

美術科シラバス（第2学年）

指導の方針

○基礎的・基本的な知識及び技能の習得をめざして

- ・対象を深く感じ取る力や想像力を一層深め、考えること、心の世界を形や色彩などでより深く表現させる。
- ・自然の造形、美術作品や文化遺産などへの理解や見方を深めさせる。

○思考力・判断力・表現力その他の能力の育成をめざして

- ・独創的・総合的な見方や考え方を培い、形や色彩の特徴などを基に対象のイメージをとらえる。
- ・自分の表現意図に合う新たな表現方法を工夫し、制作の手順を考え、見通しを持って制作させる。
- ・作品などに対する思いや考えを説明し合い、見方や感じ方を広げる。

○主体的に学習に取り組む態度の確立をめざして

- ・新授業六束を基本に、教科の特性を生かしながら指導を徹底する。
- ・生徒作品の展示を積極的に行い、鑑賞活動を通して制作意欲を高め、他者理解ができるようにさせる。

評価の観点と評価規準

評価の観点	主体的に学習に取り組む態度	思考・判断・表現	知識・技能
評価の観点	美術の創造活動の喜びを味わい、主体的に及び鑑賞の幅広い学習活動に取り組もうとしている。	造形的な良さや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考えるとともに、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している。	<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している。 ・表現方法を創意工夫し、創造的に表している。
評価の資料 (学習のポイント)	授業態度、 提出物、忘れ物、自己評価カード、 ポートフォリオ	制作時の発想やアイデアス ケッチ、 構想や制作計画、 ワークシート	制作した作品、適切な道具の使い方

評価と評定の関連

十分満足できると判断されるもののうち、特に程度の高いもの：A○

十分満足できると判断されるもの：A

おおむね満足できると判断されるもの：B

努力を要すると判断されるもの：C○

一層努力を要すると判断されるもの：C

※評定（5段階）は、各観点の評価（A○＝5点、A＝4点、B＝3点、C○＝2点、C＝1点）

をもとに算出します。評価と評定の関連は、下表（例）のとおりです。

各観点の組合せ	合計点数	三観点の組合せ	合計点数	三観点の組合せ	合計点数	評定
^{マル} A○ ^{マル} A○ ^{マル} A○	15点	^{マル} A○ ^{マル} A○ A	14点			5
^{マル} A○A A	13点	A A A	12点	^{マル} A○ B B	11点	4
A B B	10点	B B B	9点	B B ^{マル} C○	8点	3
B ^{マル} C○ ^{マル} C○	7点	^{マル} C○ ^{マル} C○ ^{マル} C○	6点	^{マル} C○ ^{マル} C○ C	5点	2
^{マル} C○ C C	4点	C C C	3点			1

学習内容と学習のポイント

月	学習内容	学習のポイント
4	オリエンテーション ～主体的な学び方～	<ul style="list-style-type: none"> 1年間の学習目標や内容を理解する。
5	抽象画 ～心のイメージを形にしよう!～	<ul style="list-style-type: none"> 色や形質感等を組み合わせ試行錯誤し、それらが感情にもたらす効果を理解している。
6		<ul style="list-style-type: none"> 自分の表現したいものに相応しい技法や構図、配色等を選択している。
7		<ul style="list-style-type: none"> 自他の作品を鑑賞し、不思議な世界観の良さや楽しさを感じ取る。
8	《夏休み課題》 地域への思いを描く【風景画】	<ul style="list-style-type: none"> 既習の技法を生かし、身近な風景を表現する。
9	ポップアップカード【立体】 ～相手がもらって嬉しい・笑顔になるカードを作るには?～	<ul style="list-style-type: none"> 思いや気持ちを相手に伝えることができ
10		<ul style="list-style-type: none"> るカードに興味・関心を持つ。 受け取る人の気持ちを考え、飛び出す仕
11		<ul style="list-style-type: none"> 組みやカードの構想を練る。 形や色彩を工夫し、楽しく美しいカード を制作する。 作品の表現の良さやカードに込められた 作者の思い、良さに気づく。
12	COOL JAPAN ～自分が漫画のキャラクター になったら!?～	<ul style="list-style-type: none"> 漫画表現の線や形、動きやオノマトペを表現する技法などから視覚伝達の効果を感じ取る。 自分の特徴を探り、漫画表現を用いて、

		自分らしいキャラクターをデザインしている。
1	パッケージデザイン ～売れるパッケージはどんな工夫がある?～	<ul style="list-style-type: none"> • 色・形・キャッチコピーに着目し、「売れるパッケージの工夫は何か」意欲的に探り、鑑賞している。 • 自分の考えたパッケージのデザインをアピールするレイアウトを考えている。 • 自他の作品を鑑賞し、主題に対してが効果的に使われているか、またその良さを感じ取る。
2		
3		