

学習展開例 (第2・3学年 美術)

担当 (谷)

| 教科書の 順番 | 学期 | 単元名 | 領域 | 学習目標 | 標準時数 | 学習展開例 | | 想定時数 |
|------------|----|------------------------|-----|--|------|---|---|------|
| | | | | | | 学校 (みんな) ですること | 家 (一人) ですること | |
| 1 | | 感じたことを話し合おう | 鑑賞 | 日本の美術や伝統と文化に対する理解を深める。 | 2 | 学校 (みんな) ですること ・それぞれが感じたことや、気付いた“美術”について、交流する。 | 家 (一人) ですること ・詩や作品から感じたことを自由にイメージしてみる。 ・暮らしの中にある“美術”を探す。 | |
| 2 | | 朝起きてから夜眠るまでの美術 | 鑑賞 | 身の回りで見つけた美術の働きについて話し合う。 | | | | |
| 3 | | 空想の世界を旅する | 絵・彫 | 夢や物語などから自由にイメージを広げ、偶然の効果や技法を組み合わせて効果的にあらわす。 | 4 | 学校 (みんな) ですること ・自分が面白いと感じた、目の錯覚を活かした表現の作品を制作する。 | 家 (一人) ですること ・目の錯覚を活かした表現に触れ、どんな面白さがあるのかを考える。 | |
| 4 | | あれ？どうなっているの | 絵・彫 | おもしろさや意外性などを考えて、構想を練り、形や色、見せ方などを工夫し、効果的にあらわす。 | | | | |
| 20 | | メッセージを伝えるポスター | デ・工 | 平和や環境問題を訴えるポスターなどから、メッセージを印象的に伝えるためにどのような工夫ができるかを考える。 | 3 | 学校 (みんな) ですること ・自分の伝えたいことが伝わるポスターをデザインする。 ・ポスターからどんな気持ちや伝わってくるか、作品や感想の交流をする。 | 家 (一人) ですのこと ・どんなことが伝えたくて、デザインしたのかを自分の言葉で書く。 | |
| 8 | | 想像の生物をつくる | 絵・彫 | 身近なものや生物を基に、想像や空想を広げ、材料や色を選択して、イメージを形にする。 | 3 | 学校 (みんな) ですのこと ・身近にあるものや生き物を基に、自分がイメージした生き物を作成する。 ・色や材料は、自分のイメージに合うものを選択する。 | 家 (一人) ですのこと ・自分のイメージしたものに合う材料探しをする。 | |
| 32 | | 発想のためのスケッチブック | 鑑賞 | 必要に応じて指導に活用できる。 | | | | |
| 10 | | 原寸大で鑑賞しよう 灰色のフェルト帽の自画像 | 鑑賞 | 筆の跡も鮮明な原寸大のゴッホの自画像を鑑賞し、色の組み合わせや筆を動かす方向について考えたことを話し合う。 | 2 | 学校 (みんな) ですのこと ・並置混色や補色の対比の効果について知り、どのような色が使われ、表現されているのかを交流しながら考える。 | 家 (一人) ですのこと ・色の使われ方によって、どのような見え方になるのか、改めて鑑賞する。 | |
| 22 | | みんなのためのデザイン | デ・工 | 使いやすさについて話し合いながら構想を練り、使いやすい形や機能を考え、材料や作り方を工夫する。 | 5 | 学校 (みんな) ですのこと ・使いやすさについて友達と話し合いながら、身の回りの製品を、より使いやすいデザインできないか考える。 ・スケッチを基に、自分の考えた製品を制作する。 | 家 (一人) ですのこと ・自分が考えたものの、スケッチと説明を書く。 | |
| 24 | | 心をともしあかり | デ・工 | 光の透け方や漏れ方を試して、発想を広げる。 | | | | |
| 12 | | 躍動感を捉えて | 絵・彫 | 動きを際立たせるために省略や強調する部分を考え、鉛筆や絵の具、針金や粘土などの特性を生かしてあらわす。 | 3 | 学校 (みんな) ですのこと ・針金を軸にし、粘土で肉付けをして、動きのある立体像を作る。 | 家 (一人) ですのこと ・躍動感のある人の様子を、スケッチブックにクローキーを行う。 | |
| 14 | | 環境とともに生きる彫刻 | 絵・彫 | 置く場所や作品を取り巻く光や風などを考えて、構想を練る。 | | | | |
| 21 | | 情報を整理して伝える | デ・工 | 情報を伝えるデザインの効果や条件について、具体的に考え、学んだことを基に、ピクトグラムや、意味が伝わりやすい絵グラフなどをデザインする。 | 6 | 学校 (みんな) ですのこと ・身近にあるマークや記号について、友達と話し合いながら、形や色の使い方から関係性を考える。 ・自分が伝えたいマークを描き、友達と鑑賞し合い、お互いの作品と考えを交流する。 | 家 (一人) ですのこと ・マークでどんなことを周りに伝えたいのかを考え、イメージをスケッチと文で書く。 | |
| 23 | | 暮らしの中のキャラクター | デ・工 | 自分の身の回りや住んでいる地域、学校生活などに目を向け、特徴や魅力をあらわすキャラクターをデザインする。 | | | | |
| 5 | | 見方を変えて | 絵・彫 | 見方を変えて発見したことから構想を練り、意図に合わせて表現方法を工夫する。 | 4 | 学校 (みんな) ですのこと ・見る角度や距離を変えると、いつもと見え方がどう違うのかを交流し、自分の身近にもないか考える。 ・自分の見つけた、いつもと違う見え方で表現する。 | 家 (一人) ですのこと ・身近にあるものを、いつもと違う視点で観察し、今までと違った見え方のポイントを見つける。 | |
| 6 | | 情景、気持ちを重ねて | 絵・彫 | 思い出を文章などで振り返りながら発想を広げ、感じたことを効果的にあらわせるような構図や材料を考える。 | | | | |
| 25 | | 北と南の風土から | 鑑賞 | アイヌ民族の伝統模様や沖縄の紅型などを通して、優れた文化が地域の特性と密接に関わりながら育まれてきたことを学ぶ。 | 1 | 学校 (みんな) ですのこと ・風土によって生まれた、伝統模様や色遣いなどの違いの気づきを、友達と交流する。 | 家 (一人) ですのこと ・自分の地域にも色や材料の使い方に独自性はないか、地域の伝統的な模様等を探してみよう。 | |
| 33 | | 絵巻物を楽しむ | 鑑賞 | 漫画やアニメーションにつながる表現の工夫を味わう。 | 6 | 学校 (みんな) ですのこと ・鳥獣戯画や絵巻物を読み、筆と墨による絵だけで表現されている、絵巻物の楽しみ方や、現在のアニメーションにも共通する表現が使われていることを探し、考えの交流を行う。 ・水の量や筆の力加減を変え、いろいろな表現方法を試してみる。 ・自分なりの鳥獣戯画を描く。 (鑑賞と絵の作成の順番は臨機応変に) | 家 (一人) ですのこと ・鳥獣戯画のように、言葉がないもので、様子や気持ちを表現しているものを見つけ、共通点を考える。 ・自分の鳥獣戯画の続きを考え、制作してみる。 | |
| 19 | | 原寸大で鑑賞しよう 鳥獣花木図屏風 | 鑑賞 | 柵目描きの特徴や効果について話し合う。 | | | | |
| 7 | | 墨の世界を体感しよう | 絵・彫 | 墨ならではの無彩色の表現を生かした構想を表現する。 | | | | |
| 9 | | 浮世絵から学ぶ江戸の職人技 | 絵・彫 | 浮世絵制作を支えた分業の仕組みと、再現制作による実際の仕事の工程について知り、伝統文化に対する理解を深める。 | | | | |
| 13 | | 形と色の挑戦 | 絵・彫 | 音楽や言葉、自分の感情などから発想を広げ、偶然にできる形や色の効果を生かす。 | 9 | 学校 (みんな) ですのこと ・音楽を聴きながら、墨と筆を使って、リズムに合わせて手を動かしたり、メロディーの印象を表現してみる。 ・筆で描いた下書きに着色し、自分の聞こえたイメージを友達に伝える。 | 家 (一人) ですのこと ・自分の好きな言葉をイメージし、その言葉をスケッチブックに絵で表現する。 | |
| 15 | | 絵や立体が動き出す | 絵・彫 | 絵や立体の形を少しずつ変化させることで生まれる動きのおもしろさに関心をもつ。 | | | | |
| 16 | | 光と影で遊ぶ | 絵・彫 | 光や影の特性を生かした表現を楽しみ、美しさや意外性などを考えて構想を練る。 | | | | |
| 26 | | 季節感のある暮らしを楽しむ | デ・工 | 目的や条件に合った形や色などを使って発想を広げ、材料の特性を知り、全体の仕上がりを意識してつくる。 | 8 | 学校 (みんな) ですのこと ・和菓子には、四季折々の様子を表現されていることを知る。 ・紙ねん土で、自分の考えた和菓子を製作する。 ・デザインしたパッケージを作成する。 | 家 (一人) ですのこと ・自分の食べてみたい季節に合った、和菓子をイメージし、スケッチを行う。 ・自分の作ったわがしのパッケージデザインを考える。 | |
| 30 | | 手づくりに込める思い | デ・工 | 使いやすさや美しさ、楽しさを考えて構想を練る。 | | | | |
| 27 | | 包みの工夫、パッケージデザイン | デ・工 | 使う人のことや目的を考えたパッケージの構想を練る。 | | | | |
| 28 | | 暮らしやすい町づくり | デ・工 | これからの環境デザインのあり方について関心をもち、暮らしやすい町のデザインを考える。 | 5 | 学校 (みんな) ですのこと ・身の回りにある問題を解決するためにも、様々なデザインがあることを知る。 ・自分のイメージしたデザインをスケッチに表し、どんな問題を解決するために、どんな工夫を考えたのかを友達に伝える。 | 家 (一人) ですのこと ・自分の身の回りにある社会の問題を考え、解決するためには、どんなデザインができるのかをイメージする。 | |
| 29 | | 夢を形にするデザイン | デ・工 | 何かの問題を解決するための形や機能を考える。 | | | | |
| 17 | | 特別展示室 ゲルニカ、明日への願い | 鑑賞 | 作品から受けた印象について話し合う。 | 4 | 学校 (みんな) ですのこと ・友達と作ってみたい作品について話し合い、お互いの役割分担を考え、作品を作りあげる。 | 家 (一人) ですのこと ・“生きる”の詩やピカソの作品から感じたことを、家族と話し合い、その感じをもとに友だちと一緒に作ってみたい作品をスケッチブックにかく。 | |
| 18 | | ともにつくる喜び | 絵・彫 | 友達と話し合いながら構想を練り、検討を重ね、分担を考えて取り組む。 | | | | |
| 11 | | 自画像、今を生きるあなたへ | 絵・彫 | 今を生きる自分や将来なりたい自分を基に発想を広げる。 | 4 | 学校 (みんな) ですのこと ・中学校生活を振り返りながら、成長した自分の表情を描く。 ・お互いの作品から、どんな気持ちを表現したのかを、伝えあう。 | 家 (一人) ですのこと ・自分のどんな表情を表現してみたいか、イメージする。 | |
| 31 | | 原寸大で鑑賞しよう 平螺鈿背円鏡 | 鑑賞 | 螺鈿を用いた工芸品とシルクロードの関係性を調べる。 | | | | |
| 34 | | 中学校美術、最後の時間に | 鑑賞 | 描かれている人物に自己を投影し、3年間の中学校生活を顧みる。 | 1 | 学校 (みんな) ですのこと ・描かれている人物に自分を重ねてみる。自分は、どこへ何をしに向かっているのかをイメージし伝え合う。 | 家 (一人) ですのこと ・3年間の作品を見返し、自分の思い出に残っていることを家族に伝える。 | |
| | 適宜 | 学習を支える資料 | | 必要な時にいつでも使用し、自分のイメージした作品作りに役立つ。 | 70 | | | |

・「想定時数」は、学校ですること(授業)の時数とする。