

高校生の美術 1 年間指導計画例

※時数については、法定時数を基に計画しており、実時数は減る場合がある。

※題材名は、関連する教科書の題材ページを基に独自に設定した例で、教科書の目次にある題材名とは異なっている。

長時間題材中心の年間指導計画例

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ある。
○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	前期	1	鑑賞	オリエンテーション「美術とは何か」	小・中学校での図画工作・美術の学習を振り返り、自分の心の中を見つめたり、気付かなかった自分の考えに気付いたりして、自分の美術を見付けていく「高校生の美術1」の学習のイメージを持ち、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・3・4・5, 全ページ	
		2	表現・鑑賞 絵画	「身近なものを描く」ふてはこを描こう	身近なものの特徴や美しさなどを基に、形や色彩、質感などの効果を考え、構想を練ったり、鑑賞したりするとともに、身近なものの特徴や美しさなどの全体のイメージなどを捉え、線の強弱や線の具などの特性を生かして表す。 ●資料「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「鉛筆デッサン」	6-9, 130-131, 132-135	
		1	鑑賞 絵画	「視点と表し方」絵画の魅力を考える	複数の視点から見た画面を組み合わせた作品の表現の意図や工夫について考え、鑑賞するとともに、作者の視点に着目し、作品の表現の意図や工夫、全体のイメージや作風、様式などを捉える。 ○「光を捉える」「大きさを意識して」「作家探究 レオナルド・ダ・ヴィンチ」	12-13, 22-23, 46-52, 53-55	
		5	10	表現・鑑賞 絵画	選択題材「人物を描く」自分を見つめて描こう 選択題材「想像を形に」想像の世界を表そう	自己の内面を見つめ、今の気持ちや性格など自分らしい印象などを基に、構図や表情などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、構図や表情、色彩の効果、全体のイメージなどを捉え、絵の具などの特性を生かして表す。 ○「視点と表し方」「想像を形に」 ●資料「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「水彩画を描く」「油彩画を描く」「日本画を描く」「アクリル絵の具の可能性」 想像や空想したイメージなどを基に、形や色彩、配置、組み合わせなどの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、具体物や抽象的なものの組み合わせ、構図や色彩などの効果、全体のイメージなどを捉え、絵の具などの特性を生かして、空想や夢などから、心の中の世界を表す。 ○「視点と表し方」「人物を描く」 ●資料「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「鉛筆デッサン」「水彩画を描く」「油彩画を描く」「日本画を描く」「アクリル絵の具の可能性」	18-21, 12-13, 24-25, 130-131, 132-135, 136-137, 138-139, 140-141, 142-143 24-25, 12-13, 18-21, 130, 131, 132-135, 136-137, 138-139, 140-141, 142-143
	1	鑑賞 デザイン	「デザインの世界」デザインの広がり考える	「飾る」「伝える」「使う」「環境」などの幅広いデザインの世界の役割を理解し、デザインとは何か、デザインをするときに大切なことは何かを考える。 ○「私の考えるデザイン」「ポスターで伝える」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」「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」「作家探究 アントニオ・ガウディ」 ●資料「近代デザイン史」	68-69, 70-71, 72-75, 76-77, 78-79, 80-81, 82-83, 84-85, 86-87, 88-89, 90-91, 123-124		
	6	1	表現・鑑賞 デザイン	ポスターで伝える「メッセージを伝えるポスターをつくろう」(構想)	伝えたいメッセージや伝える場面などを基に、形や色彩、写真やイラスト、文字などによる伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、イラストや写真、文字の形や色、構成などの効果、伝達したいイメージなどを捉え、環境問題に対する注意喚起を目的としたポスターを構想する。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」 ●資料「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	72-75, 68-69, 70-71, 78-79, 80-81, 130, 131, 142-143, 145, 149, 150-151, 152-154	
	1	表現・鑑賞 デザイン	「色彩、美の秩序、文字の基本などについて学ぶ」	環境問題に対する注意喚起を目的としたポスターを構想・表現するために、色彩、造形の秩序、構成の要素、構図、文字の基本などについて学び、理解を深める。 ●資料「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	149, 150-151, 152-154		
	7	9	表現・鑑賞 デザイン	ポスターで伝える「メッセージを伝えるポスターをつくろう」(表現)	伝えたいメッセージや伝える場面などを基に、形や色彩、写真やイラスト、文字などによる伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、イラストや写真、文字の形や色、構成などの効果、伝達したいイメージなどを捉え、絵の具などの特性を生かし、環境問題に対する注意喚起を目的としたポスターをデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」 ●資料「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	72-75, 68-69, 70-71, 78-79, 80-81, 130, 131, 142-143, 145, 149, 150-151, 152-154	
	8	鑑賞	「美術館に行こう」夏期題材美術館レポート新聞をつくろう	美術館の役割や作品鑑賞のポイントについて理解し、美術館で展覧会を鑑賞し、感想などを新聞形式のレポートにまとめ、互いに鑑賞する。 ●「美術館に行こう」	156		
	2 学期	前期	2	鑑賞 絵画	「日本美術」日本の美術のよさや特質を味わおう	屏風や掛軸、絵巻などのよさや美しさ、日本の美術の表現の特質、美術文化の継承と創造について考え、日本の美術の独自の美意識や自然観、制作の知恵などを理解し、金雲や空間、構図、色彩などの効果、全体のイメージや作風、様式などを捉え、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」 ●資料「西洋の美術」「美術史年表」「日本の美術」	26-31, 32-37, 38-39, 40-41, 42-43, 66-67, 103-104, 105-108, 109-115, 116-122
6			表現・鑑賞 映像メディア 表現	「写真で表す」学校生活を表す情景を描こう	被写体の印象や瞬間の美しさなどを基に、構図やシャッター速度などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、写す角度や配置、拡大や縮小、光や影、時間の静止などの効果、全体のイメージなどを捉え、カメラの特性を生かして、学校生活で心に残る情景を思いが伝わるように表す。 ●資料「写真の基礎」	92-95, 146	
後期		10	1	鑑賞 彫刻	「立体表現の魅力」立体表現のよさや特性について考える	作品がつくられた時代や場所、材料や技法、つくった人の思いや願いへの理解を深め、立体作品の質感や量感、重心など、また、立体作品が置かれた空間の印象などのイメージを捉えて、立体表現のよさや特性について考える。 ○「大きさを意識して」「塑造で表す」「彫って表す」「抽象彫刻で表す」「身近な素材と立体表現」「折りの形」	56-57, 46-52, 58-59, 60-61, 62-63, 64-65, 66-67
		11	表現・鑑賞 彫刻	選択題材「塑造で表す」表情のある手をつくろう	対象の表情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、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、形や質感、量感、重心やバランス、動勢などの効果、全体のイメージなどを捉え、粘土などの材料の特性を生かして表す。 ○「大きさを意識して」「立体表現の魅力」「塑造で表す」「折りの形」	58-59, 46-52, 56-57, 60-61, 66-67	
		11	表現・鑑賞 彫刻	選択題材「彫刻で表す」動きを感じる抽象彫刻をつくろう	自然物や人工物などからイメージしたり、楽しい、悲しいなどの感情から形を考えたりしながら、主題を生かし、造形的なよさや美しさや考え、創造的な表現の構想を練ったり鑑賞したりするとともに、重心やバランス、動勢などを生かして、全体のイメージなどを捉え、材料や用具の特性を生かし、意図に応じて表現方法を創意工夫して、存在感や美しさなどが感じられる抽象彫刻に表す。 ○「大きさを意識して」「立体表現の魅力」「塑造で表す」「身近な素材と立体表現」「折りの形」	62-63, 46-52, 56-57, 58-59, 60-61, 64-65, 66-67	
		12	8	表現・鑑賞 デザイン	「パッケージのデザイン」卵やカップのパッケージをデザインしよう	目的や条件、美しさや使いやすさ、入れるもののイメージなどを基に、形や色彩などの効果などを考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、包むものの形やイメージ、用いる場面などに着目し、包むものの形状や強度、パッケージの目的を考え、全体のイメージなどを捉え、材料の特性を生かして、美しい機能的なパッケージをデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「暮らしの中の使うデザイン」	84-85, 68-69, 70-71, 96-97
		1	鑑賞 映像メディア 表現	「映像に包まれて」人を包み込む映像表現のよさを鑑賞しよう	映像表現の特質や表現効果、投影の工夫などを感知し、機器の特質を生かした創造的な工夫について考えたとともに、光や動きを生かした映像の効果、美しさや全体のイメージなどを捉え、機器の特性を生かした投影の工夫に着目し、人を包み込む映像表現のよさや美しさなどを理解する。 ○「アニメーションの手法」「映像で伝えるメッセージ」 ●資料「映像メディア史」「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	100-101, 96-97, 98-99, 125-126, 147, 148	
		10	2	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「映像で伝えるメッセージ」映像で学校の紹介をしよう	目的や条件を基に、画面の構成と時間の流れや物語性、言葉や音などの映像表現の伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、画面の構成や時間の効果などに着目して、映像メディア機器の特性を生かして表す。 ○「アニメーションの手法」「映像に包まれて」 ●資料「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	98-99, 96-97, 100-101, 147, 148
3 学期		4	表現・鑑賞 絵画	「視覚のトリックを生かして」不思議な情景を描こう	錯視やイメージの重なりなどを基に、形や色彩、描くものや配置などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、視覚に関する錯覚の効果を理解し、不思議なイメージを捉え、意図に応じて絵の具などの特性を生かして表す。 ●資料「違う?同じ?形と色の錯視」「色彩」	44-45, 127-129, 152-154	
		1	鑑賞	オリエンテーション「これからの私と美術」	生活と美術の関わりを目指す。これからの生活の中で、美術を通して学んだことをどのように生かすことができるのか考えるとともに、「これからの美術と私」について1年間の学びとともに振り返る。	157, 全ページ	

短時間題材中心の年間指導計画例

短時間題材や選択できる題材を中心に構成した年間指導計画例である。
○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	前期	1	鑑賞	オリエンテーション「美術とは何か」	小・中学校での図画工作・美術の学習を振り返り、自分の心の中を見つめたり、気付かなかった自分の考えに気付いたりして、自分の美術を見付けていく「高校生の美術1」の学習のイメージを持ち、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・3・4・5, 全ページ	
		4	3	表現・鑑賞 絵画	「身近なものを描く」ふてはこを描こう	身近なものの特徴や美しさなどを基に、形や色彩、質感などの効果を考え、構想を練ったり、鑑賞したりするとともに、身近なものの特徴や美しさなどの全体のイメージなどを捉え、線の強弱や線の具などの特性を生かして表す。 ●資料「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「鉛筆デッサン」	6-9, 130-131, 132-135
		1	鑑賞 絵画	「視点と表し方」絵画の魅力を考える	複数の視点から見た画面を組み合わせた作品の表現の意図や工夫について考え、鑑賞するとともに、作者の視点に着目し、作品の表現の意図や工夫、全体のイメージや作風、様式などを捉える。 ○「光を捉える」「大きさを意識して」「作家探究 レオナルド・ダ・ヴィンチ」	12-13, 22-23, 46-52, 53-55	
		5	7	表現・鑑賞 絵画	選択題材「私の見付けた風景」身近な風景を描こう	身近な場所や風景のイメージなどを基に、形や色彩、構図などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、風景の中の空間、形や色の効果、全体のイメージなどを捉え、風景から感じ取ったよさや美しさなどを絵の具などの特性を生かして表す。 ○「光を捉える」 ●資料「水彩画を描く」「油彩画を描く」「日本画を描く」「アクリル絵の具の可能性」	14-17, 22-23, 136-137, 138-139, 140-141, 142-143
	1	鑑賞 デザイン	「デザインの世界」デザインの広がり考える	「飾る」「伝える」「使う」「環境」などの幅広いデザインの世界の世界や役割を理解し、デザインとは何か、デザインをするときに大切なことは何かを考える。 ○「私の考えるデザイン」「ポスターで伝える」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」「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」「作家探究 アントニオ・ガウディ」 ●資料「近代デザイン史」	68-69, 70-71, 72-75, 76-77, 78-79, 80-81, 82-83, 84-85, 86-87, 88-89, 90-91, 123-124		
	1	表現・鑑賞 デザイン	「色彩、美の秩序、文字の基本などについて学ぶ」	「キャラクター」・「サイン」・「生活を彩る模様」のデザインを構想・表現するために、色彩、造形の秩序、構成の要素、構図、文字の基本などについて学び、理解を深める。 ●資料「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	149, 150-151, 152-154		
	6	8	表現・鑑賞 デザイン	選択題材「キャラクターのデザイン」マスクキャラクターをデザインしよう	伝えたい情報や使われる場面などを基に、キャラクターの形や色彩、性格設定などによる伝達効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、キャラクターの形や色、性格を表すポーズや持ち物などの効果、伝達したい情報やイメージなどを捉え、材料や用具などの特性を生かしてキャラクターをデザインしよう ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」 ●資料「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	80-81, 68-69, 70-71, 78-79, 80-81, 130, 131, 142-143, 145, 149, 150-151, 152-154	
	8	表現・鑑賞 デザイン	選択題材「サインのデザイン」分かりやすい校内案内をデザインする	伝達する内容や目的と見やすさや美しさの調和を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、認識されやすい効果的な形や色彩を使用し、伝達の目的や意図に基づいて、マークやピクトグラムをデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「サインのデザイン」「イラストレーションの魅力」「キャラクターのデザイン」 ●資料「さまざまな描画材料」「いろいろな絵の具」「アクリル絵の具の可能性」「さまざまな表現技法」「文字の基本」「美の秩序」「色彩」	76-77, 68-69, 70-71, 78-79, 80-81, 130, 131, 142-143, 145, 149, 150-151, 152-154		
	7	4	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「写真で表す」学校生活を表す情景を描こう	被写体の印象や瞬間の美しさなどを基に、構図やシャッター速度などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、写す角度や配置、拡大や縮小、光や影、時間の静止などの効果、全体のイメージなどを捉え、カメラの特性を生かして、学校生活で心に残る情景を思いが伝わるように表す。 ●資料「写真の基礎」	92-95, 146	
	2 学期	前期	8	鑑賞	「美術館に行こう」夏期題材美術館レポート新聞をつくろう	美術館の役割や作品鑑賞のポイントについて理解し、美術館で展覧会を鑑賞し、感想などを新聞形式のレポートにまとめ、互いに鑑賞する。 ●「美術館に行こう」	156
9			2	鑑賞 絵画	「日本美術」日本の美術のよさや特質を味わおう	屏風や掛軸、絵巻などのよさや美しさ、日本の美術の表現の特質、美術文化の継承と創造について考え、日本の美術の独自の美意識や自然観、制作の知恵などを理解し、金雲や空間、構図、色彩などの効果、全体のイメージや作風、様式などを捉え、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」 ●資料「西洋の美術」「美術史年表」「日本の美術」	26-31, 32-37, 38-39, 40-41, 42-43, 66-67, 103-104, 105-108, 109-115, 116-122
後期		4	表現・鑑賞 絵画	「写真で表す」学校生活を表す情景を描こう	被写体の印象や瞬間の美しさなどを基に、構図やシャッター速度などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、写す角度や配置、拡大や縮小、光や影、時間の静止などの効果、全体のイメージなどを捉え、カメラの特性を生かして、学校生活で心に残る情景を思いが伝わるように表す。 ●資料「写真の基礎」	92-95, 146	
		10	1	表現・鑑賞 絵画	「漫画の表現」出来事を漫画で表そう	場面のイメージ、感情や動き、時間の表現などを基に、コマ割りや構図、背景などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、効果線や擬声語などの効果、全体のイメージや作風などを捉え、ペンや筆などの特性を生かして、漫画で表現する。 ○「アニメーションの手法」 ●資料「さまざまな描画材料」	42-43, 96-97, 130
		6	表現・鑑賞 絵画	「版で表す」色の重なりによる効果を考え制作しよう	版画の表現のよさや特性を理解し、版による表現の効果や色、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、全体のイメージや作風などを捉え、線や面などの版による表現の効果を生かし、彫りや製版、刷りを工夫して表す。 ○「浮世絵版画の魅力」 ●資料「版画の種類」	38-39, 32-37, 144	
		1	鑑賞 彫刻	「立体表現の魅力」立体表現のよさや特性について考える	作品がつくられた時代や場所、材料や技法、つくった人の思いや願いへの理解を深め、立体作品の質感や量感、重心など、また、立体作品が置かれた空間の印象などのイメージを捉えて、立体表現のよさや特性について考える。 ○「大きさを意識して」「塑造で表す」「彫って表す」「抽象彫刻で表す」「身近な素材と立体表現」「折りの形」	56-57, 46-52, 58-59, 60-61, 62-63, 64-65, 66-67	
		11	表現・鑑賞 彫刻	選択題材「彫って表す」特徴的な形を彫り出そう	対象の表情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、構想を練ったり鑑賞したりするとともに、特徴的な形の面白さをもつ対象を選び、量感、バランス、動勢などの効果、全体のイメージなどを捉え、生命感や存在感を感じ取り、作品のイメージに合った質感の表現を工夫して、材料の特性を生かして表す。 ○「大きさを意識して」「立体表現の魅力」「彫って表す」「抽象彫刻で表す」「身近な素材と立体表現」「折りの形」	60-61, 46-52, 56-57, 58-59, 62-63, 64-65, 66-67	
		12	9	表現・鑑賞 彫刻	選択題材「身近な素材と立体表現」身近な素材で立体作品をつくろう	素材の特性を理解し、表したいイメージを基に形や色、質感、重心などの効果や伝達効果や構想を練ったり鑑賞したりするとともに、バランス、動勢などの効果を工夫し、全体のイメージなどを捉え、素材と向き合い、素材の可能性や弾力性、軽さや重さ、質感や触感、加工や接合の方法などを理解し、素材の特性を生かして表し方を工夫する。 ○「大きさを意識して」「立体表現の魅力」「塑造で表す」「彫って表す」「抽象彫刻で表す」「折りの形」	64-65, 46-52, 56-57, 58-59, 60-61, 62-63, 66-67
3 学期		5	表現・鑑賞 デザイン	「暮らしの中の使うデザイン」身の回りにある製品をデザインしよう	使う人の心情や使用する場などで求められる機能と美しさとの調和、材料の性質や構造などについて理解を深め、使う人や場面、デザインの目的や条件、機能や用途、美しさなどを考えて、暮らしの中にあるものをデザインする。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」「パッケージのデザイン」「デザインとテクノロジー」作家探究 アントニオ・ガウディ ●資料「近代デザイン史」	86-87, 68-69, 70-71, 84-85, 88-89, 90-91, 123-124	
		1	鑑賞 デザイン	「デザインとテクノロジー」技術の発展とデザインのつながり考える	使う人の立場や用いる場面、作者の意図と創造的な工夫、生活や社会を豊かにする美術の働きについて考え、構造、形体、素材などと求められる機能の関係に着目し、美しさや特徴、全体のイメージなどを捉え、デザインとテクノロジーの関係について理解を深める。 ○「デザインの世界」「私の考えるデザイン」 ●資料「近代デザイン史」	88-89, 68-69, 70-71, 123-124	
	1	鑑賞 映像メディア 表現	「映像に包まれて」人を包み込む映像表現のよさを鑑賞しよう	映像表現の特質や表現効果、投影の工夫などを感知し、機器の特質を生かした創造的な工夫について考えるとともに、光や動きを生かした映像の効果、美しさや全体のイメージなどを捉え、機器の特性を生かした投影の工夫に着目し、人を包み込む映像表現のよさや美しさなどを理解する。 ○「アニメーションの手法」「映像で伝えるメッセージ」 ●資料「映像メディア史」「伝える映像表現」「アニメーションの基礎」	100-101, 96-97, 98-99, 125-126, 147, 148		
	8	表現・鑑賞 映像メディア 表現	「アニメーションの手法」切り紙アニメをつくろう	テーマを基に、絵コンテを描くなどして画面の変化のさせ方や速度などを検討し、表現効果や伝達効果を工夫して、映像メディア機器の機能や効果を生かし、画面の構成と時間の流れや物語性、言葉や音などの効果や触感を生かした表現方法を創意工夫してアニメーションを制作する。 ○「映像で伝えるメッセージ」 ●資料「映像メディア史」	96-97, 98-99, 100-101, 125-126, 147, 148		