

# 新版 新・高校生の美術 2 (116- 日文・美Ⅱ 116-901)

## 年間指導計画例 I

対象を観察して、感じ取ったことや考えたことを基にした表現と鑑賞の学習活動

本誌P.10・11の2種類の年間指導計画例の項目において、「目次タイトル」は主に教科書ページ内に丸囲みで掲載されたタイトルなどを示している。「題材名」には題材名やキーワード、問いかけなどを記している。「FOCUS」は見方や考え方を説明するページなので、個別題材ではなく、他題材と関連付けて取り扱うことを想定している。

学期	月	時数	分野等	活動(領域)	目次タイトル	題材名	教科書ページ	FOCUS 表現の秘密に迫る	
1 学期	4	1	オリエンテーション		見方・考え方を広げる	視点を変える 発想を解き放つ	2・3		
		1	絵画・彫刻	オリエンテーション	創造の扉 絵画・彫刻	絵画の役割とは?	4・5		
		4	絵画	表現	植物を描く	生命の輝き	18・19	視・触覚	
	5	8	絵画	表現	奥行きのある風景を描く	広がる風景	10・11	視・触覚	
		1	絵画	鑑賞	日本美術の鑑賞 2	空間表現の妙	30・31		
	6	1	デザイン	オリエンテーション	創造の扉 デザイン	問題を解決する発想の転換とは?	44・45	行為を誘う デザイン	
		10	デザイン	表現	創造の舞台裏 プロダクト デザイナー 檜垣万里子	デザインに生きる観察の力	50・51	行為を誘う デザイン	
					ポスターで表す	印象に残るポスター	46・47		
		7							
	夏休	8	絵画・彫刻 デザイン 映像メディア表現	鑑賞	美術を感じ取り、 考えてみよう	現代美術を観る 現代につながる美術 アジアの美術 近現代の日本の建築史	80～85		
	2 学期	9	1	映像メディア表現	オリエンテーション	創造の扉 映像メディア表現	実写のよさ、CGのよさとは?	58・59	AIと人間
			1	映像メディア表現	表現	創造の舞台裏 映画監督 山崎 貴	見たこともない映像をつくりだす	60・61	
			6	映像メディア表現	表現	主題と写真表現	写真で表す世界観	62・63	
		10	1	彫刻	鑑賞	作家探究 高村光太郎	日本の近代彫刻に新しい扉を開く	36・37	
			1	彫刻	表現	創造の舞台裏 彫刻家 土屋仁応	人間の心の象徴を表す	40・41	
10			彫刻	表現	身の回りの物でつくる	形の意味を問い直す	38・39		
11			8	デザイン	表現	情報を伝えるデザイン	情報を見る・読む・感じる	48・49	
3 学期		1	10	絵画	表現	水のある情景を描く	水のイメージを生かして	8・9	視・触覚
			2	2	デザイン	鑑賞	作家探究 チャールズ& レイ・イームズ	戦後の豊かな暮らしを彩るデザイン	54・55
	3	3	デザイン	鑑賞	緑化建築を見る	憩いの場のデザイン	56・57	行為を誘う デザイン	
		1	オリエンテーション		場をつくる・イメージをつくる・暮らしをつくる	アートがもつ可能性	88・89		

# 年間指導計画例Ⅱ

対象のイメージから、感じ取ったことや想像したことを基にした表現と鑑賞の学習活動

学期	月	時数	分野等	活動(領域)	目次タイトル	題材名	教科書ページ	FOCUS 表現の秘密に迫る		
1 学期	前期	1	オリエンテーション		見方・考え方を広げる	視点を変える 発想を解き放つ	2・3			
		4	2	絵画	表現	線で表す	線のもつ力	32・33	視・触覚	
					表現	主題を追い求めて描く	私の日常、私のテーマ	14・15	視・触覚	
		5	12	絵画	表現	人物の表現	心情やイメージを捉える	6・7	視・触覚	
					鑑賞	日本美術の鑑賞1	平治物語絵巻を読み解く	24～29		
		6	1	デザイン	オリエンテーション	創造の扉 デザイン	問題を解決する発想の転換とは?	44・45	行為を誘う デザイン	
			10	デザイン	表現	情報を伝えるデザイン	情報を見る・読む・感じる	48・49		
	7									
	夏休	8	鑑賞		美術を感じ取り、 考えてみよう	現代美術を観る 現代につながる美術 アジアの美術 近現代の日本の建築史	80～85			
	2 学期	前期	9	1	映像メディア表現	オリエンテーション	創造の扉 映像メディア表現	58・59	AIと人間	
					映像メディア表現	表現	創造の舞台裏 映画監督 山崎 貴	60・61		
			6	映像メディア表現	表現	主題と写真表現	写真で表す世界観	62・63		
		後期	10	1	彫刻	表現	創造の舞台裏 彫刻家 土屋仁応	人間の心の象徴を表す	40・41	
				10	彫刻	表現	身の回りの物でつくる	形の意味を問い直す	38・39	
11			1	彫刻	鑑賞	立体表現の可能性	自然と科学と芸術	42・43		
12	8	映像メディア表現	表現	モーショングラフィックスで 表す	動かして印象に残す	64・65	AIと人間			
3 学期	前期	1	5	絵画	表現	版で表す	版画表現の可能性	34・35	視・触覚	
			2	絵画	鑑賞	モネ「睡蓮」を読み解く	呼吸する色彩と筆触	20～23	視・触覚	
		2	8	絵画	表現	抽象画を描く	感覚の冒険	16・17		
		3	1	オリエンテーション		場をつくる・イメージを つくる・暮らしをつくる	アートがもつ可能性	88・89		