※令和４年度以降入学生用

学校番号	２１８

令和５年度　芸術科

教科	芸術	科目	美術Ⅱ	単位数	２単位	年次	２年次
使用教科書	高校生の美術２　（日本文教出版）						
副教材等							

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

美術の授業では、作品の制作と鑑賞を行います。その時、もちろん自分の作品を完成させることや、鑑賞した作品について感じる・考えることが目標になります。ただ、その活動の中から、生活の他の場面でも活きてくる新しい視点を見つけられればより良いと思っています。

新しい視点を見つけるというのは、例えば、何かを観察して描写する中で、普段見えなかったその物の特徴に気付いたり、ある作品がどういう意図でデザインされたか考えることで、身の回りの様々な製品についてもどうしてその色や形なのか考えるようになったり、といったことです。

そのように、授業から自分の中に新しいものを取り入れるためには、本気で活動に取り組むことが必要です。本気になるために一番手っ取り早いのはその活動を楽しむことです。なので、もし興味が持てなかったり苦手だったりすることであっても、「やってみたら案外楽しいかもしれない」と思って、楽しみを自分で見つけ出すつもりで授業に臨む方が自分にとって得だと思います。

２　学習の到達目標

美術の幅広い活動を通して、美術文化に対する理解を深め、創造的な表現と鑑賞の能力を伸ばす。そして、表現活動を通じて自己の主体性と独自性を確認することで自己を肯定し、様々な対象や経験から豊かな美的体験を得られる感性を育むことで自らを取り巻く他者と世界を肯定して、それらを合わせて人生を肯定的に捉えて生きていくための力とする。

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	様々な美術文化への理解を幅広く理解している。 創造的な表現をするために必要な技能を見につけ、表現している。	創造的な感性のもとに、想像力を働かせて主題を形成し、構想を練っている。 作品の良さや美しさを感受し、自らの意図に基づいて工夫しながら制作している。	美術文化に興味・関心を持ち、主体的に表現方法を工夫しつつ完成度を追及して表そうとしている。

※令和４年度以降入学生用

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。

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	名画de自画像	・過去から現在にかけての様々な作家たちが描いた自画像や人物画を鑑賞し、模写をする。 ・表情やポーズ、描く角度、背景や配色などの効果を生かし、個性や人柄などが現れた自画像を、著名な作家たちのタッチで描く。	a:構図や表情、色彩の効果、全体のイメージなどを捉え、画材の特性を生かし創意工夫して表現する。 b:人物の印象などを基に、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。 c:自己の内面を人物画に表す学習活動に、主体的に取り組む。	作品	作品 アイデアスケッチ	観察 振り返り
2学期	クロッキー	・鉛筆による線のタッチや陰影の描き方の効果を生かし、質感や存在感などの表したいイメージを工夫して表現する。	a:線や明暗による表現の効果、全体のイメージなどを捉え、鉛筆の特性を生かし、表現方法を工夫して表す。 b:対象から感じ取った印象などを基に、線や明暗による表現の効果を考え、構想を練ったり鑑賞する。 c:線や明暗による表現の効果を考え、工夫して表す活動に、主体的に取り組む。	作品	作品	観察
	空想生物	・形や色彩の効果、既存の生き物や器物などの特徴やイメージを生かし、空想の生物を表現する。	a:形や色彩の効果、既存の生き物や器物などの特徴やイメージを捉え、表現方法を創意工夫して表す。 b:空想の生物の能力や生息場所のイメージなどを基に、形や色彩の効果などを考え、構想を練ったり鑑賞したりする。 c:空想の生物を考えて表す学習活動に、主体的に取り組む。	作品	作品 アイデアスケッチ	観察 振り返り

※令和４年度以降入学生用

	アニメーション	・構図や動き、場面の変化などの効果に着目し、アニメーション（コマ撮り）の特性を生かした表現の工夫について考え、表現する。	a：構図や動き、場面の変化などの効果を捉え、表現方法を創意工夫して表す。 b：アニメーションの特性を生かした表現の工夫や効果、作者の表現の意図と創造的な工夫などについて考える。 c：アニメーションの特性を生かして表現する学習活動に、主体的に取り組む。	作品	作品 アイデアスケッチ（絵コンテ）	観察 振り返り
３学期	抽象表現（塑造）	・自然物や人工物、楽しい、悲しいなどの感情から形をイメージし、重心やバランス、動きの感じなどを生かして、存在感や美しさなどが感じられる抽象立体作品を制作する。	a：重心やバランス、動き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表す。 b：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、主題を生成し、造形的な良さや美しさを考え、創造的な表現の構想を練ったり鑑賞したりする。 c：感情やイメージなどを象徴する形を考え、抽象彫刻を制作する学習活動に主体的に取り組む。	作品	作品 アイデアスケッチ	観察 振り返り

※　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