令和６年度　公立学校教員採用候補者選考試験問題

美　術

注意　答はすべて解答用紙の解答欄に記入すること。

第１問題　校内の敷地にある樹木を観察し、ａ主題を生成し表現する活動を行う。資料１を読み、後の問に答えよ。

資料１＜学習のねらいと活動の流れ＞

学習のねらい

校舎内にある樹木の中からお気に入りの一本を選び、そこから感じ取ったよさや美しさ、生命感などを基に主題を生成し、視点や構図を工夫して絵に表す。また、相互鑑賞を通して、造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を深める。

活動①　学習内容等を知る。

活動②　校舎内にある樹木を実際に触ったり匂いを嗅いだりなどし、樹の生命力を五感を通して味わう。

活動③　ワークシートやアイデアスケッチに描くなどの活動を通して、自分の中で強く表したいことを思い描き、そのことを基に構想を練る。

活動④　奥行きの表現や色彩の効果、構図などを工夫して表現する。

活動⑤　完成した作品を相互鑑賞し、作品から感じたことや考えたことを説明し合う。

問１　本題材における下線部ａが示すものを次のＡ～Ｄから一つ選び、記号で答えよ。

Ａ　感じ取ったことや考えたことなどを基に生徒自らが強く表したいことを心の中に思い描くこと

Ｂ　「樹を描く」という活動内容

Ｃ　目的や条件、美しさなどを考え、生徒自らが強く表したいことを心の中に思い描くこと

Ｄ　生徒の学習状況や実態を十分に踏まえて指導者が設定した課題

問２　下線部ａのために、どのような視点を豊かにすることが大切か、記せ。

問３　様々な視点を変えて対象を見つめたり構図の工夫を表現に生かしたりすることができるよう、活動②の後に次の作品を鑑賞した。そのうち以下の説明は一点透視図法の説明であるが、［　ア　］～［　ウ　］にあてはまる語を答えよ。また、Ａ～Ｄのどの作品が一点透視図法に該当するか［　エ　］にあてはまる記号を答えよ。

平面である画面に奥行きや［　ア　］を表す遠近法には、線遠近法や空気遠近法などがある。［　イ　］と［　ウ　］を決めて描く方法が線遠近法で、［　ウ　］が一つの場合、一点透視図法となる。［　エ　］の作品ではモチーフが［　ウ　］に向かって奥行きを効果的に表している。

Ａ

Ｂ

Ｃ

Ｄ

2025 kyosai-guild.jp

問4　活動⑤は、中学校学習指導要領（平成29年告示）解説及び高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説における「B鑑賞」の領域にあたる。「B鑑賞」の記述として正しいものをA～Dから二つ選び、記号で答えよ。

A　一人一人の生徒が自分との関わりの中で、生活や社会の中の美術の働きや美術文化について考え、見方や感じ方を深められるようにすることが大切である。

B　「B鑑賞」は、造形的なよさや美しさなどを感じ取り、表現の意図と工夫や美術の働きや美術文化について考えるなどして、見方や感じ方を深める領域である。

C　〔共通事項〕に示された視点から鑑賞することも必要である。その際、作品の歴史や作者についての知識を用いて対象を鑑賞し、その知識を暗記することに終始しなければならない。

D　鑑賞の学習において、単に表現のための参考作品として、表面的に作品を見るのではなく、技能と鑑賞の学習の双方に働く考えを軸にそれぞれの資質・能力を高められるようにすることが大切である。

問5　あなたが資料1の授業を行うことを想定し、授業のねらいや活動が生徒に伝わるような題材名を記せ。また、そう考えた理由を授業のねらいや活動を踏まえ記せ。

第2問題　メッセージを伝えるポスターを制作する題材について、資料2を読み、後の問に答えよ。

資料2＜活動の流れ＞

活動①　学習内容等を知る。
活動②　アイデアスケッチを描く。＜
活動④　レイアウトを検討する。　＜　⟶ 活動③　資料を集める。
活動⑤　色彩計画を立てる。
活動⑥　制作する。
活動⑦　完成した作品を相互鑑賞し、作品から感じたことや考えたことを説明し合う。

問1　活動③において、書籍やインターネットから情報を入手したり直接取材をしたりしながら、制作の資料を収集する。この活動の指導として適切なものを次のA～Cから一つ選び、記号で答えよ。

A　インターネット上にある全ての画像は著作権や肖像権の許諾を得ている対象のため使用してかまわないが、書籍についてはその限りではないため使用しないこと。

B　写真やビデオを用いて人物などを撮影して作品化する場合、相手の了解を得て行うなどの配慮が必要であること。

C　既存の写真や画像を作品に使用する場合は、著作権者の許諾が必要になるため、指導者の許可を得てから使用すること。

問2　作品が完成するまでに、グループで協議をする活動を取り入れたい。資料2がポスター制作であることを踏まえ、活動を取り入れる場面とその意図が適切なものを次のA～Cから一つ選び、記号で答えよ。

A　活動②の前に自分のコンセプトに対するイメージを伝え合う活動を行う。この段階で自分のイメージを確定しておくことで、他者の考えに左右されず自分の主題を貫くことができ、計画的に活動できるようにするためである。

B　活動④の後の構想段階で、相互のコンセプトとアイデアを発表し合う活動を行う。他者の意見を参考にしながら、客観的な視点に立って、より多くの人に分かりやすく伝えられるように表現の構想を練るためである。

C　活動⑤の後に自分が感じ取ったことや考えたことを中心に共有し合う活動を行う。色彩においては、どのような題材設定であっても自分の感じ方を基盤に制作することが重要だからである。

問3　活動④及び活動⑤の場面において、コンピュータを活用することで、生徒の活動にはどのような効果が生まれるか、具体的に記せ。

2025 kyosai-guild.jp

問4　活動①の導入時に、制作に生かすことができるよう、19世紀後半以降の印刷技術の向上により多様な表現ができるようになった時代背景と共にA～Cのポスターを鑑賞する活動を行った。これらのポスターについて、後の問に答えよ。

A

B

C

（1）次のア、イの特徴にあてはまるものをA～Cから一つ選び、記号で答えよ。また、その様式名を答えよ。

ア　人物の周囲に植物のモチーフを円形に構成するなど、植物的な曲線を特色とする国際的なデザイン潮流。

イ　単純化された直線的・幾何学的なデザインに特徴がある。

（2）Aの版表現の技法を答えよ。

第3問題　造形表現に関する次の問に答えよ。

問1　色の効果や配色について、次の（1）、（2）に答えよ。

（1）色の機能性のうち、視認性の説明で適切なものをA～Cから1つ選び、記号で答えよ。

A　複数のものや情報があるときに、それぞれの色を変えることで区別しやすくなる機能のこと。

B　人の目を引きつける色の性質のこと。暖色系で彩度の高い色ほどこの効果が高くなる。

C　色の見えやすさのこと。背景の色との組み合わせで、明度差が大きいほど色の見えやすさの効果が高くなる。

（2）2色以上の同じ組み合わせを繰り返すことで、全体にリズム感が生まれる効果のことを何というか、カタカナで答えよ。

問2　描画材や技法について、次の（1）、（2）に答えよ。

（1）次の文章を読み、［ア］～［ウ］にあてはまる語を答えよ。

絵の具などの描画材には多くの種類があり、主に［ア］と呼ばれる色素とその［ア］を画面に定着させる展色剤（接着剤）からできている。この展色剤の違いによって、風合いや質感が異なる。［イ］の展色剤は、アラビアゴムが用いられている。油絵の具の展色剤は、［ウ］が用いられている。

（2）顔料を卵黄と酢、膠（にかわ）などによって画面に定着させる技法を何というか、カタカナで答えよ。

問3　彫刻について、次の（1）、（2）の文章を読み、［エ］～［キ］にあてはまる語を答えよ。

（1）彫刻は技法の違いによって二つに分けられる。粘土などの材料で作ることを［エ］、木や石などを彫り出して形をつくることを［オ］という。

（2）心棒は、粘土の重みで形がゆがんだり崩れたりするのを防ぐために入れる。心棒には［カ］や［キ］を巻き付け、粘土のつきをよくする働きがある。

問4　デザインについて、次の（1）、（2）に答えよ。

（1）形と色でわかりやすく情報を伝えることを目的とした「絵文字」「絵ことば」を何というか、答えよ。

（2）年齢や障がいの有無、体格、性別、国籍などに関わらず、すべての人たちが使いやすい形や色、機能などを目指したデザインを何というか、カタカナで答えよ。

2025 kyosai-guild.jp

第4問題　図版ア～コについて、次の問に答えよ。（図版は5／6枚目）

問1　**図版ア**について、次の文章を読み、［ア］～［エ］にあてはまる語を答えよ。

> **図版ア**は、［ア］時代に制作された［イ］像である。［イ］像は、インドに古くから伝わる戦いや怒りの神とされるが、我が国には仏教の守護神として伝わった。奈良県の［ウ］寺にあるこの像は、［エ］を使った技法でつくられており鮮やかな色彩であったことがわかる。

問2　**図版イ**は古典文学「竹取物語」をもとに作成された約137分の長編アニメーションで表した映画である。この映画の監督を答えよ。

問3　日本の伝統工芸は長い歴史の中で育まれ、その優れた技術や手作りの心は、今もなお各地で伝承されている。**図版ウ**は日本で最初に焼かれた磁器で、江戸時代から海外へ盛んに輸出された。この磁器の名称を答えよ。

問4　**図版エ**は、1878年、「走っている馬の脚がすべて地面から離れる瞬間があるか」という問いを証明するために、複数のカメラを用いて連続写真を撮る方法が考案され、撮影されたものである。この方法を考案した人物の名前を答えよ。

問5　**図版オ**について、次の（1）、（2）に答えよ。

（1）作者名を答えよ。

（2）インクを通す布などの素材を枠に張ってつくったスクリーンに絵柄の部分を残し、他の部分にインクが通らないように目止めをして刷る技法。色面による平坦で明快な表現が特徴で、布やガラス、金属に刷ることもできるこの技法は何か、答えよ。

問6　**図版カ**は、重要無形文化財保持者（人間国宝）の染織家によって、野原の草花や木々から染めた色糸から織られた紬織と呼ばれる丈夫な衣料である。この**図版カ**の染織家の名前を答えよ。

問7　**図版キ**について、次の（1）、（2）に答えよ。

（1）作品名と作者名を答えよ。

（2）この作者は、既製品から本来の機能を排除し、芸術的価値を与えて提示する手法で多くの作品を発表した。この手法を何というか、答えよ。

問8　**図版ク**について、次の（1）、（2）に答えよ。

（1）作者名を答えよ。

（2）この作品のように、空想画を制作する際、イメージを膨らませる方法に、材質や場所、時間や大きさなどの意外な組み合わせを行うことによって、空想の世界を構築する方法がある。この手法を何というか、カタカナで答えよ。

問9　**図版ケ**について、次の（1）、（2）に答えよ。

（1）1989年に建築家安藤忠雄によって建てられたこの建物の名称を答えよ。

（2）**図版ケ**のように、美術や建築の分野で、形態や色彩を必要最小限まで突き詰めようとする動きを何というか、答えよ。

問10　**図版コ**について、次の文章を読み、［オ］～［ク］にあてはまる語または人物名を答えよ。

> この作品はポール・シニャックによるものである。［オ］混色である絵の具は、混色すると濁って暗くなってしまう。新［カ］と呼ばれる［キ］やポール・シニャックなどの画家は、色の理論を研究し、絵の具を混ぜずに点で描写する［ク］の技法を用いた。隣り合った絵の具は、離れてみると混ざり合って見える。

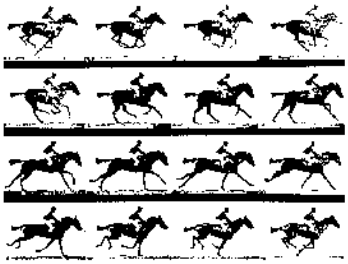
2025 kyosai-guild.jp

美　術

図版ア

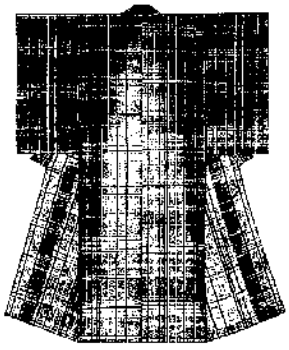
図版イ

図版ウ

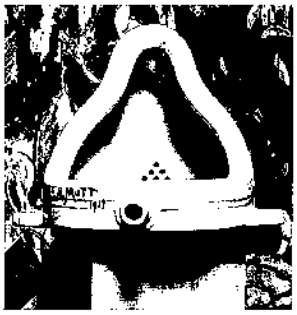


図版エ

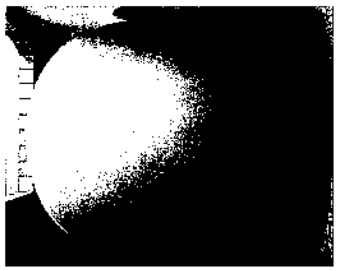
図版オ



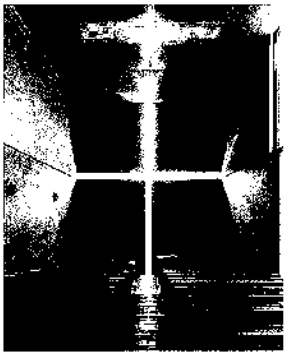
図版カ



図版キ



図版ク

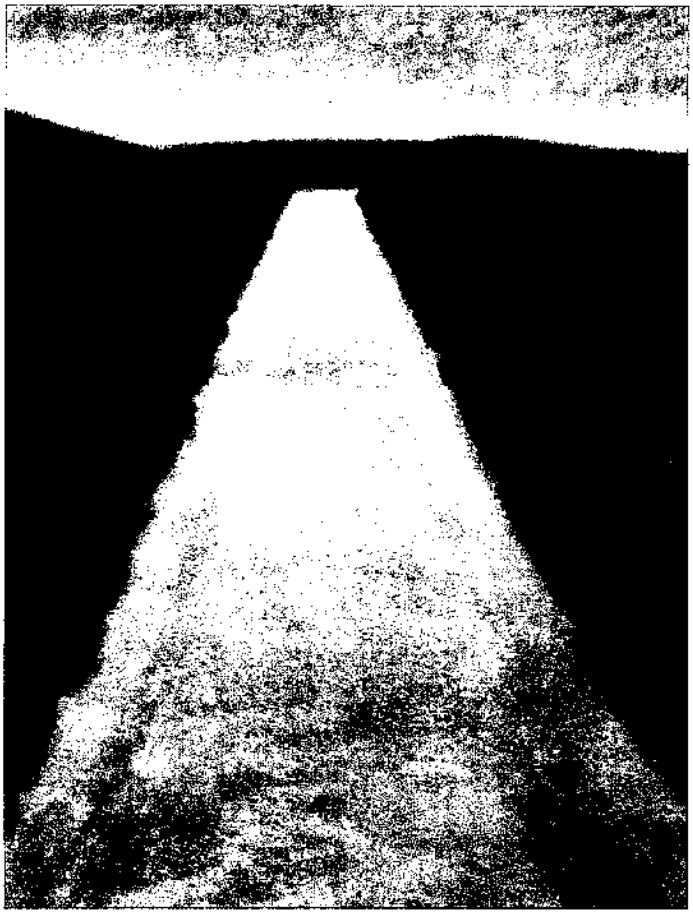


図版ケ

図版コ

2025 kyosai-guild.jp

第5問題　次の図版（絵）を見て、そこにどのような意味や物語が表されているのか想像して300字程度で記せ。その際、次の①、②について必ず触れること。



①色の効果に関すること
②余白や空間の効果に関すること

2025 kyosai-guild.jp

令和６年度　解答用紙

美　術	1／3枚中

受験番号

第１問題

問1	A			
問2	造形的な視点			
問3	ア	広がり	イ	水平線
	ウ	消失点	エ	B
問4	A	B		
問5	（題材名）生命力を五感で感じて～“自分の樹”を描こう			
	（理　由）“自分の樹”とすることで、生徒が題材を自分事と捉え、自分が樹から感じた生命力をどの色や形で表現することが最も良いか、試行錯誤して主題を生み出しやすくするため。			

第２問題

問1	B			
問2	B			
問3	色についてイメージに近づけるために何度も試すことができる。			
問4	（1）	ア	（ポスター記号）C	（様式名）アール・ヌーヴォー
		イ	（ポスター記号）B	（様式名）アール・デコ
	（2）	リトグラフ		

2025 kyosai-guild.jp

第３問題

問1	（1）	C		（2）	リピテーション
問2	（1）	ア	顔料	イ	水彩絵の具
		ウ	乾性油		
		（2）	テンペラ		
問3	（1）	ア	塑造	イ	彫造
	（2）	ウ	しゅろ縄	エ	麻ひも
問4	（1）	ピクトグラム		（2）	ユニバーサルデザイン

第４問題

問1	ア	奈良	イ	阿修羅
	ウ	興福	エ	漆
問2	高畑　勲			
問3	有田焼			
問4	エドワード・マイブリッジ			
問5	（1）	アンディ・ウォーホル	（2）	シルクスクリーン
問6	志村　ふくみ			
問7	（1）	（作品名） 泉	（作者名） マルセル・デュシャン	
	（2）	レディ・メイド		
問8	（1）	ルネ・マグリット	（2）	デペイズマン
問9	（1）	光の教会	（2）	ミニマリスム
問10	オ	減法	カ	印象派
	キ	スーラ	ク	点描

2025 kyosai-guild.jp

第５問題

この作品は、中央に伸びる道が印象的な作品である。道に見える陰は薄く表現され、全体
が柔らかい色調で表現されている。静かで落ち着いた印象を受ける。画面中央に道を大き
く描いた大胆な構図で、道そのものが強調されている。道を進んでいくように視点が移動
し、道の先が見えないことから、その行く末に迷いや不安を想像せざるを得ない画面構成
となっている。描かれた視点に立って一歩踏み出そうとした時に、道のみの風景を前にし
て、進むか戻るかだけを考えてしまう。「今、この時」にどう対峙すればよいかといった
人生への迷いや、明け方、遠くには何もない道だけを描いた情景から、自身の人生は不安
だが、その道は誰にもあり、何かにつながっていることを表現したのではないだろうか。

2025 kyosai-guild.jp