

課程 全日制

教科	芸術	科目	音楽 I	単位数	2	学年	2	科	全学科
使用教科書		「MOUSA1」(教育芸術社)							
補助教材等									

1 学習の到達目標

音楽の幅広い活動を通して、音楽的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と幅広く関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

(1) 曲想と音楽の構造や文化的・歴史的背景などの関わり及び音楽の多様性について理解するとともに、創意工夫を生かした音楽表現をするために必要な技能を身に付けるようにする。

(2) 自己のイメージをもって音楽表現を創意工夫することや、音楽を評価しながらよさや美しさを自ら味わって聴くことができるようにする。

(3) 主体的・協働的に音楽の幅広い活動に取り組み、生涯にわたり音楽を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、音楽文化に親しみ、音楽によって生活や社会を明るく豊かなものにしていく態度を養う。

2 学習方法等(授業担当者からのメッセージ)

- ・授業に出席して、主体的な音楽活動や表現を望みます。
- ・学習に取り組む態度、提出物、ペーパーテスト、実技テスト等で総合的に評価します。
- ・基礎的な演奏技能を習得し、多様な音楽に触れ合い生涯にわたって音楽を楽しめることを願います。

3 学習評価

評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
科目ごとの評価の観点の趣旨	<ul style="list-style-type: none"> ・曲想と音楽の構造や文化的・歴史的背景などとの関わり及び音楽の多様性について理解している。 ・創意工夫を生かした音楽表現をするために必要な技能を身に付け、歌唱、器楽、創作で表している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽を形づくっている要素や要素同士の関連を知覚し、それらの働きを感受しながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考え、どのように表すかについて表現意図をもったり、音楽を評価しながらよさや美しさを自ら味わって聴いたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・主体的・協働的に表現及び鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。
主な評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ペーパーテスト ・ノート、ワークシートにおける記述内容 ・演奏の聴取、活動時の観察 	<ul style="list-style-type: none"> ・ペーパーテスト ・ノート、ワークシートへの記述内容 ・演奏や発表 ・アンサンブルでの取り組みや発表などの場面での観察 	<ul style="list-style-type: none"> ・演奏の聴取 ・ノート、ワークシートへの記述内容 ・グループでの話し合いでの発言、活動時の観察 ・生徒による自己評価や相互評価の様子及び記述内容

4 学習及び評価計画

※評価の観点：(a) 知識・技能、(b) 思考・判断・表現、(c) 主体的に学習に取り組む態度

学 期	月	単 元	教 材	時 数	学 習 内 容	評 価 規 準
一 学 期	4	曲にふさわしい歌声で表現豊かに歌おう	校歌 花、Lemon、 野ばら	20	・曲種に応じた様々な発声の方法について学び、仲間と歌う楽しさを享受する	・主体的・協働的に歌唱、器楽、及び鑑賞の学習活動に取り組もうとしている (c)
	5	楽 譜 の 読 み 方・書き方	ソルフェージュ、楽典		・楽譜の正しい読み方や書き方を身に付け、表現に生かすようにする	・表現したいことの知識や技能を身に付けている (a)
		ボディ・パーカッションに挑戦しよう	Plymouth Rock Rock Trap		・奏法や表現を工夫し、仲間とリズムアンサンブルを楽しみ、発表する	・アンサンブルに関心をもち、リズムの特徴や変化を知覚し、その働きを感受しながら、どの様に音楽をつくるかについて表現意図をもっている (b)
	6	ミュージカルについて	ウエスト・サイド物語等		・挿入曲に親しみ、社会問題と登場人物の心情について感じ取り、言語化する	
二 学 期	7	表現を工夫してギターやウクレレを演奏しよう	日曜日よりの使者 木星 真珠貝の唄	35	・曲にふさわしい奏法、表現に必要な技能を身に付ける	・曲想とギターやウクレレの音色や奏法との関わりに関心をもち、アンサンブルに取り組んでいる (c)
	8		風になる		・演奏やアンサンブルを楽しみ、曲想と楽器の音色や奏法を工夫する	・音楽を形づくっている要素を知覚、感受し、どのように演奏するかについて表現意図をもっている (b)
	9					
	10	「コード進行」をもとにメロディーをつくろう	オー・シャンゼリゼ カノン		・コード進行を学習し、ワークシートにメロディーを創作する	・創意工夫を生かした創作表現をするために必要な、反復、変化、対照などの手法を活用して音楽をつくる技能を身に付けている (a)
	11	西洋音楽について(作曲家の生涯や作品をたどろう)	J. S. バッハ W. A. モーツァルト L. V. ベートーヴェン		・西洋音楽の流れと、作曲家について、音楽の特徴と文化的・歴史的背景との関わりについて理解する	・音楽に込められた作曲家の思いを感じ取りながら鑑賞している (c)

	12	ヴァイオリンの実習	きらきら星 喜びの歌 カノン		<ul style="list-style-type: none"> ・ヴァイオリンの音色や基礎的な奏法を学び、仲間とアンサンブルを楽しみ、表現を工夫しながら演奏する 	<ul style="list-style-type: none"> ・主体的・協働的に器楽の学習活動に取り組もうとしている(c)
		オペラについて	「カルメン」 「フィガロの結婚」		<ul style="list-style-type: none"> ・オペラを鑑賞し、物語のあらすじ、歌詞の内容や登場人物の心情について理解し感受する 	<ul style="list-style-type: none"> ・舞台芸術の特徴と様々な表現形態による歌唱表現や器楽表現について理解している (a)
三 学 期	1	和楽器、日本の伝統音楽や諸外国の音楽に親しもう	箏、三味線 三線、 世界の諸民族の音楽	15	<ul style="list-style-type: none"> ・我が国や世界各地の音楽の特徴と文化的・歴史的背景との関わりを理解しながら鑑賞する 	<ul style="list-style-type: none"> ・曲想や表現上の効果と音楽の構造との関わり、音楽の特徴と文化的・歴史的背景との関わりについて理解している (a)
	2	コンサートを開こう	1年間のまとめ 発表会		<ul style="list-style-type: none"> ・歌唱、器楽演奏で任意の曲を発表する (個人、アンサンブル) 	<ul style="list-style-type: none"> ・鑑賞曲や演奏について、音楽のよさや美しさを自ら味わって聴いている (b)
	3					<ul style="list-style-type: none"> ・他者との調和や表現形態の特徴を生かして演奏することに関心をもち、主体的・協働的に学習活動に取り組もうとしている (c)

合計 70 時間

課程 全日制

教科	芸術	科目	美術 I	単位数	2	学年	2	科	全科
使用教科書	高校生の美術 I（日本文教出版社）								
補助教材等	Google Classroom、教員作成プリント								

1 学習の到達目標

美術の幅広い創造活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を重ね、生活や社会の中の美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

(1) 対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めるとともに、意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。

(2) 造形的なよさや美しさ、表現の意図と創意工夫、美術の働きなどについて考え主題を生成し、創造的に発想し、構想を練ったり、価値意識をもって美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。

(3) 主体的に美術の幅広い創造活動に取り組み、生涯にわたり美術を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、美術文化に親しみ、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養う。

2 学習方法等（授業担当者からのメッセージ）

○美術は全ての教科や生活に関連しています。日常の中で美術の要素を探してみましょう。

○美術は制作だけではありません。さまざまな作品の鑑賞を通して美術の幅広い表現方法を知り、関心がもてるものを探しましょう。

○教科書や画材、資料、タブレット等を忘れずに準備しましょう。スマートフォンは禁止です。

○作品の提出期限は課題終了の翌週金曜日です。授業時間内に完成しなかった場合は、放課後に制作して完成させましょう。欠席をした場合は補習に出席しましょう。

○各課題の評価規準により評価します。目標をもって制作をしましょう。

○制作進行状況により、所要時数や課題内容、順番を変更する場合があります。

○年間実習費は約 4,500 円です。共同購入する画材もあります。

3 学習評価

評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
科目ごとの評価の観点の趣旨	<ul style="list-style-type: none"> 対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めている。 意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に表している。 	<ul style="list-style-type: none"> 造形的なよさや美しさ、表現の意図と創意工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生成し創造的に発想し構想を練ったり、価値意識をもって美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 主体的に美術の幅広い創造活動に取り組もうとしている。
主な評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 期末考査 課題の意図を理解し、要点を把握できたか。 用具を正しく効果的に使 	<ul style="list-style-type: none"> 題名・テーマ 主題やテーマ、コンセプトを練ることができたか。(5%) 	<ul style="list-style-type: none"> 感想 工夫したこと・苦労したこと・気付いたこと等を具体的に自分の言葉で記入して

	用することができたか。 (30%)	<ul style="list-style-type: none"> ・下描き 主題やテーマ、コンセプトに合った構想を練ることができたか。(10%) ・鑑賞文 主題やテーマ、コンセプトを理解することができたか。身近な物の中に美的要素を見出すことができたか。自分の言葉で表現することができたか。(5%) ・作品 課題や表現の意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に制作できたか。(30%) 	いるか。(10%) <ul style="list-style-type: none"> ・意欲・提出物・持ち物 授業に必要な用具・教科書・材料を準備できたか。粘り強く追及し、期限までに作品を完成させて提出できたか。(10%)
--	----------------------	---	---

4 学習及び評価計画

※評価の観点：(a) 知識・技能、(b) 思考・判断・表現、(c) 主体的に学習に取り組む態度

学 期	月	単 元	教 材	時数	学 習 内 容	評 価 規 準
一 学 期	4	発想・構想： マインドマップ	「マインドマップで自己紹介」	0.5	<ul style="list-style-type: none"> ・「好きなもの」から発想を膨らませる。 ・マインドマップで発想を広げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・マインドマップで書いている。(a) ・自分を見つめ、発想を膨らましている。(b) ・集中して取り組もうとしている。(c)
		オリエンテーション	「美術とは何か」 P2~5	1	<ul style="list-style-type: none"> ・さまざまな美術を知り美的感覚を養う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・さまざまな美術を知ろうとしている。(a) ・美的感覚を養っている。(b) ・美術を楽しんで取り組もうとしている。(c)
		映像：空間演出	「インスタレーション」 P100~101	0.5	<ul style="list-style-type: none"> ・映像表現や彫刻などにより、場所や空間全体を作品として体験させるインスタレーションを楽しむ。 ・芸術家自身の身体が作品を構成するパフォーマンスアートを楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・美術表現の多様性について理解している。(a) ・美術の表現方法の多様性を感じ取って鑑賞している。(b) ・様々な美術表現を楽しもうとしている。(c)

		絵画・デザイン：構図 映像メディア表現：写真	「美の秩序」 P. 150~151 「新聞写真の構図を分析」 P151・146・54~55・92~95	1 1	・自然界に見られる黄金比や美の秩序を理解し、造形要素を感じ取る。 ・絵画や写真の、構図の工夫や効果を理解する。 ・新聞写真の構図を分析して工夫や効果を考える。	・美の秩序や黄金比を理解している。(a) ・造形要素について考えている。(b) ・身近なものの中に造形要素を見付けようとしている。(c) ・絵画や写真の構図の工夫や効果を理解している。(a) ・新聞写真から構図の工夫や効果を読み取っている。(b) ・造形要素を楽しんでいる。(c)
		絵画・デザイン：構図 映像メディア表現：写真	「日常の中の美を写真で表す」 P151・6~11・14~17	1.5	・カメラの機能や効果を理解する。 ・日常の中から美を感じ取り写真で表す。	・カメラの機能や写真の効果を理解している。(a) ・日常の中に美を感じ、テーマを設定している。(b) ・構図や明度を考えて撮影し、トリミングをして構図を決定している。(b) ・主体的に撮影に取り組み、より良い作品にしようとしている。(c)
	5	素描：デッサン	「鉛筆の使い方」 P132	2.5	・鉛筆の削り方や鉛筆の技法を習得する。	・用具を正しく用いて絵画用に鉛筆を削ることができている。(a) ・鉛筆の技法を効果的に用いている。(b) ・制作に向けて、自分で用具を整えようとしている。(c)
			「立方体・球体・円柱デッサン」 P132~133・17・22~23	4	・透視図法を理解し、幾何形体を立体的に正確に描く。	・デッサンの基礎を理解して正確に描けている。(a) ・鉛筆の技法を効果的に用いている。(b) ・形や陰影を追究してい

二 学 期	6					る。(c)
		テスト返却	テストの解説	1		
		素描:デッサン	「静物3点構成デッサン」 P132~135	11	・大きさ・形・明度差・質感に差のあるモチーフを選択して構成し、光源の方向を定めて立体感をつけ、正確にデッサンする。	・形を正確に描いている。(a) ・立体感が出るように陰影を描いている。(a) ・鉛筆の表現方法を工夫している。(b) ・造形要素を理解し、効果的なモチーフを選択している。(b) ・構図を工夫している。(b) ・明度差をつけている。(b) ・モチーフや鉛筆を準備している。(c) ・完成度を高めようとしている。(c)
	7		「ルネサンスの三大巨匠」 P53~55・46・17・102・109~110	2	・レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ラファエロ、ギリシャ美術について理解し、作品のよさを感じ取る。	・ルネサンスの三大巨匠や代表作品について理解している。(a) ・ルネサンスとギリシャ美術との関連について考えている。(b) ・主体的に鑑賞している。(c)
		絵画・デザイン:色彩	「三原色・色の三属性・色彩効果」 P152~154 ・127~129	4	・色料と色光の三原色、色の三属性、色彩調和の基本、色彩の対比や同化、日本の伝統色を理解する。	・三原色・三属性・色彩調和・色彩効果を理解している。(a) ・配色から色彩効果を感じ取っている。(b) ・生活の中に色彩効果を取り入れようとしている。(c)
		デザイン:イラストレーション・キャラクター	「イラストレーション・キャラクター・絵巻物・漫画・	3	・イラストレーションが視覚的に伝える効果を理解する。 ・キャラクターが情報や	・イラストレーションの役割と表現の工夫について理解している。(a) ・場面のイメージ、感情や
	8					
	9					

	絵画：絵巻物・漫画 映像：アニメーション	アニメーションの関連」 P78～8・29～31・42～43・96～97		イメージを伝えることを理解する。 ・漫画に用いられる強調や省略・コマ割りなどの手法を理解する。 ・絵巻物と漫画に関連する擬人化・異時同図法・漫画表現を理解する。 ・アニメーションの原理を理解する。 ・鳥獣人物戯画の模写に漫画表現をさらに加えて1コマ漫画にする。	動き、時間の表現などを基に、コマ割りや構図、背景などの効果を理解している。(a) ・キャラクターと漫画、絵巻物、アニメーションの関連を理解している。(a) ・コンセプトと白銀比について理解し、生かして表現している。(a) ・線の傾きや長さをよく見て正確に模写をしている。(a) ・鳥獣人物戯画の物語を考え、ふさわしい漫画表現の構想を練っている。(b) ・意欲的に制作して完成度を高めている。(c)
10	絵画：キュビズム	「キュビズムで人物の特徴を表す」 P12～13・46 18～21	6	・ピカソの考え方や表現方法を習得する。 ・同一人物を複数の視点から撮影した写真を用いて、分解・再構成・幾何学的な形にして、キュビズムの手法で特徴を表す。 ・モデルの個性や人柄などが表れるように表現やポーズ、角度や背景を工夫する。	・キュビズムの考え方を理解している。(a) ・キュビズムの技法で表現している。(b) ・モデルの特徴を捉え、内面が表れるように表現している。(b) ・必要な写真や用具を準備している(c)
11	彫刻：塑像・彫像	「立体表現の魅力」 P56～67	3	・塑像と彫像の違いを理解する。 ・彫刻作品から生命感・存在感を感じ取る。 ・抽象表現に関心をもつ。 ・街の中の彫刻作品を鑑賞する。	・塑像と彫像の違いを理解している。(a) ・対象の表現や動きから感じ取ったイメージなどを基に、形や質感、重心などの効果を考え、鑑賞している。(b) ・身の回りの彫刻作品を鑑賞し、良さを感じ取ろうとしている。(c)

三 学 期	12	デザイン:情報伝達	「視覚的に情報を伝える」 P72~75	3	・実物を鑑賞した野外彫刻作品の良さを伝えるスライドを作成する。	・見やすく伝わりやすいスライドをデザインしている。(a) ・グラフィックデザインにおける OS の違いによる見え方の違いや防ぎ方を理解している。(a) ・構図や配色を考え、情報伝達を考えながら構想を練っている。(b) ・伝えるデザインの制作を楽しみながら取り組んでいる。(c)
		テスト返却	テストの解説	1		
		絵画:トリックアート 絵画:シュルレアリスム	「不思議な絵または超現実的な絵」 P44~45 ・127~129・153 ・24~25・36	8	・錯視を利用し、夢を形にするなどして、現実にはあり得ない世界を描く。	・錯視を理解している。(a) ・構図・色彩・明度等の表現方法を工夫している。(a) ・発想を広げ、テーマを設定し、構想を練っている。(b) ・意欲的に制作して完成度を高めている。(c)
		デザイン・工芸:文様	「生活を彩る模様・日本の伝統文様」 P82~83	3	・壁紙や包装紙など生活を彩る模様の役割と制作方法を知る。 ・日本の伝統文様の成り立ちや願いを理解し、身近なものの中から探す。	・身近にある文様を探し、成り立ちや願いを調べて理解している。(a) ・用途により用いられる文様が違うことを考え、鑑賞している。(b) ・生活の中にある模様や文様について、主体的に探している。(c)
	1	鑑賞:浮世絵・ジャポニスム・歌舞伎	「浮世絵・印象派・歌舞伎」 P26~41・47~52	3	・浮世絵が発展した時代背景を考えながら、テーマや構図、色彩などの効果、版画の技法に着目して鑑賞する。	・浮世絵と印象派の特徴や関連を理解している。(a) ・浮世絵版画の発展の歴史や、作品のよさや美しさを味わい鑑賞している。

				<ul style="list-style-type: none"> ・浮世絵がゴッホなどの印象派の画家に、構図や色彩などの影響を与えたことを理解し、共通点を見付ける。 ・歌舞伎と現代のアニメーションや戦隊物などに通じる、色彩や名乗りを理解し、美術文化の継承と創造について考える。 	(b) <ul style="list-style-type: none"> ・美術文化の継承と創造について考えている。(b) ・身近なものの中に根付いている日本文化を楽しもうとしている。(c)
2	デザイン:パッケージデザイン	「デザインで大切なこと」 「菓子箱の商品企画」 P68~77・149・84~89	1 9	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインは相手とコンセプトがあることを知る。 ・既製品のデザインの形や色彩、キャッチコピーから、コンセプトと効果を読み取る。 ・対象者や目的などのコンセプトを明確にし、商品をデザインする。 ・ロゴマークやキャッチコピーの役割を理解して創作する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・既製品からデザインのコンセプトと効果を読み取っている。(a) ・明確なコンセプトを設定し、色彩効果などを考え、目的に合ったデザインをしている。(b) ・コンセプトに合った商品のパッケージやロゴマーク・キャッチコピーの構想を練っている。(b) ・身近な商品からデザインの意図を読み取ろうとしている。(c)
	デザイン:建築	「ガウディの世界遺産」 P90~91	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ガウディのデザインに見られる自然の造形の特徴や美しさ、装飾などの効果を感じ取る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ガウディの世界遺産とモチーフを理解している。(a) ・ガウディのデザインのよさや美しさ、自然の形体の生かし方などの特徴、美術文化の継承と創造について考えている。(b) ・主体的に鑑賞し、感じたことを自分の言葉で表現している。(c)
	鑑賞:信州ゆかりの作品	「信州ゆかりの作品」 P102~126	0.5	<ul style="list-style-type: none"> ・信州ゆかりの作家や作品、美術館を知り、美術に対する関心を高める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・信州ゆかりの作家や作品、美術館を知っている。(a) ・造形的なよさや美しさ

					を感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めている。 (b) ・主体的に作品を鑑賞している。(c)
	まとめ	「生活の中の美術」 P155~157	0.5	・日常の中に色彩や形などの造形要素を見つけ、楽しみながら生活に生かす。 ・作品を大切にする。	・さまざまなものの中に美術の要素があることを理解している。(a) ・身近なものの中から美術の要素を読み取っている。(b) ・作品を大切にし、生涯に渡って美術を愛好する心情を養おうとしている。(c)
	テスト返却	テストの解説	1		

合計 70 時間