

令和7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	<p>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。また地域の課題を主題に置くことで、様々な諸問題に関してデザイン的な思考を活用して、解決していく技術力ならびに思考力を身につける。その上で社会で芸術的な視点を持ち、様々な事象や事物について深い洞察力を身に着けることは、多岐にわたる分野での創造的な表現活動につながる重要な資質と捉えて、造形する力だけにとどまらずに美術の中で「見る」「聴く」「話す」の基本能力の育成に努めたい。</p>							

(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 ①絵画「ゼンタンワールド」【鯉タングル編】	・ゼンタングルメソッドに関しての理解を深める ・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 ・個々のゼンタングルパターンも組み合わせ、鯉の枠内を模様で埋め尽くす ・端午の節句で、地域での展示を生徒と検討する。	○	○	○	5	
	5	○色鉛筆・クレヨンからはじまる絵画メソッド ②絵画「すご技、」【昨日は何食べた?】	・身近な描画素材の可能性について、作品を鑑賞しながら考えてみる ・個々で日頃よく口にする食材に関して資料撮影等を行う ・描いた食べ物が、よりおいしく見えるような工夫について意見交換する。 ・生徒作品の展示会を行ってみる。	○	○	○	8	
	6	○【地域】の特色から上田の土産物を考えてみる デザイン提案「みやげ者」	・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知る ・人気商品について探求を行い、地域に根差した最適なお土産を発表する。	○	○	○	5	
	7	○【地域】のお祭りを盛り上げよう！ 海野町商店街七夕祭り「七夕飾り」	・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知る ・人気商品について探求を行い、地域に根差した最適なお土産を発表する。	○	○	○	10	
2	8	○立体課題（彫刻） 「海から帰ってきた、軽い石たち」【造形編】	・河川と海との繋がりを学び陸の豊かさや海の豊かさについて考える ・新潟県の海岸で採取を行った石をもとに、山の石との違いを考察する。 ・観察を行いながら、石粉粘土等で石の形を粘土に置き換えていく。	○	○	○	13	・口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 以上を点数化し、総合的に評価する。
	9	○立体課題（彫刻） 「海から帰ってきた、軽い石たち」【着彩編】	・自分の名前を切り絵の下絵としてデザインする ・自分の名前の切り絵制作の反省点を活かしながら制作する ・自分の作品についてプレゼンテーションを行い授業の振り返りをする					
	10	○デザインの思考で問題解決！ その①「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調べる ・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	○	○	○	1	
	11	○デザインの思考で問題解決！ その②「地域にあった！デザイン課題」	・地域社会のなかでの問題点をグループの思考で解決していく ・多種多様な問題点についての洗い出しを行い取り組む課題を決定する ・具体的にデザインで高校生が関われることを検討する ・デザイン的な観点で提案事項をまとめる ・必要に応じデザイン物のマケットやイメージをイラストボードにまとめる	○	○	○	7	
	12	○デザインの思考で問題解決！ その③「みんなで考えた！SDG's デザイン」	・岡トータルデザインアカデミー主催の「SDG's Tシャツデザインコンクール」に挑戦する中で、SDG'sと私たちの生活のかかわりを調べていき、デザインに反映させていきます。	○	○	○	8	
3	1	○日本の伝統的表現方法（一の段） 絵 画「なり切り絵」真田十勇士になりたい！	・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 ・自分が好きな、真田十勇士のキャラクターをデザイン ・名前や家紋の部分をデザインする					・口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 以上を点数化し、総合的に評価する。
	2	○日本の伝統的表現方法（二の段） 絵 画「なり切り絵」真田十勇士になりたい！	・自分の名前を切り絵の下絵としてデザインする ・自分の名前の切り絵制作の反省点を活かしながら制作する ・自分の作品についてプレゼンテーションを行い授業の振り返りをする	○	○	○	13	

70

【観点別評価】

[illegible]

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）	音楽Ⅰ Tutti+（教育出版）			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。						

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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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								
	7	管弦楽の鑑賞	楽器の理解と管弦楽の表現	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	○	○	○	5	
2	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	
	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	1	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		<ul style="list-style-type: none"> ・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		<ul style="list-style-type: none"> ・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	

[illegible]

学科	全学科	学年	3	履修	選択		
教科	芸術	科目名	音楽Ⅱ	単位数	2	時数	70
教科書名（発行所）	音楽Ⅱ Tutti+（教育出版）		副教材（発行所）	つどい高校生の歌集（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。						

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	コードネームと鍵盤楽器	日本のポピュラー音楽	<ul style="list-style-type: none"> ・自然な呼吸と楽曲に合った発声による歌唱を身に付ける ・和音の動きと、和音を表す記号（コードネーム）を理解する 	○	○	○	10	
	5		童謡の伴奏付け	<ul style="list-style-type: none"> ・大譜表を読み、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 ・コードネームを利用し伴奏をアレンジする ・鍵盤楽器のクラシック作品の鑑賞 	○	○	○	11	
	6								
	7	ミュージカル	キャッツの鑑賞	<ul style="list-style-type: none"> ・舞台芸術の一つであるミュージカルについて理解を深める ・ナンバーの歌唱により内容や表現の特徴をとらえる ・鑑賞し作品・演奏・その他の要素について根拠を考えながら評価する 	○	○	○	5	
2	8	外国の歌曲	音楽理論（音階・和音）	・音階の仕組み楽譜からの読み取り方を知り、歌唱や器楽の表現につなげる	○		○	3	
	9		イタリア歌曲 ドイツ歌曲	<ul style="list-style-type: none"> ・外国の言語特有の発音やリズムを知る ・関連する歴史や地理的文化的背景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 	○	○	○	7	
	10	アンサンブル	鍵盤アンサンブル	<ul style="list-style-type: none"> ・正確な読譜と再現する力を身につける ・それぞれが役割をもち、互いにリズムや音色の違いを感じ取りながらアンサンブルを楽しみ、表現を工夫する 	○	○	○	10	
	11		合唱曲		○	○	○	4	
	12		アカペラアンサンブル					6	
	3	1	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		<ul style="list-style-type: none"> ・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		<ul style="list-style-type: none"> ・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	

[illegible]