

2年 美術 週1時間

1 教科の到達目標（学習のねらい、身に付けたい力）

- 楽しく美術の活動に取り組み美術を愛好する心情を培い、心豊かな生活を創造していく意欲と態度を育てる。
- 対象を見つめ感じ取る力や想像力を高め、豊かに発想し構想する能力や形や色彩などによる表現の技能を身に付け、創意工夫し美しく表現する能力を育てる。
- 自然の造形や美術作品などについての基礎的な理解や見方を広げ、美術文化に対する関心を高め、よさや美しさなどを味わう鑑賞の能力を育てる。

2 年間学習計画と単元(題材)

学期	月	単元・題材	内容	達成目標(ねらい)
1 ・ 2 学期	4 ～ 10	<表現/彫刻> 木彫	・レリーフの制作をする。 平面をどう彫り込むと立体感が生まれるのか知る。	・安全にレリーフの制作をする。 創造的な表現ができるよう彫刻の特性を知り制作し、美しい作品に仕上げる。
		<鑑賞/彫刻> 伝統工芸 形に込めた思い	・形に込めた思いについて考えたり、伝統工芸について知る。	・表現の一つとしての彫刻について学び作者の思いなど考える。
2 ・ 3 学期	11 ～ 3	<表現/デザイン> ひと目で伝えるための工夫 <鑑賞/生活のデザイン>	・ピクトグラムについて知り、デザインする。 ・時代、文化似合ったデザインの世界に目を向け鑑賞する。	・伝えたい内容やイメージ、伝える場面などを基に、形や色彩などによる伝達の効果を考え、構想を練り制作する。 ・デザインについて鑑賞し作品に反映させる。

3 評価方法

各観点	評価規準	評価方法
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ・授業中に行うことに対しての知識を身に付けている。 ・制作用具の基本的な扱い方を理解し、正しく使って自分の思い通りの作品に仕上げるができる。 ・テーマの意味や素材の特徴を理解し、自分の作品に生かし仕上げるができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアスケッチ ・作品 ・ワークシート ・定期テスト
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> ・ものをよく見る力、気付き発見する力を身に付けることができる。 ・豊かな感情や考え、想像力を広げイメージすることができる。 ・新しいもの、斬新なもの、ユニークなものを考え出すことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アイデアスケッチ ・作品 ・ワークシート ・定期テスト
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ・より良いものを作り出そうとしている。 ・課題の理解から完成した作品まで、良い表現のため工夫や方法を導き出そうとしている。 ・自他の作品に愛着をもち大切にしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・作品 ・ワークシート ・定期テスト

4 授業の取り組みについてのアドバイス

○授業の受け方と心構え

- ・「授業は学びの場」であることを忘れずに、集中して自分の課題、作業に取り組みましょう。また、他の人の集中のさまたげにならないように注意しましょう。

○授業に準備するもの

- ・教科書・資料集・筆記用具（美術では鉛筆、消しゴムを必ず用意してください。）以上3点が基本的な持ち物です。その他、用意する物があれば、事前に授業で連絡します。

5 家庭学習の進め方についてのアドバイス

- ・美術に時間は週に1時間しかありません。課題に対しての、アイデアや構想は美術の時間だけでは不足がちです。授業中で考えたことは家庭学習でまとめておき、次の時間にスムーズに入れるようにしておきましょう。
- ・普段の生活の中から、課題を常に意識をして「おもしろいもの、たのしいもの、きれいなもの」など、参考になりそうなものを記憶や記録に留めておきましょう。

6 定期テスト前の取り組みについてのアドバイス

- ・美術のテストは課題、目的、内容、実習方法などの授業中の確認事項が主になります。教科書・資料集・プリント・ワークシート・板書などを復習しておきましょう。

7 苦手な人の取り組みについてのアドバイス

- ・「絵には自信がなくて、美術は苦手」と思う人がいるかと思いますが、大切なのは「絵が上手」なことではなく「より良くなろうと努力する」ことです。表面上の上手、下手に憂うことなく、地道な努力を重ねましょう。このことが技術面の向上につながり、内面的にも成長することになります。
- ・技能面も大切ですが、発想の豊かさも重要です。常日頃から自然や物を観察したり、物事について広く深く考えたり、想像したりする習慣を身に付けましょう。