※令和４年度以降入学生用

学校番号	１０９

令和５年度　美術科

教科	芸術	科目	美術Ⅰ	単位数	２単位	年次	１年次
使用教科書	「高校美術」　（日本文教出版）						
副教材等	なし						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・人はそれぞれ、思いや見方、感じ方が違います。「何をどのように表現したかったのか？」「作品や映像を観ることでどのように感じ､印象を持ったか？｣といったところを大切にしてください。
・視覚、触覚、感じ取ったことから思考する「絵画・彫刻」、目的や機能から考える「デザイン」、感じたことや技術から表現を考える「映像メディア表現」「鑑賞」の分野について学習します。
・生徒同士が作品を相互に鑑賞（批評）することで、様々な違った視点や考え方を確認することができまたそれらを共有することで理解がより深まったりします。

２　学習の到達目標

・美術の歴史から表現の変遷や成り立ちから課題を理解し創造していくなかで、美術の楽しさ、表現の面白さを、知識や技法を学び使いながら制作（表現）してゆく。
・主体的に作品制作に取り組むことで現代社会の中での様々な美術文化（表現）に対する理解と関心を引き出してゆく。
・作品鑑賞においては、他者の作品との相互理解の中で自作品の客観的な視点も養う。

３　評価の観点及びその趣旨

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
観点の趣旨	・主題に沿った、素材や色彩、造形を理解し表現できているか。 ・用具の使い方を理解させる。制作に必要な技術、知識を身につけ、教材に応じて表現方法を拡げる工夫をしているか。	・独創性、想像力を働かせ、感じ思考することの必要性。作業のみに留まらず、作業と思考を合わせる事で、「表現」をさせる。 ・主題を基に、素材や表現の特性や造形性を考えて構想している。 ・創造的に表す技能や発想が構想に関する学習を深められる学習を習得する。	・他の生徒の作品についての意見や感想を知る事で理解の幅を持たせる。 ・映像表現や美術作品、またはそれらの作家性や時代背景、文化を感じることで理解する ・現代社会、日々の生活の延長として美術を捉える。その中から創造活動を行い、製作過程で達成感や喜びを味わうことでより美術としての文化、鑑賞の関心に繋がる
上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。			

※令和４年度以降入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
1学期	表現と選択	【鑑賞】【デザイン】【絵画、彫刻】・オリエンテーション 歴史または社会と表現について	a:（知識）教科書から様々な表現方法や歴史を観る。 （技能）鉛筆ドローイングの練習 b:（思考）感想 c:（主体的）毎時間、学習の記録を記入することで授業の今と今後振り返り	美術史について	取り組み状況	学習の記録 クロッキー
	表現Ⅰ	【絵画】 見えるものと、見えないもの	a:（知識）風景画や静物画、自画像まで様々な絵画様式を学ぶ （技能）遠近法などの表現法を学習する。 b:（思考：表現）考え方を見え方にどう反映させるか？構図をもとに考える。 c:（主体的）エスキースを何度か行い創造的な表現を行えているか？振り返りシートから主体性を出せているか？	ワークシート エスキース作品 振り返りシート	エスキース作品 作品評価 相互評価	学習の記録 エスキース作品 取り組み状況 振り返りシート
	表現Ⅱ	【デザイン】 ・色彩構成 ・ピクトグラムデザイン アイデア 制作 相互評価	a:（知識）色彩の基礎（デザイン・マーク）、街中や世界で見られる様々なピクトグラムを学ぶ。色彩構成の基本を学ぶ。 （技能）アクリルガッシュを使ったムラのない無い着色。 b:（思考：表現）オリジナリティを重視した多種多様なピクトグラムを考える c:（主体的）完成した作品から、その実用性と課題	エスキース 色彩構成の 提出作品 ピクトグラムの作品 作品感想	取り組み 色彩構成の作品 ピクトグラムの作品	学習の記録（毎時間） アイデアスケッチ 自作品感想と意見、他作品感想と意見

※令和４年度以降入学生用

2学期	表現Ⅲ	【彫刻】 ウルメイワシの木彫彫刻 ・対象に対する観察 観察したものを紙(平面)で表現し、そこから木(立体)で表現へと繋げる。 ・相互鑑賞の中から感想や説明、表現の工夫に対して共有する。	a:（技能）エラやヒレなど特徴ある部分に対する彫刻刀やナイフの使い方、彩色における、グラデーションや混色など色彩の可能性 b:（発想・構想）対象（モチーフ）を観察し描写する。面白いと感じた部分や気になったところ(造形的特徴）を追求する。描写したものを立体彫刻で表現する。三次元→二次元→三次元への変換。 c:（主体的）リアリティ（本物）に迫るということへのこだわり、相互鑑賞	学習の記録 クロッキー 提出作品（平面） 提出作品（立体） 相互鑑賞レポート	提出作品（平面） 提出作品（立体）	学習の記録（毎時間） クロッキー 相互鑑賞レポート
	表現Ⅳ	【鑑賞】 ・美術映像鑑賞Ⅰ	a:（知識）　課題に即した興味関心が持てるテーマ（彫刻・リアリティ） b:(美術作家や作品の映像を観ることで作家と時代性を理解し興味を持っている C:お互いの感想を共有する	レポート 課題	レポート 課題	レポート 課題 感想共有
3学期	表現Ⅴ	【デザイン】 パッケージデザイン ・主題の設定 ・構想 ・制作 ・相互評価	a:　（知識）様々な用途に応じたパッケージデザイン　パロディやオマージュについての学習 b:（発想や構想） プリントを基に思いつくままアイデアを出していく （鑑賞）全員の作品を並べ鑑賞することで、新たな発見や改良点を見出していく。 c:アイデアから制作、鑑賞まで振り返ることで、課題の流れを理解する。	学習の記録 アイデアスケッチ 提出作品 相互評価	丁寧な取り組み 提出作品 相互評価	学習の記録 アイデアスケッチ 作品鑑賞 レポート 相互評価
	表現Ⅵ	【鑑賞】 ・美術映像鑑賞Ⅱ	a:課題に即した 興味関心が持てるテーマ設定（デザイン） b:美術作家や作品の映像を観ることで作家と時代性を理解し興味を持っている。 C:お互いの感想を共有する	レポート 課題	レポート 課題	レポート 課題 感想共有

※　表中の観点について　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