

教科	美術	科目	美術	単位	1	年次	1年次
使用教科書	美術1(開隆堂)						
副教材	なし						

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

表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を育成することを目指す。

3. 学習評価(評価規準と評価方法)

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
観点の主旨	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、意図に応じて表現方法を工夫して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、表現の意図と工夫、機能性の美しさとの調和、美術の働きなどについて考え、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広げたりすることができるようにする。	楽しく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培い、心豊かな生活を想像していく態度を養う。
評価方法	発言の内容・ワークシート・制作途中の作品・ペーパーテスト・アイデアスケッチ・完成作品	左記+活動の様子	学んだことを粘り強く取り組もうとしているか。授業中の発言・行動観察・ワークシートやアイデアスケッチ等における記述。また、生徒による自己評価や相互評価等の状況を鑑みて評価材料とする。

上に示す観点に基づいて、学習のまとめごとに評価し、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

月	単元	学習内容	主な評価の観点			単元(題材)の評価規準	評価方法
			a	b	c		
4~3	人物クロッキー	年間を通して毎授業、人物クロッキーを行う。対象をよく観察し、短い時間で形をとらえて描く。	○		○	a.短時間でモデルの姿形を捉え、表現方法を追求して描くことができる。 c.クロッキーを通して描くことの喜びを味わい主体的に取り組む態度、それらの成長を評価。	クロッキーブック・クロッキーの取り組み
4	若冲を鑑賞	伊藤若冲の作品を鑑賞。若冲の樹花鳥獣図屏風を通して、作品の魅力、時代背景や日本の美術文化の働きについて見方や感じ方を広げる。	○	○	○	a.若冲が描いた作品の造形表現について理解する。 b.作品のよさや美しさを感じ取り、若冲の意図や表現の工夫について考える。 c.若冲の作品を楽しく鑑賞する。	授業プリント・活動の様子
5	動物の作品研究	動物、昆虫をテーマに描かれた、造られた作品を生徒それぞれが研究する。	○	○		a.作品を制作した作家の考えや感じ方を理解する。 b.調べた内容を伝達の効果を考え、構想を練る。	授業プリント・プロセス・活動の様子
6	身近な動物	身近にある自然物、人工物を収集しどんな動物を制作するかアイデアスケッチの後、形や材料といった性質を理解しながら制作する。	○	○	○	a.材料の特徴を理解し、組み合わせ方を工夫して表す。 b.材料の形や色彩から構想を広げ、表したいものを考える。 c.身のまわりの材料の面白さに関心をもつ。	ワークシート・プロセス・活動の様子・ペーパーテスト・作品
7							
8							

9	私の色	色の性質、効果を知識として理解した上で、自分を表す色はどのような色が発表する。	○	○		a.色のもつ性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解すること。 b.自分の感情や思いと、色のもつ効果を絡め、自分を表す色を考える。	授業プリント・活動の様子
10	コラグラフ	自分の原風景をイメージし、コラグラフ技法を用いて制作する。素材となる材料の性質、版を刷るときの色の効果などを理解しながら制作する。	○	○	○	a.版表現の方法やその効果を理解し、特徴を生かして表す。 b.さまざまな材料や版表現の効果から表したいことを考える。 c.版表現に関心をもって取り組むことができる。	ワークシート・プロセス・活動の様子・作品・バーテスト
11	書体のいろいろ	図書館にある本のタイトルからどんな書体が使われているか、それぞれが研究する。	○	○		a.書体のもつ伝達の効果と美しさを理解する。 b.自分のロゴマークのデザインを構想を練る。	授業プリント・プロセス・活動の様子
12	シンプルロゴマーク	自分を表すロゴマークをできるだけシンプルに、かつわかりやすいデザインを考案する。	○	○	○	a.ロゴマークの機能や意図を理解する。 b.相手に伝える目的や機能をもとに、自分のロゴマークのデザインを構想を練る。 c.身近なロゴマークに関心をもち、意欲的に制作に取り組むことができる。	ワークシート・プロセスの様子・作品
1	偉人を魅了した焼き物たち	縄文土器、楽茶碗、曜変天目茶碗をはじめ、人々を魅了してきた日本の土器、陶磁器を鑑賞。	○		○	a.歴史に残る土器、陶磁器の造形と技術を理解する。 c.土器、陶磁器の造形的な美しさとその影響力に関心をもち、	授業プリント・活動の様子
2・3	縄文土器風ペン立て	縄文土器や縄文土偶は縄文人のさまざまな願いが込められて造られたとされている。それを踏まえた上で自分の願いを込めたオリジナルの縄文土器風ペン立てを制作する。	○	○	○	a.縄文土器、土偶の特徴を理解する。 b.縄文模様を自分の思いと絡め、作品の構想を練る。 c.生活で用いるものに関心をもち、制作する。	ワークシート・プロセス・活動の様子・作品・バーテスト

※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

※原則として一つの単元・題材で全ての観点について評価することとなるが、学習内容・小単元の各項目において重点的に評価を行う観点もしくは重み付けを行う観点についてを付けている。