

美術科シラバス（第1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

- ・対象を見つめ感じ取る力や想像力を高め、色彩やデザイン技法の基礎を身に付けさせる。
- ・自然の造形や美術作品などについて基礎的な見方を身に付けさせる。

○思考力・判断力・表現力その他の能力の育成をめざして

- ・豊かに発想し想像する能力や、意図に応じて創意工夫し、美しく表現する能力を育てる。
- ・美術文化に関心をもち、良さや美しさなどを味わう鑑賞の能力を育てる。
- ・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する。

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	<ul style="list-style-type: none"> 1年間の学習目標や内容を理解する。
5	心動かす情景【絵画表現】 ～主題を生み出すとは何か～	<ul style="list-style-type: none"> 自分の気に入っている場所や、気になる場所を選び、なぜそこにしたか、理由を主題に情景画を制作する。
6		<ul style="list-style-type: none"> 遠近法や構図を理解し、主題に相応しい画面構成をする。
7		<ul style="list-style-type: none"> 色の効果を理解し、混色の技法を使って形を整え下塗りをする。 水彩画の技法を理解し、ていねいに着彩する。
8	《夏休み課題》 <ul style="list-style-type: none"> 身近な風景を描く 美術館へ行こう 自由課題(ポスターコンクール) 	<ul style="list-style-type: none"> 身近な風景の中に良さや美しさを感じ取り、表現する。 美術館での作品鑑賞を通して本物の良さを味わう。
9	不思議大石妖怪図鑑【立体】 ～大石中に潜む妖怪を作ろう～	<ul style="list-style-type: none"> 制作する妖怪の設定を考え、妖怪の特徴を生かした造形を考える。 主題を決定し、スケッチに表して構想

10		を練る。 ・材料や用具の使い方について理解し、見通しをもって制作する。
11		
12	絵文字 ～絵文字に込める自分らしさ～	<ul style="list-style-type: none"> ・代表的な書体である明朝体、ゴシック体について点画の決まりを理解して表す。 ・自分を表すものや表現を考え、苗字を自分らしくデザインする。 ・文字や文字の意味するものの形や色彩などが感情にもたらす効果を感じ取っている。
1	ポスターデザイン ～伝えよう！そのメッセージ～	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン技法の基礎を身につける。 ・伝達の効果を工夫し、ていねいに着色する。 ・鑑賞活動を通し、自他の作品の良さを味わう。
2		
3		