

# 年間指導計画例

## 高校生の美術3 (116 日文・美Ⅲ-702)

絵画・彫刻、デザイン、映像メディア表現のいずれかの分野を年間を通して選択したり、それぞれの領域や分野の題材を組み合わせて展開する年間指導計画例である。鑑賞(表現)としている題材は、鑑賞活動をもとに表現活動をする題材例。○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2とのつながり	高校生の美術1とのつながり
1学期	4(6)	1	鑑賞	オリエンテーション「美しいとは何か」	美術Ⅰ・Ⅱの学習を振り返り、美術Ⅲのイメージを持ち、一人一人が感じる「美しい」とは、どのようなことなのか、美しさの感じ取り方の視点について考え、自分の中にある「美しい」とは何かを確かめる。 ○「美しいとは何か」	2-5	○「表現とは何か」	○「美術とは何か」 ○「見る 感じ取る 考える 表す」
		1	鑑賞	表現・鑑賞 絵画	丸窓から見える庭園の風景や丸い鏡の中に切り取られた空のそれぞれの色や光の変化などを比較鑑賞し、窓と鏡、それぞれで異なる働きや効果を考え、室内と屋外の関係や周りの風景と異なる空間によって生じる不思議な感覚の効果や全体のイメージなどに着目して鑑賞する。 ○「切り取られた風景」	6-9	○「庭園のデザイン」	○「視点と表し方」
		8	表現・鑑賞 絵画	「室内を描く」イメージや情景を基に室内の魅力を表そう	身近な室内の特徴を捉え、そのよさや面白さに着目して、室内の魅力の描き方を工夫し、自分なりの描き方や描くことの楽しさなどについて考え、形や色彩、描き方などに着目し、興味があることや表したいことを、表現を工夫して描く。 ○「興味のあることを描く」	10-11	○「水による演出」 ○「奥行きや空間を捉える」 ○「もの質感を生かして」 ○「線と明確の表現」	○「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」
		5(6)	2	鑑賞 彫刻	「作品の下に入り込んで、感じ取るメッセージ」立体表現の広がりや可能性について考えよう	形体や大きさ、重心などに着目し、全体で感じる感覚などを基に、作者の意図や工夫、置かれている場所などから、独自の空間や環境をつくりだし見る人に様々な感覚を生じさせる立体表現の広がりや可能性について考える。 ○「作品の中に入り込んで感じるメッセージ」	26-27	○「身近なもので生み出す」 ○「庭園のデザイン」 ●「作品が場をつくりだす」
	6(8)	8	鑑賞(表現) デザイン	「自然と人間のかかわり」自然を取り込んだ建築の工夫を読み取り、人間と自然のかかわり方を考えよう	建築に自然を取り込んだ建物のデザインを鑑賞し、自然の材料と工業的な材料の用い方や自然を感じさせる建築の特徴や工夫を味わい、建築における自然と人間のかかわり方を考え、自然と人間のかかわりに着目して、自然を感じさせるツリーハウスを制作する。 ○「自然をまとう建築」	34-35	○「庭園のデザイン」 ●「作品が場をつくりだす」	○「身近な素材と立体表現」
	7(6)	6	表現・鑑賞 映像メディア表現	「真実を写し出す」目に見えないもの奥にある真実を写し出すための撮影を工夫して表し、発信しよう	目の前で起きている事実を撮影し、広く世の中へ伝える報道写真の役割を理解し、被写体や視覚的な事実を見せるだけではなく、問題点や臨場感など、目に見えない問題意識や感情などの伝え方を考え、見せるもの奥にある真実を写し出すことに着目して、伝えたいテーマを発信する作品を表現する。 ○「報道写真が写し出すもの」	38-39	○「作家探究 土門拳」 ○「複数の写真で表す」	○「写真で表す」
	前期		表現 鑑賞	夏期課題	生徒一人一人がそれぞれのテーマに基づいて、作品を制作したり、レポートをまとめたりする。			
	2学期	9(8)	鑑賞 絵画	選択課題 「画家の心情に迫る」 画家が追い求めた主題や主張、心情を考えよう	画家が追い求めた主題や主張、心情などがどのように作品にこめられたのか、モチーフ、素材や技法、構図や配色などを作品から読み取り、画家の個性と作品に見られる独創性を理解する。 ○「画家が追い求めたもの」	12-13	○「表現とは何か」 ○「人物のイメージや心情を捉える」 ○「テーマを追求する」 ○「線と明確の表現」	○「人物を描く」 ○「想像を形に」
			鑑賞 絵画	選択課題 「西洋のまなざしとの出会い」 西洋画から学んだ日本の画家の工夫を感じ取る	江戸時代から明治期にかけて西洋画の技法である透視図や明暗で立体感を表す描画方法をどのように作品に取り入れていったのかを理解し、表現の工夫を読み取り、それらの絵のよさを味わう。 ○「西洋のまなざしとの出会い」	20-21	○「絵画の役割と写真の発明」 ○「琳派—継承と創造の系譜—」	○「日本美術」
			鑑賞 絵画	「時代を超えて伝えられる表現」 美術文化を継承し創造することの意義について考えよう	伝統的な表現に作者独自のアイデアやユーモアが盛り込まれた作品から、作風や様式に着目し、時代を超えて伝えられる表現のよさを感じ取り、美術文化の継承と創造について考える。 ○「継承と創造」	16-17	○「表現とは何か」 ○「絵画の役割と写真の発明」 ○「テーマを追求する ー マティスの試行錯誤—」 ○「感覚の冒険」	○「美術とは何か」 ○「日本美術」
鑑賞 彫刻			選択課題 「彫刻の色彩」 彫刻の着彩、無着彩のそれぞれよさや美しさを感じ取る	着彩されている彫刻と無着彩の彫刻のそれぞれよさや美しさを感じ取り、表現の工夫を読み取り、その効果について考える。 ○「彫刻と着彩」	22-23	○「作家探究 高村光太郎」 ○「彫刻と着彩」	○「立体表現の魅力」 ○「鑑賞で表す」 ○「影で表す」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」	
鑑賞 デザイン		選択課題 「プロダクトデザインの可能性」 職人の手わざや新しい技術に着目し、デザインと社会との関係について考えよう	職人の熟練した手わざを支えられてつくられるものとコンピュータによってデザインされる3Dプリンターなどで成形されたものを比較鑑賞し、プロダクトデザインの可能性を理解し、デザインと社会の関係について考える。 ○「デザインを支える技術」	32-33	○「行為を誘うデザイン」 ○「感覚に訴えるデザイン」 ○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「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」	○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「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」		
鑑賞 映像メディア表現		選択課題 「デジタルサイネージの可能性」 情報機器を活用した伝達表現の特性や可能性について考える	情報機器の特性を生かした映像表現などの工夫に着目し、情報機器を活用した伝達表現の特性や可能性、デジタルサイネージによる情報伝達のよさについて考える。 ○「状況に応じた情報発信—デジタルサイネージ—」	40-41	○「コンピュータを活用した表現」	○「写真で表す」		
10(8)		鑑賞(表現) 絵画	選択課題 「名画から受けるインスピレーション」 作家がインスピレーションを基に作り出したイメージの世界を読み取り、新しい見方をつくりだそう	既存の絵画作品からのインスピレーションを基に作家がどのように創造力を膨らませて新たな価値をつくりだした作品を創造したのか、作品の捉え方や意図を読み取り、表現の工夫について考えながら新しい見方をつくりだす作品を制作する。 ○「名画から受けるインスピレーション」	14-15	○「表現とは何か」 ○「絵画の役割と写真の発明」 ○「テーマを追求する ー マティスの試行錯誤—」 ○「感覚の冒険」	○「美術とは何か」	
		表現・鑑賞 彫刻	「もの場所による表現」 ものと場所がもつイメージなどを捉え、意味や関係について考え、新しい視点で作品をつくらう	これまでの生活体験で認識してきた、ものと場所の関係について、新鮮な視点で対象を捉え直すことで、置きや新しい発見がもたらされることに気付く。ものと場所との関係が生じさせる感覚について考えながら新しい視点で対象を捉える作品を制作する。 ○「ものと場所による表現」	24-25	○「身近なもので生み出す」 ○「石のもつ素材の可能性」 ●「作品が場をつくりだす」	○「大きさを意識して」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」	
		鑑賞(表現) 彫刻	「自然の美と人がつくりだす美」 自然が生み出す風景の美と人が手がけた造形の美しさを比較鑑賞し、相違や共通点を読み解き、美しさの相違や共通点を読み解き、自然が生み出した美を生かして、新しい風景の美しさを表そう	自然が生み出す風景の美と人が手がけた造形の美しさを比較鑑賞し、相違や共通点を読み解き、美しさの要素について考え、学校の校庭などの屋外のスペースで、自然の美しさを生かしながら自然に手を加えた造形による新しい風景の美しさをつくりだし、表現を工夫して表す。 ○「自然が生み出す美 人がつくりだす美」	28-29	○「身近なもので生み出す」 ○「石のもつ素材の可能性」 ●「作品が場をつくりだす」	○「大きさを意識して」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」	
		24	表現・鑑賞 デザイン	「情報を視覚化して表す」 情報を整理し、伝えたい内容を視覚化して、見やすく分かりやすく表すためのデザインを工夫し、プレゼンテーションボードを制作する。	情報を整理し、伝えたい内容を視覚化して、形や色を効果的に用いて見やすく分かりやすく表すためのデザインを工夫し、プレゼンテーションボードを制作する。 ○「情報の視覚化」	30-31	○「言葉を越えて「ヒロシマの心」を訴えるポスター」 ○「情報を伝えるデザイン」 ○「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」	○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「ポスターで伝える」 ○「サインのデザイン」 ○「イラストレーションの魅力」 ○「キャラクターのデザイン」 ○「生活を彩る模様」
	鑑賞(表現) デザイン		「歌舞伎を彩る様式美」 歌舞伎の衣装や化粧などから、造形的な工夫や様式美を読み解き、伝統のよさや美しさを生かした衣装をデザインしよう	歌舞伎の衣装や化粧などの様式と役割などを理解し、造形的なよさや美しさを味わい、役柄や感情をイメージ豊かに伝えるための視覚的な工夫について考え、伝統のよさや美しさを生かした衣装をデザインする。 ○「歌舞伎の造形」	36-37	○「琳派—継承と創造の系譜—」 ○「日本美術」 ○「新しい形」	○「日本美術」 ○「新しい形」	
	3学期	1(4)	鑑賞(表現) 映像メディア表現	選択課題 「アニメーションの技法」 アニメーションの技法による表現の違いを理解し、それぞれのアニメーションの表現効果や作風、制作技法による表現のよさを味わい、アニメーションの表現効果を活かして、アニメーション作品を制作しよう	連続した絵によるアニメーションと3DCGを用いたアニメーションによる表現の違いを理解し、それぞれのアニメーションの表現効果や作風、制作技法による表現のよさを味わい、アニメーションの表現効果を活かして、アニメーション作品を制作しよう ○「アニメーションの表現と技法」	42-45	○「アニメーションで伝える」 ○「映像で伝えるメッセージ」 ○「映像に包まれて」	○「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」
表現 資料 技法			「自分らしさを伝えるポートフォリオ」 伝えたい内容やコンセプトを考えて制作しよう	これまでの学習を振り返り、自分を見つめ直しながら、伝えたい内容やコンセプトをもとに、表現活動や鑑賞活動で身に付けたことなどを整理したりまとめたりして、伝えたい相手や見る人にとってわかりやすいポートフォリオを制作する。 ●「自分らしさを伝えるためのポートフォリオ」	48-49	●「部活動を紹介するチラシのデザイン」 ○「これからの私と美術」	○「学びを振り返ろう」 ○「これからの私と美術」	
2(6)		鑑賞 美術史料	「文化財の保存と継承」 文化財を保存し伝え、新しい価値をつくりだしていくことを考える	人類共有の財産である文化財を未来の文化につながるための保存と新しい価値をつくりだしていく方法について理解を深め、文化財の保存と継承についてレポートにまとめ、 ●「文化財の保存と継承」	46-47	○「琳派—継承と創造の系譜—」 ○「美術館に行くこと」	○「美術館に行くこと」	
3(4)		2	鑑賞	オリエンテーション「見方を変えるとは何か」 心豊かに生きることと美術との関わりについて考えよう	日々の生活の中の美術の存在を意識し、生活の中の美術の役割や、心豊かに生きることと美術との関わりについて考える。 ○「見方を変えると広がる世界」	50-51	●「作品が場をつくりだす」	○「これからの私と美術」

\*「題材」は、教科書の題材の「ねらい」を基に独自に設定した例。

短時間題材を中心に、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。鑑賞(表現)としている題材は、鑑賞活動をもとに表現活動をする題材例、鑑賞(表現)としている題材は、鑑賞活動をもとに表現活動をする題材例である。○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	高校生の美術2とのつながり	高校生の美術1とのつながり	
1学期	4(6)	2	鑑賞	オリエンテーション「美しいとは何か」	美術Ⅰ・Ⅱの学習を振り返り、美術Ⅲのイメージを持ち、一人一人が感じる「美しい」とは、どのようなことなのか、美しさの感じ取り方の視点について考え、自分の中にある「美しい」とは何かを確かめる。 ○「美しいとは何か」	2-5	○「表現とは何か」	○「美術とは何か」 ○「見る 感じ取る 考える 表す」	
		2	鑑賞	「切り取られた風景」	丸窓から見える庭園の風景や丸い鏡の中に切り取られた空のそれぞれの色や光の変化などを比較鑑賞し、窓と鏡、それぞれで異なる働きや効果を考え、室内と屋外の関係や周りの風景と異なる空間によって生じる不思議な感覚の効果や全体のイメージなどに着目して鑑賞する。 ○「切り取られた風景」	6-9	○「庭園のデザイン」	○「視点と表し方」	
		5(6)	2	表現・鑑賞 絵画	「室内を描く」イメージや情景を基に室内の魅力を表そう	身近な室内の特徴を捉え、そのよさや面白さに着目して、室内の魅力の描き方を工夫し、自分なりの描き方や描くことの楽しさなどについて考え、形や色彩、描き方などに着目し、興味があることや表したいことを、表現を工夫して描く。 ○「興味のあることを描く」	10-11	○「水による演出」 ○「奥行きや空間を捉える」 ○「ものの質感を生かして」 ○「線と明確の表現」	○「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」
		6(8)	2	鑑賞 彫刻	「彫刻の色彩」 彫刻の着彩、無着彩のそれぞれよさや美しさを感じ取る	着彩されている彫刻と無着彩の彫刻のそれぞれよさや美しさを感じ取り、表現の工夫を読み取り、その効果について考える。 ○「彫刻と着彩」	22-23	○「作家探究 高村光太郎」	○「立体表現の魅力」 ○「影で表す」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」
	6(8)	8	表現・鑑賞 彫刻	「ものと場所による表現」 ものと場所がもつイメージなどを捉え、意味や関係について考え、新しい視点で作品をつくらう	これまでの生活体験で認識してきた、ものと場所の関係について、新鮮な視点で対象を捉え直すことで、置きや新しい発見がもたらされることに気付く。ものと場所との関係が生じさせる感覚について考えながら新しい視点で対象を捉える作品を制作する。 ○「ものと場所による表現」	24-25	○「身近なもので生み出す」 ○「石のもつ素材の可能性」 ●「作品が場をつくりだす」	○「大きさを意識して」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」	
	7(6)	4	鑑賞(表現) デザイン	「自然と人間のかかわり」自然を取り込んだ建築の工夫を読み取り、人間と自然のかかわり方を考えよう	建築に自然を取り込んだ建物のデザインを鑑賞し、自然の材料と工業的な材料の用い方や自然を感じさせる建築の特徴や工夫を味わい、建築における自然と人間のかかわり方を考え、自然と人間のかかわりに着目して、自然を感じさせるツリーハウスを制作する。 ○「自然をまとう建築」	34-35	○「庭園のデザイン」 ●「作品が場をつくりだす」	○「身近な素材と立体表現」	
	9(8)	鑑賞 絵画	夏期選択課題 「時代を超えて伝えられる表現」 美術文化を継承し創造することの意義について考えよう	伝統的な表現に作者独自のアイデアやユーモアが盛り込まれた作品から、作風や様式に着目し、時代を超えて伝えられる表現のよさを感じ取り、美術文化の継承と創造について考える。 ○「継承と創造」	16-17	○「表現とは何か」 ○「絵画の役割と写真の発明」 ○「テーマを追求する ー マティスの試行錯誤—」 ○「感覚の冒険」	○「美術とは何か」 ○「日本美術」		
		鑑賞 彫刻	夏期選択課題 「自然の美と人がつくりだす美」 自然が生み出す風景の美と人が手がけた造形の美しさを比較鑑賞し、相違や共通点を読み解き、美しさの相違や共通点を読み解き、自然が生み出した美を生かして、新しい風景の美しさを表そう	自然が生み出す風景の美と人が手がけた造形の美しさを比較鑑賞し、相違や共通点を読み解き、美しさの要素について考え、学校の校庭などの屋外のスペースで、自然の美しさを生かしながら自然に手を加えた造形による新しい風景の美しさをつくりだし、表現を工夫して表す。 ○「自然が生み出す美 人がつくりだす美」	28-29	○「身近なもので生み出す」 ○「石のもつ素材の可能性」 ●「作品が場をつくりだす」	○「大きさを意識して」 ○「抽象彫刻で表す」 ○「身近な素材と立体表現」		
		鑑賞 デザイン	夏期選択課題 「プロダクトデザインの可能性」 職人の熟練した手わざを支えられてつくられるものとコンピュータによってデザインされる3Dプリンターなどで成形されたものを比較鑑賞し、プロダクトデザインの可能性を理解し、デザインと社会の関係について考え、レポートにまとめよう	職人の熟練した手わざを支えられてつくられるものとコンピュータによってデザインされる3Dプリンターなどで成形されたものを比較鑑賞し、プロダクトデザインの可能性を理解し、デザインと社会の関係について考え、レポートにまとめよう。 ○「デザインを支える技術」	32-33	○「行為を誘うデザイン」 ○「感覚に訴えるデザイン」 ○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「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」	○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「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」		
		鑑賞 映像メディア表現	夏期選択課題 「デジタルサイネージの可能性」 情報機器を活用した伝達表現の特性や可能性について考える	情報機器の特性を生かした映像表現などの工夫に着目し、情報機器を活用した伝達表現の特性や可能性、デジタルサイネージによる情報伝達のよさについて考える。 ○「状況に応じた情報発信—デジタルサイネージ—」	40-41	○「コンピュータを活用した表現」	○「写真で表す」		
2学期	9(8)	4	鑑賞 絵画 彫刻 デザイン	鑑賞レポートをプレゼンテーションしよう	鑑賞レポートをプレゼンテーションし、互いに鑑賞・評価する。				
		10	表現・鑑賞 デザイン	「情報を視覚化して表す」 情報を整理し、伝えたい内容を視覚化して、見やすく分かりやすく表すためのデザインを工夫し、プレゼンテーションボードを制作する。	情報を整理し、伝えたい内容を視覚化して、形や色を効果的に用いて見やすく分かりやすく表すためのデザインを工夫し、プレゼンテーションボードを制作する。 ○「情報の視覚化」	30-31	○「言葉を越えて「ヒロシマの心」を訴えるポスター」 ○「情報を伝えるデザイン」 ○「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」	○「デザインの世界」 ○「私の考えるデザイン」 ○「ポスターで伝える」 ○「サインのデザイン」 ○「イラストレーションの魅力」 ○「キャラクターのデザイン」 ○「生活を彩る模様」	
		10(8)	2	鑑賞 絵画	「西洋のまなざしとの出会い」 西洋画から学んだ日本の画家の工夫を感じ取る	江戸時代から明治期にかけて西洋画の技法である透視図や明暗で立体感を表す描画方法をどのように作品に取り入れていったのかを理解し、表現の工夫を読み取り、それらの絵のよさを味わう。 ○「西洋のまなざしとの出会い」	20-21	○「絵画の役割と写真の発明」 ○「琳派—継承と創造の系譜—」	○「日本美術」
		11(8)	8	表現・鑑賞 映像メディア表現	「真実を写し出す」目に見えないもの奥にある真実を写し出すための撮影を工夫して表し、発信しよう	目の前で起きている事実を撮影し、広く世の中へ伝える報道写真の役割を理解し、被写体や視覚的な事実を見せるだけではなく、問題点や臨場感など、目に見えない問題意識や感情などの伝え方を考え、見せるもの奥にある真実を写し出すことに着目して、伝えたいテーマを発信する作品を表現する。 ○「報道写真が写し出すもの」	38-39	○「作家探究 土門拳」 ○「複数の写真で表す」	○「写真で表す」
	12(4)	2	鑑賞 デザイン	「歌舞伎を彩る様式美」 歌舞伎の衣装や化粧などから、造形的な工夫や様式美を読み解く	歌舞伎の衣装や化粧などの様式と役割などを理解し、造形的なよさや美しさを味わい、役柄や感情をイメージ豊かに伝えるための視覚的な工夫について考える。 ○「歌舞伎の造形」	36-37	○「琳派—継承と創造の系譜—」 ○「日本美術」 ○「新しい形」	○「日本美術」 ○「新しい形」	
		2	鑑賞 映像メディア表現	「デジタルサイネージの可能性」 情報機器を活用した伝達表現の特性や可能性について考える	情報機器の特性を生かした映像表現などの工夫に着目し、情報機器を活用した伝達表現の特性や可能性、デジタルサイネージによる情報伝達のよさについて考える。 ○「状況に応じた情報発信—デジタルサイネージ—」	40-41	○「コンピュータを活用した表現」 ○「状況に応じた情報発信—デジタルサイネージ—」	○「写真で表す」	
	3学期	1(6)	8	鑑賞(表現) 映像メディア表現	「アニメーションの技法」 アニメーションの技法による表現の違いを理解し、それぞれのアニメーションの表現効果や作風、制作技法による表現のよさを味わい、アニメーションの表現効果を活かして、アニメーション作品を制作しよう	連続した絵によるアニメーションと3DCGを用いたアニメーションによる表現の違いを理解し、それぞれのアニメーションの表現効果や作風、制作技法による表現のよさを味わい、アニメーションの表現効果を活かして、アニメーション作品を制作しよう ○「アニメーションの表現と技法」	42-45	○「アニメーションで伝える」 ○「映像で伝えるメッセージ」 ○「映像に包まれて」	○「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」
			2(6)	表現 資料 技法	「自分らしさを伝えるポートフォリオ」 伝えたい内容やコンセプトを考えて制作しよう	これまでの学習を振り返り、自分を見つめ直しながら、伝えたい内容やコンセプトをもとに、表現活動や鑑賞活動で身に付けたことなどを整理したりまとめたりして、伝えたい相手や見る人にとってわかりやすいポートフォリオを制作する。 ●「自分らしさを伝えるためのポートフォリオ」	48-49	●「部活動を紹介するチラシのデザイン」 ○「これからの私と美術」	○「学びを振り返ろう」 ○「これからの私と美術」
		3(4)	2	鑑賞	オリエンテーション「見方を変えるとは何か」 心豊かに生きることと美術との関わりについて考えよう	日々の生活の中の美術の存在を意識し、生活の中の美術の役割や、心豊かに生きることと美術との関わりについて考える。 ○「見方を変えると広がる世界」	50-51	●「作品が場をつくりだす」	○「これからの私と美術」

\*「題材」は、教科書の題材の「ねらい」を基に独自に設定した例。