

| | | | | | |
|-------|-----------------|-----|------|------|----|
| 教科 | 芸術 | 科目名 | 美術 I | 単位数 | 2 |
| 学科 | 全学科 | 学年 | 1学年 | 履修区分 | 必修 |
| 使用教科書 | 高校生の美術1(日本文教出版) | | | | |
| 副教材など | なし | | | | |

1. 科目の目的

美術の幅広い創造活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を重ね、生活や社会の中の美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指します。

- (1) 対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めるとともに、意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。
- (2) 造形的なよさや美しさ、表現の意図と創意工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生成し創造的に発想し構想を練ったり、価値意識をもって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) 主体的に美術の幅広い創造活動に取り組み、生涯にわたり美術を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、美術文化に親しみ、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養う。

2. 授業の内容と進め方

作品制作及び鑑賞活動が授業の両輪になります。制作プロセスのアイデアスケッチやワークシートを活用したり、作品完成後もお互いの作品を鑑賞したりして、意見交換や振り返りを行います。また、作家の制作活動や作品鑑賞を通して様々な表現方法や価値観についても学びます。

3. 学習する上での留意点

作品制作においては、対象から「感じ取ったこと」を基に「構想」し、「表現」というプロセスを通して、表現の基礎的な能力を身に付けていきます。また、表現する上で技術的な面のみに捉われないようにし、個性に応じた自己実現の方法を探していきます。

鑑賞の活動では、作品や作者の表現意図に対して自分の考えをまとめたり、感じ取ったことを整理します。

4. 課題等について

- 1) 各題材に応じてワークシートや作品を提出します。
- 2) 作品にはすべて提出期限を設け、完成させて提出します。

5. 成績評価規準(評価の観点及び趣旨)

| 評価の観点 | 評価規準 |
|---------------|---|
| 知識・技能 | [表現]創造的な表現をするために必要な技能を身に付け、意図に応じて表現方法を工夫して表している。 [鑑賞]作品のよさや美しさ、作者の意図と表現の工夫などを感じ取り、作品に対する見方や感じ方、考えなどをもち、創造的に味わっている。 |
| 思考・判断・表現 | [表現]感性や想像力を働かせて、感じ取ったことや考えたこと、目的や機能、美しさなどから主題を生成し、創造的な表現の構想を練っている。 |
| 主体的に学習に取り組む態度 | [表現]美術の創造活動の喜びを味わい、多様な表現方法や美術文化に関心をもち、主体的に表現や鑑賞の創造活動に取り組もうとする。 [鑑賞]作品のよさや美しさに関心をもち、表現の工夫や美術文化などに理解を深めようとしている。 |

6. 評価の方法

意欲や態度など日々の授業に取り組む姿勢等を踏まえて、提出されたワークシートや作品等を観点別に評価し、総合的に判断します。具体的には次のとおりです。

- 1) 制作意欲や制作態度、作品・道具の管理の仕方など、授業に取り組む姿勢を評価します。
- 2) 授業で制作した作品の提出を基に、課題の目的を理解して表現できているかを評価します。
- 3) 作品を通して自己を表現できているか、創意工夫し積極的に作品の質を高めているかを評価します。
- 4) 作品制作後の自己のまとめや反省を行い、鑑賞活動においても自ら感じ取ろうとする意欲や態度を評価します。

| 学期 | 月 | 学習内容 (単元・考査等) | 学習のねらい | 評価方法等 |
|-------------|----|---|---|-------------------------------------|
| 一 学 期 | 4 | ●オリエンテーション ○「美術とは」 ○「思考にかたちを与える」 | ■高校で美術を学ぶ目的や年間授業計画について理解します。 ■ものづくりに不可欠な、発想・構想のためのスケッチの方法を学びます。 | スケッチ 意欲・態度 |
| | 5 | ●鉛筆デッサン(絵画表現) ①構図を捉える ②形や明暗を捉える ③質感・細部の表現 | ■基本的な描写の方法や技術を理解し、対象のイメージを捉える方法を身に付けます。 ■モチーフの配置(構図)や形態や明暗を捉える方法を学びます。 ■対象と向き合い、内面性を深く理解していきます。 | スケッチ 完成作品 意欲・態度 |
| | 6 | ●モダンテクニック活用/演習編(絵画・デザイン表現) ①デカルコマニー(合わせ絵) ②スパッタリング(霧吹き) ③ドリップング(垂らし込み・吹き流し) ④マーブリング(墨流し) ⑤フロッタージュ(こすり出し) ⑥スタンピング(型押し) ⑦パチック(はじき絵) ⑧スクラッチ(ひっかき) ⑨パブリング(シャボン玉絵) ⑩ストリング(糸引き絵) ⑪コラーージュ(糊付け) | ■様々な表現技法を学び、表現の方法に制約がないことを理解します。 ■毎時間の短時間制作及び相互鑑賞で、表現力や発想力、審美眼を鍛えます。 ■描画材(アクリル絵具)の特徴を知り、美しく彩色する技法を身に付けます。 | 完成作品 投票結果 意欲・態度 |
| | 7 | ●美術作品鑑賞(鑑賞) | ■教科書やスライドで美術作品を鑑賞し、作品のよさや美しさを味わいます。 | 感想文等 |
| 二 学 期 | 9 | ●モダンテクニック活用/本編ポスター(デザイン表現) ①主題の設定 ②アイデアスケッチ ③構図・表現方法の決定 ④下絵 ⑤彩色・モダンテクニックの活用 ⑥作品鑑賞 | ■色彩の基礎を理解し、その特徴を生かした効果的な配色について学びます。 ■文字や具象形から主題を発想し、構想します。 ■イメージを明確に表すための形の単純化、統合の方法を学びます。 ■効果的な画面構成や配色について学びます。 ■モダンテクニックの技法を効果的に展開する方法を身に付けます。 ■全体と部分の関係を考えて、細部を表現し、作品を完成させます。 | スケッチ 下絵 完成作品 意欲・態度 |
| | 10 | ●プロフィールロゴデザイン(デザイン・版画表現) ①アイデアスケッチ ②下描き ③PCで本描き ④型紙制作 ⑤バッグにシルクスクリーン ⑥作品鑑賞 | ■ロゴデザインの社会における意味や身近な存在であることを理解します。 ■イメージを形にするなかで、自分と向き合い、対峙し、自分の内面性を深く理解していきます。 ■タブレットPCに標準搭載されているPowerPointを用い、CGの特性を活かしながら、形の単純化、統合の効果と方法を理解します。 ■アイデアから製品までの工程を体感します。 | スケッチ 下絵 完成作品 意欲・態度 |
| | 11 | ●折り紙建築(立体表現) ①試作・アイデアスケッチ ②展開図 ③本制作 ④作品鑑賞 | ■素材の特徴や偶然の効果の中から主題を発想し、構想します。 ■切る、曲げる、折るなどの技法を工夫し、自分が思い描くイメージや想いを立体に表します。 | 試作・スケッチ 展開図 完成作品 意欲・態度 |
| 三 学 期 | 2 | ●抽象表現(絵画表現) ①自己構成色決め ②デカルコマニーを応用したマチエールづくり ③作品鑑賞 | ■抽象表現を身近に感じながら、デカルコマニーの偶然性を活用し、感覚的に表現する力を養います。 ■イメージを形にするなかで、自分と向き合い、対峙し、自分の内面性を深く理解していきます。 ■表現技法の特性を活かし、作品をバランスよく完成させることで、組み合わせの自由さを体感し、自分にとって絵画とは何かを考えながら、生活の中に取り入れていくことを目指します。 | 練習課題 スケッチ 下絵 完成作品 意欲・態度 |
| | 3 | ●アニメーション(映像表現) | ■PowerPointの編集機能を用い、視聴者がスムーズに見ることができるようタイミングを工夫しながらテーマに沿った簡単な映像を制作し、プログラミングや編集の楽しさを理解します。 | 完成作品 意欲・態度 |