

光村図書「美術Ⅱ」 年間指導計画例

各学校における美術の年間指導計画を作成するには、学習指導要領にのっとり各領域・分野をバランスよく配列することが大切です。その際、文化祭や展覧会などの学校行事や地域の文化的な催し、近隣の美術館の展示内容なども考慮した内容にしたいものです。また、年間指導計画の作成と指導の工夫に際しては、教科書の各題材などを参考に、生徒が主体的に表現や鑑賞の学習ができるように配慮し、一人一人に適した指導ができるように学習環境を整えることも重要です。同時に、題材を通して生徒のどのような力を育てるのか、目標を明確にすることも大切です。ここにご紹介する年間指導計画例が、先生方のご指導の一助となれば幸いです。

計画1…短時間の題材を中心に構成した年間指導計画例

計画2…長時間の題材を中心に構成した年間指導計画例

計画1 【短時間の題材を中心に構成した年間指導計画例】

光村図書 『美術2』 使用		年間70時間 ・3学期制（1学期25時間・2学期33時間・3学期12時間）／2学期制（前期27時間・後期43時間） ・前期25時間の後、夏休みが入る想定。				
学期	時数	領域	題材	活動内容や育てたい力	対応する教科書のページ	
1 学期 25 時間	前期 27 時間	1	鑑賞／ 全	オリエンテーション	教科書に掲載された作品を見て、これから始まる美術2の授業への関心や意欲を高める。	全ページ
		6	表現／ 絵画・彫刻	見えるものの向こうに	使い慣れた物や見慣れた物をじっくり見つめて描くことを通して、それらの物のよさや存在感を感じ取り、表現する力を育てる。	6～7
		8	表現／ デザイン	情報を視覚化するデザイン	自分の通学路について、その手段やかかる時間を形や色を使った絵グラフなどで視覚化して伝える力を育てる。	32～33
		8	表現／ 絵画・彫刻、 デザイン	シルクスクリーンの世界、 色を選ぶ	お世話になっている方に送ることを想定して、暑中見舞いをシルクスクリーンで制作する。	16～17, 30～31
		2	鑑賞／ 絵画・彫刻	[見る・知る・学ぶ] ものに宿る魂	「百鬼夜行絵巻」や「百器夜行」に登場する妖怪が何の化身なのかを想像し、話し合う。	28～29
			※夏休み中の 課題	レポート「ものに宿る魂を見 つけよう」	伝統的なものや普段の生活の中で、人の願いや思いが絵画や彫刻になった物を見つけ出し、写真などを使ったレポートを作成する。	24～25, 28～29
2 学期 33 時間	後期 43 時間	2	鑑賞／ 絵画・彫刻	夏休み中の課題の発表会	夏休み中に作成したレポートを掲示し、それをもとに発表する。	24～25, 28～29
		3	鑑賞／ 絵画・彫刻	[作品鑑賞室] 誘惑に打ち勝つ聖人	克明に描かれた想像の世界を鑑賞し、感じたことや考えたことを話し合う。	12～13
		6	表現／ 絵画・彫刻	身近な材料でつくる	身の回りにある物を見つめ直し、それらを材料に、形や色、素材の特徴を生かしてユニークな作品を創造する力を育てる。	22～23
		10	表現／ 絵画・彫刻	想像上の生物をつくる	自分のお気に入りの物に魂が宿って、人知れず、自分を守る守り神になってくれていることを想像し、「自分の守り神」のフィギュアをつくる。	24～25, 28～29
3 学期 12 時間		12	表現／ 映像メディア 表現	アニメーションをつくる	前題材で生み出した「自分の守り神」が活躍する物語を考え、手描きのパラパラアニメであらわす。	48～49, 教科書の パラパラア ニメ
		6	表現／ デザイン	座るための道具「椅子」	どんな気持ちのときに座りたい椅子かを考えて、座り心地も考慮して構想を練り、アイデアスケッチにあらわす。	38～39
		6	表現／ デザイン	統一感をつくるデザイン	自分のロゴマークを考え、名刺や便せん、しおりなどをトータルデザインし、マイグッズを制作する。	30～31, 34～35

配列のタイプ

- 生徒の興味や関心を高めるため、多様な表現活動を設定し、授業への意欲が持続するよう配慮する。
- 取り組む題材のページだけでなく、教科書を横断的に活用し、発想や構想、表現の手がかりとする。

特色

- 生徒の興味関心に沿うため、生徒が自身の生活や感情と結びつけて取り組める題材を設定するよう留意する。
- 年間を通して取り組む題材相互の関連を図り、生徒の関心の持続や学習効果の積み重ねにも留意する。

計画作成上の留意点

- 「A 表現」では、「(1)絵画・彫刻」、 「(2)デザイン」及び「(3)映像メディア表現」のうちから、いずれか一つ以上を選択して扱うことができる。（学習指導要領解説 p. 71）

計画2 【長時間の題材を中心に構成した年間指導計画例】

光村図書 『美術2』 使用		年間 70 時間 ・3学期制（1学期 23時間・2学期 27時間・3学期 20時間）／2学期制（前期 28時間・後期 42時間） ・前期 23時間の後、夏休みが入る想定。				
学期	時数	領域	題材	活動内容や育てたい力	対応する教科書のページ	
1 学期 23 時間	前期 28 時間	1	鑑賞／全	心の記録，創造の源	創造活動の源としてのスケッチを鑑賞し，教科書全体を見て，これから始まる美術2の授業への関心や意欲を高める。	4～5，全ページ
		13	表現／ 絵画・彫刻	記憶の中の風景	さまざまな作家の表現活動を鑑賞したうえで，思い入れのある風景を見つめ直し，自分自身が感じる形や色を大切にしながら，創造的な作品をつくる能力を育てる。	10～11
		7	表現／ 絵画・彫刻	身近な材料でつくる	身の回りにある物を見つめ直し，それらを材料に，形や色，素材の特徴を生かしてユニークな作品を創造する力を育てる。	22～23
		2	鑑賞／ 映像メディア 表現	人物を撮影する	教科書に掲載された人物の写真や，新聞，雑誌の広告に掲載された人物の写真から感じたことを文章にしたり，発表し合ったりする。	42～43
			※夏休み中の 課題	主題をもとに撮影する	デジタルカメラや携帯電話のカメラ機能を使い，人物や風景，静物を，主題をもとに撮影する。	42～43，44～45
2 学期 27 時間	後期 42 時間	5	表現／ 映像メディア 表現	構図を工夫して撮る	夏休み中に撮影した写真をもとに，構図を改めて意識して，撮影する。	42～43，44～45
		12	表現／ 映像メディア 表現	プロモーション映像をつくる	自分が好きな物を選び，そのよさが効果的に伝わるようなプロモーション映像をつくる。	46～47
3 学期 20 時間		10	表現／ デザイン	統一感をつくるデザイン	前題材でプロモーション映像を制作した物について，それを広く告知，宣伝するためのポスターやチラシ，グッズのデザインを考える。前題材で考えたイメージをもとに，統一感を意識した形や色づかいを用いる能力を育てる。	34～35
		10	表現／ 絵画・彫刻	想像上の生物をつくる	自分のお気に入りの物に魂が宿り，人知れず，自分を守る守り神になってくれていることを想像し，「自分の守り神」のフィギュアをつくる。	24～25，28～29
		10	表現／ 映像メディア 表現	アニメーションをつくる	前題材で生み出した自分の守り神が活躍する場面を想像し，フィギュアの形や立ち位置を少しずつ変化させてコマ撮りした立体アニメーションをつくる。	28～29，48～49，50～51

配列のタイプ

- 生徒の興味や関心を高めるため，多様な表現活動を設定し，授業への意欲が持続するよう配慮する。
- 10時間を超える題材や，関連する題材をつなげて配置するなどして，生徒の探究心に応えられるようにする。
- 取り組む題材のページだけでなく，教科書を横断的に活用し，表現の手がかりとする。

特色

- 映像メディア表現の題材を積極的に取り上げるなど，生徒の関心が高い表現方法の実施に留意する。
- 関連する題材の中で複数の領域を扱い，生徒の活動の幅を広げるよう留意する。

計画作成上の留意点

- 「A表現」では，「(1)絵画・彫刻」，「(2)デザイン」及び「(3)映像メディア表現」のうちから，いずれか一つ以上を選択して扱うことができる。（学習指導要領解説 p. 71）