

2026年度版 高等学校芸術科美術・教科書 内容解説資料 (別冊)

新版「新・高校生の美術 1」	美Ⅰ 116-901
「高校生の美術 1」	美Ⅰ-702
「高校美術」	美Ⅰ-703
「高校生の美術 2」	美Ⅱ-702
「高校生の美術 3」	美Ⅲ-702



新版 新・高校生の美術 1	
教科書の題材構成	P.2
教科書検討の観点から見た特色	P.3
年間指導計画例	P.4-7
新版以外の教科書の題材構成・関連教材のご案内	P.8-11
高校生の美術 1	
教科書検討の観点から見た特色	P.12-13
年間指導計画例	P.14-15
高校美術	
教科書検討の観点から見た特色	P.16-17
年間指導計画例	P.18-19
高校生の美術 2	
教科書検討の観点から見た特色	P.20-21
年間指導計画例	P.22-23
高校生の美術 3	
教科書検討の観点から見た特色	P.24-25
年間指導計画例	P.26-27
評価についての基本的な考え方	P.28-29
学習指導要領（高等学校芸術科美術Ⅰ）	P.30-31
教科書ラインナップ	P.32

日本文教出版
Webサイト
新教科書情報

日文 🔍



心が動く、その先へ。

日本文教出版

教科書の題材構成

■はじめに

本誌P. 2～7には新版『新・高校生の美術1』の資料をまとめた。P.2には新版教科書の目次となる題材構成を掲載。P.3Iには教科書検討の観点から見た教科書の特色をまとめている。教科書選定書類作成の資料として活用できる。続くP.4～7には新版教科書の内容をベースにした年間指導計画例を4種類掲載。生徒のレベルに合わせた指導計画作成の参考としてぜひ活用してほしい。

題材	ページ
オリエンテーション	
つくりだすチカラ	2・3
なぜこれが美術なのか?	6・7
デザインを見つけよう	56-59
時間や空間をどう表現に生かすか?	80・81
美術史を学ぶと、何が分かるのか?	94・95
技法資料の扉	121
美術だからこそ	155
絵画・彫刻	
身近なものを描く	8-11
創造の舞台裏 彦坂木版工房	12・13
風景を描く	14・15
FOCUS 光	16・17
FOCUS 視点	18・19
想像の世界を表す	20・21
絵画を読み解く	22・23
創造の舞台裏 大小島真木	24・25
墨で描く	26・27
ドローイング	28・29
漫画の表現	30・31
人を表す1 平面と立体	32・33
人を表す2 人物画を描く	34・35
人を表す3 立体で表す	36・37
作家探究 レオナルド・ダ・ヴィンチ	38・39
彦根屏風を読み解く／和の空間	40-45
浮世絵版画の魅力	46・47
仏像の世界	48・49
抽象彫刻	50・51
身近な素材と立体表現	52・53
画材は今を呼吸する 鴻池朋子	54・55
デザイン	
マークやサインのデザイン	60・61
ポスターのデザイン	62-65
パッケージのデザイン	66・67

題材	ページ
模様のデザイン	68・69
FOCUS モノとコト	70・71
道具のデザイン	72・73
プロダクトデザイン	74・75
創造の舞台裏 明和電機	76・77
作家探究 アルヴァ・アアルト	78・79
映像メディア表現	
写真の表現	82・83
作家探究 ソール・ライター	84・85
FOCUS 記録と記憶	86・87
コマ撮りアニメーション	88・89
創造の舞台裏 山村浩二	90・91
伝達の映像	92・93
資料	
西洋の美術／美術史年表／日本の美術	96-116
近代デザイン史	117-118
映像メディア史	119・120
様々な描画材料／支持体	122-124
鉛筆デッサンの準備／静物デッサン	125-127
石膏デッサン	128・129
水彩画を描く	130・131
油彩画を描く	132・133
日本画を描く	134・135
アクリル絵の具の可能性	136・137
書体の基本／版画の種類	138・139
様々な表現技法／豊かな混色表現	140・141
シルクスクリーン／エッチング	142・143
塑造／彫造	144・145
写真・動画の基礎	146・147
グループで映像作品をつくる／アニメーションの基礎	148・149
美の秩序／色彩	150-152
学びを振り返ろう／著作権と肖像権	153
美術館に行こう	154

教科書検討の観点から見た特色

1 総合所見

学習指導要領の内容に対応して構成され、基本的な題材から発展的な題材まで丁寧な解説とともにバランスよく掲載し、生徒の実態に応じた多様な学習が可能となっている。各題材は、タイトルや主文を分かりやすく示し、「問いかけ」や「ひらめきワード」を設け、意図をもって学習に取り組めるように工夫されている。特設ページ「FOCUS」「創造の舞台裏」「作家探求」や、巻末資料に、時代に沿った詳細な美術史及び制作過程を丁寧に示した豊富な技法ページを掲載し、生徒の見方・考え方を深め主体的な学習に生かせるようにしている。

2 学習指導要領との関連

- 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、生徒が「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」を育成できるように、**A表現・B鑑賞を一体的に扱う題材と、B鑑賞を独立させた題材とを適切に配列し、題材を相互に関連づけながら学びが深められるようにしている。**
- 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ている。
- 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**」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ている。
- 生徒が「**造形的な見方・考え方**」をより意識できるように、特設ページ「**FOCUS**」を設け、共通事項などの**美術の特質に応じた物事を捉える視点や考え方を焦点化**して学習できるように配慮している。

3 特色ある内容

- 題材ごとに資質・能力の**三つの柱に基づいた学習のねらいや目標**を明確に示しており、生徒の理解が深まる授業づくりに生かすことができる。
- 絵画・彫刻、デザイン、映像メディア表現**のそれぞれ分野別に豊富な題材が掲載されている。内容も、取り組みやすい題材から学びを深める題材まで幅広く掲載されている。
- 各題材ページには、学びのねらい等を意識させる「**題材名**」、「造形的な見方・考え方」などの学びの本質に気付かせる「**問いかけ**」、ヒントとなる「**ひらめきワード**」を配置しており、造形的な見方・考え方を深める構成となっている。
- 特設ページを3つのカテゴリーで設定し、「**FOCUS**」では、共通事項等に関わる造形的な見方・考え方について、「**創造の舞台裏**」では作家の言葉から主題と作品について、「**作家探求**」では、作家の生涯や代表作についての学びを深めることができる。
- 各題材および巻末資料**に、発想や構想の手がかりとなる考え方や基礎的な技法が具体的に示されており、表現活動に生かすことができる。

4 構成上の工夫

- 二次元コード（QRコード）**から、作家インタビューや制作技法の動画などの**豊富なデジタルコンテンツ**を参照することができる。
- 巻末資料として**日本・東洋及び西洋の美術史**を時代ごとの区分と代表作とともに掲載しており、美術史の深い学びにつなげている。加えて、**近代デザイン史、映像メディア史**を掲載しており、それぞれの分野の歴史への理解を深めることができる。また、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**美術史年表**では一般史や時代区分を併記している。
- 巻末資料として**技法や色彩**に関するページを設けており、題材指導の際に制作の流れや技法の指導に活かすことができる。
- 作家作品に加え、**生徒作品**を掲載しており、生徒のやる気を引き出す工夫がされている。
- 各ページには検索のためのインデックスをつけ、ひらめきマーク、リンクマーク、課題マークなどを統一することで、学習に取り組みやすいよう留意している。
- ポートフォリオによる**学びの振り返り**の提案、**美術館**の役割や鑑賞方法の紹介、**著作権と肖像権**への配慮、**カラーユニバーサルデザインの解説**など幅広い見方・考え方に繋がる配慮がされている。
- A4ワイド版の紙面により、図版を大きく掲載するとともに、折り込みページの工夫により、屏風を折った時の見え方の違いなどを実感できるよう配慮している。

新版 新・高校生の美術 1 (116- 日文・美 I 116-901)

年間指導計画例Ⅰ

対象を観察して、感じ取ったことや考えたことを基にした表現と鑑賞の学習活動①

本誌P.4-7の4種類の年間指導計画例の項目において、「目次タイトル」は主に教科書ページ内に丸囲みで掲載されたタイトルなどを示している。「題材名」には題材名やキーワード、問いかけなどを記している。「FOCUS」は見方や考え方を説明するページなので、個別題材ではなく、他題材と関連付けて取り扱うことを想定している。											
学期	月	時数	領域	分野	目次タイトル	題材名	教科書ページ	FOCUS 表現の秘密に迫る			
1 学期	前期	4	1	オリエンテーション	見方・考え方との出会い	つくりだすチカラ	2・3				
					この教科書で学ぶ皆さんへ	感じ取るアンテナ	3				
		4	4	絵画	表現・鑑賞	身近なものを描く	ものの魅力や愛着を表す	8・9			
							葛西由香の視点と表現	10・11			
		5	10	絵画	表現・鑑賞	風景を描く	私の見つけた風景	14-19	光		
									視点		
		6	1	デザイン	オリエンテーション	創造の扉 デザイン	デザインを見つけよう	56-59	モノとコト		
			10	デザイン	表現・鑑賞	創造の舞台裏 アーティスト 明和電機	明和電機の「ナンセンス発想法」	76・77			
						ポスターのデザイン	視覚化されるメッセージ	62・63			
							文字の工夫	64・65			
		7									
		2 学期	後期	8		絵画・彫刻 デザイン 映像メディア表現	鑑賞	美術館に行こう	お気に入りの作品を見つけよう 美術館をまるごと楽しもう	154	
									1	美術館の役割	154
				9	1	映像メディア表現	オリエンテーション	創造の扉 映像メディア表現	時間や空間をどう表現に生かすか？	80・81	記録と記憶
					5	映像メディア表現	表現・鑑賞	写真の表現	目に見えないものを写す	82・83	
					1	映像メディア表現	鑑賞	作家探究	ソール・ライター	84・85	
				10	1	彫刻	オリエンテーション	創造の扉 絵画・彫刻	なぜこれが美術なのか？	6・7	
1	絵画・彫刻				表現・鑑賞	人を表す 1 平面と立体	存在感を感じ取る	32・33			
11	10				彫刻	表現・鑑賞	人を表す 3 立体で表す	存在の形 彫像 素材を生かして	36・37 52・53 145		
	12				8	デザイン	表現・鑑賞	模様のデザイン	暮らしを彩る	68・69	モノとコト
3 学期				1	9	映像メディア表現	表現・鑑賞	伝達の映像	映像で伝えるメッセージ	92・93	記録と記憶
				3	6	絵画	表現・鑑賞	人を表す 2 人物画を描く	内面を見つめて	34・35	
					1	オリエンテーション		明日のために今	美術だからこそ	155	

年間指導計画例Ⅱ

対象を観察して、感じ取ったことや考えたことを基にした表現と鑑賞の学習活動②

学期	月	時数	領域	分野	目次タイトル	題材名	教科書 ページ	FOCUS 表現の秘密に迫る			
1 学期	前期	4	1	オリエンテーション	見方・考え方との出会い	つくりだすチカラ	2・3				
					この教科書で学ぶ皆さんへ	感じ取るアンテナ	3				
		4	4	絵画	表現・鑑賞	身近なものを描く	ものの魅力や愛着を表す	8・9			
							葛西由香の視点と表現	10・11			
		5	10	絵画	鑑賞	作家探究	レオナルド・ダ・ヴィンチ	38・39			
					表現・鑑賞	人を表す2　人物画を描く	内面を見つめて	34・35			
		6	1	デザイン	オリエンテーショ ン	創造の扉 デザイン	デザインを見つけよう	56-59	モノとコト		
								鑑賞		浮世絵版画の魅力	役者絵の革命児・写楽
		7	10	デザイン	表現・鑑賞	パッケージデザイン	思わず手が伸びる	66・67			
		2 学期	後期	8	絵画・彫刻 デザイン 映像メディア表現	鑑賞	美術館に行こう	お気に入りの作品を見つけよう 美術館をまるごと楽しもう	154		
1	美術館の役割							154			
9	1			映像メディア表現	オリエンテーショ ン	創造の扉 映像メディア表現	時間や空間をどう表現に生かすか？	80・81	記録と記憶		
	5			映像メディア表現	表現・鑑賞	写真の表現	目に見えないものを写す	82・83			
	1			映像メディア表現	鑑賞	作家探究	ソール・ライター	84・85			
10	1			彫刻	オリエンテーショ ン	創造の扉 絵画・彫刻	なぜこれが美術なのか？	6・7			
	1			絵画・彫刻	表現・鑑賞	人を表す1　平面と立体	存在感を感じ取る	32・33			
	8			彫刻	表現・鑑賞	人を表す3　立体で表す	存在の形 塑像　形を追求して	36・37 52・53 145			
				1	彫刻	鑑賞	仏像の世界	こわい仏、やさしい仏	48・49		
	9			映像メディア表現	表現・鑑賞	伝達の映像	映像で伝えるメッセージ	92・93	記録と記憶		
				12							
3 学期	後期			1	5	デザイン	表現・鑑賞	いしかわかずやの アイデアの生み出し方	今までにない「付箋」の アイデアを考える	72・73	モノとコト
								道具のデザイン	暮らしに役立つ	72・73	
				2	10	絵	表現・鑑賞	風景を描く	私の見つけた風景	14-19	光
		視点									
3	1	オリエンテーション			明日のために今	美術だからこそ	155				

新版 新・高校生の美術 1 (116- 日文・美 I 116-901)

年間指導計画例Ⅲ

対象のイメージから、感じ取ったことや想像したことを基にした表現と鑑賞の学習活動①

学期	月	時数	領域	分野	目次タイトル	題材名	教科書 ページ	FOCUS 表現の秘密に迫る		
1 学期	前期	4	1	オリエンテーション	見方・考え方との出会い	つくりだすチカラ	2・3			
					この教科書で学ぶ皆さんへ	感じ取るアンテナ	3			
		4	4	絵画	表現・鑑賞	ドローイング	動いて見つける 手で考える	28・29		
		5	10	絵画	鑑賞	アーティスト 大小島真木	生命のダイナミズムを伝える	24・25		
					表現・鑑賞	墨で描く	墨・水・筆の世界	26・27		
					鑑賞	浮世絵版画の魅力	役者絵の革命児・写楽	46・47		
		6	1	デザイン	オリエンテーション	創造の扉 デザイン	デザインを見つけよう	56-59	モノとコト	
		7	10	デザイン	表現・鑑賞	マークやサインのデザイン	視覚で伝える	60・61		
		2 学期	後期	8	絵画・彫刻 デザイン 映像メディア表現	鑑賞	美術館に行こう	お気に入りの作品を見つけよう 美術館をまるごと楽しもう	154	
				1				美術館の役割	154	
9	1			映像メディア表現	オリエンテーショ ン	創造の扉 映像メディア表現	時間や空間をどう表現に生かすか？	80・81	記録と記憶	
	5			映像メディア表現	表現・鑑賞	写真の表現	目に見えないものを写す	82・83		
	1			映像メディア表現	鑑賞	作家探究	ソール・ライター	84・85		
10	1			彫刻	オリエンテーション	創造の扉 絵画・彫刻	なぜこれが美術なのか？	6・7		
	9			彫刻	表現・鑑賞	身近な素材と立体表現	命を吹き込むアートの力	52・53		
	11			1	絵画・彫刻	鑑賞	画材は今を呼吸する 鴻池朋子		54・55	
				1	映像メディア表現	鑑賞	創造の舞台裏 アニメーション作家 山村浩二	頭山ができるまで	90・91	記録と記憶
	12			8	映像メディア表現	表現・鑑賞	コマ撮りアニメーション	動きの可能性	88・89 149	
	3 学期	1	5	デザイン	表現・鑑賞	いしかわかずやの アイデアの生み出し方	今までにない「付箋」の アイデアを考える	72・73	モノとコト	
			道具のデザイン	暮らしに役立つ	72・73					
2		2	絵画	鑑賞	絵画を読み解く	天国と地獄 悪魔と天使	22・23			
3		8	絵画	表現・鑑賞	想像の世界を表す	夢と現実のはざままで	20・21	光 視点		
		1	オリエンテーション		明日のために今	美術だからこそ	155			

年間指導計画例Ⅳ

対象のイメージから、感じ取ったことや想像したことを基にした表現と鑑賞の学習活動②

学期	月	時数	領域	分野	目次タイトル	題材名	教科書 ページ	FOCUS 表現の秘密に迫る		
1 学期	前期	4	1	オリエンテーション	見方・考え方との出会い	つくりだすチカラ	2・3			
					この教科書で学ぶ皆さんへ	感じ取るアンテナ	3			
		4	4	絵画	表現・鑑賞	ドローイング	動いて見つける 手で考える	28・29		
		5	10	絵画	鑑賞	彦坂木版工房	『バナナホットケーキ』ができるまで	12・13		
					表現・鑑賞	漫画の表現	一瞬で伝わる表現	30・31		
					鑑賞	彦根屏風を読み解く	追って立てて鑑賞しよう	40-44		
		6	1	デザイン	オリエンテーショ ン	創造の扉 デザイン	日常にあふれるデザイン	56-59	モノとコト	
		7	10	デザイン	表現・鑑賞	マークやサインのデザイン	視覚で伝える	60・61		
		2 学期	後期	8	絵画・彫刻 デザイン 映像メディア表現	鑑賞	美術館に行こう	お気に入りの作品を見つけよう 美術館をまるごと楽しもう	154	
				1				美術館の役割	154	
9	1			映像メディア表現	オリエンテーショ ン	創造の扉 映像メディア表現	時間や空間をどう表現に生かすか？	80・81	記録と記憶	
	5			映像メディア表現	表現・鑑賞	写真の表現	目に見えないものを写す	82・83		
	1			映像メディア表現	鑑賞	作家探究	ソール・ライター	84・85		
10	1			彫刻	オリエンテーショ ン	創造の扉 絵画・彫刻	なぜこれが美術なのか？	6・7		
	9			彫刻	表現・鑑賞	抽象彫刻	見えない何かを形で表す	50・51		
	11			1	絵画・彫刻	鑑賞	画材は今を呼吸する 鴻池朋子		54・55	
				1	映像メディア表現	鑑賞	創造の舞台裏 アニメーション作家 山村浩二	頭山ができるまで	90・91	記録と記憶
	12			8	映像メディア表現	表現・鑑賞	コマ撮りアニメーション	動きの可能性	88・89 149	
3 学期	後期	1	6	デザイン	鑑賞	プロダクトデザイン	人に寄り添う	74・75	モノとコト	
					表現・鑑賞	道具のデザイン	暮らしに役立つ	72・73		
					鑑賞	作家探究	アルヴァ・アアルト	78・79		
		2	1	絵画	鑑賞	絵画を読み解く	天国と地獄 悪魔と天使	22・23		
		3	8	絵画	表現・鑑賞	想像の世界を表す	夢と現実のはざままで	20・21	光	
視点										
		1	オリエンテーション		明日のために今	美術だからこそ	155			

令和4～6年度発行となる 美術教科書の資料

本誌P.9～27では、令和4～6年度発行の高等学校芸術科美術I、II、IIIの教科書の資料をまとめた。
「令和4年度版高校生の美術1」「令和4年度版高校美術」「令和5年度版高校生の美術2」「令和6年度版高校生の美術3」の各教科書について、目次となる教科書の題材構成、教科書検討の観点から見た特色、年間指導計画例2種類を掲載している。
生徒のレベルに合わせた指導計画の作成、教科書検討の切り口の抽出、新しい指導案作成をはじめ、さまざまな場面でぜひご活用ください。



高校生の美術1
116-日文
美I-702



高校美術
116-日文
美I-703



高校生の美術2
116-日文
美II-702



高校生の美術3
116-日文
美III-702

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
彫刻をつくる一素材と技法―	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

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

高校生の美術3 (116-日文・美Ⅲ-702)

題 材	ページ
オリエンテーション	
美しいとは何か	2・5
切り取られた風景	6・9
絵画	
興味のあることを描く	16・11
画家が追い求めたもの	12・13
名画から受けるインスピレーション	14・15
継承と創造	16・19
西洋のまなざしとの出会い	20・21
彫刻	
彫刻と着彩	22・23
ものと場所による表現	24・25
作品の中に入り込んで感じ取るメッセージ	26・27
自然が生み出す美 人がつくりだす美	28・29
デザイン	
情報の視覚化	30・31
デザインを支える技術	32・33
自然をまとう建築	34・35
歌舞伎の造形	36・37
映像メディア表現	
報道写真が写し出すもの	38・39
状況に応じた情報発信—デジタルサイネージ—	40・41
アニメーションの表現と技法	42・45
資料	
文化財の保存と継承	46・47
自分らしさを伝えるポートフォリオ	48・49
見方を変えると広がる世界	50・51

目標や評価基準の作成に役立つ資料

授業の目標と評価基準を制作するにあたり、役立つ資料を3点ご紹介します。ご紹介した資料の一部は右側の二次元コードよりまとめてダウンロードできます。授業に合わせてご活用下さい。



日文教授資料

目 標

評価基準

評価基準・方法

● 企画案、提案、企画書

想像を形に

企画・提案・企画書の作成は、想像を形にすることが最も重要なポイントである。想像を形にすることで、企画の価値が伝わり、実現の可能性が高まる。本評価基準では、想像を形にするための具体的な評価項目を提示する。

企画・提案・企画書の作成は、想像を形にすることが最も重要なポイントである。想像を形にすることで、企画の価値が伝わり、実現の可能性が高まる。本評価基準では、想像を形にするための具体的な評価項目を提示する。

想像を形にするための具体的な評価項目は以下の通りである。

評価項目	評価基準
1. 企画の目的・意義	企画の目的・意義が明確であること。
2. 企画の背景・現状	企画の背景・現状が明確であること。
3. 企画の目標・成果	企画の目標・成果が明確であること。
4. 企画の計画・実行	企画の計画・実行が明確であること。
5. 企画の予算・効果	企画の予算・効果が明確であること。

● 企画案、提案、企画書

想像を形に

企画・提案・企画書の作成は、想像を形にすることが最も重要なポイントである。想像を形にすることで、企画の価値が伝わり、実現の可能性が高まる。本評価基準では、想像を形にするための具体的な評価項目を提示する。

想像を形にするための具体的な評価項目は以下の通りである。

評価項目	評価基準
1. 企画の目的・意義	企画の目的・意義が明確であること。
2. 企画の背景・現状	企画の背景・現状が明確であること。
3. 企画の目標・成果	企画の目標・成果が明確であること。
4. 企画の計画・実行	企画の計画・実行が明確であること。
5. 企画の予算・効果	企画の予算・効果が明確であること。

● 企画案、提案、企画書

想像を形に

企画・提案・企画書の作成は、想像を形にすることが最も重要なポイントである。想像を形にすることで、企画の価値が伝わり、実現の可能性が高まる。本評価基準では、想像を形にするための具体的な評価項目を提示する。

想像を形にするための具体的な評価項目は以下の通りである。

評価項目	評価基準
1. 企画の目的・意義	企画の目的・意義が明確であること。
2. 企画の背景・現状	企画の背景・現状が明確であること。
3. 企画の目標・成果	企画の目標・成果が明確であること。
4. 企画の計画・実行	企画の計画・実行が明確であること。
5. 企画の予算・効果	企画の予算・効果が明確であること。

● 企画案、提案、企画書

想像を形に

企画・提案・企画書の作成は、想像を形にすることが最も重要なポイントである。想像を形にすることで、企画の価値が伝わり、実現の可能性が高まる。本評価基準では、想像を形にするための具体的な評価項目を提示する。

想像を形にするための具体的な評価項目は以下の通りである。

評価項目	評価基準
1. 企画の目的・意義	企画の目的・意義が明確であること。
2. 企画の背景・現状	企画の背景・現状が明確であること。
3. 企画の目標・成果	企画の目標・成果が明確であること。
4. 企画の計画・実行	企画の計画・実行が明確であること。
5. 企画の予算・効果	企画の予算・効果が明確であること。

教科書紙面に応じた目標、評価基準のご提案や、授業の展開例をまとめた教授資料をご用意しています。授業の展開例では、授業のどの段階で何を評価するかの評価基準・評価方法として例示しているので、ぜひ参考にして下さい。

形 forme

Figure 1 shows two examples of student workbooks. The left page is a handwritten workbook with various diagrams, notes, and illustrations related to '観点別評価' (Evaluation by Point of View). The right page is a printed workbook with a large table for '観点別評価' and a section for '観点別評価の理解' (Understanding of Evaluation by Point of View).

機関誌「形 forme」では小中高を通した美術教育の最新情報を紹介。過去の号で目標評価に関連した記事を掲載しました。そのページの抜粋をご覧ください。

オリジナルwebコンテンツ

webページでは、教科書に合わせて「お役立ち資料」というコンテンツを掲載しています。題材の目標と評価基準例などをPDFデータで公開中です。

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」	2-5、全ページ			
		4	2	表現・鑑賞 絵画	「身近なものを描く」 ふでばこを描こう	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、130-135		
		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、46-55			
		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、132-143		
		10	10	表現・鑑賞 絵画	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、130-143		
		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」	68-91、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」	68-75、78-80、130-131、142-143、145、149-154		
		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」	149-154			
		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」	68-75、78-81、130-131、142-143、145、149-154		
		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			
		2 学期	前期	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」	26-43、66・67、103-122
				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撮ろう	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	
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」	46-52、56-67、		
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」	46-52、56-61、66-67			
11	表現・鑑賞 彫刻			選択題材 「抽象彫刻で表す」 動きを感じる抽象彫刻を 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りしながら、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」	46-52、56-67			
12	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」	68-71、84-87		
後期	1		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」	96-101、		
10	2		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」	96-101、147・148			
3	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捉え、意図に応じて絵の具などの特性を生かして表す。 ●「違っ?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を目指す、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。	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」	全ページ	
		4	3	表現・鑑賞 絵画	「身近なものを描く」 ふでばこを描こう	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、130-135
		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、46-55	
		5	7	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、136-143
			7	表現・鑑賞 絵画	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」	6-11、136-141
		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」	68-91、123-124	
	後期	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」	149-154	
		6	1	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」	68-71、76-81、130-131、142-143、145、149-154	
		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、マークやビ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」「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」	68-71、76-81、130-131、142-143、145、149-154	
		7	1	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」	68-71、76-83、130-131、142-143、145、150-154	
		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	
		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	前期	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」	26-43、66-67、103-122	
		9	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、精墨法や破墨法、筋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」	26-31、40-41
		10	4	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」	32-39、144	
		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」	46-52、56-67
		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」	46-52、56-67	
	後期	12	1	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、素材の可能性や弾力性、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」	46-52、56-67	
		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場面で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」	68-71、84-91	
		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」	68-71、88-89、123-124	
		2	鑑賞 映像メディア 表現	「映像に包まれた」 人を含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、人を含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」「映像表現」「アニメーションの基礎」	98-101、125-126、147-148	
		8	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」「映像に包まれた」 ●「映像メディア史」「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	96-101、125-126、147-148	
		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目に向け、これからの生活中で、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を考えるとともに、「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。	全ページ

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
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	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
			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
		6	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―素材と技法―」	46・49
			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パウル・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」（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
	後期	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
		8	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	○（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
		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」	20・21 40・41
		12					
2学期	前期	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	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　ハプロ・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	
		10					
		3					

※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	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○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	
		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―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―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パウル・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」（プロダ社）や教科書P.60～61の「りんご」から多様なイメージを上げる遊びをして、一つのテーマを基に広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	
		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	
		2学期	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」
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	
10	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	
	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	
	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～	琳美の私取等、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えてきた。水彩や粘土での表現にも水は欠かせない。多様な考え方や、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 76-79
	2	鑑賞 彫刻	フィボナッチを探せ！	植物の葉の数、巻みの形、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		

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」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

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 「大気のエイメーをを描く」 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、大気のエイメーを感じ取り、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 「質感のイメージを描く」 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」を訴えるポスター」「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」
		8	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捉え、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捉え、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」		
2 学 期	後期	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」
				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」 ○「祈りの形」
		8	表現・鑑賞 絵画	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捉え、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捉え、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」		
	11	6	表現・鑑賞 彫刻	「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 「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」 ○「祈りの形」
	12	8	表現・鑑賞 絵画	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捉え、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捉え、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」		
	後期	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」
				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」 ○「祈りの形」
3 学 期	前期	2	表現・鑑賞 絵画・彫刻	「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」	16・17	○「想像を形に」
				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」
		3	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、人々、人との、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」
				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」 ○「祈りの形」
	後期	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」
				「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	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」
				「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」
4 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」
				「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	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」
				「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」
	後期	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」
				「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	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」
				「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」

※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。 ○「テーマを追求するーマティスの試行錯誤ー」	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	「動きやしぐさで内面を描く」 動きやしぐさ、表情などを捉えて目には見えない心の中を表そう	動きやしぐさ、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」●「テンペラ画を描く」「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 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、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」 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	○「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」
		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	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、場面の変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」●「テンペラ画を描く」「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 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」 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 32・33 74・75	○「身近なものを描く」 ○「植物を描く」 ○「想像を形に」 ○「漫画の表現」 ○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「祈りの形」
	3学期	後期	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			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」	
前期		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 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	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」 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」	56・57 78・79 58・59	○「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	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 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	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」 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」	16・17 60・62 36・37 60・62	○「想像を形に」 ○「視覚のトリックを生かして」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」	
			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」

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Ⅲ」の目標との関連	●学習指導要領に示された「美術Ⅲ」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」を豊かにし、「生活や社会の中の多様な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・Ⅱ」、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、スケッチや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、資料などを題材ページ内で解説し、主題にあわせて創造的に表す技能を育めるよう配慮した。 ●色彩については、理解を深め学習に生かせるように各題材ページで取り上げ、本文中でも色が作品に与えるよさや効果について考えることを促すような内容にした。	●教科書全般 ●11,25,31,33,42・43, 45 ●22・23
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、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。 ●オリエンテーションや作家インタビューのページなどを設定して、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、生徒作品を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。 ●鑑賞の題材では、美術文化の継承、発展、創造することの意義について考え、見方や感じ方を深められる内容を積極的に取り上げた。	●10・11,24・25,30・31, 38・39, ●2-9,17,25,35,45, 50・51 ●10・11,23,30・31, 32・33,34・35,42,45, 48・49 ●6-9,16-19,20・21, 36・37,46-47
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した。 ●円形の穴を中心に開けたページを掲載して、ページをめくりながら見ることを提案するなど、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	●18・19 ●6-9 ●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「見方を変えると広がる世界」というページを設けた。	●教科書全般 ●50・51

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インタビューを掲載し、制作の姿勢、作品に込めた意図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。	●教科書全般 ●教科書全般 ●3-5,17,25,35,45,51
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	●国語科や地理歴史科の教科書で紹介されている作家や作品、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。	●38-47
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	●一目で分かりやすい情報伝達の方法などを、インフォグラフィックスやデジタルサイネージといった事例を通して紹介し、情報化が進む社会におけるデザインのあり方を紹介した。	●30・31,40・41
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。 ●報道写真のページでは、国内外の戦争の被害を伝える写真を掲載し、平和への願いについて作品を通して考える題材を設定した。	●教科書全般 ●38・39
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。	●5
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。 ●近代の日本の画家が、西洋の絵画に影響を受けて作風を発展させたことを紹介し、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 ●20・21
デジタルコンテンツの充実	●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あ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3 (116-日文・美Ⅲ-702)

絵画・彫刻、デザイン、映像メディア表現のいずれかの分野を年間を通して選択したり、それぞれの領域や分野の題材を組み合わせたりして展開する年間指導計画例である。鑑賞（表現）としている題材は、鑑賞活動をもとに表現活動をする題材例。○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	高校生の美術2との つながり	高校生の美術1との つながり	
1 学期	4 (6)	1	鑑賞	オリエンテーション 「美しいとは何か」	美術Ⅰ・Ⅱの学習を振り返り、美術Ⅲのイメージを持ち、一人一人が感じる「美しい」とは、どのようなことなのか、美しさの感じ取り方の視点について考え、自分の中にある「美しい」とは何かを確かめる。 ○「美しいとは何か」	2・5	○「表現とは何か」	○「美術とは何か」 ○「見る 感じ取る 考える 表す」	
		1	鑑賞 絵画	表現・鑑賞 絵画	丸窓から見える庭園の風景や丸い鏡の中に切り取られた空のそれぞれの色や光の変化などを比較鑑賞し、窓と鏡、それぞれで異なる働きや効果を考え、室内と屋外の関係や周りの風景と異なる空間によって生じる不思議な感覚の効果や全体のイメージなどに着目して鑑賞する。 ○「切り取られた風景」	6・9	○「庭園のデザイン」	○「視点と表し方」	
		8	表現・鑑賞 絵画	「室内を描く」 イメージや情景を基に室内の魅力を表そう	身近な室内の特徴を捉え、そのよさや面白さに着目して、室内の魅力的な描き方を工夫し、自分なりの描き方や描くことの楽しさなどについて考え、形や色彩、描き方などに着目し、興味があることや表したいことを、表現を工夫して描く。 ○「興味のあることを描く」	10・11	○「水による演出」 ○「奥行きや空間を捉える」 ○「ものの質感を生かして」 ○「線と明暗の表現」	○「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 (6)	2	鑑賞 彫刻	「作品の下に入り込んで、感じ取るメッセージ」 立体表現の広がりや可能性について考えよう	形体や大きさ、重心などに着目し、体全体で感じる感覚などを基に、作者の意図や工夫、置かれている場所などから、独自の空間や環境をつくりだし見る人に様々な感覚を生じさせる立体表現の広がりや可能性について考える。 ○「作品の中に入り込んで感じるメッセージ」	26・27	○「身近なもので生み出す」 ○「庭園のデザイン」 ●「作品が場をつくりだす」	○「抽象彫刻で表す」
		6 (8)	8	鑑賞 (表現) デザイン	「自然と人間のかかわり」 自然を取り込んだ建築の工夫を読み取り、人間と自然のかかわり方を考えよう	建築に自然を取り込んだ建物のデザインを鑑賞し、自然の材料と工芸的な材料の用い方や自然を感じさせる建築の特徴や工夫を味わい、建築における自然と人間のかかわり方を考え、自然と人間のかかわりに着目して、自然を感じさせるツリーハウスを制作する。 ○「自然をまとう建築」	34・35	○「庭園のデザイン」 ●「作品が場をつくりだす」	○「身近な素材と立体表現」
		7 (6)	6	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「真実を写し出す」 目に見えるものの奥にある真実を写し出すための撮影を工夫して表し、発信しよう	目の前で起きている事実を撮影し、広く世の中に伝える報道写真の役割を理解し、被写体や視覚的な事実を見せるだけではなく、問題点や臨場感など、目に見えない問題意識や感情などの伝え方と考え、見えるものの奥にある真実を写し出すことに着目して、伝えたいテーマを発信する作品を表現する。 ○「報道写真が写し出すもの」	38・39	○「作家探究 土門拳」 ○「複数の写真で表す」	○「写真で表す」
	前期			表現 鑑賞	夏期課題	生徒一人一人がそれぞれのテーマに基づいて、作品を制作したり、レポートをまとめたりする。			
2 学期	9 (8)		鑑賞 絵画	選択課題 「画家の心情に迫る」 画家が追い求めた主題や主張、心情を考えたように作品にこめられたのか、モチーフ、画材や技法、構図や配色などを作品から読み取り、画家の個性と作風に見られる独創性を理解する。 ○「画家が追い求めたもの」	12・13	○「表現とは何か」 ○「人物のイメージや心情を捉える」 ○「テーマを追求する」 ○「線と明暗の表現」	○「人物を描く」 ○「想像を形に」		
			鑑賞 絵画	選択課題 「西洋のまなざしとの出会い」 西洋画から学んだ日本の画家の工夫を感じ取る	江戸時代から明治期にかけて西洋画の技法である透視図や明暗で立体感を表す描画方法をどのように作品に取り入れていったのかを理解し、表現の工夫を読み取り、それらの絵のよさを味わう。 ○「西洋のまなざしとの出会い」	20・21	○「絵画の役割と写真の発明」 ○「琳派―継承と創造の系譜―」	○「日本美術」	
			鑑賞 絵画	「時代を超えて伝えられる表現」 美術文化を継承し創造することの意義について考えよう	伝統的な表現に作者独自のアイデアやユーモアが盛り込まれた作品から、作風や様式に着目し、時代を超えて伝えられる表現のよさを感じ取り、美術文化の継承と創造について考える。 ○「継承と創造」	16・17	○「表現とは何か」 ○「絵画の役割と写真の発明」 ○「テーマを追求する ーマティスの試行錯誤―」 ○「感覚の冒険」	○「美術とは何か」 ○「日本美術」	
			鑑賞 彫刻	選択課題 「彫刻の色彩」 彫刻の着彩、無着彩のそれぞれのよさや美しさを感じ取る	着彩されている彫刻と無着彩の彫刻のそれぞれのよさや美しさを感じ取り、表現の工夫を読み取り、その効果について考える。 ○「彫刻と着彩」	22・23	○「作家探究 高村光太郎」 ○「彫刻と着彩」	○「立体表現の魅力」 ○「彫造で表す」 ○「彫って表す」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」	
			鑑賞 デザイン	選択課題 「プロダクトデザインの可能性」 職人の手わざや新しい技術に着目し、デザインと社会との関係について考えよう	職人の熟練した手わざに支えられてつくられるものとコンピュータによってデザインされる3Dプリンターなどで成形されたものを比較鑑賞し、プロダクトデザインの可能性を理解し、デザインと社会の関係について考える。 ○「デザインを支える技術」	32・33	○「行為を誘うデザイン」 ○「感覚に訴えるデザイン」	○「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」 ○「暮らしの中の使うデザイン」 ○「デザインとテクノロジー」	
			鑑賞 映像メディア 表現	選択課題 「デジタルサイネージの可能性」 情報機器を活用した伝達表現の特性や可能性について考える	情報機器の特性を生かした映像表現などの工夫に着目し、情報機器を活用した伝達表現の特性や可能性、デジタルサイネージによる情報伝達のよさについて考える。 ○「状況に応じた情報発信」ーデジタルサイネージー	40・41	○「コンピュータを活用した表現」	○「写真で表す」	
	10 (8)		鑑賞 (表現) 絵画	選択課題 「名画から受けるインスピレーション」 作家がインスピレーションを基につくりだしたイメージの世界を読み取り、新しい見方をつくりました	既存の絵画作品からのインスピレーションを基に作家がどのように創造力を膨らませて新たな価値をつくりだした作品を創造したのか、作品の捉え方や意図を読み取り、表現の工夫について考えながら新しい見方をつくりだす作品を制作する。 ○「名画から受けるインスピレーション」	14・15	○「表現とは何か」 ○「絵画の役割と写真の発明」 ○「テーマを追求する ーマティスの試行錯誤―」 ○「感覚の冒険」	○「美術とは何か」	
			表現・鑑賞 彫刻	選択課題 「ものと場所による表現」 ものも場所もつイメージなどを捉え、意味や関係について考え、新しい視点で作品をつくろう	これまでの生活体験で認識してきた、ものと場所の関係について、新鮮な視点で対象を捉え直すことで、働きや新しい発見がもたらされることに気付き、ものと場所との関係が生じさせる感覚について考えながら新しい視点で対象を捉える作品を制作する。 ○「ものと場所による表現」	24・25	○「身近なもので生み出す」 ○「石のもつ素材の可能性」 ●「作品が場をつくりだす」	○「大きさを意識して」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」	
			鑑賞 (表現) 彫刻	選択課題 「自然の美と人がつくりだす美」 自然が生み出す風景の美と人が手がけた造形の美しさを比較鑑賞し、相違や共通点を読み解き、自然が生み出した美を生かして、新しい風景の美しさを表そう	自然が生み出す風景の美と人が手がけた造形の美しさを比較鑑賞し、相違や共通点を読み解き、自然が生み出す風景の美と人が手がけた造形の美しさの相違や共通点を読み解き、自然が生み出した美を生かして、新しい風景の美しさを表そう	28・29	○「身近なもので生み出す」 ○「石のもつ素材の可能性」 ●「作品が場をつくりだす」	○「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」 ○「暮らしの中の使うデザイン」 ○「デザインとテクノロジー」	
			24 (4)	表現・鑑賞 デザイン	選択課題 「情報を視覚化して表す」 情報を整理し、伝えたい内容を視覚化して、見やすく分かりやすく表わそう	情報を整理し、伝えたい内容を視覚化して、形や色を効果的に用いて見やすく分かりやすく表すためのデザインを工夫し、プレゼンテーションボードを制作する。 ○「情報の視覚化」	30・31	○「言葉を超えて「ヒロシマの心」を訴えるポスター」 ○「情報を伝えるデザイン」 ○「デザインがもたらす統一感」 ●「部活動を紹介するチラシのデザイン」	○「デザインの世界」 ○「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」
			1 (4)	鑑賞 (表現) デザイン	選択課題 「歌舞伎を彩る様式美」 歌舞伎の衣装や化粧などから、造形的な工夫や様式美を読み解き、伝統のよさや美しさを生かした衣装をデザインしよう	歌舞伎の衣装や化粧などの様式と役割などを理解し、造形的なよさや美しさを味わい、役柄や感情をイメージ豊かに伝えるための視覚的な工夫について考え、伝統のよさや美しさを生かした衣装をデザインする。 ○「歌舞伎の造形」	36・37	○「琳派―継承と創造の系譜―」 ○「日本美術」 ○「祈りの形」	○「日本美術」 ○「祈りの形」
				鑑賞 (表現) 映像メディア 表現	選択課題 「アニメーションの技法」 アニメーションの技法による表現の違いを理解し、それぞれのアニメーションの表現効果や作風、制作技法による表現のよさを味わい、アニメーションの表現効果を用いて、アニメーション作品を制作しよう	連続した絵によるアニメーションと3DCGを用いたアニメーションによる表現の違いを理解し、それぞれのアニメーションの表現効果や作風、制作技法による表現のよさを味わい、アニメーションの表現効果を用いて、アニメーション作品を制作しよう	42・45	○「アニメーションで伝える」	○「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	1 (2)	10	表現 資料 技法	選択課題 「自分らしさを伝えるポートフォリオ」 伝えたい内容やコンセプトを考えて制作しよう	これまでの学習を振り返り、自分を見つめ直しながら、伝えたい内容やコンセプトをもとに、表現活動や鑑賞活動で身に付けたことなどを整理したりまとめたりして、伝えたい相手や見る人にとってわかりやすいポートフォリオを制作する。 ●「自分らしさを伝えるためのポートフォリオ」	48・49	●「部活動を紹介するチラシのデザイン」 ○「これからの私と美術」	○「学びを振り返ろう」 ○「これからの私と美術」	
		2 (6)	3	鑑賞 美術史料	選択課題 「文化財の保存と継承」 文化財を保存し伝え、新しい価値をつくりだしていくことを考える	人類共有の財産である文化財を未来の文化につなげるための保存と新しい価値をつくりだしていく方法について理解を深め、文化財の保存と継承についてレポートにまとめる。 ●「文化財の保存と継承」	46・47	○「琳派―継承と創造の系譜―」	○「美術館に行こう」
		3 (4)	2	鑑賞	オリエンテーション 「見方を変えると広がる世界」 心豊かに生きることと美術との関わりについて考えてみよう	日々の生活の中的美術の存在を意識し、生活の中的美術の役割や、心豊かに生きることと美術とのかわりについて考える。 ○「見方を変えると広がる世界」	50・51	●「作品が場をつくりだす」	○「これからの私と美術」

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の趣旨

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の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）

学習指導要領(高等学校芸術科美術Ⅰ)

芸術科の目標

芸術の幅広い活動を通して、各科目における見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の芸術や芸術文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1)芸術に関する各科目の特質について理解するとともに、意図に基づいて表現するための技能を身に付けるようにする。
- (2)創造的な表現を工夫したり、芸術のよさや美しさを深く味わったりすることができるようにする。
- (3)生涯にわたり芸術を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う。

◆美術Ⅰ◆

1 目標

美術の幅広い創造活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、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・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1)対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めるとともに、意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。
- (2)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することができるようにする。
- (3)主体的に美術の幅広い創造活動に取り組み、生涯にわたり美術を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、美術文化に親しみ、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養う。

2 内容

A 表現

表現に関する資質・能力を次のとおり育成する。

(1)絵画・彫刻

絵画・彫刻に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア. 感じ取ったことや考えたことを基にした発想や構想

（ア）自然や自己、生活などを見つめ感じ取ったことや考えたこと、夢や想像などから主題を生成すること。

（イ）表現形式の特性を生かし、形体や色彩、構成などについて考え、創造的な表現の構想を練ること。

イ. 発想や構想をしたことを基に、創造的に表す技能

（ア）意図に応じて材料や用具の特性を生かすこと。

（イ）表現方法を創意工夫し、主題を追求して創造的に表すこと。

(2)デザイン

デザインに関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア. 目的や機能などを考えた発想や構想

（ア）目的や条件、美しさなどを考え、主題を生成すること。

（イ）デザインの機能や効果、表現形式の特性などについて考え、創造的な表現の構想を練ること。

イ. 発想や構想をしたことを基に、創造的に表す技能

（ア）意図に応じて材料や用具の特性を生かすこと。

（イ）表現方法を創意工夫し、目的や計画を基に創造的に表すこと。

(3)映像メディア表現

映像メディア表現に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア. 映像メディアの特性を踏まえた発想や構想

（ア）感じ取ったことや考えたこと、目的や機能などを基に、映像メディアの特性を生かして主題を生成すること。

（イ）色光や視点、動きなどの映像表現の視覚的な要素の働きについて考え、創造的な表現の構想を練ること。

イ. 発想や構想をしたことを基に、創造的に表す技能

（ア）意図に応じて映像メディア機器等の用具の特性を生かすこと。

（イ）表現方法を創意工夫し、表現の意図を効果的に表すこと。

B 鑑賞

鑑賞に関する資質・能力を次のとおり育成する。

(1)鑑賞

鑑賞に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア. 美術作品などの見方や感じ方を深める鑑賞

（ア）造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めること。

（イ）目的や機能との調和の取れた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めること。

（ウ）映像メディア表現の特質や表現効果などを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めること。

イ. 生活や社会の中の美術の働きや美術文化についての見方や感じ方を深める鑑賞

（ア）環境の中に見られる造形的なよさや美しさを感じ取り、自然と美術の関わり、生活や社会を心豊かにする美術の働きについて考え、見方や感じ方を深めること。

（イ）日本及び諸外国の美術作品や文化遺産などから美意識や創造性などを感じ取り、日本の美術の歴史や表現の特質、それぞれの国の美術文化について考え、見方や感じ方を深めること。

共通事項

表現及び鑑賞の学習において共通に必要なとなる資質・能力を次のとおり育成する。

(1)「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア. 造形の要素の働きを理解すること。

イ. 造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風、様式などで捉えることを理解すること。

3 内容の取扱い

(1)内容の「A表現」及び「B鑑賞」の指導については、中学校美術科との関連を十分に考慮し、「A表現」及び「B鑑賞」相互の関連を図り、特に発想や構想に関する資質・能力と鑑賞に関する資質・能力とを総合的に働かせて学習が深められるようにする。

(2)生徒の特性、学校や地域の実態を考慮し、内容の「A表現」の（1）については絵画と彫刻のいずれかを選択したり一体的に扱ったりすることができる。また、（2）及び（3）についてはいずれかを選択して扱うことができる。その際、感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現と、目的や機能などを考えた表現の学習が調和的に行えるようにする。

(3)内容の「B鑑賞」の指導については、各事項において育成を目指す資質・能力の定着が図られるよう、適切かつ十分な授業時数を配当するものとする。

(4)内容の〔共通事項〕は、表現及び鑑賞の学習において共通に必要なとなる資質・能力であり、「A表現」及び「B鑑賞」の指導と併せて、十分な指導を行い、各事項の実感的な理解を通して、生徒が造形を豊かに捉える多様な視点がもてるように配慮するものとする。

(5)内容の「A表現」の指導に当たっては、スケッチやデッサンなどにより観察力、思考力、描写力などが十分に高まるよう配慮するものとする。

(6)内容の「A表現」の指導に当たっては、主題の生成から表現の確認及び完成に至る全過程を通して、自分のよさを発見し喜びを味わい、自己実現を果たしていく態度の形成を図るよう配慮するものとする。

(7)内容の「B鑑賞」の指導に当たっては、日本の美術も重視して扱うとともに、アジアの美術などについても扱うようにする。

(8)内容の「A表現」及び「B鑑賞」の指導に当たっては、芸術科美術の特質に応じて、発想や構想に関する資質・能力や鑑賞に関する資質・能力を育成する観点から、〔共通事項〕に示す事項を視点に、アイデアスケッチなどで構想を練ったり、言葉などで考えを整理したりすることや、作品について批評し合う活動などを取り入れるようにする。

(9)創造することの価値を捉え、自己や他者の作品などに表れている創造性を尊重する態度の形成を図るとともに、必要に応じて、美術に関する知的財産権や肖像権などについて触れるようにする。また、こうした態度の形成が、美術文化の継承、発展、創造を支えていることへの理解につながるよう配慮するものとする。

(10)事故防止のため、特に、刃物類、塗料、器具などの使い方の指導と保管、活動場所における安全指導などを徹底するものとする。

参考資料（中学校学習指導要領美術科より）

〈中学校美術科〔共通事項〕〉

(1)「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア. 形や色彩，材料，光などの性質や，それらが感情にもたらす効果などを理解すること。

イ. 造形的な特徴などを基に，全体のイメージや作風などで捉えることを理解すること。

〈中学校美術科 指導計画の作成と内容の取扱いの中にある〔共通事項〕に関連する箇所〉

(1)〔共通事項〕の指導に当たっては，生徒が造形を豊かに捉える多様な視点をもてるように，以下の内容について配慮すること。

ア. 〔共通事項〕のアの指導に当たっては，造形の要素などに着目して，次の事項を実感的に理解できるようにすること。

（ア）色彩の色味や明るさ，鮮やかさを捉えること。

（イ）材料の性質や質感を捉えること。

（ウ）形や色彩，材料，光などから感じる優しさや楽しさ，寂しさなどを捉えること。

（エ）形や色彩などの組合せによる構成の美しさを捉えること。

（オ）余白や空間の効果，立体感や遠近感，量感や動勢などを捉えること。

イ. 〔共通事項〕のイの指導に当たっては，全体のイメージや作風などに着目して，次の事項を実感的に理解できるようにすること。

（ア）造形的な特徴などを基に，見立てたり，心情などと関連付けたりして全体のイメージで捉えること。

（イ）造形的な特徴などを基に，作風や様式などの文化的な視点で捉えること。

日文の高校美術 教科書ラインナップ

NEW!



新・高校生の美術1

116-日文

美I 116-901

著作者
村上尚徳
横田 学
安田 淳
中村美知枝
鴻池朋子



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



高校美術

116-日文

美I-703

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

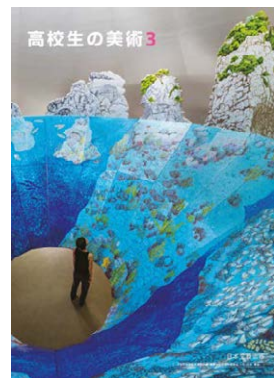


高校生の美術2

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-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1」表紙資料提供協力

東洲富写楽「三世大谷鬼次の奴江戸兵衛」出典: ColBase (<https://colbase.nich.go.jp/>)、植田正治「パパとママと子供たち」東京国立近代美術館 Photo: MOMAT/DNPpartcom、アンディ・ウォーホル「マリリン・モンロー」東京都現代美術館蔵 © 2023 The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc./ ARS, NY & JASPAR, Tokyo E5101、田中一光「日本古典芸能団招聘記念イベントのためのポスター 日本舞踊」© Ikko Tanaka/licensed by DNPpartcom 所蔵: DNP文化振興財団、アントニオ・ロベス・ガルシア「シンクと鏡」ボストン美術館蔵 © VEGAP, Madrid & JASPAR, Tokyo, 2023 E5101、俵屋宗達「風神雷神図屏風」建仁寺蔵 京都国立博物館寄託、ソール・ライター「床屋」© Saul Leiter Foundation, courtesy Howard Greenberg Gallery、宇野のチヌ 淀川テクニック

「高校生の美術3」表紙資料提供協力

花寿波島の秘密 瀬戸内国際芸術祭での展示の様子 [香川県] Kana Kou(Kana Yoshida) "The Secret of Hanasuwayama" Photo: Yasushi Ichikawa

本書の無断転載・複製を禁じます。
CD22399

デザイン・印刷・製版: 帆風

日本文教出版株式会社

<https://www.nichibun-g.co.jp/>

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

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

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 1-13-18-7F-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