

教科	美術	科目	美術 I	年次	2～4	単位数	2
使用教科書 (副教材など)		高校美術（日本文教出版）					

学習 目標	美術の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方などを働かせ、美的体験を重ね、生活や社会の中の美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指します。 (1) 対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めるとともに、意図に応じて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します。 (2) 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することができるようにします。 (3) 主体的に美術の幅広い創造活動に取り組み、生涯にわたり美術を愛好する心情を育むとともに、完成を高め、美術文化に親しみ、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養います。	
評価の 観点	① 知識・技能	対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めるとともに、意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができる。
	② 思考・判断・表現	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することができる。
	③ 主体的に学習に取り組む態度	主体的に美術の幅広い創造活動に取り組み、生涯にわたり美術を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、美術文化に親しみ、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養おうとしている。
評価の 方法	単元で制作する作品を中心に、構想や制作過程をまとめたプリント、作品鑑賞や感想などで評価をします。また、授業態度や参加姿勢など、平常の取組についても評価の対象にします。	

	単元	学習内容
前期	1 理想の部屋を描く	- 自分にとっての理想的な部屋とは何かを考え、目的や機能を他の人にも分かるように設計図を考えます。 - 一点透視図法、二点透視図法を習得し、それを用いて自分の理想とする部屋を制作します。 - 完成した作品を互いに鑑賞し、考え方や表現方法の違いなどを理解します。
	2 ノマキューブの作成	- アニメーション作品を鑑賞し、物語の起承転結やアニメーションの仕組みを理解します。 6～8コマで展開するアニメーションを考えます。 - 土台となるノマキューブの仕組みを理解し、方眼工作用紙で制作します。 - 考えたアニメーションを下書きし、着色を施し、ノマキューブに貼り付けます。
後期	3 1億円の絵を作る	- 抽象表現の作品を鑑賞し、なぜその作品が評価されたのかを考えます。 - 具体的な形態を描くのではなく、色を塗る行為やその他の制作方法を繰り返しながら作品を制作することで表現される作品のよさを体感します。 - 作品にタイトルを付けることで、鑑賞者にその作品の主題を考えさせる工夫を図ります。
	4 新しいデザイン	- 身の回りにある美術を探し出し、それらが生活や社会とどのように結びついているのかを考えます。 - 生活や社会が豊かになったり便利になったりするデザインを考え、製図し、発表します。