

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
<ul style="list-style-type: none"> ・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、問題に気付き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	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。	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。
	5		よいロゴマークの条件を話し合う。	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。
	6		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。	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

			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。	仕上げることに注力する。
	6	《鳥獣人物戯画(甲巻)》の鑑賞	グループになって鳥獣人物戯画に描かれている動物たちにナレーション、吹き出し(セリフ)をつけることで物語を想像する。 それぞれにセリフをつけることができれば、物語の詳細をふくらませ、具体的に文章にする。	作品を実物大に印刷し巻物のような形状にすることで、実際当時の人たちがどのように絵を楽しんだかを想像しながら鑑賞する。 作品には具体的な物語が分かるような文章はないため、描かれているものを頼りに想像することになる。その際、場所、時間、人間関係、起承転結など物語を作るために必要な事項を具体的にすることで、物語を肉付けしやすいようにする。
二 学 期	9 10	《鳥獣人物戯画(甲巻)》の動物たちを使って現代の漫画を作る	教科書 P.50『漫画表現を楽しむ』を鑑賞し、漫画表現の特徴を理解する。 《鳥獣人物戯画(甲巻)》の動物を多数印刷したものを配布し、それを切り取り、新たに組み合わせることで新しい物語を作る。そこに漫画表現独特の吹き出しやナレーション、効果線、背景、擬態語等を描き加え、現代の漫画を作る	漫画で使われているさまざまな表現が、どのような効果を生んでいるかを具体的に考察する。 用意する動物たちはさまざまなポーズ、大きさのものを用意。物語を大雑把に決め、背景等はタブレットで調べながら具体的に形にしてい く。 A4の画用紙に下描きし、ミリペンで線画を描き、色鉛筆で彩色して仕上げる。漫画のコマ数は2~8程度。 切り貼りするだけでなく、漫画ならではの表現を効果的に使用する。
	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。
三 学 期	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。