※令和４年度以降入学生用

学校番号	１１０

令和８年度　芸能文化科

教科	芸能文化	科目	古典芸能 （狂言／落語／日舞／ＣＧ）の中から３つ選択する	単位数	２単位のうちの１単位	年次	１年次
使用教科書	なし						
副教材等	自主教材プリント						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

古典芸能の学習は「口移しの稽古」に尽きる。「学ぶ」は「真似る」という古来よりの練習方法が踏襲されている世界であり、近代的な教育技術とは相いれない授業形態に生徒諸君が慣れることがこの科目の意義である。ＣＧについてはパソコン・ＣＧソフトの取り扱いに慣れること。様々な芸能に触れて、各自の芸能文化科の学習の幅を広くしてほしい。

2　学習の到達目標

（１）古典芸能については、それぞれの歴史・表現方法・鑑賞方法などを理解することを目指す。ＣＧについては、基本的な制作の技法を身に付けることをめざす。
（２）古典芸能については、それぞれ師匠の型を真似て、その意図する表現を理解し実践できるようになることを目指す。ＣＧについては、学んだ技術を生かして自らのアイデアを作品として表現することをめざす。
（３）古典芸能については、学習活動に主体的に取り組むことで、良き鑑賞者の育成を目指す。ＣＧについては、自己の作品を自ら評価し改善しようとする態度の育成をめざす。

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	・各講座で学習する基本的な知識や内容を理解する。 ・日舞、狂言、落語についてはそれぞれの歴史を学び、表現方法や鑑賞方法等を理解する。 ・ＣＧについては歴史的な背景やＣＧの種類や制作方法等について理解する。	・日舞、狂言、落語についてはそれぞれの目的に即した表現形式、意図に基づいた表現等を生かした表現や現代に生きる表現について構想し工夫している。 ・ＣＧについては創造された作品の価値と根拠、生活や社会におけるＣＧの効用について考え、ＣＧのよさ等を味わって捉えている。またＣＧの技術を適切かつ効果的に活用している。	・日舞、狂言、落語についてはそれぞれのよさを感受し、芸能の意味や価値について考えながら、幅広い鑑賞の学習活動に主体的に取り組もうとしている。 ・ＣＧについては主体的にＣＧ及びＣＧの技術を活用し、自ら評価し改善しようとしている。

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	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
前期・後期（１年間の内で3つの単元を選択し、交代で順番に学習するものとする）	日舞	礼儀作法 日本舞踊の基礎 日本舞踊の基本動作 日本舞踊の実演	a:日舞の基礎的な立ち方、姿勢、腰の落とし方、礼の作法、扇の使い方を習得する。 b:師匠の振りを見て、真似をして表現することができる。 c:音楽に合わせて振りの動きができ、また全体の構成に沿って他のメンバーとの連携をとりながら踊ろうと努めている。	師匠の前で演じる	師匠の前で演じる	授業観察
	狂言	礼儀作法 狂言の基礎 狂言の基本動作 狂言の実演	a:狂言の基礎的な礼儀作法、持道具（扇子・手拭い）登場人物の演じ分けを実演することができる。 b:師匠の振りを見て、真似をして表現することができる。 c:礼節をわきまえた態度で取り組んでいる。師匠の手本をよく観察して、その真似をしようと努めている。	師匠の前で演じる	師匠の前で演じる	授業観察
	落語	礼儀作法 落語の基礎 落語の基本動作 落語実演の基礎	a:　落語についての基礎的な知識を習得する。ネタをしっかり覚えて、適切な音声で演じることができる。 b:　落語の演出方法や話芸の面白さを理解して表現することができる。 c:　礼節をわきまえた態度で取り組んでいる。師匠の手本をよく観察して、その真似をしようと努めている。	師匠の前で演じる	師匠の前で演じる	授業観察
	CG	パソコンの立ち上げ ＣＧの基礎 ＣＧソフトの操作 ＣＧソフトを使用した作品制作	a:　パソコンの起動の仕方やＣＧについての基礎的な知識を理解する。 b:　ＣＧソフトの操作を通してＣＧのよさ等を味わい、ＣＧの技術を適切かつ効果的に活用している。 c:　自身の表現の意図に基づき、主体的に作品制作に取り組んでいる。	ＣＧソフトの使用状況（授業観察）	ＣＧ作品	ＣＧ作品 授業観察

※　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