

		学 年	第 2 学年 全クラス（選択）
教 科	芸術科	科 目	美術 I
単 位 数	2	使用教科書等	高校美術 1（光村図書）
授業の目標	美術では平面、立体、鑑賞を前期 2 課題、後期 3 課題の合計 5 課題行う。それぞれデザイン的要素、美術的要素を含んでおり、美術の幅広い創造活動を通して、美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を高め、創造的な表現と鑑賞の能力を伸ばすことをねらいとしている。		
前期 授業進度	《前期》 ○ 絵画: 静物画 有名絵画作品の紹介から始まり、絵画作品の見かたや構図などの知識を身に付ける。アクリルガッシュを画材に静物を描く。よく見て表現する能力を養う。 第 1 回～第 2 回（2 時間）① 美術の授業を受けるにあたっての注意事項と説明をする。 購入副教材の配布と確認。絵画について学ぶ。 第 3 回～第 4 回（2 時間）② 高さや向きなどを調整し構図を決める。スケッチをする。 第 5 回～第 6 回（2 時間）③ モチーフの遠近感が表現できているか等を確認する。 本番の下書きができ次第色を塗る作業に入る。 第 7 回～第 8 回（2 時間）④ モチーフの立体感が表現できているか等を確認しつつ進める。 第 9 回～第 10 回（2 時間）⑤ モチーフの立体感が表現できているか等を確認しつつ進める。 第 11 回～第 12 回（2 時間）⑥ 本物らしさを出すためのポイントなどを確認し、完成。 ○ デザイン: 立体制作 立体的な思考を養うことを目的とする。スチレンボードという、発泡スチロールでできた板の両面に紙を貼った素材を利用して、立体物を作る。幾重にも重ねて大きな塊をつくってから意図する形を削ったりすることもできる。 第 13 回～第 14 回（2 時間）① 素材の説明。 アイディア・スケッチをする。 第 15 回～第 16 回（2 時間）② アイディア・スケッチの続き、デザインの決定。 設計図の制作。 第 17 回～第 18 回（2 時間）③ 設計図の制作、実現可能かどうかをよく検討する。 設計図に則ってスチレンボードの切断。 第 19 回～第 20 回（2 時間）④		

	設計図に則ってスチレンボードの切断、接着など。 第 2 1 回～第 2 2 回（2 時間）⑤ 設計図に則ってスチレンボードの切断、接着など。 第 2 3 回～第 2 4 回（2 時間）⑥ スチレンボードの切断、接着、削りだしなど。 第 2 5 回～第 2 6 回（2 時間）⑦ 細部の調整。 第 2 7 回～第 2 8 回（2 時間）⑧ 細部の調整、完成レポート（Classi note）の記入。
後期 授業進度	《後期》 第 1 回～第 2 回（2 時間） 知的財産について 「美術と著作権について」 ※タブレットを用いて参考作品にふれる ○ 彫刻:へら押しレリーフ 銅板を“へら”で押して、レリーフ（浮き彫り）にする。限られた厚みの中に、遠近感や立体感をどのように表現するかが重要になる。 第 3 回～第 4 回（2 時間）① 銅板レリーフについての説明。 モチーフを探し、調べてアイディア・スケッチをする。 第 5 回～第 6 回（2 時間）② 銅板に、凹凸させる形を鉛筆で描いていく。 第 7 回～第 8 回（2 時間）③ 銅板を“へら”で押して凹凸を出していく。 第 9 回～第 1 0 回（2 時間）④ 全体と部分の関係を見ながらアクセントをつける。 第 1 1 回～第 1 2 回（2 時間）⑤ 全体のバランスを確認しながら作業をすすめる。 第 1 3 回～第 1 4 回（2 時間）⑥ やすりなども使い、細部の調整をする。額縁に入れて完成。 ○ 鑑賞:美術に関する鑑賞やデジタル作品への挑戦 美術に関する画像や映像を、I C T 教材を使用し鑑賞する。またデジタル機器を使つての作品制作にも挑戦する。アクティブ・ラーニング形式で行う時間もある。 第 1 5 回～第 1 7 回（時間）① 写真をデジタル加工する作品や、コマ撮りアニメーションなどを紹介する。生徒の興味・関心に合わせてデジタルで作品を制作する。 第 1 8 回～第 2 0 回（2 時間）② 作品制作の続き、レポート作成。完成後は発表を行う。

○ 絵画:幻想画

私たちは想像の世界では自由である。過去に戻ってもいいし、未来へ旅をしてもいい。はたまた全くありえない所や事に出会ってもいい。様々な技法や技術を駆使し幻想の世界を描いていく。

第21回～第22回（2時間）①

幻想画について説明する。ICT教材使用。

幻想画の種類と特徴、参考作品を掲示し説明する。

幻想的なイメージをアイディア・スケッチする。

第23回～第24回（2時間）②

細かい部分まで描写する。

鉛筆で明暗（陰影）も付けておく。

第25回～第26回（2時間）③

キャンバスボードに鉛筆で決定した、アイディア・スケッチをしっかりと描く。

輪郭線だけで明暗（陰影）は付けない。

第27回～第28回（2時間）④

全体に薄く色彩を塗っていきながら、それぞれの物の存在を強調する。

第29回～第30回（2時間）⑤

しっかりとした着彩に入る。

立体感を表現するために光と影のバランスに気をつける。

第31回～第32回（2時間）⑥

最後の仕上げにかかる。画面の片隅にサインを書いて完成。