

教 科	種 目	意見書	発行者
美術	美術		開隆堂

	着眼点	意 見
1	(1) 資質・能力の三つの柱をバランスよく育成	○全ての題材ページに「学習の目標」を設定し、育成すべき資質・能力の3つの柱が分かりやすく示されている。 ○題材ページに「知識・技能」「発想・構想」「鑑賞」の小見出しを設定し、それぞれの活動でどのような力を身に付けることができるのかを分かりやすくするようよく工夫されている。
	(2) 各教科等及び各学年内・学年間の関連及び系統性、発展性	○美術を身近に感じることで生徒の興味・関心を高める資料や、SDGsの活動や豊かな社会の創造につながっていることを意識できるような資料が掲載され、学びを広げる工夫が見られる。 ○美術1巻頭「図画工作から美術へ」では、小学校から中学校への学びのつながりや、美術の学びの全体像がとらえられるよう工夫された内容となっている。
	(3) 主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善	○全題材で、題材名の下に主文が具体的な内容で掲載されており、題材ごとに働かせる「造形的な見方・考え方」に気付かせ、深い学びにつながるよう工夫されている。 ○生徒の発想・構想、表現の手がかりとなる掲載作品の「作者のことば」が多く掲載され、生徒自身が粘り強く活動し、学びを深めることができるようよく工夫されている。 ○原寸大や見開き4ページを有効活用した図版を掲載し、学ぶ意欲を喚起し対話を促す、工夫された図版の配置となっている。
2	(1) 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実	○先生と生徒のキャラクターのコメントを多く掲載し、一人一人が自らの主題を考えたり、表現方法を選択したり、自己決定しながら学習を深めたりできるようによく工夫されている。 ○生徒が他者と学習課題に取り組むことを通して、協力し合い、意見を交わし合うことで表現活動を深める場面が紹介され、協働的な学びに配慮されている。
	(2) 生徒の学習改善や教職員の指導改善につながる学習評価	○全ての表現題材の中に鑑賞する活動を取り入れることで、表現と鑑賞の活動を一体化した授業展開となるよう工夫されている。 ○「学習の目標」に関連した小見出しを設けることで、授業計画を行う際に、目標と照らし合わせながら、評価を確認・検討しやすくなっている。
	(3) ICTを活用した学習活動	○二次元コードが題材名の上部に位置付けてあり、生徒作品など誰にとっても見やすいレイアウトになっている。 ○ICTを活用した学習活動では、資料画像の撮影や、映像メディア表現、アイデアの構成時や作品発表時の活用などが掲載され、多様な活用ができるようよく配慮されている。
3	(1) 教科書のページ数、重量	○「美術1」72ページ・250g、「美術2・3」128ページ・470gの、1年と2, 3年用のA4ワイド版2冊にまとめられている。
	(2) 文字の大きさ、字間、行間、書体、印刷等	○UDフォントを採用し、生徒にとって見やすいものになっている。 ○印刷インキのギラツキを抑え、発色が鮮やかに印刷できる用紙が使用されており、見やすいものになっている。 ○表紙は半立体的に浮き出た特殊加工を施してあり、触覚や視覚で楽しめるものとなっている。
	(3) 上記以外の使用上の便宜	○巻頭には、教科書の使い方、使われているマークの説明などが分かりやすく掲載されている。 ○巻末には「学びの資料」として、知識や技能を培う資料や美術館の楽しみ方の情報が配置されている。

教 科		種 目	意見書	発行者
美術		美術		光村図書

	着眼点	意 見
1	(1) 資質・能力の三つの柱をバランスよく育成	○全ての題材ページに「目標」を設定し、育成すべき資質・能力の3つの柱が分かりやすく示されている。 ○題材ページに「POINT」を設定し、その学習で意識させたい〔共通事項〕の視点から作品を鑑賞できるようよく工夫されている。
	(2) 各教科等及び各学年内・学年間の関連及び系統性、発展性	○防災教育に関わる題材や、道徳科とのつながり、SDGsとの関わりなど、美術と社会とのつながりを幅広く感じさせる資料が掲載され、教科間の関連性にもよく配慮されている。 ○巻頭や巻末に「うつくしい！」をテーマにした図版や作家の詩が一貫性をもって掲載されている。美術1の「はじめに」では、図画工作とのつながりや美術の学びについて理解できるよう工夫がされている。
	(3) 主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善	○全題材で「POINT」が設定され、「造形的な見方・考え方」をもとにした主体的・対話的な活動が行われるよう工夫されている。 ○生徒の発想・構想、表現の手がかりとなる掲載作品の「作者のことば」が掲載され、生徒自身が粘り強く活動し、学びを深めることができるよう工夫されている。 ○原寸大や見開き4ページを有効活用した迫力ある図版など、学ぶ意欲を喚起し対話を促すようなよく工夫された図版の配置となっている。
2	(1) 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実	○「みんなの工夫」では活動例を提示し、「POINT」では色彩、材料などの視点を提示し、一人一人の関心や能力に基づいて表現方法を選択できるように工夫されている。 ○生徒が仲間と学習課題に取り組んだり交流したりするきっかけとなるように、他者と関わり合ったり、表現活動を深め合ったりする場面が紹介されている。
	(2) 生徒の学習改善や教職員の指導改善につながる学習評価	○題材ごとに「鑑賞」から「表現」、または「鑑賞」から「表現」さらに「鑑賞」というサイクルで構成されており、生徒が表現と鑑賞を関連させて学びを深められるよう工夫されている。 ○「表現」では吹き出しに自己評価の観点が示され、常に学びを評価しながら活動できるよう工夫されている。
	(3) ICTを活用した学習活動	○二次元コードが、題材名の上部や、鑑賞ページ、美術1資料などに多く位置づけられ、学習活動に応じて生徒が活用できるようよく工夫されている。 ○ICTを活用した学習活動では、構図やアングルを工夫した写真撮影や、資料収集、アニメーションなどの映像メディア表現などが掲載され、多様な活用ができるようよく配慮されている。
3	(1) 教科書のページ数、重量	○「美術1」70ページ・290g、「美術2・3」108ページ・385gで、1年と2，3年用のA4ワイド版2冊、「美術1資料」は36ページ・133gのA4版1冊にまとめられている。
	(2) 文字の大きさ、字間、行間、書体、印刷等	○小さな文字にUDフォントが採用され、見やすさに配慮されている。 ○作者が意図した色合いが再現できるよう、実物に近い色味を出す工夫がされている。 ○日本絵画の鑑賞資料として、和紙に近い用紙が使用されている。
	(3) 上記以外の使用上の便宜	○美術1の巻頭「教科書を活用しよう」では、使われているマークの説明や、二次元コードの活用方法などが分かりやすく掲載されている。 ○学びを支える資料として、美術1資料には技法や用具の使い方を、美術2・3巻末には美術館や美術史の情報が配置されている。

教 科	種 目	意見書	発行者
美術	美術		日本文教出版

	着眼点	意 見
1	(1) 資質・能力の三つの柱をバランスよく育成	○全ての題材ページに「学びの目標」を設定し、育成すべき資質・能力が3つ目標として分かりやすく示されている。 ○題材ページに〔共通事項〕への意識を促す「造形的な視点」を設定し、掲載作品から何に注目してどう考えればよいかという「見方・考え方」に気付かせ、活動と知識が結び付けられるようよく工夫されている。
	(2) 各教科等及び各学年内・学年間の関連及び系統性、発展性	○総合的な学習や、道徳科、SDGsとの関連など、美術と学校生活、社会とのつながりを幅広く感じさせる題材や資料が掲載され、教科間の関連性にもよく配慮されている。 ○美術1では身近なものを対象とした題材、美術2・3上では多様な表現に触れ、気付きや学びを実感する題材、美術2・3下では自分自身を見つめ新たな価値を創造する題材が多く設定され、各学年の発達段階や題材の系統性、発展性によく配慮された題材構成となっている。
	(3) 主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善	○全題材で「鑑賞の入り口」と「造形的な視点」が設定され、生徒が問いや願いをもとに主体的に活動に取り組み、「造形的な見方・考え方をもとに対話的な活動が行われるようよく工夫されている。 ○生徒の発想・構想、表現の手がかりとなる掲載作品の「作者の言葉」が多く掲載され、生徒自身が粘り強く活動し、学びを深めることができるよう、よく工夫されている。 ○原寸大や見開き4ページを有効活用した迫力ある図版など、学ぶ意欲を喚起し対話を促すようよく工夫された図版の配置となっている。
2	(1) 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実	○「造形的な視点」と「表現のヒント」が多く掲載され、一人一人の関心や能力に応じて主題や課題を選択し、様々な表現方法を試すことができるようよく工夫されている。 ○生徒が仲間との協力や意見交換を通してアイデアや技術を共有し、表現活動を広げている場面が紹介され、協働的な学びに配慮されている。
	(2) 生徒の学習改善や教職員の指導改善につながる学習評価	○掲載作品の「鑑賞」で気付いたり感じたりしたことを「表現」で生かし、他の生徒作品などを「鑑賞」することで確かめたり深めたりするという、相互に関連し合うサイクルで学べるよう工夫されている。 ○「造形的な視点」を設定することで、題材を通して自分の学びを確認しながら次の活動に生かすことができるよう工夫されている。
	(3) ICTを活用した学習活動	○二次元コードが、題材ごとの主文の最後や「表現のヒント」、掲載作品、鑑賞ページ、巻末の「学びを支える資料」などに多く位置づけられ、学習活動に応じて生徒が活用できるようよく工夫されている。 ○ICTを活用した学習活動では、構図や視点を工夫した写真撮影と加工・編集、資料収集、アイデアメモ、映像メディア表現などが掲載され、多様な活用ができるようよく配慮されている。また、「ICT」や「短時間でつくる」のアイコンにより、活用する場面が分かりやすく示されている。
3	(1) 教科書のページ数、重量	○「美術1」76ページ・278g、「美術2・3上」66ページ・240g、「2・3下」62ページ・228gのA4ワイド版3冊にまとめられている。
	(2) 文字の大きさ、字間、行間、書体、印刷等	○UDフォントを採用し、生徒にとって見やすいものになっている。 ○良質のコート紙、マット紙を使用し、作品の材質感、色彩等の忠実な再現が図られ、本物に近い感覚で鑑賞できるようになっている。 ○浮世絵を鑑賞するページでは、高密度の高精細印刷が施されている。
	(3) 上記以外の使用上の便宜	○巻頭には、3年間の美術の学びの見通しや、教科書の使い方、使われているマークの説明などが分かりやすく掲載されている。 ○巻末には「学びを支える資料」として、発想・構想・知識（技法・色彩）、鑑賞に関わる情報が配置されている。

