

高等学校芸術科（美術）採点基準

2枚のうち1

【注意】問題によっては、部分点を可とする。

問題番号			正 答 〔例〕		採 点 上 の 注 意		配 点		
1	1		建物の1階部分が吹放ちの空間になるように建物を支持している柱によって作られた開放的な空間全体。			内容を正しく捉えていれば、表現は異なってもよい。		8	51
	2	(1)	(カ)					各5×5	
		(2)	(オ)						
		(3)	(ウ)						
		(4)	(エ)						
		(5)	(ア)						
	3	(1)	1970年代に起こった世界的な美術の様式であり、記号や文字、文章、身体表現などを用いて、視覚化できない概念などが表現されている。			内容を正しく捉えていれば、表現は異なってもよい。		各9×2	
		(2)	ビデオやコンピュータといったテクノロジーを活用する美術の表現形式。						
2		参考作品	漫画表現の工夫を3点取り入れ、描いている作品。			漫画表現の工夫及びその効果が3つ書かれていればよい。 問いを正しく捉えていれば、内容は異なってもよい。 参考作品と漫画表現の工夫及びその効果が対応しているものだけを正答とする。	38		
		漫画表現の工夫及びその効果	・顔の表情や体の動作などをデフォルメ（変形）したり、単純化や誇張をしたりすることで、人物の心情を端的に表現したり、迫力や臨場感を表現したりしている。 ・コマ割りの工夫で時間の流れや空間の移動を表現している。 ・背景の効果によってスピード感や心情を表現している。 ・吹き出しの形を変えて登場人物の感情を表現している。 ・擬音語・擬態語であるオノマトペによって音や動きなどを強調し、効果を高める表現をしている。 ・見る角度や距離、視点の位置など設定することで、ストーリーを効果的に表現している。 ・同じ画面に同じ人物やものを複数描き、時間の流れを表現している。						

高等学校芸術科（美術）採点基準

2枚のうち2

【注意】問題によっては、部分点を可とする。

【注意】問題によっては、部分点を与える。

問題番号			正 答 〔例〕	採 点 上 の 注 意	配 点	
3	1	(1)	長谷川等伯	長谷川信春 もよい。	7	32
		(2)	空間の「遠さ」や「広がり」を表現したり、鑑賞者が心や想像で描いた心象を映し出したりする効果。	内容を正しく捉えていれば、表現は異なってもよい。	10	
	2	作品Aと作品Bの陣羽織に取り入れられている富士山や動物、陣羽織の材料の特質などについて調べさせるなどして、それらのよさや美しさを捉えたり、その相違点や共通点を比較検討したりしながら、その特質を把握させる。	問いを正しく捉えていれば、内容は異なってもよい。	15		
4	1	(a)	造形的な特徴		各 8 × 2	31
		(b)	様式			
	2	造形の要素に着目し、その働きを捉えることができるように、形や色彩、材料や光などの性質や、それらが人の感情にもたらす様々な効果などについて理解すること。	内容を正しく捉えていれば、表現は異なってもよい。	15		
5	次の点に留意して描いていること。 ○ 形を正確に捉えて表現していること。 ○ 鉛筆の濃淡によって立体感を表現していること。 ○ 鉛筆の濃淡によって質感を表現していること。 ○ 画面にバランスよく構成していること。				各 12 × 4	48