

科目名	学科	学年	単位	教科書（発行者）	副教材等
美術 I	国際交流科	1	2	高校生の美術（日本文教出版）	—

科目の到達目標	美術の幅広い創造活動を通して、美的体験を豊かにし、生涯にわたり美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を高め、創造的な表現と鑑賞の能力を伸ばし、美術文化についての理解を深める。
---------	--

学期	月	単元・題材	学習項目	学習のねらい（到達目標）
一	4	(鑑賞) アニメーション	「美術 I」の学習で学ぶこと (全ページ)	・高校美術とは何か理解する。 表現(絵画、彫刻、デザイン、映像メディア) 鑑賞(作品、DVDなど)
	5	(絵画・彫刻) デッサン	鉛筆でデッサンする。	・鉛筆によるデッサンの基礎を学ぶ。 ・対象物をよく観る習慣をつける。
	6	水彩絵具での 静物描写	水彩絵具を用いて身近なものを描く。	・水彩絵具の使い方を理解する。 ・対象物の形、色彩をよく観察し表現する方法を学ぶ。
	7	鑑賞	シュルレアリスムについて学ぶ。	・実践や鑑賞を通してシュルレアリスムという分野に関する興味、理解を深める。
二	9	(映像メディア) パラパラ漫画をつくる	小さなカード状の紙に少しずつ絵 を変化させて描き、パラパラ漫画 を制作する。	・アニメーションの原理についての理解をし積極的に 取り組む。 ・原理の理解を通して工夫した表現を構想できる力を 身につける。 ・表現したい動きを的確に描写できる。 ・アニメーションに親しみ表現の良さを感じ取る。
	10	(デザイン) パッケージ デザインを 考える	お菓子のパッケージ のデザインを考え、制作する。	・デザインの役割について興味を持ちパッケージ を作り出すプロセスを理解し制作に生かす。 ・パッケージの内容において伝えたい要素を効果的に 表現する。 ・モノクロ、ペン画での効果的な表現を身につける。 ・身の回りのデザインの観察を通して分析力を高める。
	11	(絵画・彫刻) 年賀状をつくる	切り絵で年賀状を制作する。	・切り絵という表現の良さを理解し、制作に生かすこと ができる。
	12	(鑑賞)日本の デザイン	日本の伝統的な工芸品や版画から日本 の美術について学ぶ。	・日本美術という分野を版画や工芸品などの優れたデザ イン性をもつ作品から学ぶ。
三	1	(絵画・彫刻) キャラクターを 立体にする	自分のイメージしたキャラクターを 粘土を使って立体として表現する。	・キャラクターのデザイン、また平面を立体として表現 することに関心をもち積極的に取り組む。 ・ある対象の特徴を掴み要素を的確に取捨選択した表現 ができる。 ・平面を立体化する力を身につける。粘土の特性を理解 し、表現に生かすことができる。 ・立体表現の創意工夫を感じとることができる。
	2			・制作した作品や学んだことを理解し、美術についてさ らに理解が深まるようにする。
	3	まとめ・鑑賞	美術 I で学んだ内容について	

評価の 観点・ 評価の 方法	◎評価の観点			
	関心・意欲・態度	芸術的な感受性や表現の工夫	創造的な表現の技能	鑑賞の能力
	美術の創造活動の喜びを味わい、美術や美術文化に関心を持ち、主体的に表現や鑑賞の創造活動に取り組もうとする。	感性や想像力を働かせて、主題を生成し、創造的な表現の構想を練っている。	創造的な美術の表現をするために必要な技能を身に付け、表現方法を工夫して表している。	美術や美術文化を幅広く理解し。その良さや美しさを創造的に味わっている。
◎評価の方法 上記の観点に基いた評価、制作への取り組みの姿や態度、制作した作品、レポート出席、状況を総合して評価する。				