

美術 I 学習指導案

令和4年11月10日(木) 50分校時

1年5組11名、6組11名、計22名

指導者 濱崎 祐貴

奈良県立高田高等学校 美術教室(南館3階)

使用教科書 高校生の美術 I / 日本文教出版

1. 題材名

「私の見つけた風景 ～ストリートビュージャーニー～」

2. 題材の目標

知識及び技能に関する目標

風景の中の空間、形や色彩の効果、全体のイメージなどを捉え、絵の具などの特性を生かして表す。

思考力、判断力、表現力等に関する目標

身近な場所や風景のイメージなどを基に、形や色彩、構図などの効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりする。

学びに向かう力、人間性等に関する目標

風景から感じ取ったよさや美しさなどを捉えて表す創造活動に、主体的に取り組む。

3. 題材観

今年度の入学生より「BYOD」による1人1台端末を活用する学習活動が開始した。美術 I においても、表現の広がりや学びの深まりなどが期待される。その一方で、生徒一人ひとりの端末スペックや基本的な活用スキルのばらつき、美術教室のオンライン環境不具合など、新たな課題にも直面した。更なる実態把握や環境整備にも努めながら、「BYOD 版・風景画」としてこの題材を設定する。

表題「ストリートビュージャーニー」は、アーティスト・辰巳菜穂(たつみなお)氏の「Street View Journey」シリーズに由来する。Google ストリートビューで世界中を旅し、風景を切り取って絵を描く辰巳氏の活動は、コロナ禍に注目が集まり、高い評価を受けている。辰巳氏快諾のもと、この題材設定に至る。

辰巳氏の作品集を鑑賞し、生徒も同様に Google ストリートビューで世界中を旅する。地図上のペグマンを操作し、思い思いの場所へ赴き、魅力感じる風景を探す。集団行動のロールプレイングも交えながら、バーチャルの世界を「リアルな旅」にも感じられるよう進行する。題材の目標こそ従来の風景画と同様であるが、最新テクノロジーに触れることで、その利便性や情報モラルについても知識を深める。

4. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>知 風景の中の空間、形や色彩などが感情にもたらす効果や、造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解している。</p>	<p>発 風景の中の色や形などを深く観察し、感じ取ったことや考えたことなどから主題を生成し、形や色彩、構図などの効果を考え、創造的な構想を練っている。</p>	<p>態表 風景から感じ取ったよさや美しさ、不思議さや面白さなど、感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現の創造活動に、主体的に取り組もうとしている。</p>
<p>技 意図に応じて絵の具などの特性や効果を生かすとともに、表現方法を創意工夫し、主題を追求して創造的に表している。</p>	<p>鑑 造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、風景画の見方や感じ方を深めている。</p>	<p>態鑑 造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の表したい風景の特徴や美しさなどについて考え、見方や感じ方を深める鑑賞の創造活動に、主体的に取り組もうとしている。</p>

5. 準備物

生徒：端末、描画材(鉛筆、水彩・アクリル絵の具、パレット、筆洗、絵皿、筆など)

教師：参考作品、描画材料(画用紙など)、用具(パネル、カルトン、イーゼルなど)

6. 指導と評価の計画

●学習のねらい・学習活動	知・技	思	態	評価方法・留意点等
<p>導入(1時間)</p> <p>・教科書掲載の作品などから工夫を読み取る。</p> <p>・学校の教室や廊下、部室や校庭など、身近な風景をよく観察し、そのよさや美しさ、不思議さや面白さなどを再発見し、風景と自分との関係を考えながら、描きたい風景を探し出す。</p>			<p>態鑑</p> <p>↓</p> <p>態鑑</p> <p>↓</p> <p>態表</p> <p>↓</p>	<p>・視点や構図、色調、遠近感などの表し方の効果を感じ取らせる。</p> <p>・身近な場所での出来事や印象などを思い出しながら風景を深く観察させ、よさや美しさ、不思議さや面白さなどを見付けさせる。ワークシートやスケッチなどを用いて、対象の風景を探し出させる。</p> <p>【活動の様子、ワークシート、アイデアスケッチ】</p>