

令和6年度 「音楽Ⅰ」学習指導計画

学科	全学科			学年	1	履修	選択
教科	芸術	科目名	音楽 I	単位数	2	時数	70
教科書名（発行所）		ON!1（音楽之友社）		副教材（発行所）		MusicNote（啓隆社）	
目標	音楽の幅広い活動を通して生活や社会の中の音楽・音楽文化と関わり、知識・技能を身に付け、生涯にわたって音楽文化に親しみ音楽を活用していく感性と態度を養う。						

(注) 評価の観点とは、Ⅰ「知識・技能」Ⅱ「思考・判断・表現」Ⅲ「主体的に学習に取り組む態度」を示す。

学期	月	内容のまとめ	単元 (実習項目)	単元の目標 (具体的目標)	評価の観点			配当 時数	主な評価方法
					I	II	III		
1	4	読譜と鍵盤楽器	高音部譜表の読譜と演奏	・楽曲の旋律やリズムを楽譜から読み取る ・歌唱表現や器楽表現のための技能を身に付ける ・楽譜のシステムに関心をもち、歌唱・器楽につなげていく	○	○	○	10	
	5		大譜表の読譜と演奏	・低音部譜表を読み、器楽の音域を広げる ・鍵盤楽器を両手で演奏する技能を習得する ・重唱や両手演奏で生まれるハーモニーを感じ取る ・鍵盤楽器のクラシック作品の鑑賞	○	○	○	11	
	6			管弦楽の鑑賞	楽器の理解と管弦楽の表現	・オーケストラの楽器の種類とその音色や演奏の仕方を理解する ・生活の中で耳にする音楽を文化的・歴史的背景と共に理解し味わう ・曲の特徴をとらえ、自分なりの評価をする	○	○	
	8	和音・コードネーム	音楽理論（音名・音階・和音）	・コードネームの理解に必要な音楽理論の知識を習得する	○		○	3	
9	和音の構成 コードネーム表記		・和音の構成とコードネームの表記方法を理解する ・和音の種類とキャラクターを理解し表現に生かす ・コードネームを鍵盤楽器で演奏する技能を身に付ける	○	○	○	7		
2	10	①コードネームによる 鍵盤楽器演奏 ②歌曲 ③管弦楽と声楽の響き	コードネームによる楽曲の 伴奏アレンジ	・ポピュラー音楽の伴奏を、コードネームをもとにアレンジする ・アレンジした伴奏を演奏する	○	○	○	10	
	11		日本歌曲と外国の歌曲	・さまざまな言語や地域の歴史と文化に触れながら歌曲に親しむ ・曲種にふさわしい発声や発音を身に付け表現に生かす	○	○	○	4	
	12		合唱を加えた交響曲や オペラの鑑賞	・楽曲を構成する様々な要素や他の芸術との関わりを理解し、関心をもって鑑賞活動に取り組む ・楽曲や演奏についての評価とその根拠について考える				6	
	3		演奏課題研究	課題の設定	・これまでの学習のまとめとして各自の演奏目標を設定し、その目標に沿った選曲・編曲をする	○	○	○	
2	楽曲研究 演奏研究	・演習を通して演奏方法や表現効果の理解を深める ・必要な演奏技能を身に付け目標到達度を高める		○	○	○	10		
3	演奏発表 鑑賞と評価	・選曲の意図や練習過程を紹介し演奏を発表する ・評価シートによってお互いに評価し合う		○	○	○	2		

70

【観点別評価】

【観点別評価】								
評価項目・対象	講義	演習	実技テスト	ノート・レポート	発言・発表	その他	観点別合計	評価の比重
I 知識・技能	10	20	50		20		100	40
II 思考・判断・表現	10	20	40	20	10		100	30
III 主体的に学習に取り組む態度	10	30	10	20	20	10	100	30
評価の重点	①授業に取り組む意欲・態度 ②演習の取り組みと学習到達度 ③表現意欲							

令和6年度 「美術Ⅰ」学習指導計画

学科	メカニカル工学科 電気科 建築家 商業科 生活福祉科 食物栄養科				学年	1	履修	選択
教科	芸術	科目名	美術 I		単位数	2	時数	70
教科書名（発行所）		日本文教出版 高校美術			副教材（発行所）			
目標	美術を通じて、豊かな情操を育てるとともに、創造性を引き出すための技能及び批評と鑑賞の基本的な能力を養う							

(注) 評価の観点とは、Ⅰ「知識・技能」Ⅱ「思考・判断・表現」Ⅲ「主体的に学習に取り組む態度」を示す。

学期	月	学習課題	学習内容と目標	評価の観点			配当 時数	主な評価方法
				I	II	III		
1	4	○模様からはじまる絵画メソッド 絵画「ゼンタングル・ウエダZOO」	- ゼンタングルメソッドについての理解を深める - ゼンタングルパターンを研究して、オリジナルを考えてみる - 自分が考える動物のパターン組み合わせを練習してみる	○	○	○	15	
	5	○模様からはじまる絵画メソッド 絵画「ゼンタングル・ウエダZOO」	- もし、上田市に動物園が出来るとしたら、どんな動物がいるか考える - 個々で考えた動物をもとに、ゼンタングルの模様を組み合わせてみる - 描いた動物をもとに上田動物園のプレゼンを行う - 生徒作品の市内での展示を企画してみる					
	6	○地域の特色からデザインを考えてみる ○デザイン提案「いろいろ幸村」	- 日本一の兵、真田幸村について歴史背景や逸話など調べてみる - 現在、上田市で流通している真田幸村の商品についてレクチャーを受ける - 人気商品について探求を行い、売れるポイントをまとめる	○	○	○	14	
	7	○地域の特色からデザインを考えてみる ○デザイン提案「いろいろ幸村」	- 現行の関連商品の展開を考慮に入れ、新しい商品デザインを考える - 個々で考えた商品を発表用シートにまとめていく - まとめたシートを使いプレゼンを行う - 生徒作品の市内での展示を企画してみる					
2	8	○日本の伝統的表現方法 絵 画 「切り絵」	- 日本の伝統的絵画表現技法である切り絵について理解する - 切り絵制作のための道具の使い方について理解する				17	○答による重要事項の確認 ・作品の完成度 ・授業に取組む姿勢、意欲、出欠
	9	○日本の伝統的表現方法 絵 画 「切り絵」	- 切り絵の下絵の制作の工程を理解する - 自分の名前を切り絵の下絵としてデザインする - 切り絵制作のための道具の使い方を工夫して正確に制作する					
	10	○日本の伝統的表現方法 絵 画 「切り絵」 作品発表・プレゼン	- 自分らしいデザインを考え、切り絵の下絵を制作する - 自分の名前の切り絵制作の反省点を活かしながら、正確に制作する - 自分の作品についてプレゼンテーションを行う - クラスメイトの作品について批評を行う 「切り絵」制作について振り返りをする					
	11	○デザイン 「校内にあった！身近なデザイン」	- 身の回りを取り巻くデザインについてレクチャーをおこなう。 - タブレット、スマホを使い校内を探検して、身の回りのデザイン物を探す - 写真撮影について効果的な表現方法を学ぶ - 工夫して自分らしいスライドの作成を考える	○	○	○		
	12	○デザイン 「校内にあった！身近なデザイン」 ○グループ代表者のプレゼンテーション	- グループで別れて、学校の環境に見合ったデザインの提案を考える - グループ内で自身のデザインについての発表を個別におこなう - クラスメイトの作品について評価をおこない案をスライドにまとめる				10	以上を点数化し、総合的に評価する。
3	1	○造形・デザイン 「身近な素材を使って表現する」	- 身近な素材を使って造形・デザインを考える - ガムテープや新聞紙の効果的な使い方を考える				14	
	2	○造形・デザイン 「身近な素材を使って表現する」	- 身近な素材を使って造形・デザインを考える - ガムテープや新聞紙の効果的な使い方を考える	○	○	○		
	3	○造形・デザイン 「身近な素材を使って表現する」	- 身近な素材を使って造形・デザインを考える - ガムテープや新聞紙の効果的な使い方を考える - 自分の作品についてプレゼンテーションを行う - クラスメイトの作品について批評を行う					

70

【観点別評価】

[illegible]

教科	芸術	科目	音楽Ⅱ	単位数	2	学年	3	科	食物栄養科・生活福祉科
----	----	----	-----	-----	---	----	---	---	-------------

1、科目の目標

音楽を通して芸術的な感性を育てる。演奏技能を身につけ、楽曲の特徴をつかんで自分なりの表現ができるようにする。また、音楽を題材にした映画や演奏会を鑑賞し、様々な音楽について学び、名曲に親しむ。

2、使用教科書・副教材

教育芸術社 MOUSA 2

3、学習の計画

		学習の内容	考查範囲	予定時数
一学期	4月	日本のポピュラー音楽（歌唱・器楽） 「SUN」「歩いて帰ろう」「糸」「ハナミズキ」	実技試験	18
	5月	自然な発声・呼吸法を見に付ける		
	6月	コードネームを理解し演奏する		
	7月	鍵盤楽器アンサンブル		
二学期	8月	外国曲の歌唱・鑑賞 「Vaga luna, che in argenti」「Je te veux」「Der Lindenbaum」	実技試験	32
	9月	各地域の文化的背景を理解する		
	10月	原語の語感を生かしながら表現する		
	11月	ミュージカル音楽（歌唱・器楽・鑑賞） 「オペラ座の怪人」		
三学期	12月	ミュージックベル演奏	実技試験	20
	1月	ベートーヴェンの生涯と作品（音楽史・鑑賞） 作曲家の生涯や時代背景、作品を学習する		
	2月	アンサンブルによる表現（歌唱・器楽）		
	3月	実習・発表		

4、評価の方法

主体的な言語活動		・生徒への発問・回答など対話形式を大切に授業を進める。 ・音楽から感じることを言葉で他者に伝え、感じたことを共有できるようにする。
	音楽への関心・意欲・態度	音楽文化に関心を持ち、積極的な姿勢で表現や鑑賞に取り組もうとしているか
	音楽表現の創意工夫	曲を構成する様々な要素を考えながら楽譜を読み取り、表現意図をもっているか
	音楽表現の技能	歌唱や演奏の基礎技術が習得され創意工夫を生かした表現できているか
	鑑賞の能力	演奏形態・音楽史などを踏まえて作品のよさや美しさを感じ取れているか

5、学習にあたっての注意とアドバイス

基礎的な知識や演奏技能をしっかりと習得することで表現する楽しさを感じることができる。また鑑賞では知識を持つことでより多くのものを曲から感じ取ることができる。関心を高め積極的に学ぶことが音楽をより楽しむ力になる。

教科	芸術	科目	美術Ⅱ	単位数	2	学年	3	科	全日制 食栄・福祉科
----	----	----	-----	-----	---	----	---	---	---------------

1、科目の目標

美術の学習を通じて、豊かな情操を育てるとともに、創造性を引き出すための技能及び批評と鑑賞の基本的な能力を養う。

2、使用教科書・副教材

日本文教出版株式会社 高校生の美術2

3、学習の計画

		学習の内容	考查範囲	予定時数
一学期	4月	○日本のスナック文化に触れる デザイン・造形		18
	5月	課題「コンビニで発売してほしいスナックデザイン」 自身が感銘を受けたスナック菓子を基に		
	6月	新しくコンビニで販売してほしいスナックのデザインを考える 新商品のスナック菓子を実際に制作する		
	7月	○民芸・上田市の農民美術の再生 課題「NEO 木っ端人形」		
二学期	8月	山本鼎と自由が運動・農民美術についてレクチャー		32
	9月	正しい道具の使い方、切り出し刀、彫刻刀の使い方を学ぶ (※外部講師をお招きしての講習会)		
	10月	○SDG's デザイン 課題「T シャツ、クリアファイルのデザイン」 テーマを自分事としてとらえデザインを考える		
	11月	SDG's について調べたものを基に自身のデザインに取り込むテーマについて考える		
三学期	12月	○不定形キャンバスで描く油絵 課題「不定形キャンバス」		20
	1月	段ボールと麻布でキャンバスを作成する 樹脂粉粘土を使った半立体での自由な表現を考える		
	2月	アクリル絵の具で下地から塗って混色の醍醐味を味わう		
	3月	制作後半は油絵の基本的な知識や技法を紹介し混合技法で描く		

4、評価の方法

主体的な言語活動	・自分の作品を、言語によつて的確に伝える能力 ・他の人の作品を論理的に批評する能力
美術への関心・意欲・態度	・出席、授業中の取り組み、提出物から総合的に判断。
美術表現の構想と工夫	・設定された課題の意図を理解した上で、自分自身の興味関心・特性に応じて解釈し、工夫しながら表現する能力
創造的な美術表現の技能	・自らの表現に応じた技能の習得
鑑賞の能力	・芸術作品や思想等について自分なりの視点を持ち、論理的に批評する能力

5、学習にあたっての注意とアドバイス

基礎・基本的な知識・技能の習得をはかり、その後、生徒それぞれの興味・関心、特性に応じた、個別の学習を行っていく。自分の作品の意図等を他者へ的確に伝えること。また、他者の作品について自分らしく鑑賞することが科目の目標達成につながる。