

教科	科目	学年	単位数
美術	美術	3年	1
使用教科書		副教材	
美術2・3（光村図書）		美術資料 静岡 Re+（秀学社）	

1. 学習目標

- 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、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。
- 造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、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深めたりすることができるようにする。
- 美術の創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を育み、感性を豊かにし、心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う。

2. 評価の観点と方法

- 以下の観点をもとに、提出物（作品、ワークシート等）、授業態度を総合して評価する。

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
- 対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めている。 - 意図に応じて表現方法を創意工夫し、造形的に表している。	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している。	主体的に美術の幅広い創造活動に取り組もうとしている。

3. 学習内容 [下表参照]

4. その他[科目の特徴や学習の注意点など]

- 授業で出題された課題については、技術的な巧拙だけでなく、発想、構想や対話をもとに創意工夫しているか、問題に気付く解決しようと努めているか、などについて評価する。また、授業態度については、自身の制作の進捗状況を常に把握し、他人に迷惑をかけず制作しているか等を評価する。
- 美術では多くの道具を使用する。中でも彫刻刀やカッターなど、使用方法を誤れば重大な事故につながるものもある。指示通り安全に使用し、次に使う人のことを考えて丁寧に扱う。
- 美術室は公共の空間であり、様々なクラスが使用するため、絵の具等を使用した後の片づけや清掃は、できる限り皆で協力しながら行う。

	月	単元	授業内容	学習内容及びポイント
一学期	4	《虎図襖》の鑑賞	教科書の表紙になつて長沢芦雪《虎図襖》を詳しく鑑賞し、水墨画の魅力を感じ取る。	モニターに全体図、細部、襖の使われている部屋の様子を映し出すことでよりリアルに作品を感じ取る。 筆の動きや墨の滲み、かすれなどを捉えることで実際に描いているところを想像し、水墨画についての理解を深める。 西洋の空間の表し方や美意識の違いを知る。
	5 6	墨で描く楽しさ	墨汁と水の量を調整することで三種類の濃度の墨を作る。	自由に点を打つ、線を引くことを通して絵の具とは違う性質を体感する。

二 学 期	7		半紙に自由に点を打ってみる。 自由に線を引いてみる。 点と線を用いて自由な風景を描いてみる。 今まで感じ取った墨の特性を生かして、水墨画の作品をしてどんなものが描けそうか考える。 描くものを決めたら、構図を考える。 構想が決まったら黒いコンテで全体を描いてみる。 実際に墨で描く。一時間に一枚制作する。 完成した作品を台紙に貼り、鑑賞会を行う。	筆の持ち方や倒し方、墨の付け方等によって様々な表現ができることを理解する。 筆や墨の特徴をふまえて作品の構想を練る。 教科書掲載の伊藤若冲の作品の部分を拡大して鑑賞することで、一つの作品にさまざまなテクニックが用いられていることを知る。 一度コンテで描くことによって、作品の全体を捉えなおし、墨に置き換えるとどのようになるか考え、構想を深める。 清書用の半紙は二枚用意し、より良いほうを作品として提出する。 鑑賞会では、さまざまな観点で作品を鑑賞することができるよう、項目を分けて鑑賞する。
	8 9 10	私のロゴマーク	タブレットを用いて、既存のロゴマークについて調べ、ロゴマークには意味があることを知る。 よいロゴマークの条件を話し合う。 自分のロゴマークを作るにあたって、自分とはどんな人間なのか捉え直し、これからどんな人間でありたいか考える。 それをもとにロゴマークをデザインし、アクリル絵の具で着色する。	資料集掲載の既存の会社やメーカーの多様なロゴマークを鑑賞し、形や色に必ず意味があり、見やすさだけでなく会社の理念が反映されていることを理解する。 自分についてのワークシートを用い、さまざまな項目について答えることで自分を振り返るきっかけにし、そこから構想を練る。 具体的な形から、必要な要素を取り出し抽象化する過程を理解する。 定規やコンパス、マスキングテープなどを用い、より見やすく美しく仕上げることに注力する。
	11 12 1	地域の魅力を伝えるパッケージ	教科書掲載の、日本各地の銘菓のパッケージについてグループで話し合う。 地域の魅力を伝えるお土産を開発する会社の社員になったつもりで、お土産を開発、企画書を作り、グループで発表しあう。 商品名をデザインし、レタリングする。 ケント紙に設計図を描き、イラスト、文字を下描きし、アクリル絵の具で着色し、パッケージデザインとして仕上げる。	グループで話し合い、造形的な視点を共有することで、デザインが社会にもたらす影響について考える。 買ってもらうターゲットや、売り出すポイントなど詳細を具体的にし、デザインの軸にする。 企画書によるグループ発表では、友達の意見も取り入れながら、構想を練り、パッケージのアイデアスケッチをする。 ケント紙に文字やイラスト、着色を施す際も実際に商品になることを想定し、できる限りていねいに制作を行う。
	2 3	地域の魅力を伝えるお菓子	作ったパッケージに入れるお菓子を樹脂粘土で製作する。 樹脂粘土の特性を知るために試作を作る。 作った作品を、前回制作したパッケージに入れ、一つの作品とする。 パッケージとともに作品の鑑賞会を行う。	お菓子のデザインをスケッチし、色鉛筆で着色し、考えたものを具現化するにはどうしたらいいか、思考する。 同じ形のを多数制作することをふまえ、デザインを考える。 樹脂粘土はどんな特性があるか体感するため、試作ではさまざまな方法を試す。 鑑賞会では、造形的な視点で同級生の作品について観察し、その工夫を発見する。