

「美術Ⅱ」シラバス

教科	科目	学年	組	単位数	教科書（出版社）
芸術	美術	2	美術選択クラス (2クラス)	2	美術2 (光村図書出版株式会社)

【美術Ⅱの目標】

美術の創造的な諸活動を通して、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、個性豊か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。

【実施計画と学習内容】

学期 ／月	領域・分野	題材名	指導目標	主な学習活動	評価
一 学期 ／ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7	表現(絵画・デザイン)	ポスター作成	・深夜はいかい防止ポスター、子供・女性の犯罪被害防止、沖縄の観光絵画、沖縄の文化財、明るい選挙啓発ポスターなど様々なテーマから、生徒が選択し、テーマの目的に合致したポスターを完成させることができる。	・テーマの中から自分のやりたいものを探し、インターネットなどを使ってテーマについて調べる。 ・ポスターのテーマやねらいに沿ったアイデアをねり、教師のアドバイスも受けながら完成させる。	・発想、アイデア ・形体、色彩、構成の工夫 ・準備と片付け
	鑑賞(デザイン)	世界のポスター	・デザインの歴史をひもときながら、ポスター作品を鑑賞し、表現方法を工夫し、目的や計画を基に表現することについて考えを深める。	・ポスターの特性について理解する。 ・目的や意図に応じて表現方法を工夫することについて鑑賞しながら言葉にして考える。	・ワークシート
	鑑賞	陶芸・デッサン	・陶芸作品やデッサンの作例などから、今後の作品製作について意欲を高める。	・知高祭で展示する作品制作にすむため、陶芸・デッサン・油絵から自分のやりたい分野を選ぶため、様々な作例をみながら考え、選択する。	・ワークシート
	表現(工芸・デッサン・絵画・デザイン)	①陶芸 ②デッサン ③油絵 ④映像 から選択	・陶芸:用途にあった形を考えながら制作することができる。 ・デッサン:光源や物体の形を観察し、量感をつかみながら鉛筆で表現することができる。 ・油絵:表現形式の特性を生かし、形体、色彩、構成などを工夫して創造的な表現の構想を練ることができる。 映像:CM映像制作を通して、協調性や計画性を養い、パソコンでの映像制作を体験する。	・陶芸:観葉植物を植えるための植木鉢を陶芸でつくる。観葉植物を植えたときのように見えるのが理想的か考えながら制作する。 ・デッサン:光源や物体の形をよく観察し、量感をつかみながら鉛筆で表現する。 ・油絵:油絵の具の特性を楽しみながら、夢や想像などから主題を生成し、作品を仕上げる。 映像:知高祭 CM映像制作を行う。	・アイディアスケッチ、作品、ワークシート
	鑑賞	漫画家について	・日本のすぐれた漫画家の制作風景や考え方の番組を鑑賞し、作り手の考えや苦勞を知る。	・DVDを鑑賞し、ワークシートに考えをまとめる。また、感想について友達と話す。	・ワークシート
二	展示準備	知高祭展示準備	・保護者、地域の方々に日頃の授業の成果をみていただけるように、生徒作品を展示する。キャプションなど工夫して見やすくする。	・展示する部屋の清掃や準備を行う。作品の展示方法を考え、キャプションにコンセプトなども記入して展示する。	・展示作品

学 期 / 9 ・ 10 ・ 11 ・ 12	鑑賞(現 代美術)	シュルレアリスム、コンセプチュアルアート、パブリックアート	・現代において美術はどのような展開をみせているのか。考え方そのものが作品となるコンセプチュアルアートや、たくさんの人々の関わりで進められるプロジェクト型のパブリックアートなどについて学習し、美術に親しむ心を育てる。	・シュルレアリスム、コンセプチュアルアート、パブリックアート、アースワークなどの概要と、中心的な作家、作品についてスライドや映像で学習する。20世紀以降の現代美術と言われるものについて理解し、自分の考えをまとめる。	・テスト ・レポート
	座学(色 彩)	色彩	・色彩検定3級に準じた内容を学習する。 とくに色彩心理、色彩がおこす錯覚、トーン配色、ファッション、インテリアと環境などについて学習し、色彩と日常生活の関わりを意識する。	・色彩検定3級の問題から解き方や知識を学ぶ。ファッションやインテリア、WEBマーケティングなど、日々目にしていく色彩が私たちに及ぼす影響や、作り手のしかけに気づく。	・テスト ・課題
	鑑賞(日 本美術、 他)	浮世絵、琳派、日本画、ジャパニメーション、写真	・日本美術史の主な流れを学習しながら、東西美術にも多大な影響を及ぼした浮世絵や、屏風絵などに描かれる琳派の世界を学び、日本の美術に誇りを持たせる。また、映像文化としての写真や映像、ジャパニメーションにも触れる。	浮世絵、琳派、日本画について、著名な作家や作品のスライドを見ながら学習する。写真についても学ぶ。 また、映像表現やアニメーションについても、特徴や作品への評価について考える。	・テスト ・レポート
三 学 期 / 1 ・ 2 ・ 3	表現(木 版画)	木版画	・木を彫り、インクで刷って表現する面白さに触れ、鉛筆や絵の具以外での平面作品制作について考える。身近な題材から発想して、飾っておきたい・人にあげたい作品の完成を目指す。	・身近な題材からアイデアスケッチを行い、A4の版木に、版画作品を彫る。 ・和紙に、赤・紺・黒などのインクで印刷し、裏面から着色を施す。どこに飾りたいか、あるいは誰にあげたいか考えながら制作する。	・作品
	表現(立 体)	レジンでつくるアクセサリ、陶芸小物制作	・立体的な作品制作を行う。完成イメージから遡って、工程を考えたり、丁寧に仕上げる作業を通して、計画性や想定して準備する力を養う。	・レジンの過去作品や、動画、写真などから自分の作りたい作品のイメージを膨らませ、どのような手順で作成すると成功するか考える。完成後も飾ったり使ったりできる作品をつくる。	・作品
	鑑賞(映 像)	ヤンシュヴァークマイエ、チェコアニメ、テクネ	・映像表現における様々な手法(コマ撮り、時間操作、マルチスクリーン、ワンカット)について学び、映像表現について考える。前衛絵的な映像表現とエンターテインメントとしての映像の違いについて考える。	・テクネなどの最近の映像作品から、過去の著名なアニメ作家の映像、ジャパニメーションと言われる映像などを鑑賞し、それぞれの特徴や作り方について学ぶ。アートとエンターテインメントの違いについて考察する。	・ワークシート

★題材や教材、学習内容は、生徒の実態や状況に応じて、柔軟に変更する。

#### 【学習形態】

基本的に一斉授業ですが、学習内容によってグループに分かれて課題研究スタイルでの学習を行う。

テストについては、2学期期末に20世紀以降の美術、日本美術史、色彩についての学習のまとめとして行う。

#### 【評価方法】

①授業への関心・意欲・態度、②ワークシート等の課題提出状況、③グループ活動への取り組み、④テストの結果を総合的に判断して評価します。