

令和4年度栃木県立馬頭高等学校シラバス

教科名	科目名	単位数	学年・学科・授業クラス
芸術	美術 I	2	1年生 普通科・水産科 美術選択

科目概要と目標	美術の幅広い創造活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を重ね、生活や社会の中の美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力を育成することを旨とする。		
教科書・副教材	高校生の美術1（日本文教出版）		
評価の観点と材料	知識・技能	対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めるとともに、意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができたか。 【評価材料】 授業中に制作した作品、制作工程、ワークシート	
	思考・判断・表現	造形的なよさや美しさ、表現の意図と創意工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生成し創造的に発想し構想を練ったり、価値意識をもって美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができたか。 【評価材料】 授業中に制作した作品、制作工程、ワークシート	
	主体的に学習に向かう態度	主体的に美術の幅広い創造活動に取り組み、生涯にわたり美術を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、美術文化に親しみ、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養うことができたか。 【評価材料】 出席状況、提出物、授業内における活動の取り組みの様子	
評価の方法	◎上記評価の観点について、それぞれA・B・Cの3つの段階で評価します。 「総合的にみて十分満足できると判断されるもの」・・・A 「総合的にみておおむね満足できると判断されるもの」・・・B 「総合的にみて努力を要すると判断されるもの」・・・C		

学習計画および評価方法 等

評価の観点：a（知識・技能） b（思考・判断・表現） c（主体的に学習に向かう態度）

月	学習内容	学習のねらい・活動	評価の観点		
			a	b	c
4	ガイダンス	・学習内容や消化方法の把握			○
5	素描基礎 鉛筆デッサン	・制作活動の基本であるデッサンを、鉛筆を使って行う。	○	○	○
6		・デッサンを行う際の鉛筆の使い方や、鉛筆の特徴を効果的に活かせる技能を身に付ける。 ・完成した作品を鑑賞し合い、それぞれの良さを味わう。	○		○
7					
8					
9	ゼンタングルと水彩表現	・パターン（模様）を並べることで、画面を美しく構成する。	○	○	○
10		・ペンを使うことによって生み出される白と黒のコントラストの良さを理解する。	○		○
11					
12		・水彩絵の具の特性を理解し、自身の表現方法として作品に生かす。	○	○	○
1	立体切り絵	・地と図の関係から切り絵を学ぶ。	○	○	○
2		・刃物の使い方を身に付ける。	○		○
3		・切り絵を立体的に展開する技法とその効果を学ぶ。	○	○	○

令和4年度栃木県立馬頭高等学校シラバス

教科名	科目名	単位数	学年・学科・授業クラス
芸術	美術Ⅱ	2	2年生 普通科 美術選択

科目概要と目標	美術の創造活動を通して、美的感覚を洗練し、表現と鑑賞の能力を高めるとともに、美術についての理解を深め、美術を愛好する感情を高める。		
	教科書・副教材	高校生の美術2(日本文教出版)	
評価の観点	関心・意欲・態度	自己の表現したい世界を自ら生み出す意欲や主題生成の能力を高めていく事ができる。	
	思考・判断・表現	生徒が自ら学習課題を設定して幅広く多様な学習を展開していくことができる。	
	技能	表現の楽しさや完成の喜びを味わい、自己表現を果たしていく態度を養うことができる。	
	知識・理解	多様な表現様式の特質についての理解を深め、知識を身につけることができる。	
評価の方法	各学期 授業中に制作した作品、提出物・・・80点 出席・態度・・・20点 (授業に遅刻欠席した場合、授業態度が好ましくない場合、減点となる。) 学期末 各学期の評点の平均		

学習計画および評価方法 等

評価の観点：a(関心・意欲・態度)b(思考・判断・表現)c(技能)d(知識・理解)

月	学習内容	学習のねらい・活動	評価の観点			
			a	b	c	d
4	ガイダンス	・年間計画の説明と授業の取り組み方について知る。	○			
5	文字とデザイン	・教科書、雑誌、パンフレットなどから様々な文字を収集し、書体の特徴を分類し、デザインとしての文字を学ぶ。	○	○	○	○

	レタリング	・明朝体とゴシック体の特徴を踏まえてレタリングの方法を実践する。	○	○	○	○
6	ポスター制作	・校内や校外行事の案内のポスターデザインを制作し、実際に掲示を行う。アクリル絵具の特徴を理解し、使い方を学ぶ。	○	○	○	○
7						
8						
9	ピクトグラム	・ピクトグラムのデザインに込められた機能や効果、また、人と社会をつなぐデザインの働きを理解し、オリジナルのピクトグラムを作成する。	○	○	○	○
10						
11						
12	鑄造	・素材の特徴を理解し、その特徴を生かした制作方法を学ぶ。 ・金属を加工するための道具の使い方を学び、素材の特徴を生かして表現をする。	○	○	○	○
1						
2						
3			○	○	○	○

令和4年度栃木県立馬頭高等学校シラバス

教科名	科目名	単位数	学年・学科・授業クラス
芸術	ビジュアルデザイン	4	3年生 普通科選択c

科目概要と目標	視覚的な伝達効果について理解を深めるとともに、専門的な技能を身に付ける。表現及び鑑賞に関する創造的な思考力、判断力、表現力等を育成する。			
	教科書・副教材	高校生の美術3(日本文教出版)		
	評価の観点	a)関心・意欲・態度	題材や活動に対して関心が高まり、意欲を持って取り組めたか。	
		b)思考・判断・表現	専門的な知識や技能などを活用し、創造的に発想し構想を練ったり、作品などに対する見方や感じ方を深めたりすることができたか。	
		c)技能	視覚的効果や伝達機能について理解を深めるとともに、発想や構想をしたことなどを基に、独創的・創造的に表す専門的な技能が身に付いたか。	
d)知識・理解		主体的に表現したり鑑賞したりし、色や配置の違いによる効果や視覚伝達物の役割について理解することができたか。		
評価の方法	各学期 授業中に制作した作品、提出物・・・80点 出席・態度・・・20点 (授業に遅刻欠席した場合、授業態度が好ましくない場合、減点となる。) 学期末 各学期の評点の平均			

学習計画および評価方法 等

評価の観点 a(関心・意欲・態度)b(思考・判断・表現)c(技能)d(知識・理解)

月	学習内容	学習のねらい・活動	評価観点			
			a	b	c	d
4	ガイダンス	・年間計画の説明と授業の取り組み方について知る。	○			
5	色彩の基礎知識	・色彩についての基礎知識、絵具の使い方を	○	○	○	○

		学習する。				
6	パッケージデザイン 「缶詰のデザイン」	<ul style="list-style-type: none"> ・既製品の缶詰を観察し、缶詰にはどのようなデザインや説明書きが必要なのか調べる。 ・パッケージデザインに必要な知識や色による印象の違いを学習する。 ・商品のイメージに対する、適切な表現を考える。 	○	○		○
7	プロダクトデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・写真や画像を素材としたコラージュの効果や面白さを学ぶ。 	○	○		○
8	「コラージュうちわ」	<ul style="list-style-type: none"> ・使用者や使用目的を設定し、それに合ったデザインを考え、素材となる写真を撮る。 ・コラージュの技法を使い、自分のイメージに合ううちわを制作する。 	○	○	○	
9	本の装丁	<ul style="list-style-type: none"> ・本の内容からその世界観やイメージを膨らませて、ブックカバーのデザインを考える。 	○	○	○	○
10	「ブックカバー」	<ul style="list-style-type: none"> ・カバーに使う写真やイラストを考え、その素材を効果的に見せる表現方法を考え、制作する。 ・できあがったブックカバーを図書室に置かせてもらい、お互いに鑑賞する。 	○	○	○	○
11	パッケージデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・身の回りの紙袋を観察し、デザインの役割やその効果を学ぶ。 	○	○		○
12	「紙袋」	<ul style="list-style-type: none"> ・何を入れる紙袋なのかを想定して、目的に合うデザインをする。 	○	○		○
1	アニメーション 「パラパラ漫画」	<ul style="list-style-type: none"> ・パラパラ漫画の制作を通して、アニメーションが動く仕組みを理解する。 	○	○	○	○
2	ポスターデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・今までの色やフォント、構図の学習を生かして、宣伝ポスターを作成する。 	○	○	○	○
3	「宣伝ポスター」					

令和4年度栃木県立馬頭高等学校シラバス

教科名	科目名	単位数	学年・学科・授業クラス
芸術	クラフトデザイン	2	3年生 普通科・水産科 選択d

科目概要と目標	<p>クラフトデザインの基礎となる学習を通して、発想や構想に関する資質・能力を培い、イメージやアイデアを広げ、創造的に表現できる資質・能力を身に付ける。</p> <p>また、使う人の心情とデザインや工芸との関係や、形や色彩、素材などの造形の要素の働きと構造の原理を理解するとともに、自然物や人工物の観察を通して、構成や構造のよさや美しさを発見し、それらをクラフトデザインに生かせるようにする。</p>		
	教科書・副教材	工芸 I (日本文教出版)	
評価の観点	a)関心・意欲・態度	題材や活動に対して関心が高まり、意欲を持って取り組めたか。	
	b)思考・判断・表現	感性や想像力を働かせて、自然や身の回りの道具、工芸作品の美しさや機能性を感じ取る事ができたか。	
	c)技能	集中力を持続させ、使う人を意識し制作方法や道具を工夫することができたか。	
	d)知識・理解	材料や技法を理解し、工芸作品や道具の良さや美しさを味わう事ができ自分の考えを述べられるか。	
評価の方法	<p>各学期 授業中に制作した作品、提出物・・・80点 出席・態度・・・20点 (授業に遅刻欠席した場合、授業態度が好ましくない場合、減点となる。)</p> <p>学期末 各学期の評点の平均</p>		

学習計画および評価方法 等

評価の観点：a(関心・意欲・態度)b(思考・判断・表現)c(技能)d(知識・理解)

月	学習内容	学習のねらい・活動	評価観点			
			a	b	c	d
4	ガイダンス	・年間計画の説明と授業の取り組み方について知る。	<input type="radio"/>			
5		・工芸についての理解を深める為、工芸作品を鑑賞する。		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
	粘土の模刻	・身の回りにある道具を観察し、石粉粘土を用いて模刻する。	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
		・道具の持つ機能性と形の関係について学ぶ。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
6	木製スプーン	・木の角材から、実際に使用することを目的としたスプーンを制作する。	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
7						
8		・完成した作品は実際に使用することで、道具の持つ使う人への細やかな工夫について学ぶ。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
9						
10						
11	クリスマスカード	・色画用紙を使って、クリスマスに関するポップアップカードを制作する。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12						
1	建造物模型	・発泡スチロールを使用して、建造物を制作する。	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
2		・実際に建てられている建造物の構造やその美しさ、工夫を学ぶ。	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>
3						