

計画2 【2年次に『絵・彫刻など』の「描く」と『デザイン・工芸など』の「つくる」、  
3年次に『絵・彫刻など』の「つくる」と『デザイン・工芸など』の「描く」を中心にした計画】

第2学年		年間35時間 ・3学期制（1学期12時間・2学期14時間・3学期9時間）／2学期制（前期18時間・後期17時間） ・前期12時間の後、夏休みが入る想定				
学期	時数	題材	ページ	主な活動	備考	
1学期 12時間	前期 18時間	2	感じたことを話し合おう 朝起きてから夜眠るまでの美術	2-4 5-7	鑑賞 鑑賞	
		3~4	見方を変えて 情景、気持ちを重ねて	14-15 16-17	絵・彫 [描く] 絵・彫 [描く] [つくる]	いずれかの題材を指導
	6~8	心をともしあかり 手づくりに込める思い	60-61 74-75	デ・工 [つくる] デ・工 [つくる]	いずれかの題材を指導	
	4~5	季節感のある暮らしを楽しむ 包みの工夫、パッケージデザイン	64-67 68-69	デ・工 [つくる] デ・工 [つくる]	いずれかの題材を指導	
2学期 14時間	後期 17時間	1	原寸大で鑑賞しよう 灰色のフェルト帽の自画像	24-25	鑑賞	
		6~8	ともにつくる喜び 発想のためのスケッチブック ひびのこづえ	46-47 78-79	絵・彫 [描く] 鑑賞	
		1	原寸大で鑑賞しよう 平螺鈿背円鏡	76-77	鑑賞	
3学期 9時間		3~4	墨の世界を体感しよう 浮世絵から学ぶ江戸の職人技	18-19 22-23	絵・彫 [描く] 絵・彫 [描く]	いずれかの題材を指導
		4~6	空想の世界を旅する あれ? どうなっているの	8-11 12-13	絵・彫 [描く] 絵・彫 [描く]	いずれかの題材を指導
		1	北と南の風土から 絵巻物を楽しむ	62-63 101-103	鑑賞 鑑賞	いずれかの題材を指導

※網掛け部分は、重点的に考える題材として位置づけた。

※「いずれかの題材を指導」では、複数の近接した題材の中から教師が一つに絞ったり、関連して指導したりすることによって、題材の時間を確保することができる。

「空想の世界を旅する」(P8~11) 題材のねらいと指導のポイント

「空想の世界を旅する」は、現実にはない世界を想像によって作り出す美術の働きに目を向け、平面や立体で表現する題材である。夢や想像の世界の鑑賞と表現、偶然性を生かした表現を通して、発想・構想の力を育て、形や色彩、材料などの性質がもたらすおもしろさや不思議さなどの感情を理解させることがねらいである。

授業での導入では、教科書P.8~9に掲載されている、サルヴァドール・ダリの作品を鑑賞する。意外なもの組み合わせや、固いものを柔らかく描くなどの表現方法から、想像を膨らませて常識を覆し、現実にはありえない世界をつくり出すことに興味をもたせたい。また、P.10に掲載されている井上直久の作品や、P.11

のフロッタージュやデカルコマニーを基にした作品などから、偶然の形や色から発想する表現方法や材料の生かし方を学ばせる。このように、多様な表現方法を保証することが大切である。

制作の指導過程では、生徒があらわしたいことを具体的な形にしていく中で、生徒自らの必要感から効果的にあらわす工夫が行われるように指導することが重要である。P.11の「みんなの工夫」を参照させたり、生徒間で話し合わせたりするなどして、発想をさらに広げられるようにする。

授業終盤の鑑賞では、内面の想像世界をあらわすことのおもしろさや楽しさ、作品の形や色が見る人にどんな感情をもたらすかなどについて理解を深めさせたい。

第3学年		年間 35 時間 ・3学期制（1学期 12時間・2学期 14時間・3学期 9時間）／2学期制（前期 18時間・後期 17時間） ・前期 12時間の後、夏休みが入る想定				
学期	時数	題材	ページ	主な活動	備考	
1 学期 12 時間	前期 18 時間	1	特別展示室 ゲルニカ、明日への願い	40-45	鑑賞	
		3~4	形と色の挑戦 絵や立体が動き出す 光と影で遊ぶ	32-33 36-37 38-39	絵・彫 [描く] [つくる] 絵・彫 [描く] [つくる] 絵・彫 [描く] [つくる]	いずれかの題材を指導
		6~7	メッセージを伝えるポスター	50-53	デ・工 [描く]	
2 学期 14 時間	後期 17 時間	5~6	想像の生物をつくる	20-21	絵・彫 [つくる]	
		1	原寸大で鑑賞しよう 鳥獣花木図屏風	48-49	鑑賞	
		4~6	情報を整理して伝える 暮らしの中のキャラクター	54-55 58-59	デ・工 [描く] デ・工 [描く]	いずれかの題材を指導
		1~2	みんなのためのデザイン 暮らしやすい町づくり 夢を形にするデザイン	56-57 70-71 72-73	デ・工 [つくる] デ・工 [描く] [つくる] デ・工 [描く] [つくる]	いずれかの題材を指導
3 学期 9 時間		4	自画像、今を生きるあなたへ	26-29	絵・彫 [描く] [つくる]	
		4~5	躍動感を捉えて 環境とともに生きる彫刻	30-31 34-35	絵・彫 [つくる] 絵・彫 [つくる]	いずれかの題材を指導
		1	中学校美術、最後の時間に	104-105	鑑賞	

※網掛け部分は、重点的に考える題材として位置づけた。

※「いずれかの題材を指導」では、複数の近接した題材の中から教師が一つに絞ったり、関連して指導したりすることによって、題材の時間を確保することができる。

### 「暮らしの中のキャラクター」（P58~59） 題材のねらいと指導のポイント

「暮らしの中のキャラクター」は、自分や地域、学校行事などの特徴や魅力をあらわすキャラクターをデザインする題材である。社会で活用されているキャラクターデザインの優れた例から、親しまれるデザインの発想や伝えたいメッセージの表現、利用のされ方などを学ぶことにねらいがある。

「くまモン」や「ひこにゃん」など全国各地の地域をあらわすキャラクターに、生徒は親しみをもって接している。これら地域をあらわすキャラクターは、それぞれの地域の歴史や自然、特産物などの特徴や魅力を基に発想したり、形や色の見立てを基に発想したりしてつくりだされている。指導に当たっては、まずP.58

~59に掲載されている各地のキャラクターを鑑賞し、何を基に発想しているか、どのようにして単純化や擬人化、省略や強調などの工夫がされているかを考えさせたい。

自分をあらわすキャラクターをつくる場合は、自分の性格や特徴に合った形や色を考えさせる。そのためには、マッピングで発想を広げることもよい方法の一つであることを指導する。また、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てキャラクターをデザインする場合は、特徴や魅力を調べたり話し合ったりして、立体やグッズへの展開も考えてあらわすように指導したい。