

新・高校生の美術 | 1

日本文教出版



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・高校生の美術 | 2

日本文教出版



新版 新・高校生の美術 2

- 教科書の題材構成……………P. 8
 教科書検討の観点から見た特色
 ……………P. 9
 年間指導計画例……………P. 10・11

2027年度版

高等学校芸術科美術・教科書

内容解説資料

(別冊)

「新・高校生の美術 1」	美 I	116-901
新版 「新・高校生の美術 2」	美 II	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

令和4～6年度発行の美術教科書資料…………… P. 12-15

高校生の美術 1

- 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

高校美術

- 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 2

- 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

高校生の美術 3

- 教科書検討の観点から見た特色…………… P. 28-29
 年間指導計画例…………… P. 30-31

日本文教出版
 日本文教出版





心が動く、その先へ。

日本文教出版

新・高校生の美術 1 (116- 日文・美 I 116-901)

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.3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、タイトルや本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」「作家探究」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

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、題材を相互に関連付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。	全体
表現および鑑賞、共通事項の取り扱い	・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。	全体、16～19、70・71、86・87

3 特色ある内容

目標と評価	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。	全体
紙面構成、表記・表現の工夫、	・各題材ページには、学びのねらいなどを意識させる「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。 ・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。 ・各ページには検索のためのインデックスを付け、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、学習に取り組むやすいよう留意している。	全体
題材	絵画・彫刻、デザイン、映像メディア表現の分野別に豊富な題材が掲載されている。内容も、高校生に身近な現代の作家や作品、デザインなどを多く取り上げ、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している。	全体
特設ページ	特設ページを3つのカテゴリーで設定している。「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、「作家探究」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。	12・13、16～19、24・25、38・39、70・71、76～79、84～87、90・91

4 構成上の工夫

巻末資料	・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生かすことができる。 ・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・考え方につながる配慮がされている。	94～154
デジタルコンテンツ(二次元コード)	・二次元コードから、作家インタビューや作品解説、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。制作技法の動画では作品制作の一連の流れを早送りのように鑑賞できるタイムラプス動画も掲載している。 ・立体作品の鑑賞に有効な360度回転する作品画像を掲載している。	全体
生徒作品	作家作品に加え、生徒作品を掲載しており、同世代の作品の鑑賞を通して、生徒のやる気を引き出す工夫がされている。	全体
造本上の工夫	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。	全体
環境への配慮	表紙・本文ともに環境に配慮した紙が使用されている。印刷においては、植物油インキが使用されている。	全体

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	分野等	活動(領域)	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	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	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	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	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	
		7					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				
	2 学期	8	1	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								
							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	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	何気ない日常を 切り取る撮影の着眼点
10		1	絵画・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		鑑賞	人を表す 1 平面と立体	存在感を感じ取る	32・33				
		10	彫刻							表現	人を表す 3 立体で表す	存在の形 彫造 素材を生かして	36・37 52・53 145			
						11	8		デザイン		表現	模様のデザイン	暮らしを彩る	68・69		
3 学期		1	9	映像メディア表現	表現			伝達の映像		映像で伝えるメッセージ		92・93	記録と記憶			
	2					6	絵画		表現		人を表す 2 人物画を描く			内面を見つめて	34・35	光
																3

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	分野等	活動(領域)	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	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	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	作家探究 レオナルド・ダ・ヴィンチ	美術と科学が 生み出した天才	38・39	モノとコト						
						10	表現・鑑賞		人を表す 2 人物画を描く	内面を見つめて	34・35			
										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							
						7	10		デザイン	表現	パッケージデザイン	思わず手が伸びる	66・67	
	8	1	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			
						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	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	
	10	1	絵画・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		鑑賞	人を表す 1 平面と立体		存在感を感じ取る	32・33			
		8	絵画					表現		人を表す 3 立体で表す	存在の形 彫造 形を追求して	36・37 52・53 145		
11					1		彫刻			鑑賞	仏像の世界	こわい仏、やさしい仏	48・49	
	12	9	映像メディア表現	表現		伝達の映像		映像で伝えるメッセージ	92・93		記録と記憶			
1					5		デザイン	表現	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		
3 学期	2	10	絵画	表現	風景を描く	私の見つけた風景	14-19	光						
								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	視点

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	分野等	活動(領域)	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		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	ドローイング	動いて見つける 手で考える	28・29	モノとコト	
		5	10	絵画	表現	創造の舞台裏 アーティスト 大小島真木	「鯨の目」シリーズが伝える 生命のダイナミズム	24・25		
	表現				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			
		7	10	デザイン	表現	マークやサインのデザイン	視覚で伝える	60・61		
	2学期	前期	8	1	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
						美術館の役割	154			
		9	1	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
			5	5	映像メディア表現	表現	写真の表現	目に見えないものを写す		82・83
			1	1	映像メディア表現	鑑賞	作家探究 ソール・ライター	何気ない日常を 切り取る撮影の着眼点	84・85	
			10	1	1	絵画・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		9		彫刻	表現	身近な素材と立体表現	命を吹き込むアートの力	52・53		
後期		11	1	1	絵画・彫刻	鑑賞	画材は今を呼吸する 鴻池朋子	54・55		
			1	1	映像メディア表現	表現	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	
		12	8	8	映像メディア表現	表現	コマ撮りアニメーション	動きの可能性	88・89 149	
	1		1	デザイン	表現	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		
3学期	前期	1	5	デザイン	表現	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	8	絵画	表現	想像の世界を表す	夢と現実のはざままで	20・21		
							光 視点			
		1	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	分野等	活動(領域)	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		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	ドローイング	動いて見つける 手で考える	28・29	モノとコト	
		5	10	絵画	表現	創造の舞台裏 木版画家 彦根屏風	『バナナホットケーキ』ができるまで	12・13		
	表現				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	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		
		7	10	デザイン	表現	マークやサインのデザイン	視覚で伝える	60・61		
	2学期	前期	8	1	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
						美術館の役割	154			
		9	1	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
			5	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	1	映像メディア表現	鑑賞	作家探究 ソール・ライター	何気ない日常を 切り取る撮影の着眼点	84・85	
			10	1	1	絵画・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		9		彫刻	表現	抽象彫刻	見えない何かを形で表す	50・51		
後期		11	1	1	絵画・彫刻	鑑賞	画材は今を呼吸する 鴻池朋子	54・55		
			1	1	映像メディア表現	表現	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	
		12	8	8	映像メディア表現	表現	コマ撮りアニメーション	動きの可能性	88・89 149	
	1		1	デザイン	鑑賞	プロダクトデザイン	人に寄り添う	74・75		
3学期	前期	1	6	デザイン	表現	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	自然に根ざしたアイデアの着眼点	78・79		
	3	2	1	1	絵画	鑑賞	絵画を読み解く	天国と地獄 悪魔と天使	22・23	
		8	8	8	絵画	表現	想像の世界を表す	夢と現実のはざままで	20・21	
		1	1	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	

教科書の題材構成

題 材	ページ
オリエンテーション	
視点を変える 発想を解き放つ	2・3
絵画の役割とは?	4・5
問題を解決する発想の転換とは?	44・45
実写のよさ、CGのよさとは?	58・59
アートがもつ可能性	88・89
絵画	
人物の表現	6・7
水のある情景を描く	8・9
奥行きのある風景を描く	10・11
FOCUS 視・触覚	12・13
主題を追い求めて描く	14・15
抽象画を描く	16・17
植物を描く	18・19
モネ「睡蓮」を読み解く	20・23
日本美術の鑑賞1	24・29
日本美術の鑑賞2	30・31
線で表す	32・33
版で表す	34・35
彫刻	
作家探究 高村光太郎	36・37
身の回りの物でつくる	38・39
創造の舞台裏 土屋仁応	40・41
立体表現の可能性	42・43
デザイン	
ポスターで表す	46・47
情報を伝えるデザイン	48・49
創造の舞台裏 檜垣万里子	50・51
FOCUS 行為を誘うデザイン	52・53
作家探究 チャールズ&レイ・イームズ	54・55
緑化建築を見る	56・57

題 材	ページ
映像メディア表現	
創造の舞台裏 山崎 貴	60・61
主題と写真表現	62・63
モーショングラフィックスで表す	64・65
FOCUS AIと人間	66・67
資料	
コマ撮りアニメーション	68・69
人物紹介動画	70・71
チラシのデザイン	72・73
色彩 (配色とトーン)	74
テンペラ画を描く	75
箔を使って日本画を描く	76
版画技法	77
基礎的な技法資料	78・79
現代美術を観る	80・81
現代につながる美術	82・83
アジアの美術	84・85
近現代の日本の建築史	86・87

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、題材ページなどが丁寧な解説とともにバランスよく構成され、生徒の実態に合わせた多様な学習が可能となっている。各題材には、学びのねらいを意識させる「タイトル」や「主文」を示し、生徒が意図をもって学習に取り組めるように「問いかけ」、「ひらめきワード」を記載している。特設ページ「FOCUS」「創造の舞台裏」「作家探究」に加え、「美術史料」では「現代につながる美術」「近現代の日本の建築史」など、現代社会を意識したページや二次元コードからも参照できる豊富な技法を掲載し、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

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、生徒が「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、題材を相互に関連付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。	全体
表現及び鑑賞、共通事項の取り扱い	・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、「発想や構想に関する資質・能力」を育み、「技能に関する資質・能力」も身に付くよう配慮した題材例や制作過程などを示した。鑑賞題材では、「美術作品などに関する鑑賞」だけでなく、「美術の働きや美術文化に関する鑑賞」にも重点を置いた題材を示している。 ・「美術I」と同様に、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。	全体、12・13、52・53、66・67

3 特色ある内容

目標と評価	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。	全体
紙面構成、表記・表現の工夫、	・各題材ページには、学びのねらいなどを意識させる「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。 ・各題材及び巻末資料に、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。 ・各ページには検索のためのインデックスを付け、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。	全体
題材	・絵画・彫刻、デザイン、映像メディア表現の分野別に学びを深める豊富な題材が掲載されている。 ・各題材及び巻末資料に、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。 ・さまざまな美術I教科書との接続を考慮し、「美術I」の目標及び内容と連動して美術の学びがより深まる題材を設定し、掲載している。	全体
特設ページ	特設ページを3つのカテゴリーで設定している。「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の制作背景について、「作家探究」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。	12・13、40・41、50～53、60・61、66・67

4 構成上の工夫

巻末資料	・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。 ・巻末資料として「現代美術を観る」「現代につながる美術」「アジアの美術」「近現代の日本の建築史」のページを設け、美術史の流れが現在につながっていることを意識させる構成になっている。 ・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生かすことができる。 ・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・考え方につながる配慮がされている。	68～87
デジタルコンテンツ (二次元コード)	・二次元コードから、作家インタビューや作品解説、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。制作技法の動画では作品制作の一連の流れを早送りのように鑑賞できるタイムラプス動画も掲載している。 ・技法や色彩に関するページでは、映像メディア表現やデザイン等の技法ページに加え、「新・高校生の美術1」掲載の技法を二次元コードから参照することができる。 ・立体作品の鑑賞に有効な360度回転する作品画像を掲載している。	全体、36
生徒作品	作家作品に加え、生徒作品を掲載しており、同世代の作品の鑑賞を通して、生徒のやる気を引き出す工夫がされている。	全体
造本上の工夫	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、これまでにない大画面で絵巻を鑑賞することができる。	全体、24～29
環境への配慮	表紙・本文ともに環境に配慮した紙が使用されている。印刷においては、植物油インキが使用されている。	全体

新版 新・高校生の美術 2 (116- 日文・美Ⅱ 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

本誌P.10・11の2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	分野等	活動(領域)	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	1	オリエンテーション		見方・考え方を広げる	視点を変える 発想を解き放つ	2・3			
		4	1	絵画・彫刻	オリエンテーション	創造の扉 絵画・彫刻	絵画の役割とは?	4・5		
		4	4	絵画	表現	植物を描く	生命の輝き	18・19	視・触覚	
	前期	5	8	絵画	表現	奥行きのある風景を描く	広がる風景	10・11	視・触覚	
		6	1	デザイン	鑑賞	日本美術の鑑賞2	空間表現の妙	30・31		
		6	1	デザイン	オリエンテーション	創造の扉 デザイン	問題を解決する発想の転換とは?	44・45	行為を誘う デザイン	
		6	10	デザイン	表現	創造の舞台裏 プロダクトデザイナー 榎垣万里子	デザインに生きる観察の力	50・51	行為を誘う デザイン	
	夏休	7	7			ポスターで表す	印象に残るポスター	46・47		
		8	8	絵画・彫刻 デザイン 映像メディア表現	鑑賞	美術を感じ取り、考えてみよう	現代美術を観る 現代につながる美術 アジアの美術 近現代の日本の建築史	80～85		
	2学期	前期	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	実写のよさ、CGのよさとは?	58・59	AIと人間
			9	1	映像メディア表現	表現	創造の舞台裏 映画監督 山崎 貴	見たこともない映像をつくりだす	60・61	
			9	6	映像メディア表現	表現	主題と写真表現	写真で表す世界観	62・63	
後期		10	1	彫刻	鑑賞	作家探究 高村光太郎	日本の近代彫刻に新しい扉を開く	36・37		
		10	1	彫刻	表現	創造の舞台裏 彫刻家 土屋仁応	人間の心の象徴を表す	40・41		
		11	10	彫刻	表現	身の回りの物でつくる	形の意味を問い直す	38・39		
3学期	後期	12	8	デザイン	表現	情報を伝えるデザイン	情報を見る・読む・感じる	48・49		
		1	10	絵画	表現	水のある情景を描く	水のイメージを生かして	8・9	視・触覚	
		2	2	デザイン	鑑賞	作家探究 チャールズ&レイ・イームズ	戦後の豊かな暮らしを彩るデザイン	54・55	行為を誘う デザイン	
3学期	後期	3	3	デザイン	鑑賞	緑化建築を見る	憩いの場のデザイン	56・57	行為を誘う デザイン	
		3	1	オリエンテーション		場をつくる・イメージをつくる・暮らしをつくる	アートがもつ可能性	88・89		

年間指導計画例Ⅱ

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

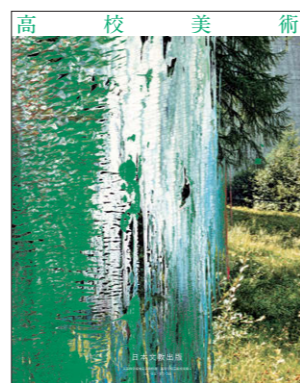
学期	月	時数	分野等	活動(領域)	目次タイトル	題材名	教科書ページ	FOCUS 表現の秘密に迫る		
1学期	前期	1	オリエンテーション		見方・考え方を広げる	視点を変える 発想を解き放つ	2・3			
		4	2	絵画	表現	線で表す	線のもつ力	32・33	視・触覚	
		5	12	絵画	表現	主題を追い求めて描く	私の日常、私のテーマ	14・15	視・触覚	
	5	12	表現		人物の表現	心情やイメージを捉える	6・7	視・触覚		
	前期	6	1	デザイン	オリエンテーション	創造の扉 デザイン	日本美術の鑑賞1	平治物語絵巻を読み解く	24～29	
		6	10	デザイン	表現	問題を解決する発想の転換とは?	情報を伝えるデザイン	44・45	行為を誘う デザイン	
		7	10	デザイン	表現	情報を見る・読む・感じる	情報を見る・読む・感じる	48・49		
		8	8	絵画・彫刻 デザイン 映像メディア表現	鑑賞	美術を感じ取り、考えてみよう	現代美術を観る 現代につながる美術 アジアの美術 近現代の日本の建築史	80～85		
	夏休	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	実写のよさ、CGのよさとは?	58・59	AIと人間	
		9	1	映像メディア表現	表現	創造の舞台裏 映画監督 山崎 貴	見たこともない映像をつくりだす	60・61		
	2学期	前期	6	映像メディア表現	表現	主題と写真表現	写真で表す世界観	62・63		
			10	1	彫刻	表現	創造の舞台裏 彫刻家 土屋仁応	人間の心の象徴を表す	40・41	
10			10	彫刻	表現	身の回りの物でつくる	形の意味を問い直す	38・39		
後期		11	1	彫刻	鑑賞	立体表現の可能性	自然と科学と芸術	42・43		
		12	8	映像メディア表現	表現	モーショングラフィックスで表す	動かして印象に残す	64・65	AIと人間	
		1	5	絵画	表現	版で表す	版画表現の可能性	34・35	視・触覚	
3学期	後期	2	2	絵画	鑑賞	モネ「睡蓮」を読み解く	呼吸する色彩と筆触	20～23	視・触覚	
		2	8	絵画	表現	抽象画を描く	感覚の冒険	16・17		
		3	1	オリエンテーション		場をつくる・イメージをつくる・暮らしをつくる	アートがもつ可能性	88・89		

令和4～6年度発行となる 美術教科書の資料

本誌P.12～31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
私が見付けた風景	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 パプロ・ピカン	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	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—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
部活動を紹介します。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)

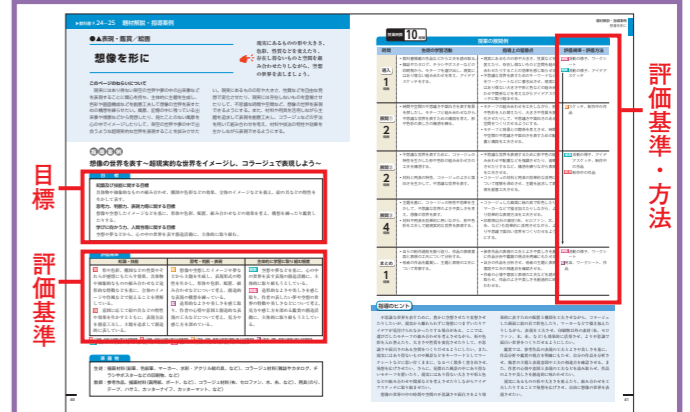
題 材	ページ
オリエンテーション	
美しいとは何か	2・5
切り取られた風景	6・9
絵画	
興味のあることを描く	16・11
画家が追い求めたもの	12・13
名画から受けるインスピレーション	14・15
継承と創造	16・19
西洋のまなざしとの出会い	20・21
彫刻	
彫刻と着彩	22・23
ものと場所による表現	24・25
作品の中に入り込んで感じ取るメッセージ	26・27
自然が生み出す美 人がつくりだす美	28・29
デザイン	
情報の視覚化	30・31
デザインを支える技術	32・33
自然をまとう建築	34・35
歌舞伎の造形	36・37
映像メディア表現	
報道写真が写し出すもの	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



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、ぜひ参考にして下さい。

形 forme



機関誌「形 forme」では小中高を通した美術教育の最新情報をご紹介します。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。

高校生の美術 1 (116-日文・美I-702) 教科書検討の観点から見た特色

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芸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、「美術の働きや芸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に掲載するなど、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ひかける文体にして、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ひかける文体にし、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、あじろ綴じで、破れにくく堅牢な造本にした。	●教科書全般
環境への配慮	●用紙は、表紙・本文とも環境に配慮した紙を使用し、印刷には植物油インキを使用した。	●教科書全般

高校美術 (116-日文・美I-703) 教科書検討の観点から見た特色

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芸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、「美術の働きや芸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が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。 ●製本はあじろ綴じで、破れにくく堅牢な造本にした。	●教科書全般
環境への配慮	●用紙は、表紙・本文とも環境に配慮した紙を使用し、印刷には植物油インキを使用した。	●教科書全般

高校美術(116-日文・美I-703) 年間指導計画例

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が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	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、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—素材と技法—」	46-49
	後期	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	
		6	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広げる遊びをして、一つのテーマを基に拡散的なイメージを生み出す。りんごだけではなく、新種の蝶、新種の魚など、新種の生物を想像することで思考を広げる。 ○「気づきに気づく」	60-61
		7	8	表現・鑑賞 デザイン	デザインがユーザーをつくる 誰のためのデザイン？ 何のためのデザイン？	身近な人をユーザーに決め、性格、生活リズム、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
2学期	前期	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	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。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
	後期	1	2	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捉えてきた。水彩や粘土での表現にも水は欠かせない。多様な考え方、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
3学期	前期	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 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
		3	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 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
	後期	1	2	鑑賞 絵画 彫刻	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。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

※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が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	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、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
		5	1	表現・鑑賞 鑑賞 彫刻	立て！コピー用紙 「立つ」ための条件	A4のコピー用紙が「立つ」ための様々な工夫をし、多様な方法で立たせ、そこから「立つ」ための条件を整理する。 ○「運慶とミケランジェロ」	46-47
		6	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
	後期	1	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	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	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。」「目に見えないものを表現する。」	4-5, 42-43 50-53, 84
		9	4	表現・鑑賞 鑑賞 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」	38-39 56-57
2学期	前期	2	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
		6	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	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	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
	後期	11	4	表現・鑑賞 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	2	表現・鑑賞 鑑賞 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	4	表現・鑑賞 鑑賞 絵画	私物語の背景画	自分が主人公のアニメがつけられることになったとして、タイトル、ストーリーを考え、そのアニメの「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
		12	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。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
		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捉えてきた。水彩や粘土での表現にも水は欠かせない。多様な考え方、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	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
3学期	前期	1	2	鑑賞 絵画 彫刻	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。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 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

※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。

高校生の美術2 (116-日文・美Ⅱ-702) 教科書検討の観点から見た特色

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、深い学びに繋が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、その解決に結びつく視点や考え方を、ポイントや学びの目標に盛り込むことで、見方・考え方を働かせて、主体的・対話的で深い学びが推進されるように工夫した。	●教科書全般
時代への適応性及び環境への視点	●石を使った環境彫刻、斬新な美術館のデザイン、病院のサイン、近代的な都市と調和した庭園などを取り上げて、環境や自然と美術との関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、あじろ綴じで、破れにくく堅牢な造本にした。	●教科書全般
環境への配慮	●用紙は、表紙・本文とも環境に配慮した紙を使用し、印刷には植物油インキを使用した。	●教科書全般

高校生の美術2 (116-日文・美II-702) 年間指導計画例

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	4	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 感じる 考える 表す」	
		1	鑑賞 絵画	「主題と表現の工夫を考える」 絵画の役割と表現の意義やよさを 考えよう	絵画の役割の変化と表現の意義やよさを理解し、主題と表現の工夫を作品から読み取りながら 鑑賞し、表現につなげる。 ○「絵画の役割と写真の発明」	4-5	○「視点と表し方」	
	5	4	表現・鑑賞 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	雨上がりの水たまりや校庭の池などの水のある情景をよく観察し、水のイメージを感じ取り、流れや揺ら ぎ、反射や透明感など、水による表現の効果を生かして、いろいろな感情をこめて、情景を豊かに 表現する。 ○「水による演出」 ●「テンペラ画を描く」「金箔を使って日本画を描く」	6-7 70-73		
				選択題材 「大気イメージを描く」 大気を感じる情景を描こう	風や雲などの大気による動きや奥行きのある情景をよく観察し、大気イメージを感じ取り、奥行 きや空間を意識し、大気や光の表し方、構図などを工夫して、いろいろな感情をこめて、風景を豊かに 表現する。 ○「奥行きや空間を捉える」 ●「テンペラ画を描く」「金箔を使って日本画を描く」	8-9 70-73	○「身近なものを描く」 ○「植物を描く」 ○「私の見付けた風景」 ○「光を捉える」	
	5	2	鑑賞 彫刻	作家探究 「近代彫刻の歴史と発展を理解する」 近代彫刻の考え方や表現の変化を考 えよう	高村光太郎と光雲、ロダンや萩原守衛などの作品を鑑賞し、彫刻の材料や表し方の違い、ロダンと 光雲の作品の作風などに着目して、日本の近代彫刻の歴史と発展を理解し、彫刻の考え方や表現 の変化を学ぶ。 ○「作家探究 高村光太郎」 ●「美術の起源」	34-35 63	○「立体表現の魅力」 ○「塑造で表す」 ○「彫って表す」 ○「祈りの形」	
				選択題材 「架空の生物を描く」 架空の生物を絵画で表そう	形や色彩の効果、既存の生き物や器物などの特徴やイメージを生かし、動物や器物を擬人化した 組み合わせたりして、生物のイメージを空想し、表現方法を工夫して表現する。 ○「生物を空想して」	32-33	○「身近なものを描く」 ○「植物を描く」 ○「想像を形に」	
	6 前期	6	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「架空の生物をつくる」 架空の生物を彫刻で表そう	形や色彩の効果、既存の生き物や器物などの特徴やイメージを生かし、動物や器物を 擬人化した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」	
				選択題材 「生命のイメージを描く」 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 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		
		7	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」	
2 学期	9	6	表現・鑑賞 デザイン	「病院のサインをデザインする」 来院する人たちに親しみや安らぎを 感じてもらおう	病院のイメージを効果的に伝えるために、テーマを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」	
				2	作家探究 「1枚の写真的表現力を理解する」 写真的表現力を考えよう	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」
	11	8	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「組写真で表す」 複数の写真を組み合わせ、 創造的にイメージを表そう	時間の経過や情景の変化、対象の様々な側面など、写真の組み合わせの効果に着目し、組み写 真のよさについて考え、心の中のイメージなどを複数の写真を組み合わせで表現する。 ○「複数の写真で表す」	54-55	○「写真で表す」	
				2	作家探究 「1枚の写真的表現力を理解する」 写真的表現力を考えよう	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」
	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」			
	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」	
				1	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」
	3 学期	2	8	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、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、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」
2		鑑賞	オリエンテーション 「作品が場をつくりだす」 生活や社会の中の様々な美術の働き について考えてみよう	生活や社会の中の様々な美術の働きについて考え、人と人、人との、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」		

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	4	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 感じる 考える 表す」	
		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」	
	5	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」 ●「テンペラ画を描く」「金箔を使って日本画を描く」	12-13 70-73
	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
	6 前期	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」	
				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
	7	4	表現・鑑賞 絵画	「飛び出す世界を表す」 トリックアートで飛び出て見える世界を描 こう	紙から飛び出て見える工夫を理解し、表したいイメージを立体的に見せる効果を生かして描く。 ○「錯覚による不思議な世界」	20-21		
				8	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
2 学期	9	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	折り返しや折り込み、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」	
				2	作家探究 「1枚の写真的表現力を理解する」 写真的表現力を考えよう	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」
	10	2	鑑賞 絵画・デザ イン	「琳派の継承と発展の系譜を理解する」 琳派のよさや特色を感じ取り、 美術文化の継承と創造について考える	琳派の作品を鑑賞し、その継承と創造の系譜を理解する。 琳派の特徴を取り入れた現代のデザインなどの新たな美について考える。 ○「琳派-継承と創造の系譜-」 ●「アジアの美術」	22-28 64-65	○「日本美術」 ○「浮世絵版画の魅力」 ○「墨表現の可能性」	
				6	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
	11	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」	
				2	鑑賞 デザイン	「庭園の造形を考える」 心豊かな生活や環境と庭園の関わりを考 えよう	世界の様々な地域の様式や環境と庭園の関わりを考 えよう。 ○「庭園のデザイン」 ●「アジアの美術」	48-49 64-65
	12	4	表現・鑑賞 絵画・彫刻	選択題材 「架空の生物を描く」 架空の生物を絵画で表そう	形や色彩の効果、既存の生き物や器物などの特徴やイメージを生かし、動物や器物を擬人化した 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」 架空の生物を彫刻で表そう	形や色彩の効果、既存の生き物や器物などの特徴やイメージを生かし、動物や器物を 擬人化した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」	
	後 期	1	6	表現・鑑賞 映像メ ディア表 現	作家探究 「1枚の写真的表現力を理解する」 写真的表現力を考えよう	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」
3 学期	2	4	表現・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」	
				4	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
	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	生活や社会の中の様々な美術の働きについて考え、人と人、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」	

高校生の美術2

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芸術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、「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、「美術の働きや芸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、深い学びに繋が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	●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、あじろ綴じで、破れにくく堅牢な造本にした。	●教科書全般
環境への配慮	●用紙は、表紙・本文とも環境に配慮した紙を使用し、印刷には植物油インキを使用した。	●教科書全般

日文の高校美術 教科書ラインナップ



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

NEW!



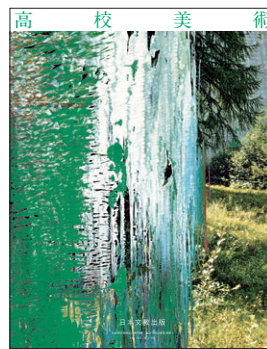
新・高校生の美術2
116-日文
美II 116-901

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
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
來嶋路子
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
東洲高写楽「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」ポストン美術館蔵 © 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 Hanasu wajima"
Photo: Yasushi Ichikawa

本書の無断転載・複製を禁じます。
CD22404

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