などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、写す角度や配置、拡大や縮小、光や影、時間の静止などの効果、全体のイメージなどを捉え、カメラの特性を生かして、学校生活で心に残る情景を思いが伝わるように表す。 ●「写真の基礎」	92・95, 146	
		8	鑑賞	「美術館に行こう」 夏期題材 美術館レポート新聞をつくらう	美術館の役割や作品鑑賞のポイントについて理解し、美術館で展覧会を鑑賞し、感想などを新聞形式のレポートにまとめ、互いに鑑賞する。 ●「美術館に行こう」	156	
2 学期		2	鑑賞 絵画	「日本美術」 日本の美術のよさや特質を味わおう	屏風や掛軸、絵巻などのよさや美しさ、日本の美術の表現の特質、美術文化の継承と創造について考え、日本の美術の独自の美意識や自然観、制作の知恵などを理解し、金雲や空間、構図、色彩などの効果、全体のイメージや作風、様式などを捉え、鑑賞する。 ○「浮世絵版画の魅力」「版で表す」「墨表現の可能性」「漫画の表現」「祈りの形」 ●「西洋の美術」「美術史年表」「日本の美術」	26・31, 32・37, 38・39, 40・41, 42・43, 66・67, 103・104, 105・108, 109・115, 116・122	
	6	表現・鑑賞 絵画	「墨表現の可能性」 墨の濃淡で、イメージを表現しよう	墨による表現の特性やイメージを基に、形や色彩、質感などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、墨の濃淡、にじみやかすれなどの効果を理解し、墨によりつくりだされるイメージを捉え、意図に応じて墨の特性を生かして、積墨法や破墨法、臍目描きなどの技法を体験しながら発想を広げ、いろいろなモチーフのイメージを水墨画で表現する。 ○「日本美術」	40・41, 26・31		
	10	表現・鑑賞 絵画	「漫画の表現」 出来事を漫画で表そう	場面のイメージ、感情や動き、時間の表現などを基に、コマ割りや構図、背景などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、効果線や擬声語などの効果、全体のイメージや作風などを捉え、ペンや筆などの特性を生かして、漫画で表現する。 ○「アニメーションの手法」 ●「さまざまな描画材料」	42・43, 96・97, 130		
	6	表現・鑑賞 絵画	「版で表す」 色の重なりによる効果を考え制作しよう	版画の表現のよさや特性を理解し、版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とともに、全体のイメージや作風などを捉え、線や面などの版による表現の効果を生かし、彫りや製版、刷りを工夫して表す。 ○「浮世絵版画の魅力」 ●「版画の種類」	38・39, 32・37, 144		
3 学期	前期	11	1	鑑賞 彫刻	「立体表現の魅力」 立体表現のよさや特性について考える	作品がつくられた時代や場所、材料や技法、つくった人の思いや願いへの理解を深め、立体作品の質感や量感、重心など、また、立体作品が置かれた空間の印象などのイメージを捉えて、立体表現のよさや特性について考える。 ○「大きさを意識して」「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」「祈りの形」	56・57, 46・52, 58・59, 60・61, 62・63, 64・65, 66・67
		9	表現・鑑賞 彫刻	選択題材 「彫って表す」 特徴的な形を彫り出そう	対象の表情や動きから感じ取ったイメージなどを基に、形や質感、重心などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、特徴的な形の面白さをもつ対象を選び、量感、バランス、動勢などの効果、全体のイメージなどを捉え、生命感や存在感を感じ取り、作品のイメージに合った質感の表現を工夫して、材料の特性を生かして表す。 ○「大きさを意識して」「立体表現の魅力」「彫って表す」「抽象彫刻で表す」「身近な素材と立体表現」「祈りの形」	60・61, 46・52, 56・57, 58・59, 62・63, 64・65, 66・67	
				選択題材 「身近な素材と立体表現」 身近な素材で立体作品をつくらう	素材の特性を理解し、表したいイメージを基に形や色、質感、重心などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、バランス、動勢などの効果を工夫し、全体のイメージなどを捉え、素材と向き合い、素材の可塑性や弾力性、軽さや重さ、質感や触感、加工や接着の方法などを理解し、素材の特性を生かして表し方を工夫する。 ○「大きさを意識して」「立体表現の魅力」「塑造で表す」「彫って表す」「抽象彫刻で表す」「祈りの形」	64・65, 46・52, 56・57, 58・59, 60・61, 62・63, 66・67	
		5	表現・鑑賞 デザイン	「暮らしの中の使うデザイン」 身の回りにある製品をデザインし直す	使う人の心情や使用するとき求められる機能と美しさとの調和、材料の性質や構造などについて理解を深め、使う人や場面、デザインの目的や条件、機能や用途、美しさなどを考えて、暮らしの中にあるものをデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「パッケージのデザイン」「デザインとテクノロジー」「作家探究 アントニ・ガウディ」 ●「近代デザイン史」	86・87, 68・69, 70・71, 84・85, 88・89, 90・91, 123・124	
	後期	1	鑑賞 デザイン	「デザインとテクノロジー」 技術の発展とデザインのつながりを考える	使う人の立場や用いる場面、作者の意図と創造的な工夫、生活や社会を豊かにする美術の働きについて考え、構造、形体、素材などと求められる機能の関係に着目し、美しさや特徴、全体のイメージなどを捉え、デザインとテクノロジーの関係について理解を深める。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」 ●「近代デザイン史」	88・89, 68・69, 70・71, 123・124	
		2	1	鑑賞 映像メディア 表現	「映像に包まれて」 人を包み込む映像表現のよさを鑑賞しよう	映像表現の特質や表現効果、投影の工夫などを感じ取り、機器の特質を生かした創造的な工夫について考えるとともに、光や動きを生かした映像の効果、美しさや全体のイメージなどを捉え、機器の特性を生かした投影の工夫に着目し、人を包み込む映像表現のよさや美しさなどを理解する。 ○「アニメーションの手法」「映像で伝えるメッセージ」 ●「映像メディア史」「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	100・101, 96・97, 98・99, 125・126, 147, 148
		3	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「アニメーションの手法」 切り紙アニメをつくらう	テーマを基に、絵コンテを描くなどして画面の変化のさせ方や速度などを検討し、表現効果や伝達効果を工夫して、映像メディア機器の機能や効果を生かし、画面の構成と時間の流れや物語性、言葉や音などの効果を考え、映像メディア機器等の特性を生かした表現方法などを創意工夫してアニメーションを制作する。 ○「映像で伝えるメッセージ」「映像に包まれて」 ●「映像メディア史」「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	96・97, 98・99, 100・101, 125・126, 147, 148	
				1	鑑賞	オリエンテーション 「これからの私と美術」	生活と美術の関わりに目を向け、これからの生活の中で、美術を通して学んだことをどのように生かすことができるのか考えるとともに、「これからの美術と私」について1年間の学びとともに振り返る。

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	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。 ●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。	●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」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。	●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。 ●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。 ●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。	●教科書全般 ●19, 34, 43～45, 48・49, 60・61, 70・71, 77, 80・81, 84～101 ●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。 ●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。 ●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。	●教科書全般 ●4～9, 58・59, 76・77 ●6～9, 18, 21, 23, 31, 39～41, 48, 57, 70～72, 74・75, 81～83
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。 ●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。	●教科書全般 ●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。 ●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。	●教科書全般 ●84・85

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	●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。 ●二次元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。 ●「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繋げられるよう配慮した。	●教科書全般 ●9, 12, 24, 28, 36, 50, 57, 61, 65, 69, 75, 80, 82・83 ●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。 ●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。	●教科書全般
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教育にも繋がる、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。 ●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。 ●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。	●68～71, 74・75 ●8, 18・19, 56・57, 67, 74～77 ●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。 ●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。	●教科書全般 ●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。 ●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。	●教科書全般 24～35 ●91～101

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ワイド判とし広い紙面を確保した。 ●製本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

高校美術(116-日文・美I-703)

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	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」と感じる瞬間や○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、自分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	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も多く存在する。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、粘土で自刻像を制作する。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、自立する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」 ●「彫刻をつくる一素材と技法一」	46～49	
		6	6	表現・鑑賞 鑑賞 絵画	色の手紙	ある日、赤い色の紙1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取れるのか。青い色の紙1枚だったら、または数色の色の塊が置かれているだけのバウル・クレーの作品だったら……。どんな意味を込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」（プロンズ社）や教科書P.60～61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、新種の線、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、嗜好等を取材し、その人が使いやすい道具（ハサミや爪切りなど）を、教科書P.70～71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し、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	後期	8	8	表現・鑑賞 鑑賞 デザイン	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、振り向かせたりするために、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	○〈丸〉が動く 表現が与える命	「○」の形から始まり、「○」の形で終わるアニメーションを制作する。「○」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げることができる。 ○「アニメーションの仕組み」	80～81
			10	2	鑑賞 デザイン	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P.58～59の石盤とスマートフォンの写真を見て、この二つのツールが生まれる間の約4000年で人類に何があったのか、そして、二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
11		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、そのアニメの「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		
12								
3 学期		1	2	鑑賞 絵画	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、そのバトンを誰かに渡す「文化のリレー」として鑑賞を行う。 ○「継承と創造」「過去、現在、未来を見通すアート」	26～27 32～35	
		2	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（P.7）、世界が平和であってほしい（P.12～15）、自分の子どもに健やかに育ってほしい（P.30～31）、自分の生きた証を残したい（P.42～43）、たくさんの人に幸せになってほしい（P.72～73）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	
		3						

高校美術

※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。

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	週数	領域/分野	題材	学習内容	教科書ページ		
1学期	前期	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		
		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るも、その形や色を見たことがないものも多く存在する。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		
		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」 ●「彫刻をつくる一素材と技法―」	46～47		
		5	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。自立する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」 ●「彫刻をつくる一素材と技法―」	46～49	
		1	表現・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、伝わる感じが異なってくる。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		
		6	3	表現・鑑賞 鑑賞 絵画	色の手紙	ある日、赤い色の紙1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取れるのか。青い色の紙1枚だったら、または数色の色の塊が置かれているだけのハウル・フ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	ヨシタケシズケ作「りんごかもしれない」（プロダス社）や教科書P.60～61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、嗜好等を取材し、その人が使いやすい道具（ハサミや爪切りなど）を、教科書P.70～71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し、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		
		7	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のほか、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 50～53、84	
		9	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	身の回りにもあるものは、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。 ○「組み合わせてつくる」「サイエンスアート」	38～39 56～57	
			2	鑑賞 デザイン	人類に何があったのか これから何が起こるのか	デタノロジーも生活の中に芽吹く文化である。教科書P.58～59の石盤とスマートフォンの写真を見て、この二つのツールが生まれる間の約4000年で人類に何があったのか、そして、二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	
		2学期	後期	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、振り向かせたりするために、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
2	鑑賞 絵画 彫刻			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			○（マル）が動く 表現が与える命	「○」の形から始まり、「○」の形で終わるアニメーションを制作する。「○」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げることができる。 ○「アニメーションの仕組み」	80～81		
11	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づ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 地球に乗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に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め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	
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、そのアニメの「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 絵画	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、そのバトンを誰かに渡す「文化のリレー」として鑑賞を行う。 ○「継承と創造」「過去、現在、未来を見通すアート」	26～27 32～35	
3学期	1			6	表現・鑑賞 鑑賞 絵画 彫刻 映像メディア表現	水をつかまえる	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入ってきた。水彩や粘土での表現にも水は欠かせない。多様な考え方、視点で捉えた水を描画、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 彫刻	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	
	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（P.7）、世界が平和であってほしい（P.12～15）、自分の子などに健やかに育ってほしい（P.30～31）、自分の生きた証を残したい（P.42～43）、たくさんの人に幸せになってほしい（P.72～73）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 ハブロ・ピサノ」「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	

高校美術

※学習内容を少しアレンジすることで「表現・鑑賞」の授業にも「鑑賞」の授業にも変更可能な題材については、領域に「表現・鑑賞」と「鑑賞」を並記している。

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、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」て、「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」を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。	●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、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、表現能力等の育成	●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。 ●分野ごとにオリエンテーションや美術に関する資料、作家のページなどを設定して、分野毎の表現と鑑賞どちらにも共通する見方・考え方を学び、思考力・判断力・表現力などを育成できるように工夫した。 ●スケッチやデッサン、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となるように配慮した。	●教科書全般 ●2・3,20, 22～29, 34・35, 52・53 ●2・3,12,14・15, 18・19,21,28, 52～54
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、できるだけ作品を大きく掲載した。 ●大きな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薦めるなど、実感を伴う鑑賞活動ができるように工夫した。 ●現在活躍している作家・作品を多く取り上げ、高校生に美術への親近感を持ってもらえるように工夫した	●教科書全般 ●22～27 ●教科書全般
学びに向かう力、人間性等の涵養	●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、深い学びに繋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、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で取り上げられ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、その解決に結び付く視点や考え方を、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。	●2～28,34・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、折ごとに糸でかかり表紙をつける形式で、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

新版 高校生の美術2 (116-日文・美Ⅱ-702)

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	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 「美術とは何か」 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」
				「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」
		4	鑑賞 絵画	選択題材 「水のイメージを描く」 水のある情景を描こう	雨上がりや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	○「身近なものを描く」 ○「植物を描く」 ○「私の見付けた風景」 ○「光を捉える」
				選択題材 「大気イメージを描く」 大気を感じ取る情景を描こう	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	
		5	表現・鑑賞 絵画	選択題材 「自然のイメージを描く」 質感を捉えて描こう	果物や器物などの身の回りのものをよく観察し、いろいろなものや場面から感じ取ったイメージを、色彩や筆のタッチなどを工夫して質感を生かし、感情をこめて豊かに表現する。 ○「ものの質感を生かして」 ●「テンペラ画を描く」「金箔を使って日本画を描く」	10-11 70～73	
				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」 ○「祈りの形」
		6	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「架空の生物を描く」 空想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」
				選択題材 「架空の生物をつくる」 空想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」 ○「祈りの形」
	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「ヒロシマの心」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」
				「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」 ○「生活を彩る模様」 ○「パッケージのデザイン」 ○「暮らしの中の使うデザイン」 ○「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」		
				「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。 ○「デザ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」 ○「生活を彩る模様」
	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」
				「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	表現・鑑賞 映像メディア表現	選択題材 「銅版画で表す」 銅版画の特性と効果を生かして表そう	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、その効果を生かして静物や風景をモチーフにし、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 66-67	○「版で表す」 ○「浮世絵版画の魅力」
				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、写真製版の効果を生かし、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」		
		12	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」
				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」 ○「想像を形に」
2学期	前期	4	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」		
				「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	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」
				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 74-75	○「立体表現の魅力」 ○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「祈りの形」
	後期	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	○「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」 ○「祈りの形」
				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」		
		7	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	連続する形を変化さ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」
				「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える効果を生かして描く。 ○「錯覚による不思議な世界」	20-21	
3学期	前期	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」 ○「デザインとテクノロジー」
				「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」		
		9	表現・鑑賞 デザイン	「紙の折り方を生かして伝える」 場面が変化するカードをデザインしよう	折り方や切り込み、表面と裏面の組み合わせなどを工夫し、場面の变化を効果的に表すカードをデザインする。 ○「情報を伝えるデザイン」	42-43	○「生活を彩る模様」 ○「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」
				「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	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」
				「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	○「私の見付けた風景」 ○「光を捉える」
	後期	11	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の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」
				選択題材 「架空の生物を描く」 空想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」 ●「彫刻の技法」	32-33	○「身近なものを描く」 ○「植物を描く」 ○「想像を形に」 ○「漫画の表現」
		12	表現・鑑賞 絵画・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」	32-33 74-75	○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「祈りの形」
				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」
		1	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」
				選択題材 「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考えよう	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」
3学期	後期	2	鑑賞 映像メディア表現	選択題材 「コンピュータによる映像表現」 コンピュータによる映像表現の効果や特性を考えよう	コンピュータを活用した映像表現を鑑賞し、コンピュータによる映像表現ならではの効果や特性などについて考える。 ○「コンピュータを活用した表現」	58-59	
				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	抽象表現の多様性を理解し、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	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「形や色、イメージからつくりだす」 気持ちや思い出、メッセージを表現しよう	身近なものを見つめ直して材料にし、組み合わせたり形を変えたりして、自分の気持ちや思い出、メッセージを表現しよう。 ○「身近なもので生み出す」	36-37	○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」
				作家探究 「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、人々、人々、人々、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」

高校生の美術2

高校生の美術2

※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。

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	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	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」
		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 74-75	○「立体表現の魅力」 ○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「祈りの形」	
		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	○「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」 ○「祈りの形」
				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」			
		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	連続する形を変化さ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	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える効果を生かして描く。 ○「錯覚による不思議な世界」	20-21		
		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」 ○「生活を彩る模様」 ○「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」		
2学期	後期	6	表現・鑑賞 デザイン	「紙の折り方を生かして伝える」 場面が変化するカードをデザインしよう	折り方や切り込み、表面と裏面の組み合わせなどを工夫し、場面の变化を効果的に表すカードをデザインする。 ○「情報を伝えるデザイン」	42-43	○「生活を彩る模様」 ○「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」	
		10	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」
		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	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	○「私の見付けた風景」 ○「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の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」
		12	4	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「架空の生物を描く」 空想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」 ○「漫画の表現」
				選択題材 「架空の生物をつくる」 空想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」 ○「祈りの形」	
		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	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」	
		2	4	鑑賞 映像メディア表現	選択題材 「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考えよう	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」
				選択題材 「コンピュータによる映像表現」 コンピュータによる映像表現の効果や特性を考えよう	コンピュータを活用した映像表現を鑑賞し、コンピュータによる映像表現ならではの効果や特性などについて考える。 ○「コンピュータを活用した表現」	58-59		
		3	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	抽象表現の多様性を理解し、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、自分を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」
		選択題材 「形や色、イメージからつくりだす」 気持ちや思い出、メッセージを表現しよう	身近なものを見つめて直して材料にし、組み合わせたり形を変えたりして、自分の気持ちや思い出、メッセージを表現しよう。 ○「身近なもので生み出す」●「現代につながる美術」「日本の前衛」	36-37 60～62	○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」			
3	1	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	生活や社会の中での様々な美術の働きについて考え、人々と、人々との、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」		

工芸Ⅰ（116-日文・工Ⅰ-701）

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	●学習指導要領が示す「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」を育成できるように、幅広い視点から題材を設定した。	●教科書全般
「工芸Ⅰ」の目標との関連	●学習指導要領が示す「工芸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「生活や社会の中の工芸や工芸の伝統と文化と幅広く関わる資質・能力」を育成できるように、適切に題材を選択し配列した。 ●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。	●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（演習）においても鑑賞活動を一体化させた。 ●表現題材（演習）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「工芸作品などに関する」鑑賞だけではなく、「生活や社会における工芸の働きや工芸の伝統と文化に関する」鑑賞にも重点を置き、作品を精選した。	●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	●題材のねらい、主文、作品解説などを〔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。 ●学習する上で必要になる技法、プロセス、原理などには各演習ページで解説し、道具や知識などについては、資料ページに掲載して学習に役立つように工夫した。 ●色彩については、各素材そのものの色や技法の違いによる色の変化を対比して参照できるようにし、知識理解を深め活用するための資料として巻末にまとめた。	●教科書全般 ●8・9, 13, 16・17, 19・20, 21～23, 25～27, 29～31, 33～35, 37 ●44・45
思考力、判断力、表現能力等の育成	●題材の本文などに見方や感じ方、考え方などの学びの視点を盛り込み、見方や感じ方を豊かにしながら、新たなものの捉え方や主題生成などができるようにした。 ●演習ページでは、題材を学習する上で必要になる素材の特徴や材料用具の扱いや制作過程などの技法について示し、それに対応させて鑑賞図版及び表現課題を示すことにより、表現と鑑賞を一体的に扱えるよう工夫した。 ●演習ページでは、スケッチや制作過程などを多く掲載して、表現活動を行うに当たって、発想や構想の手がかりになるように配慮した。	●教科書全般
実感を伴う鑑賞活動への配慮	●素材の質感を体感したり、作者の表現の工夫が読み取れたりするように、できるだけ大きく作品を掲載するよう配慮した。 ●工芸と自然の関わりや、工芸の形や大きさと機能の関係に眼を向け身の回りのものを観察するなど、身近な自然や生活の中から鑑賞題材を設定し、生活の中で工芸を意識し実感できるよう工夫した。	●教科書全般 ●4～13
学びに向かう力、人間性等の涵養	●各題材の本文を簡潔にして、学習のねらいや学びの目標を明確にして学習に主体的に取り組めるように工夫した。 ●生徒に生涯にわたって、工芸を愛好する心情や豊かな感性が育めるように、巻頭と巻末にオリエンテーションのページを設けた。	●教科書全般 ●2・3, 46・47

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	●全体を鑑賞と演習（表現・鑑賞）で構成し、それぞれ「目」のマークと「手」のマークで示して、内容が分かりやすいように工夫した。 ●各題材に「ねらい」マークで学習のねらいを示し、関連する用語は「検索ワード」マークで、発展的な学習内容は「調べてみよう」「考えてみよう」マークで示した。 ●二次元コードを必要に応じて入れ、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工夫した。 ●「用途と道具」「制作のための知識」「安全管理」「製図」「工芸の色」を巻末に資料としてまとめ、各題材と関連して使用できるよう工夫した。	●教科書全般 ●教科書全般 ●15, 17, 19, 21, 25, 27, 29, 31, 41 ●40～45
内容の程度、正確性への配慮	●構造図や説明図、原理図、下絵、アイデアスケッチなどを多く掲載して、作品を表現したり鑑賞したりする際の参考となるように工夫した。 ●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工芸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。	●教科書全般
他教科や中学校美術科との関連	●国語や歴史などの教科書に掲載されている工芸作家や作品、化学の酸化と還元など他教科で取り上げられている内容を紙面に反映した。 ●木工、金工、陶芸など中学校美術科の内容を受けて、生徒の造形的な能力の発達に応じた取り扱いができるように工夫した。	●教科書全般 ●教科書全般
主体的・対話的で深い学びとの関連	●各ページ下に「検索ワード」「調べてみよう」「考えてみよう」などを設け、教科書内容と関連する事項や興味・関心のある事柄を主体的に学習できるようにした。	●教科書全般
時代への適応性及び環境への視点	●現在活躍している作家の作品を掲載したり、作家へのインタビューページを設けたりするなど、高校生に工芸への親近感を持ってもらえるように工夫した。 ●「工芸と自然のかかわり」「工芸と風土や素材」などの題材を設定し、環境や身近な工芸品への意識が高まるように配慮した。	●教科書全般、14・15 ●4～7
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。 ●題材名を色地と大きめの墨文字でコントラストを付けるなど、カラーユニバーサルデザインにも配慮した。	●教科書全般, 13 ●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、工芸に関する知的財産権などについての理解を深められるように、「著作権について」を解説した。	●46
我が国及び諸外国の工芸文化についての視点	●日本や諸外国の工芸の鑑賞題材の充実を図るとともに、特に漆などの生活に息づく我が国の伝統工芸や日本の工芸と万博、柳宗悦と民藝運動等の題材ページについて、知識等を学びながらよさが実感できるように図版や解説を充実させた。	●6・7, 20・21, 38・39

4 造本・体裁

主要な観点	編集上の特色	ページ
印刷	●工芸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判とし、製本方式は、折ごとに糸でかがり表紙をつける形式で、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

工芸 I (116-日文・工I-701)

3学期制の年間指導計画例

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	題 材	学習内容	ページ	
1 学期	4	2	【B鑑賞】 ○オリエンテーション ・創作活動としての工芸 ○人間と道具 ○工芸と自然とのかかわり ○工芸と風土や素材 ○多様な美意識	○オリエンテーション ・工芸Iの学習内容のイメージをもち、工芸と生活の関わりについて考える	2～7 10・11	
			5	8	【A表現】(1)(2) ○工芸のかたち 大きさと機能 ○アイデアを形に ○製図 ・投影図法(三面図)について ・演習問題	○工芸の形と発想・構想 ・大きさと機能との関係について考察する ・発想や構想した事を形に表す方法 投影図法で表す 三面図で表す ・演習問題を行いながら学習する (小テストを実施し、学習状況を測る)
	6	7	16	【A表現】(2)社会と工芸 【B鑑賞】 ○「使い手を想定したスツール」の制作 ○身の回りのものを観察する ・企画書 ・アイデアスケッチ ・設計図(三面図) ○素材と技法 木 ・指物の工程について	○社会的な視点に立ったものづくり ・使う人や実際に使用する場面、求められる機能や条件などを企画書にまとめて考え、発想する ・スツールの機能や条件を整理し、造形要素や構造を考え構想を練る ・投影図法を用い、スツールのデザインを三面図にまとめる ・木や用具の特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする	8・9 12・13 16～19 40～44
				8 夏季課題 美術館、工芸館などを見学し、感想をレポートにまとめる		
2 学期	9	28	【A表現】(1)身近な生活と工芸 【B鑑賞】 ○「スマートフォンを置くスタンド」の制作 ○身の回りのものを観察する ・企画書 ・アイデアスケッチ ・型紙 ○素材と技法 金属 ・鍛金の工程について	○身近な生活の視点に立ったものづくり ・鍛金の工程について学ぶ ・自己の思いなどから心豊かな、発想をする ・スタンドとしての用途と美しさの調和を考え、構想を練る ・アイデアスケッチを基に型紙を制作する ・銅板や用具の特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする	8・9 12・13 22～25 40～43 45	
	10					
	11					
	12					
3 学期	1	2	14	【A表現】(1)身近な生活と工芸 【B鑑賞】 ○「七宝焼きのブローチ」の制作 ・企画書 ・アイデアスケッチ ・型紙 ○素材と技法 七宝	○身近な生活の視点に立ったものづくり ・七宝焼きの工程について学ぶ ・自己の思いなどから心豊かな、発想をする ・ブローチとしての用途と美しさの調和を考え、構想を練る ・アイデアスケッチを基に型紙を制作する ・七宝焼きの釉薬や用具の特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする	12・13 36・37 40～43 45
	3					

工芸 I

2期制の年間指導計画例

2期制や選択できる題材を中心にした年間指導計画例である。

学期	月	時数	題 材	学習内容	ページ
前期	4	2	【B鑑賞】 ○オリエンテーション ・創作活動としての工芸 ○人間と道具 ○工芸と自然とのかかわり ○工芸と風土や素材 ○多様な美意識	○オリエンテーション ・工芸Iの学習内容のイメージを持ち、工芸と生活の関わりについて考える	2～7 10・11
	5	8	【A表現】(1)(2) ○工芸のかたち 大きさと機能 ○アイデアを形に ○製図 ・投影図法について ・演習問題 ・三面図について	○工芸の形と発想・構想 ・大きさと機能との関係について考察する ・発想や構想した事を形に表す方法 投影図法で表す 三面図で表す ・演習問題を行いながら学習する (小テストを実施し、学習状況を測る)	8・9 12・13 42・43
	6	18	【A表現】(2)社会と工芸 【B鑑賞】 ○「使い手を想定したカップとソーサー」の制作 ○身の回りのものを観察する ・企画書 ・アイデアスケッチ ・設計図(二面図or三面図)	○社会的な視点に立ったものづくり ・カップの取っ手のイメージなどをグループで考え、話し合う ・使う人や実際に使用する場面、求められる機能や条件などを企画書にまとめて考え、発想する ・機能や条件を整理し、造形要素や構造を考え構想を練る ・投影図法を用い、カップとソーサーのデザインを二面図(三面図)にまとめる	2・3 8・9 12・13 26～29 42～44
	7		○素材と技法 土 ・陶芸の工程について ※乾燥後、焼成	・粘土や用具の特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする ※素焼きは、夏季休業中に実施する	
	8	夏季課題 美術館、工芸館などを見学し、感想をレポートにまとめる			
後期	9	2	・絵付け、施釉	・素焼き後の作品に、下絵付けや釉掛けをする	26～29
	10	20	【A表現】(1)身近な生活と工芸 【B鑑賞】 「七宝焼き装飾木彫時計」の制作 ○素材と技法 七宝 ・七宝部分の制作 (時計の文字盤部分)	・身近な生活の視点に立ったものづくり ・木彫の板材に七宝焼きをはめ込んだ時計の制作条件や制作工程について見通しを持つ ・七宝焼きの工程について学ぶ ・七宝焼き装飾木彫時計に求められる機能や条件、美しさなどを整理し、形や色彩、材質などの造形要素や構造、素材の生かし方などについて考え、心豊かに発想し、制作の構想を練る ・七宝焼きの特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする	12・13 36・37 40～43 45
	11				
	12				
	1	18	【A表現】(1)身近な生活と工芸 【B鑑賞】 「七宝焼き装飾木彫時計」の制作 ○素材と技法 木 ・木彫部分の制作 ・加飾について (浮き彫り・透かし彫り) ・仕上げの塗装	・木彫の加飾について学ぶ (浮き彫りと透かし彫り) ・制作全体を見通し、意図に応じて桂板や用具を生かすとともに、効果的な制作手順や制作に適した技法などを吟味し、工夫しながら木彫制作をする ・塗装について理解を深めるとともに工程について学ぶ	12・13 16～19 40～44
	2				
8	2	【B鑑賞】 ・合評会 ・鑑賞	○価値意識を持って工芸のよさや美しさを感じ取る ・生徒作品や工芸作品などの見方や感じ方を深める ・生活や社会の中の工芸の働きや工芸の伝統と文化についての見方や感じ方を深める	全ページ	

工芸 I

※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。

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
「工芸Ⅱ」の目標との関連	●学習指導要領に示された「工芸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」て、「美的体験」を深め、「生活や社会の中の工芸や工芸の伝統と文化と深く関わる資質・能力」を育成できるように、適切に題材を選択し、配列した。 ●題材の設定については、「工芸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。	●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に配慮し、表現題材（演習）においても鑑賞活動を一体化させた。 ●表現題材（演習）では、「発想や構想に関する資質・能力と技能に関する資質・能力をとの調和を図って育成する」ことを目指して、題材を設定した。 ●鑑賞題材では、「発想や構想の独自性と表現の工夫、生活環境の改善や心豊かな生き方に関わる工芸の働きや、工芸の伝統と文化」に対する見方や感じ方を深めるなど、鑑賞における資質・能力が育成できるように作品を精選し、内容を工夫した。	●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	●題材のねらい、主文、作品解説など〔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。 ●学習する上で必要になる原理、材料、用具、技法、制作過程などについては主に各演習ページに掲載して、できるだけ詳しく解説し、内容理解の助けになるように工夫した。	●教科書全般 ●16,18～25
思考力、判断力、表現能力等の育成	●題材の本文などに見方や感じ方、考え方などの学びの視点を盛り込み、見方や感じ方を豊かにしながら、新たなものの捉え方や主題の生成ができるように配慮した。 ●演習ページでは、表現課題を示すとともに、鑑賞図版を掲載して表現と鑑賞を一体的に扱えるように工夫した。 ●スケッチや説明用の図版、設計図などを多く掲載し、表現活動をする上で発想や構想の手がかりとなるように配慮した。	●教科書全般 ●15・16,18,20～22,24 ●12～14,16～19,21,23,25,35
実感を伴う鑑賞活動への配慮	●素材の質感を体感したり、作者の表現の工夫が読み取れたりするように、できるだけ作品を大きく掲載するように配慮した。 ●工芸作品の形や大きさと機能の関係に眼を向けて身の回りのものを観察するなど、身近な生活や社会の中から鑑賞題材を選んで設定し、生活の中で工芸を意識し実感できるように工夫した。 ●各題材の本文を簡潔にし、学習のねらいや学びの目標を明確にして、生徒が学習に主体的に取り組めるように工夫した。 ●生徒が主体的に工芸の創造的な諸活動に取り組み、生涯にわたり工芸を愛好する心情を育むとともに、感性と美意識を高めて、生活や社会を心豊かにするために工夫する態度を養えるように、巻頭と巻末にオリエンテーションを設けた。	●教科書全般 ●4～13,28～35 ●教科書全般 ●2・3,46・47
学びに向かう力、人間性の涵養	●各題材の本文を簡潔にし、学習のねらいや学びの目標を明確にして、生徒が学習に主体的に取り組めるように工夫した。 ●生徒が主体的に工芸の創造的な諸活動に取り組み、生涯にわたり工芸を愛好する心情を育むとともに、感性と美意識を高めて、生活や社会を心豊かにするために工夫する態度を養えるように、巻頭と巻末にオリエンテーションを設けた。	●教科書全般 ●2・3,46・47

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	●全体を鑑賞と演習（表現・鑑賞）で構成し、それぞれ「目」のマークと「手」のマークで示して、内容が分かりやすいように工夫した。 ●各題材に「ねらい」マークで学習のねらいを示し、関連する用語は「検索ワード」マークで、発展的な学習内容は「調べてみよう」「考えてみよう」マークで示した。 ●二次元コードを必要に応じて入れ、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。 ●本文中に資料として「塗料と塗装」「和紙」「合成樹脂」を掲載し、巻末に「日本の伝統的工芸品」「日本の近代工芸史」「椅子の変遷に見るものづくり史」（観音開き）「アジアの伝統的な工芸品マップ」を資料としてまとめ、各題材と関連して使用できるように工夫した。	●教科書全般 ●教科書全般 ●19,23,29 ●17,26・27,36～45
内容の程度、正確性への配慮	●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工芸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。	●教科書全般
他教科や中学校美術科との関連	●国語や歴史などの教科書に掲載されている工芸作家や作品など、他教科で取り上げられている内容を紙面に反映した。 ●木工、金工、陶芸など「工芸Ⅰ」の学習の上に立ち、生徒の造形的な能力の発達に応じた取り扱いができるように工夫した。	●教科書全般
主体的・対話的で深い学びとの関連	●ページの下部に「検索ワード」「調べてみよう」「考えてみよう」を設け、教科書内容と関連する事項や興味・関心のある事柄を主体的に学習できるようにした。	●教科書全般
時代への適応性及び環境への視点	●現在活躍している作家の作品を掲載したり、作家へのインタビューを設けたりするなど、高校生に工芸への親近感を持ってもらえるように工夫した。 ●「生活と工芸 住」の題材を設定して、住居や生活環境への意識が高まるように配慮し、「資料 和紙」では自然の材料である植物との関係を示し、巻末の「持続可能な社会と工芸」では、SDGsの発想から内容を提示するなど工夫を凝らした。	●教科書全般, 28・29 ●11～13,26,46・47
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。 ●題材名を色地と大きめの墨文字でコントラストを付けるなど、カラーユニバーサルデザインにも配慮した。	●教科書全般 28・29 ●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、工芸に関する知的財産権などについての理解の手がかりとなるように、掲載した各作品には作品名、作家名、所蔵先などを提示した。	●教科書全般
我が国及び諸外国の美術文化についての視点	●日本や諸外国の工芸の鑑賞題材の充実を図るとともに、生活に息づく我が国の伝統工芸やその技について知識を学びながらよさが実感できるように図版や解説を充実させた。 ●「アジアの伝統的な工芸品マップ」を掲載して、日本のみならず近隣諸国の工芸文化を理解する手がかりとなるよう配慮した。	●教科書全般 ●44・45

4 造本・体裁

主要な観点	編集上の特色	ページ
印刷	●工芸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、製本方式は、折ごとに糸でかがり表紙をつける形式で、破れにくく堅牢な造本にした。 ●ページ数は表紙を入れて48ページとした。	●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

新版 工芸Ⅱ (116-日文・工Ⅱ-701)

3学期制の年間指導計画例

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	題 材	学習内容	ページ
1学期	4	2	【B鑑賞】 ○オリエンテーション ・心豊かな生活と工芸 ○生活と工芸 ○生活と工芸 衣 ・機能と素材・形 ○生活と工芸 食 ○生活と工芸 住	○オリエンテーション ・工芸Ⅱの学習内容のイメージを持ち、工芸と生活の関わりについて考える	2・3 4～13
			【A表現】(1)身近な生活と工芸 【B鑑賞】 ○「自分や家族が使う食器」の制作 ・企画書 ・アイデアスケッチ ・図面 ○土の技法 轆轤づくり ・轆轤づくりの工程について	○身近な生活の視点に立ったものづくり ・轆轤づくりの工程について学ぶ。 ・自己の思いなどから心豊かな、発想をする ・食卓で自分や家族が使う条件のもと、用途と美しさの調和を考え、構想を練る ・アイデアスケッチを基に形や模様を図面に起こす ・粘土や用具の特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする	20
	7	2	【B鑑賞】 ○工芸と人 ○正倉院宝物に見る工芸 ○磁器の伝播 ・日本の伝統的工芸品 ・日本の近代工芸史 ・椅子の変遷に見るものづくり史 ・アジアの伝統的な工芸品マップ	○価値意識をもって工芸作品や文化遺産などから表現の独自性などを感じ取り、時代、民族、風土などによる表現の相違点や共通性などから工芸の伝統と文化について考え、見方や感じ方を深める ・受け継がれてきた美意識や自然観、作者による個性、各地の風土に着目し、伝播、伝統の継承、創造について、歴史を踏まえ人と社会との関わりから工芸を考える	28・29 30・33 36～45
			夏季課題 美術館、工芸館などを見学し、感想をレポートにまとめる		
2学期	9	16	【A表現】(2)社会と工芸 【B鑑賞】 ○「使用する人と場を想定した玩具」の制作 ・機能と素材・形 ○遊びと工芸 ○木の技法 指物 ・塗料と塗装	○社会的な視点に立ったものづくり ・機能と素材・形との関係について考察する ・遊び心を基に、使う人や、使用する場に応じた機能や条件を整理し、動きや機構を考え構想を練る ・玩具のデザインを三面図に起こし、型紙や模型で検討する ・木や用具の特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする	6・7 14～17
			【A表現】(1)身近な生活と工芸 【B鑑賞】 ○「自分が使う革のポーチ」の制作 ○素材と技法 革	○身近な生活の視点に立ったものづくり ・自己の思いを基に機能や条件を整理し、構想を練る ・革のポーチの完成図と型紙を作成し検討する ・皮革素材や用具の特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする	24・25
	1	2	【B鑑賞】 ○オリエンテーション ・持続可能な社会と工芸 ○技をつなぐ 継承と創造 ○道具と知恵	○オリエンテーション ・工芸は生活や社会の中でどのような働きをしているのかを考えるとともに、技術を伝承していくことの意味や役割、工芸の伝統と文化の継承と創造、私たちが創り出すこれからの社会について考える	34・35 46・47
			【A表現】(2)社会と工芸 【B鑑賞】 ○「使用する場を想定した織りのコースター」の制作	○社会的な視点に立ったものづくり ・使う人や、使用する場に応じた機能や条件を整理し構想を練る ・織りのコースターの配色完成図を作成し検討する ・糸素材や用具の特性を生かし、効果的な手順や技法などを検討して制作をする	21
3学期	2	12	【B鑑賞】 ・合評会 ・鑑賞	○価値意識をもって工芸作品や文化遺産などのよやさや美しさを感じ取る ・主観的に生徒作品や工芸作品などの見方や感じ方を深める ・生活や社会の中の工芸の働きや工芸の伝統と文化についての見方や感じ方を深める	全ページ

※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。

長時間題材を中心にした3年間の年間教材実施資料

例1

	4月	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
1年次	オリエンテーション・図法		【社会】木工 スツールの制作)		夏期 課題	【身近】金工 (スマートフォンを置くスタンドの制作)				【身近】七宝（七 宝焼きのブローチ の制作)		合評会・ 鑑賞
2年次	【身近】陶器 (板造りによるペアカップの制作)				夏期 課題	【社会】染色 (型染めによるランチョンマット制作)				【身近】金工 (シルバーアクセサリーの制作)		
3年次	【身近】空間設計 (パーソナルスペースの設計・制作) (コンセプト、模型作成)					【身近及び社会】 各自年間計画を立て、計画に従い制作（陶芸、革工芸、金工、木工、その他）				鑑賞 (継承と 創造)		

例2

	4月		5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
1年次	オリエンテーション・図法			【社会】陶器 (カップ&ソーサーの制作)		夏期課題	【身近】七宝 (七宝焼き装飾木彫時計の制作) 七宝				(七宝焼き装飾木彫時計の制作) 木彫		合評会・鑑賞
2年次	【身近】陶器 (轆轤による皿の制作)					夏期課題	鑑賞 (日本工芸史)	【社会】皮革 (使い手を想定した革バッグの制作)			【身近】 金工 (錫の鑄金によるペーパーウエイトの制作)		
3年次	【身近及び社会】 各自年間計画を立て、計画に従い制作 (木工、金工、陶芸、革工芸、その他)						【身近及び社会】 各自年間計画を立て、計画に従い制作 (木工、金工、陶芸、革工芸、その他)						

例3

	4月	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
1年次	オリエンテーション・図法		【身近】金工 (カトラリーの制作)		夏期 課題	【社会】陶器 (使い手を想定した板づくりの食器の 制作)				【身近】木工 (マイ箸の制作)		合評会・ 鑑賞
2年次	鑑賞 (心豊かな生活と 工芸)		【身近】 ガラス (デスクを彩るペン立ての 制作)		夏期 課題	【社会】 半磁器 (鑄込みによる中量生産制作)				【身近】 編組 籐 (籐の小物入れの制作)		
3年次	鑑賞 (継承と創造)		【身近及び社会・鑑賞】 文 化遺産等の模作、写しの 制作（コンセプト、模型、 実制作)			【身近及び社会】 各自年間計画を立て、計画に従い制作（木工、金工、陶芸、革工芸、その他）						

評価についての基本的な考え方

1 高等学校における学習評価の考え方

高等学校では、令和4年度入学生から新学習指導要領が学年進形で実施される。これに伴い、生徒指導要録も新しくなり、高等学校においても生徒指導要録に新たに観点別学習状況の評価の記載欄を設けることとなった。

このことから、きめの細かい学習指導の充実と生徒一人ひとりの学習内容の確実な定着を図るため、各教科・科目における生徒の学習状況を分析的に捉える観点別学習状況の評価（以下、観点別評価という）と総括的に捉える評定とを、目標に準拠した評価（いわゆる絶対評価）として引き続き着実に実施することが求められている。

その際、高等学校の生徒指導要録の「各教科・科目等の学習の記録」には、観点別評価を記述する欄はなく、評定のみを記述することになっている。しかし、高等学校においても、学習指導と学習評価を一体的に行うことにより、授業の改善に寄与するとの学習評価の重要性は同様であり、学習評価の前提となる指導と評価の計画の作成や、観点に対応した生徒ひとり一人の学習状況の評価の実施など、学習評価の改善が求められている。

評定が各教科・科目の目標や内容に照らして学習の実現状況を総括的に評価するものであるのに対し、観点別評価は各教科・科目の目標や内容に照らして学習の実現状況を分析的に評価するものであり、観点別評価が評定を行うための基本的な要素となる。そのため高等学校においても評定を行うに当たっての基本的な考え方として、観点別評価における各観点の評価結果（A、B、C）を総括し、評定を行うなどの方法が求められている。

2 指導と評価の一体化

教科の指導は、学習指導要領の指導事項に基づいて行われる。その際、目標に準拠した評価は、学習指導要領に示された教科の目標や内容の実現状況を見るものである。端的に言うと学習指導要領に示されていることが、「できるようになったか」「分かるようになったか」を見るものである。生徒が実現に向けてどのような点でつまずき、それを改善するためにどのように支援していけばよいかを教師が把握するためにも評価は重要であり、各学校においてはその取り組みの充実が一層求められているところである。

今回の学習指導要領の改訂では、目標を（1）「知識及び技能」、（2）「思考力、判断力、表現力等」、（3）「学びに向かう力、人間性等」の三つの柱に位置付けて示すとともに、内容についてもこれに対応して、資質・能力を相互に関連させながら育成できるよう整理された。美術に関する科目の内容は「A表現」、「B鑑賞」、「共通事項」で構成し、「知識」については、新設された「共通

事項」、「技能」は、「A表現」のイの指導事項に位置付けられている。「思考力、判断力、表現力等」は「A表現」のアの指導事項及び「B鑑賞」の指導事項に位置付けられている。「学びに向かう力、人間性等」は、「A表現」、「B鑑賞」及び「共通事項」を指導する中で、一体的、総合的に育てていくものとされている。観点別評価では、目標の三つの柱に即し、「知識・技能」「思考・判断・表現」、さらに「学びに向かう力、人間性等」には観点別評価や評定にはなじまず個人内評価を通じて見取る部分も含まれることから、観点別評価の観点としては「主体的に学習に取り組む態度」として加え、三つの観点で評価することとなる。また、工芸に関する科目においても内容は「A表現」、「B鑑賞」、「共通事項」で構成し、基本的な考えは美術と同様である。

美術や工芸の表現の活動においては、「思考・判断・表現」や「知識・技能」は制作が進む中で徐々に作品に具体的な形となって現れるものである。そのため、「思考・判断・表現」「知識・技能」は、机間指導をする中で制作途中の作品から見取ることができるという特性がある。その状況を捉えながら指導を加えていくことは、従来からもなされていたことであり、これを評価規準を用いて視点を明確にし、一人一人の生徒を丁寧に見取り、学習指導の改善に生かすことが大切である。

授業のねらいは、「風景画を描くこと」（美術）「焼き物でマグカップをつくること」（工芸）などではなく、描くこと、つくることを通して学習指導要領に示された資質や能力を育成することにより、その実現のために題材を設定して指導計画を立てることになる。学習のプロセスにおいて、節目ごとに生徒の学習状況を3観点で見取り、その時点で力が発揮できていない状況が見られた場合には手立てを講じていくことは、全ての生徒に目標を実現させるためには重要なことである。評価においては、最終的な学習結果を把握する評価とともに、このような形成的な評価が大切である。

3 観点別評価の進め方

（1）評価規準の作成

観点別評価を着実に実施するためには、教科・科目の目標だけでなく、領域や内容項目レベルの学習指導のねらいが明確になっていること、学習指導のねらいが生徒の学習状況として実現されたとはどのような状態になっているかが具体的に想定されていることが必要である。このような状況を観点ごとに具体的に示したものが評価規準であり、各学校において設定するものである。

高等学校芸術科（美術、工芸）における評価規準は、学習指導要領の指導事項を基に作成することが基本的となる。美術Ⅰ、工芸Ⅰの学習指導要領の内容、「A表

現」においては、アの指導事項が表現における思考・判断・表現、イの指導事項が知識・技能の技能、「B鑑賞」が鑑賞における思考・判断・表現、「共通事項」が知識・技能の知識に対応している。これらに主体的に学習に取り組む態度を加えると評価の3観点になる。これらの学習指導要領の指導事項から評価規準を作成することが基本となるが、さらに簡単な方法としては、国立教育政策研究所が令和3年8月に作成した『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』を活用することである。ここに示されている「内容のまとめりごとの評価規準（例）」の言葉を、題材の内容に合わせて変更するだけで評価規準が作成できるようになっている。

（<http://www.nier.go.jp/kaihatsu/shidousiryoku.html>）

（2）観点別評価の実施

観点別評価は、生徒指導要録に示す各教科・科目の目標や内容に照らして、その実現状況を観点ごとに評価し、「十分満足できる」状況（A）、「おおむね満足できる」状況（B）、「努力を要する」状況（C）で評価するなど、基本的な考え方は小・中学校と同じものになると考えられる。評価規準に照らして、その状況が実現されていれば、「B」とし、「B」のうち、質的な高まりや深まりのあるものを「A」とする。また、「B」を実現していな

＜参考資料＞

学習指導要領を踏まえ、芸術科美術の特性に応じた評価の観点及びその趣旨は以下のとおりである。

観 点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に 取り組む態度
趣 旨	・対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めている。 ・創造的な美術の表現をするために必要な技能を身に付け、意図に応じて表現方法を創意工夫し、表している。	造形的なよさや美しさ、表現の意図と創造的な工夫、美術の働きなどについて考えるとともに、主題を生成し発想や構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりしている。	美術や美術文化と豊かに関わり主体的に表現及び鑑賞の創造活動に取り組もうとしている。

（参考）各科目の評価の観点的趣旨

学習指導要領を踏まえ、各科目の特性に応じた評価の観点的趣旨は以下のとおりである。

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
美術Ⅰ	・対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めている。 ・意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に表している。	造形的なよさや美しさ、表現の意図と創意工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生成し創造的に発想し構想を練ったり、価値意識をもって美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりしている。	主体的に美術の幅広い創造活動に取り組もうとしている。
美術Ⅱ	・対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めている。 ・表現方法を創意工夫し、個性豊かで創造的に表している。	造形的なよさや美しさ、表現の意図と創造的な工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生成し個性豊かに発想し構想を練ったり、自己の価値観を高めて美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりしている。	主体的に美術の創造的な諸活動に取り組もうとしている。
美術Ⅲ	・対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めている。 ・意図に応じて表現方法を追求し、個性を生かして創造的に表している。	造形的なよさや美しさ、独創的な表現の意図と創造的な工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生成し個性を生かして発想し構想を練ったり、自己の価値観を働かせて美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりしている。	主体的に美術の創造的な諸活動に取り組もうとしている。

（国立教育政策研究所 教育課程研究センター 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』より）