

新版 高校生の美術 2 (116 - 日文・美Ⅱ - 304) (長時間)

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す。
○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」	美術Iを振り返り、美術IIの学習のイメージを持ち、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」	2・3	「美術とは何か」「見る 感じ取る 考える 表す」	
		4	2	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を考える	絵画の役割と表現の意義を理解し、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」
		8	表現 絵画	選択課題 「水のイメージを描く」 水のある情景を描こう	雨上がりの中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、いろいろな感情をこめて豊かに表現する。 ○「水のある情景を描く」 ●「テンペラ画で描く」「金箔を使って日本画を描く」	6・7,64～67	「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」	
				選択課題 「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、いろいろな感情をこめて豊かに表現する。 ○「大気を感じて描く」 ●「テンペラ画で描く」「金箔を使って日本画を描く」	8・9,64～67		
	5	2	鑑賞 彫刻	選択課題 「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、対象の質感のイメージを感じ取り、いろいろな感情をこめて豊かに表現する。 ○「質感を捉えて描く」 ●「テンペラ画で描く」「金箔を使って日本画を描く」	10・11,64～67	「彫刻の魅力」 「生命感や存在感を表す」	
	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る			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、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」	34・35			
	6	表現 絵画/彫刻	選択課題 「架空の生物を描く」 架空の生物を絵画で表す	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。 ○「生物を空想して表す」	32・33	「身近なものを描く」 「植物を描く」「想像を形に」		
			選択課題 「架空の生物をつくる」 空想の生物を彫刻で表す	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。 ○「生物を空想して表す」 ●「彫刻の技法」	32・33,70・71			
		8	表現 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、配置や大きさ、色彩などを工夫して、情報が豊かに伝わる印象的なポスターをつくる。 ○「ポスターを考える」 ●「部活動を紹介するチラシのデザイン」「色彩」	40・41,72・73,77・78	「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」	
	7	8	鑑賞 デザイン	「デザインの工夫を考える」 「行動を促すデザインを考える」 夏期課題 デザインレポートをつくらう	身の回りにおけ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、また、人間の感性や感覚、経験などを考慮して行動を促すためにどのような工夫が施されているのかを考え、レポートにまとめる。 ○「使う人のためのデザイン」 ○「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」	
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。 ○「使う人のためのデザイン」				
2 学期	9	2	表現 デザイン	選択課題 「紙の特性を生かして伝える」 飛び出すカードをデザインしよう	折る、切る、貼るなどの加工を工夫し、伝えたい内容を効果的に表すカードをデザインする。 ○「紙の特性を生かして伝える」 ●「紙で立体をつくる」	44・45,76	「パッケージのデザイン」 「暮らしの中の「使う」デザイン」	
				選択課題 「紙の特性を生かして表す」 しけ絵本をつくらう	紙の厚さ、色、質感などの特性を生かして、表し方を工夫し、物語などを効果的に表す絵本をデザインする。 ○「紙の特性を生かして伝える」 ●「紙で立体をつくる」			
	11	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る	土門拳の作品を鑑賞し、作品や言葉から、1枚の写真が持つ表現力について理解し、作家と被写体の関係を考える。 ○「作家探究 土門拳」	52・53	「写真表現」	
				表現 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て、創造的にイメージを表そう	時間の経過や情景の変化、出来事、ある対象の様々な側面、心の中のイメージなどを複数の写真を組み合わせて表現する。 ○「複数の写真で表す」		54・55
	後 期	12	4	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あげ、美術文化の継承と発展について考える	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」	22～28	「日本美術」
					1	表現 絵画	銅版画の技法とその特性を理解し、その効果を生かして静物や風景をモチーフにして制作する。 ○「版で表す」 ●「エッチングで銅版画をつくる」	
3 学期	1	8	表現 絵画	選択課題 「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とその特性を理解し、写真製版の効果を生かして人物や動物をモデルにして制作する。 ○「版で表す」 ●「シルクスクリーンでTシャツをつくる」	16・17	「想像を形に」	
				2	表現 絵画/彫刻	選択課題 「心で捉えたイメージを形と色で表す」 目には見えない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、自分が感じ取ったイメージを色と形で表す。 ○「感覚の冒険」
	3	8	表現 絵画/彫刻	選択課題 「形や色、イメージからつくりだす」 新しい価値や意味をもった作品をつくりだそう	身近にあるものを何かに見立てたり、組み合わせたりして、形や色、イメージなどから発想し、新しい価値や意味をもった作品をつくりだす。 ○「身近な材料で表す」	36・37	「抽象彫刻で表す」 「環境を彩る造形」	
				1	鑑賞	オリエンテーション 「美術の働き」 生活の中の美術の働きについて考える		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、人と社会をつなぐ美術の働きについて考える。 ○「美術を見せる 美術で伝える 美術がつなぐ」

*「題材」は、教科書の題材の「ねらい」を基に独自に設定した例です。

新版 高校生の美術 2 (116 - 日文・美Ⅱ - 304) (短時間)

短時間題材や選択できる題材を中心にした年間指導計画例です。
○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」	美術Iの学習を振り返り、美術IIのイメージを持ち、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」	2・3	「美術とは何か」「見る 感じ取る 考える 表す」	
		4	1	表現 絵画	「構図を組み立てる」 対象の大きさや形、構図や配色を工夫して構想を練ろう	イメージした情景を描くために、どのように画面の要素を整理し、構図を組み立てたのかを作品から読み取り、スケッチや習作を描いて、作品の構想を練る。 ○「構想を練って描く」	14・15	「視点と表し方」
		6	表現 絵画	「しぐさで内面を描く」 しぐさやポーズを工夫して気持ちを表そう	動きやしぐさ、ポーズや表情などで、人物の内面を表し、気持ちや姿勢のイメージを豊かに表現する。 ○「人物のイメージや心情を表す」 ●「テンペラ画で描く」「金箔を使って日本画を描く」	12・13,64～67	「人物を描く」	
		5	8	表現 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	文化祭のイメージの統一感を演出して、効果的に特色や内容を伝えるためのグッズをデザインする。 ○「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」「紙で立体をつくる」「色彩」		42・43,72～78
	6	1	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る	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、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」	34・35	「彫刻の魅力」 「生命感や存在感を表す」	
				6	表現 彫刻	選択課題 「石に思いを込める」 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。 ○「石がもつ素材の可能性」 ●「彫刻の技法」		38・39,70・71
	7	4	表現 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。 ○「線と明暗で表す」	18～21	「視覚のトリックを生かして」	
				8	鑑賞 デザイン	「デザインの工夫を考える」 「行動を促すデザインを考える」 夏期課題 デザインレポートをつくらう		身の回りにおけ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、また、人間の感性や感覚、経験などを考慮して行動を促すためにどのような工夫が施されているのかを考え、レポートにまとめる。 ○「使う人のためのデザイン」 ○「感覚に訴えるデザイン」
	9	2	6	表現 デザイン	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。 ○「使う人のためのデザイン」	46・47	「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」
					2	鑑賞 デザイン	「紙の特性を生かして伝える」 場面が変化するカードをデザインしよう	
2 学期	10	2	鑑賞 映像メディア表現	「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あげ、美術文化の継承と発展について考える	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」	22～28	「日本美術」 「浮世絵版画の魅力」 「墨表現の可能性」	
				10	2	鑑賞 映像メディア表現		選択課題 「アニメーションの特性を考える」 効果的に表すための演出を考えよう
	11	6	表現 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て、創造的にイメージを表そう	プロジェクション・マッピングの作品を鑑賞し、作者の意図と映像の演出について考え、その効果や可能性を理解する。 ○「プロジェクション・マッピング」	58・59	「若冲と今を結ぶ」 「写真表現」	
				8	表現 絵画	選択課題 「銅版画で表す」 銅版画の特性と効果を生かして表そう		銅版画の技法とその特性を理解し、その効果を生かして静物や風景をモチーフにして制作する。 ○「版で表す」 ●「エッチングで銅版画をつくる」
	後 期	12	4	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あげ、美術文化の継承と発展について考える	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」	22～28	「版で表す」 「浮世絵版画の魅力」
					2	鑑賞 デザイン	「庭園の造形を考える」 生活や文化と庭園のかかわりとその働きを考えよう	
3 学期	1	8	表現 絵画/彫刻	選択課題 「架空の生物を描く」 架空の生物を絵画で表す	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。 ○「生物を空想して表す」	32・33	「身近なものを描く」 「植物を描く」「想像を形に」	
				6	表現 絵画/彫刻	選択課題 「架空の生物をつくる」 空想の生物を彫刻で表す		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。 ○「生物を空想して表す」 ●「彫刻の技法」
	3	8	表現 絵画/彫刻	選択課題 「心で捉えたイメージを形と色で表す」 目には見えない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、自分が感じ取ったイメージを色と形で表す。 ○「感覚の冒険」	16・17	「想像を形に」	
1				鑑賞	オリエンテーション 「美術の働き」 生活の中の美術の働きについて考える	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、人と社会をつなぐ美術の働きについて考える。 ○「美術を見せる 美術で伝える 美術がつなぐ」		79～81

*「題材」は、教科書の題材の「ねらい」を基に独自に設定した例です。