

| 科目名 | 授業時数 | 教科書名 | 副教材名 |
|------------|------|-------------|--------------|
| 中学3年 美術 | 1 | 美術2・3（光村図書） | 画用紙 篆刻材料等 |

1. 授業の目標

- ・生徒一人ひとりの自由な感じ方や考え方をもとに新しい創作を行うことが狙いです。課題作品を制作する上で、思考を言語・視覚化することを繰り返し、創造性の向上を意識します。
- ・1，2年生時の経験をふまえ、各自が現在の心情・論理から発した表現方法を試みます。
- ・材料や用具の選定などを各自が的確に判断し、より高い水準の作品を制作できるようにします。
- ・美術と社会の関わりを調査、考察し人間が生きていくうえで、その意義を学びます。
- ・現在および将来において美術作品に親しみ、心豊かな生活を営む姿勢を育成することを目指します。

2. 授業のすすめ方

- ・参考作品（教員の作例，過去の生徒作品，作家の作品）の鑑賞を通して課題内容を理解し，そこからの自分のイメージを膨らませます。課題によっては，事前に各自が参考資料や材料を用意します。各種メディアなどから資料を集め，それを基に課題に沿ったアイデアスケッチ等を数点描き，作品制作に取り組みます。
- ・他の生徒の作品鑑賞，教員による講評を行います。
- ・道具を使用する作業の場合は安全性を重視し，時間をかけて使用方法を学びます。
- ・iPad，電子黒板など適宜利用します。

3. 学習上の留意点

- ・週1単位です。作品制作の時間を有効に活用するために，各自スケジュールを決め，完成までの時間配分を考えます。材料や道具も各自で考えて使用，管理します。
- 始業・終業時のあいさつをきちんとする。
- 個々の材料や道具には記名をして管理をする。
- 作業後の後片付けをきちんと行う。
- 提出物の期限を守る。

4. 副教材・参考書

- ・画用紙，篆刻用石材など作品制作用の材料を使います。
- ・参考資料を配信，配付します。

5. 評価方法

- ・100点満点で評価をします。
- ・作品準備段階のスケッチ，ワークシート等の提出物，授業態度（40％程度）と課題作品（60％程度）を評価の対象とします
- ・作品提出期限の遵守，道具・材料の正しい使用・管理状態も考慮します。
- ・絵画，彫刻，デザインなど幅広いジャンルから課題を設定しますので発想の柔軟性や着眼点，積極性を評価の視点とします。
- ・何らかの事情により，作品提出ができない場合は代替の提出物を課す場合があります。
- ・年度末に各学期の評価から学年成績（評定）を5段階評定で算出します。その他に，「知識・技能」「思考・判断・表現」及び「主体的に学習に取り組む態度」の3つによる観点別評価をそれぞれA，B，Cの3段階により評価します。

6. 定期考査

- ・定期考査は実施しません。
- ・作品制作の知識，技術，手順や鑑賞作品について確認テストを実施する場合があります。

指導計画

| 期 | 月 | 単元名・学習項目 | 評価方法 | 到達目標 |
|-------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 一 学 期 | 四月 | ○年間授業計画の説明 ○「形と色の挑戦」 抽象美術の学習 | <ul style="list-style-type: none"> 教科書や出版物などに掲載されている作品についてのレポートを提出。 イメージスケッチの提出。 授業に取り組む姿勢。 完成作品の提出。 | <ul style="list-style-type: none"> 作品について調査・考察。 作品素材の調査・収集。 レポートの作成 イメージスケッチの蓄積。 |
| | 五月 | ・抽象美術作品の鑑賞 参考作品等を紹介し、抽象作品の歴史・意義や制作に至る過程を学習する。 | | |
| | 六月 | 教科書や各種メディアを通して作品を鑑賞する。 ジャクソン・ポロック「収斂：ナンバー10, 1952」 ピエト・モンドリアン「ブロードウェイ・ブギウギ」他 | | |
| | 七月 | ・抽象画作品の制作 言葉、音（音楽）、形、生活体験など有形・無形の事象から触発されたものを基に抽象画を制作する。 さまざまな絵画技法を教科書や映像から学習する。 イメージスケッチを繰り返し、構想を練る。 八つ切り画用紙に絵具・彩色ペンなどを用いて描く。 | | |
| 二 学 期 | 九月 | ○篆刻作品の制作 各人意匠の刻印を制作する。 電子黒板で作例や作業工程を視聴し学習する。 彫刻刀等使用の安全講習を受講する。 | <ul style="list-style-type: none"> 授業に取り組む姿勢。 デザインスケッチの提出。 押印と石材完成作品の提出。 | <ul style="list-style-type: none"> 作品について調査・考察。 デザインスケッチの制作。 デザインの決定。 作品の完成。 |
| | 十月 | ・刻印制作 | | |
| | 十一月 | 氏名やイニシャルなどを基に印のデザインを考える。 陽刻・陰刻の方法を学習する。 石材の印面にデザインを転写する。 彫刻刀などで転写した図を彫る。 朱肉等で提出用紙に押印する。 時間に余裕があれば、石材の持ち手部などに彫刻を施す。 | | |
| | 十二月 | | | |
| 三 学 期 | 一月 | ○著作権についての学習 ・キャラクターについての考察 実社会で活用されている役割や意味について学習する。 ・キャラクターデザインの制作 各人が使用目的を設定し、イメージキャラクターをデザインする。 色鉛筆、絵具、カラーペン等を用い、デジタル機器等で彩色する。 | <ul style="list-style-type: none"> レポートの提出。 授業に取り組む姿勢。 アイデアスケッチの提出。 完成作品の提出。 ワークシートの提出。 ディベートでの意見をまとめ、発表・提出。 | <ul style="list-style-type: none"> キャラクターについて調査・考察。 キャラクターが完成に至るまでの工程を学ぶ。 アイデアスケッチの決定。 作品の完成。 ワークシートの作成。 レポートの作成。 |
| | 二月 | ・著作権についての考察 著作物、著作権に関する知識を事例から学習する。 それらに対する尊厳について理解を深める。 著作者・著作物に対するワークシートを使い、記入しながら学習する。 | | |
| | 三月 | 事例を電子黒板で視聴し内容の理解を深め、その知識を基に生徒同士でディベートを実施する。 キャラクターデザイン制作の経験を基に著作物・著作権について社会や自らの関わりを考える。 | | |

※シラバスの内容（時間や事項）については、理解度やその他の都合により省略や前後することもありうる。