学校番号	J3026

令和８年度　美術科

学年	2	週授業コマ数	1	授業時数(45 分)		標準授業時数(50 分)	○
使用教科書	美術 2・3（開隆堂）						
副教材等							

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

授業説明は主に、スライド、プリント、教科書を用います。プリントを整理するファイル等を各自、用意してください。 評価は、表現に関しては完成作品に至るまでの知識、技術、プロセス、試行錯誤や積極的な取り組みも評価します。鑑賞においても知識理解を深め、ものの見方を広げ、意欲的に鑑賞することを評価します。

2　学習の到達目標

(1)対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに，意図に応じて自分の表現方法を追求し，創造的に表すことができるようにする。
(2)自然の造形や美術作品などの造形的なよさや美しさ，表現の意図と創造的な工夫，機能性と洗練された美しさとの調和，美術の働きなどについて独創的・総合的に考え，主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり，美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。
(3)主体的に美術の活動に取り組み創造活動の喜びを味わい，美術を愛好する心情を深め，心豊かな生活を創造していく態度を養う。

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	対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、意図に応じて自分の表現方法を追求し、創造的に表すことができるようにする。	自然の造形や美術作品などの造形的なよさや美しさ、表現の意図と創造的な工夫、機能性と洗練された美しさとの調和、美術の働きなどについて独創的・想像的に考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。	主体的に美術の活動に取り組み創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を深め、心豊かな生活を創造していく態度を養う。

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	レタリングデザイン	絵の具の適切な使用方法を知り、文字の形やバランス、美しさを考えながらオリジナルのレタリングデザインを制作する。	a：レタリングの基本構造とデザイン性、絵の具の基礎的な使用方法を理解する。 b：作品のよさや美しさを感じ取り、意図や表現の工夫について考える。 c：ポスターデザインに関心をもち、意欲的に制作に取り組むことができる。	作品・テスト	授業プリント・作品・テスト	プロセスポートフォリオ・活動の様子・テスト
	ポスター鑑賞	ポスター作品を鑑賞し、デザインの意図や構成、色使いを読み取る。	a：ポスター表現に用いられているデザインの工夫を理解する。 b：作品から意図や効果を読み取り、自分の考えを持つ。 c：ポスターの色や構図に関心をもって鑑賞する。	授業プリント・テスト	授業プリント・テスト	プロセスポートフォリオ・活動の様子・テスト
2学期	アッサンブラージュによるボックスアート制作	日常の素材や廃材、個人的な記憶に関わるものを用い、目に見えない感情・記憶・時間・夢などを箱の中に構成し、視覚的に表現する。	a： アッサンブラージュの技法や、見えないものを象徴的に表す表現方法を理解する。 b： 可視化したいテーマ（感情・記憶・夢など）と素材の意味との関係を考え、構成を工夫して表現する。 c： 発想を広げながら、主体的に制作に取り組む。	作品・テスト	作品・テスト	プロセスポートフォリオ・活動の様子・テスト
	ジョゼフ・コーネルとシュルレアリスム的表現の鑑賞	コーネルの作品やシュルレアリスムの考え方を通して、現実には存在しない組み合わせや、無意識・夢の世界をどのように表現しているかを考察する。	a： シュルレアリスムにおける表現の特徴（非現実的な組み合わせ・夢・無意識）を理解する。 b： 素材の組み合わせや配置から生まれる違和感や物語性を読み取り、多面的に考察する。 c： 自由な発想に関心をもち、意欲的に鑑賞に取り組む。	授業プリント・テスト	授業プリント・テスト	プロセスポートフォリオ・活動の様子・テスト
3学期	デジタルによるポスターデザイン制作	目的や対象に応じて、構図や配色、文字の配置などを工夫し、情報やメッセージが効果的に伝わるポスターをデジタルで制作し、印刷して仕上げる。	a： 構図、配色、文字レイアウトなどのデザインの基礎要素と、その効果を理解する。 b： 伝えたい内容や対象に応じて、視覚的な工夫を考え、効果的に構成・表現する。 c： 試行錯誤しながらデザインを改善し、主体的に制作に取り組む。	作品・テスト	作品・テスト	プロセスポートフォリオ・活動の様子・テスト
	日本のグラフィックデザインの鑑賞と分析	田中一光、亀倉雄策、横尾忠則の作品を通して、構図・配色・タイポグラフィの工夫や、表現の違いについて考察する。	a： デザインにおける構図・配色・文字表現の特徴と効果を理解する。 b： 作家ごとの表現の違いや意図を読み取り、視覚的な工夫を多面的に考察する。 c： デザインの見方に関心をもち、意欲的に鑑賞に取り組む。	授業プリント・テスト	授業プリント・テスト	プロセスポートフォリオ・活動の様子・テスト

※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