

# 年間指導計画例

## 高校生の美術 1 (116 - 日文・美 I - 305) (長時間)

長時間題材を中心に、鑑賞を大切にしながら各題材を配置した年間指導計画例です。  
○は関連する題材のページ、●は資料ページ。

学期	月	時数	領域/分野	題 材	学習内容	教科書ページ	
1 学期	4	1	鑑賞	オリエンテーション 「美術とは何か」	小、中の図工・美術の学習を振り返り、高校の美術1のイメージを持ち、美術の学びの意味や広がりについて考える。 ○「見る 感じ取る 考える 表す」	2-5,全ページ	
		3	表現 絵画	「身近なものを描く」 ふてばこを描こう	身近なものを見つめ直し、よさや美しさに気づき、感じ取ったことや考えたことを基に構想を練り、配置や構図を工夫して表現する。 ●「さまざまな描画材料」「鉛筆デッサン」	6-9,126,128-131	
		1	鑑賞 絵画	「視点と表し方」 絵画の魅力を考える	作者の視点に着目して、絵画を魅力的にしているものは何かを表現の意図や工夫を読み取りながら鑑賞し、表現につなげる。 ○「光を捉える」「大きさを意識して」「作家研究 レオナルド・ダ・ヴィンチ」	12-13, 42-53	
	5	11	表現 絵画	「人物を描く」 自分のいる風景を描こう	自己の内面を見つめ、自分らしさとは何かを考え、場面やポーズを工夫して表現する。 ○「想像を形に」「私の見つけた風景」 ●「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「水彩画を描く」「日本画を描く」「アクリル絵の具で描く」	14-21,24-25, 126,127,132-138	
		1	鑑賞 デザイン	「デザインの世界」 デザインの広がりを考える	幅広いデザインの世界や役割を理解し、デザインとは何か、デザインするとき大切なことは何かを考えながら鑑賞し、表現につなげる。 ○「私の考えるデザイン」「サインのデザイン」「キャラクターのデザイン」「生活を彩る模様」「パッケージのデザイン」「暮らしの中の「使う」デザイン」「デザインとテクノロジー」「作家研究 アントニ・ガウディ」 ●「近代デザイン史」	66-69,74-75, 78-89,121-122	
	6	1	表現 デザイン	「ポスターで伝える」 文化祭ポスターをつくろう (構想)	伝達の効果を考えてイラストレーションや文字を検討し、配置や配色を工夫して、文化祭ポスターを構想する。 ○「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」	70-73,76-79	
		1	表現 デザイン	「色彩、文字、美の秩序などについて学ぶ」	文化祭ポスターを構想するための形や色について学び、制作につなげる。 ●「色彩」「文字の基本」「美の秩序」	141,146-150	
		9	表現 デザイン	「ポスターで伝える」 文化祭ポスターをつくろう (表現)	ポスターの「伝達」の機能について考え、伝えたい内容が伝わる文化祭ポスターを工夫し、表現する。 ○「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」	70-73,76-79	
	2 学期	8	8	鑑賞	「美術館に行こう」 夏期課題 美術館レポート新聞をつくろう	美術館の役割や楽しみ方について学び、夏休みに展覧会、美術館に行き、感想を新聞形式のレポートにまとめ、互いに鑑賞する。	151-152
			2	鑑賞 絵画	「日本美術」 日本の美術の魅力をあじわおう	日本の美術の美意識や自然観などを理解し、表現の方法や形体、題材等に着目し、魅力、広がり、つながりを鑑賞する。 ○「浮世絵版画の魅力」「版で表す」「墨表現の可能性」「漫画の表現」「折りの形」 ●「日本の美術」「西洋の美術」「美術史年表」	26-41,64-65, 101-106,114-120
9		2	表現 映像メディア 表現	「写真表現」 友人に伝えたい校内風景	表したいイメージを基に、友達に伝えたい、校内にある何気ない美しさを、構図や画面構成を考え、光や影の効果などを工夫しながらカメラの特性を生かして表現する。 ●「写真の基礎」	90-93,142-143	
		2	鑑賞 映像メディア 表現	「写真表現」 友人に伝えたい校内風景 (作品鑑賞)	構図や画面構成、光や影の効果などの工夫を読み取りながら、お互いに作品を鑑賞し、批評する。	14-17,90-93, 142-143	
後 期	10 11	1	鑑賞 彫刻	「彫刻の魅力」 彫刻の魅力を考える	立体で表すことよさや特性を理解し、彫刻の魅力と広がりについて鑑賞し、表現につなげる。 ○「折りの形」「生命感や存在感を表す」「抽象彫刻で表す」「環境を彩る造形」	54-65	
		13	表現 彫刻	「生命感や存在感を表す」 表情のある手をつくろう	テーマを基に、感情や意味が伝わるような手の表情を構想し、手の構造を考え、表現する。 ○「折りの形」	56-59,64-65	
	12 1 2	2	鑑賞 映像メディア 表現	「若冲と今を結ぶ」 映像の広がり可能性を考える	映像の広がり可能性を主眼に鑑賞し、表現につなげる。 ○「映像で伝えるメッセージ」「アニメーションの手法」「視覚のトリックを生かして」 ●「映像メディア史」「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	22-23,94-99, 123-124,145,144	
		12	表現 映像メディア 表現	「映像で伝えるメッセージ」 学校案内をつくろう	伝えたい内容を、時間の流れや物語性などの映像表現の特性を生かして表現する。グループに分かれ、話し合いながら、絵コンテをつくり、撮影し、編集する。	96-97	
	3	2	鑑賞 映像メディア 表現	「映像で伝えるメッセージ」 学校案内をつくろう (作品鑑賞)	完成した作品を鑑賞し、各グループの意図や工夫を知り、意見を述べ合う。「映像で伝えるメッセージ」の作品などについて批評し合う。	96-97	
		4	表現 絵画	「視覚のトリックを生かして」 だまし絵で表現する	錯視やイメージの重なりなどを生かし、写真と絵画を組み合わせて、不思議な世界を表現する。	22-23	
3	2	鑑賞	オリエンテーション 「これからの私と美術」	これからの美術との関わりを考え、「美術とは何か」について1年間の学びとともに振り返る。	153,2-5 全ページ		

## 高校生の美術 1 (116 - 日文・美 I - 305) (短時間)

短時間題材や選択できる題材を中心にした年間指導計画例です。  
○は関連する題材のページ、●は資料ページ。

学期	月	時数	領域/分野	題 材	学習内容	教科書ページ		
1 学期	4	1	鑑賞	オリエンテーション 「美術とは何か」	小、中の図工・美術の学習を振り返り、高校の美術1へのイメージを持ち、美術の学びの広がりや意味について考える。	2-5,全ページ		
		3	表現 絵画	「身近なものを描く」 ふてばこを描こう	身近なものを見つめ直し、よさや美しさに気づき、感じ取ったことや考えたことを基に構想を練り、配置や構図を工夫して表現する。 ●「さまざまな描画材料」「鉛筆デッサン」	6-9,126,128-131		
		1	鑑賞 絵画	「視点と表し方」 絵画の魅力を考える	作者の視点に着目して、絵画を魅力的にしているものは何かを、表現の意図や工夫を読み取りながら鑑賞し、表現につなげる。 ○「光を捉える」「大きさを意識して」「作家研究 レオナルド・ダ・ヴィンチ」	12-13,42-43, 44-50,51-53		
	5	7	1	表現 絵画	選択課題 「私の見つけた風景」 学校の風景を描こう	学校の風景をよく観察して、自分で見つけた場所の魅力や構図、光と影、遠近感の表し方を工夫して、思いを込めて表現する。 ○「光を捉える」 ●「水彩画を描く」「アクリル絵の具で描く」	14-17,42-43, 132-133,138	
			1	表現 デザイン	選択課題 「植物を描く」 木や植物の魅力を描こう	植物をよく観察して美しさや生命力を感じ取り、表したいテーマを決めて、自分の感じた花や木の魅力を表現する。 ○「身近なものを描く」 ●「油絵を描く」「日本画を描く」	6-9,10-11, 134-137	
	6	1	1	鑑賞 デザイン	「デザインの世界」 デザインの広がりを考える	幅広いデザインの世界や役割を理解し、デザインとは何か、デザインするとき大切なことは何かを考えながら鑑賞し、表現につなげる。 ○「私の考えるデザイン」「サインのデザイン」「キャラクターのデザイン」「生活を彩る模様」「パッケージのデザイン」「暮らしの中の「使う」デザイン」「デザインとテクノロジー」「作家研究 アントニ・ガウディ」 ●「近代デザイン史」	66-69, 74-75,78-79, 80-89,121-122	
			1	表現 デザイン	「ポスターで伝える」 美の秩序、色彩、文字などについて学ぶ	伝えたい内容を、イラストや写真と文字などをどのように組み合わせてポスターで表現するかを考える。 ●「美の秩序」「色彩」「文字の基本」	73-79,146-147, 148-150,141	
			6	表現 デザイン	選択課題 「キャラクターのデザイン」 学校のキャラクターをつくる	目的や使われる場面を考え、性格や造形の特徴を設定し、親しみのある学校のキャラクターを制作する。	78-79	
	2 学期	6	2	1	表現 デザイン	選択課題 「サインのデザイン」 わかりやすい校内案内をデザインする	目的や用いる場所を考え、わかりやすく魅力的な校内案内を制作する。	74-75
				2	表現 デザイン	選択課題 「パッケージのデザイン」 卵のパッケージをデザインする	目的と役割を考え、材料の特性を生かし、形や色を工夫して、美しく機能的な卵のパッケージを制作する。	82-83
2				表現 映像メディア 表現	「写真表現」 友人に伝えたい校内風景	表したいイメージを基に、友達に伝えたい、校内にある何気ない美しさを、構図や画面構成を考え、光や影の効果などを工夫しながらカメラの特性を生かして表現する。 ●「写真の基礎」	90-93,142-143	
2			鑑賞 映像メディア 表現	「写真表現」 友人に伝えたい校内風景 (作品鑑賞)	構図や画面構成、光や影の効果などの工夫を読み取りながら、お互いに作品を鑑賞し、批評する。	90-93		
後 期	7	4	1	表現 絵画	「視覚のトリックを生かして」 だまし絵で表現する	錯視やイメージの重なりなどを生かし、写真と絵画を組み合わせて、不思議な世界を表現する。	22-23	
			8	鑑賞	「美術館に行こう」 夏期課題 美術館レポート新聞をつくろう	美術館の役割や楽しみ方について学び、夏休みに展覧会、美術館に行き、感想を新聞形式のレポートにまとめ、互いに鑑賞する。	151-152	
	9	2	2	鑑賞 絵画	「日本美術」 日本美術の魅力を味わおう	日本の美術の美意識や自然観などを理解し、表現の方法や形体、題材等に着目し、魅力、広がり、つながりを鑑賞する。 ○「浮世絵版画の魅力」「版で表す」「墨表現の可能性」「漫画の表現」「折りの形」 ●「日本の美術」「西洋の美術」「美術史年表」	26-41, 64-65,101-102, 107-113,114-120	
			4	表現 絵画	「墨表現の可能性」 墨の濃淡で、イメージを表現する	墨の濃淡や筆遣いを工夫して、対象のイメージ、色や質感、空間の広がりなどを感じさせ、破墨法や積墨法、筋目描きなどの技法を体験しながら発想を広げ、いろいろなモチーフのイメージを表す。	38-39	
	10 11	4	1	表現 絵画	「漫画の表現」 4コマ漫画で伝える	漫画の特性を生かし、心情や情景を効果的に表現し、4コマ漫画で日常のおかしさや周知したいことなどを表す。	40-41	
			6	表現 絵画	「版で表す」 消しゴム版画で蔵書印を作ろう	版画による表現のよさや特性を理解し、その効果を生かして、自分らしさを表した蔵書印を制作し、教科書に押すなど活用する。 ○「浮世絵版画の魅力」「キャラクターのデザイン」 ●「版画の種類」	30-37, 78-79,140	
3 学期	11	1	1	鑑賞 彫刻	「彫刻の魅力」 彫刻の魅力を考える	立体で表すことよさや特性を理解し、彫刻の魅力と広がりについて鑑賞し、表現につなげる。 ○「折りの形」「生命感や存在感を表す」「抽象彫刻で表す」「環境を彩る造形」	54-65	
			9	表現 彫刻	選択課題 「生命感や存在感を表す」 煮干し、豆、石などを彫り出そう	特徴的な形の面白さをもつ対象を選び、全体と部分のバランス、ねじれや動勢などを捉え、自分のイメージと重ね合わせながらモチーフの魅力的なかたちを彫り出し、彩色して生命感や存在感を表す。	56-59	
	12 1 2	2	1	鑑賞 映像メディア 表現	「若冲と今を結ぶ」 映像の広がり可能性を考える	映像の広がり可能性を主眼に鑑賞し、表現につなげる。 ○「映像で伝えるメッセージ」「アニメーションの手法」「視覚のトリックを生かして」 ●「映像メディア史」「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	22-23,94-99, 123-124,145,144	
			10	表現 映像メディア 表現	「アニメーションの手法」 切り紙アニメーションをつくろう	形や場面の变化、動きや効果などを生かして、ストーリーを考え、キャラクターのパーツや場面に応じた背景をつくり、組み合わせを工夫しながら、動画のよさを生かしたテーマを基にアニメーションを制作する。	94-95	
3	2	2	鑑賞 映像メディア 表現	「アニメーションの手法」 切り紙アニメーションをつくろう (作品鑑賞)	形の変化の表し方や不思議な背景のつくり方など、アニメーションの特性を生かした表現の工夫を読み取りながら、お互いに作品を鑑賞し、批評する。	94-95		
		2	鑑賞	オリエンテーション 「これからの私と美術」	これからの美術との関わりを考え、「美術とは何か」について1年間の学びとともに振り返る。	153,2-5 全ページ		