

教科		美術		科目	構成	単位数	3 単位
学年	2 年	科	美術造形デザイン科		専攻・コース		
教科書		光村図書 美術 1		副教材	敵宣テキストプリントを配る		
学習到達目標		<p>○染色（布の表現）、陶芸（土の表現）の素材の特徴と制作手順を理解し、表現の多様性を探る。</p> <p>○生活の中にある布、土素材の道具に関心を持ち、素材の多彩な表情を発見し、その質感を魅力として造形表現に展開していくことが出来る。</p> <p>○形態と色彩、材料を関連付け、多角的な発想力をつける。</p>					
評価の観点		<p>○課題の中に自分のテーマを持ち、興味・関心・課題意識に基づいて探求的に制作活動を行う。</p> <p>○制作完了後は全員で発表・討議を行い講習会をおこない、自分の制作を振り返るとともに、他者の課題 意識や表現技法について知る。</p>					
期	月	学習内容・項目		学習のポイントと到達目標		備 考	
前	4	陶芸 デザインと製図		<p>○身体の骨格を意識すること、頭部と体、手足と体との関係が造形物の基本になっていることを理解する。</p> <p>○頭部は眉、鼻すじを意識し、瞼、眼球類の位置と凹凸を見極めること。陶芸の性質上強めの表現をすること</p> <p>○可塑性のある素材を存分に活かし、細部への表現を丁寧に行う。</p>			
	5			<p>○土粘土の扱いを理解し、制作段階に適切な湿度のコントロールをすること。</p> <p>○白化粧ど利用。</p> <p>○下絵具、釉薬を利用し、装飾し、焼きものとして装飾的な重量感ある仕上げをする</p>		資料収集 エスキース 作品全体講評 作品提出	
期	6						
	7	シルクスクリーン実習 型絵染		<p>○シルクスクリーンの技法を用いてデザインと制作をする。型の起こし方が型絵染とは違うことを理解する。型を利用した染めは数種類あるが技法の違いと表現の違いに関心を持つ。</p>		資料収集 エスキース 作品全体講評 作品提出	
	8	型絵染		<p>○静岡にゆかりのある芹沢圭介の染織工 芸に関心を持つ。</p> <p>○パターンデザインはウィリアムモリスから始まり、現代ではマリメッコなどテキスタイルを中心にデザインの手法として多様に应用されていることを知る。</p>			
	9	型絵染		<p>○描写する、端的に描くなど表現の幅を広げる。</p>			

期	月	学習内容・項目		備考
後	10	型絵染	<p>○地と図の関係性を理解し、空間全体を関連つけて計画する。</p> <p>○型に起こすデザインの方法を理解し、型としての規制をデザインに取り入れる発想をもつ。</p>	
	11	型絵染	<p>○型に起こす。糊置きする。染色する。といった作業工程において必要な作業の意図を理解し、進めること。</p>	
	12	ワイヤーアート	<p>○昆虫をテーマにアルミワイヤーを用いて立体表現する。</p> <p>○胴、胸、腹、足、羽というパーツのバランスを生き物の特徴をとらえて、より誇張した立体イラストレーションという感覚で表現する。</p>	資料収集 エスキース 作品全体講評 作品提出
期	1	ワイヤーアート	<p>○4種類の太さの違うアルミワイヤーを立体の骨格となるライン、装飾としてのライン、面として量を表わすものとして使い分け、構造体とデザインを一体とした考え方を持つこと。</p>	
	2	ワイヤーアート	<p>○七宝焼きを使用し、眼球の表現に取り入れキャラクターとしての力を持たせる。</p> <p>○七宝焼きの技術を理解する。</p>	
	3			

教科		美術		科目	絵画	単位数	3 単位
学年	2 年	科	美術造形デザイン科		専攻・コース	絵画専攻	
教科書					副教材	適宜テキストプリントを配布	
学習到達目標		<p>○技法の習得は絵画を制作するうえで必要不可欠であり、課題を通じて油彩の基礎技法を学び、またその技法の習得から表現技法を身につける。</p> <p>○作品のテーマを自分で設定し、個々の制作に必要な基本的手順を学ぶ。</p> <p>○絵画の構造に対して理解を深め、それを客観的な意見として述べるようになる。</p>					
評価の観点		<p>○1年次に習得したデッサン力をベースに各自の視点や思考をもって制作に取り組むことが出来る。</p> <p>○主題を表現することに適した方法や材料を選び、イメージを具現化するための試行錯誤が出来る。</p> <p>○発表・講評会を通して自身の作品と制作過程を省みると同時に、他者の作品から見てとれる特徴や表現技術などの違いを比較・検討し、自己批評することが出来る。</p>					
期	月	学習内容・項目		学習のポイントと到達目標		備考	
前	4	○油彩Ⅰ 「自画像」		○自画像表現の多様性を知り、自己を表現することに関心をもって主体的に題材に取り組もうとする。 ○現在の自分を形成するさまざまな要因を探り、自分らしさを構図や画面構成に反映して構想する。			
	5	○油彩Ⅰ 「自画像」		○多様な油彩の技法から自分らしさにつながる方法を見つけ、油彩の特性を生かして表現する。 ○各時代の作家の自画像から表現の工夫と精神性を、自他の自画像からそれぞれの良さを創造的に味わう。			
	6	○油彩Ⅰ 「自画像」 ○油彩Ⅱ 「牛骨をメインとした静物」		○油彩Ⅰで学んだ技術、表現力の向上を目指し、絵画の構造を理解してゆく。 ○多様な素材感、複数で複雑なモチーフ群を油彩の特性を生かして描き分け、作品全体の世界観を形成する構想を練ってゆく。			
期	7	○油彩Ⅱ 「牛骨をメインとした静物」		○基礎的、基本的な知識と技術を活用して、合理的に計画し制作することでその成果を的確に表現する。			
	8	○デッサン力強化講座 (7.8 月月末実施)		○基本的な描写力のレベルアップ。 人物コスチューム(友達)の着彩をとおして人体の構造とムーブマンを理解する。石膏デッサン(胸像)によって、より理解を深める。			
	9	○油彩Ⅱ 「牛骨をメインとした静物」		○発表・講評会を行う。 発表・講評会により自身の作品を相対的に鑑賞し、客観的判断のもと長所と改善点を発見する。他者の作品から表現力、技術力、熱意、創意工夫など補足出来る箇所を見つける。			

期	月	学習内容・項目	学習のポイントと到達目標	備考
後	10	○人物ドローイング 「友達」	○人物クロッキーを行い、人体の構造、プロポーション、重心を理解し、体の動きや表情の豊かさを実感する。 ○クロッキーにより線の抑揚やタッチの種類多様性と効果を学んでゆく。 ○量感や均衡、動勢などの造形要素を理解し、効果的に活用する。	
	11	○人物ドローイング 「友達」	○パステルと色画用紙を使用し、新たな素材や表現方法を学習する。 ○視点や色づかいを工夫し、構図や色彩の効果を感じながら描く。	
	12	○人物ドローイング 「友達」	○発表・講評会を行う。 発表・講評会により自身の作品を相対的に鑑賞し、客観的判断のもと長所と改善点を発見する。他者の作品から表現力、技術力、熱意、創意工夫など補足出来る箇所を見つける。	
期	1	○テーマ制作 「五感のイメージ」	○自分が決めたテーマに沿って制作することで、ねらいを明確にする。 ○絵画の特徴を利用してさまざまなアイデアを考え、イメージを広げてゆく。 ○表現の工夫やイメージした世界観を感じ取っている。	
	2	○テーマ制作 「五感のイメージ」	○見ること、発見すること、理解することが美術の学びであることを解釈し実践している。 ○固定観念や通俗的なイメージに捉われず、思考と試行を繰り返しながら発想と構想を具現化している。	
	3	○テーマ制作 「五感のイメージ」 ○まとめ	○発表・講評会を行う。 発表・講評会により自身の作品を相対的に鑑賞し、客観的判断のもと長所と改善点を発見する。他者の作品から表現力、技術力、熱意、創意工夫など補足出来る箇所を見つける。 ○1年間のおさらいを口頭で行うと同時に2年次の課題へとスムーズに進行できる為のレクチャーと準備を実施する。	

教科		美術		科目	素描	単位数	4 単位
学年	2 年	科	美術造形デザイン科		専攻・コース		
教科書					副教材	適宜テキストプリントを配布	
学習到達目標		<p>○造形表現の基礎となる描写力を習得する。形体・パース・質感・構図・構成・空間などの造形要素を理解し、それらを正確に描写表現するための捉え方や技術を学ぶ。</p> <p>○作品の密度を高め、完成へと導く為に必要な作業のプロセスや思考力を鍛える。</p> <p>○描画道具の特性を十分に理解し、表現に応じた使い方ができること、更には新しい素材や道具に触れることによる好奇心とチャレンジ精神を鍛えることを目的とする。</p>					
評価の観点		<p>○対象となるモチーフやイメージから多くの印象や感動を得るために、色彩や形体をはじめとして、モノや状況の関係性に興味をもって接することが出来る。</p> <p>○個人の主体性に根ざした感覚を養い、自己のビジョンを作品へと転化できる計画性、創造性、柔軟性を身につけることが出来る。</p> <p>○発表・講評会を通して自身の作品と制作過程を省みると同時に、他者の作品から見てとれる特徴や表現技術などの違いを比較・検討し、自己批評することが出来る。</p>					
期	月	学習内容・項目		学習のポイントと到達目標		備考	
前	4	○素描Ⅰ 「アルミ製脚立をメインとした静物」		○複雑な構造をもつ人工物の形体の基本的な骨格と成り立ちを観察描写することでモチーフから与えられる情報を分析、解析する力を養う。 ○モチーフのプロポーション、パースを素早く正確にとらえることに重きをおく。			
	5	○素描Ⅰ 「アルミ製脚立をメインとした静物」		○モチーフの質感を的確に表現するための鉛筆の筆触のレベルアップを図る。 ○人工物特有の多様な直線をフリーハンドで引ける技術をマスターする。 ○モチーフが画面に心地よく収まる構図と三次元的空間感を描き出す力を身につける。			
	6	○着彩Ⅰ 「木鉢をメインとした静物」		○一年次に学んだ着彩の技術、表現力の向上を目指す。 ○多様な素材感、複数で複雑なモチーフ群を冷静な観察眼と客観描写で描き分ける力をつける。 ○モチーフの相互関係、状況を読み解く洞察力、集中力を養う。			
期	7	○着彩Ⅰ 「木鉢をメインとした静物」		○モチーフ個々の描き込みの密度を深める。 ○複数あるモチーフを画面にバランス良く収める為、モチーフ個々の重ね方、切り方など、構図やトリミング方法を学ぶ。			
	8	○デッサン力強化講座 (7.8 月月末実施)		○基本的な描写力のレベルアップ。 人物コスチューム(友達)の着彩をとおして人体の構造とムーブマンを理解する。石膏デッサン(胸像)によって、より理解を深める。			

	9	○着彩Ⅰ 「木鉢をメインとした 静物」	○発表・講評会を行う。 発表・講評会により自身の作品を相 対的に鑑賞し、客観的判断のもと長 所と改善点を発見する。他者の作品 から表現力、技術力、熱意、創意工 夫など補足出来る箇所を見つける。	
期	月	学習内容・項目	学習のポイントと到達目標	備 考
後	10	○イメージデッサンⅠ 「私にとってのパラダイ ス」	○共同制作も兼ねており他者、他作品 との関わりを考える。互いに差異の ある世界観、価値観を共有させるた めに必要な関係性を探り、その過程 で生じる意外性や相乗効果を体感す る。試行錯誤することの面白さやダ イナミズムに興味関心をもち、制作 における好奇心、探究心を養う。	
	11	○イメージデッサンⅠ 「私にとってのパラダイ ス」	○自身のイメージやビジョンを具現化 するための創意工夫や作品のクオリ ティーを高める努力、計画性を育む 。 ○発表・講評会を行う。 発表・講評会により自身の作品を相 対的に鑑賞し、客観的判断のもと長 所と改善点を発見する。他者の作品 から表現力、技術力、熱意、創意工 夫など補足出来る箇所を見つける。	
	12	○素描Ⅱ構成デッサン 「スニーカーとクルミ」	○構成力、描写力、物語性、密度など 学習してきた素描における総合力を 確認する作業でもあり、三年次課題 に向けての展開力を促す課題として 位置づける。 ○作品のクオリティーを保ちつつ、効 率的作業と仕事の素早さを身につけ る。	
期	1	○素描Ⅱ構成デッサン 「スニーカーとクルミ」	○スニーカーとクルミの描写力を鍛え る。 ○アイデアスケッチを複数回重ねるこ とでレイアウト、トリミング、意匠 性など構成デッサンに必須なポイン トを学び、主題に即した見せ方につ いての工夫を凝らす。	
	2	○素描Ⅱ構成デッサン 「スニーカーとクルミ」	○発表・講評会を行う。 発表・講評会により自身の作品を相 対的に鑑賞し、客観的判断のもと長 所と改善点を発見する。他者の作品 から表現力、技術力、熱意、創意工 夫など補足出来る箇所を見つける。	
	3	○素描Ⅱ構成デッサン 「スニーカーとクルミ」 ○まとめ	○三年次課題「花の静物」に向けて生 花を観察描写し、花がもつ多様な即 物的側面（構造、法則、色彩など） と感覚的側面（臭い、気配、臨場感 など）の両側面を観点に表現する。 ○繊細且つ大胆なモノのとらえ方、描 写力を鍛錬する。	

教科		美術		科目	ビジュアルデザイン	単位数	3 単位
学年	2年	科	美術造形デザイン科		専攻・コース		
教科書		光村図書 美術 1			副教材		
学習到達目標		<p>○デザイン的な創造活動の基本となる諸要素の理解を深める。</p> <p>○生活の中で生かされるデザインに関心を持ち、多彩な表現を通して色や形に意味をもたせ、魅力的な視覚伝達へと展開していくことが出来る。</p> <p>○形態と色彩、材料を関連付け、多角的な発想力をつける。</p>					
評価の観点		<p>○課題の中に自分のテーマを持ち、興味・関心・課題意識に基づいて探求的に制作活動を行う</p> <p>○制作完了後は全員で発表・討議を行い講習会をおこない、自分の制作を振り返るとともに、他者の課題 意識や表現技法について知る。</p>					
期	月	学習内容・項目	学習のポイントと到達目標			備考	
前	4	連続文様のデザイン	<p>○一つのパターンを連続して配置することで新たに生まれる文様のリズムを理解し、デザインする。</p> <p>○パターンデザインはウィリアムモリスから始まり、現代ではマリメッコなどテキスタイルを中心にデザインの手法として多様に応用されていることを知る。</p> <p>○描写する、端的に描くなど表現の幅を広げる。</p>			<p>資料収集 エスキース 作品全体講評 作品提出 B1 サイズ</p>	
	5		<p>○地と図の関係性を理解し、空間全体を関連つけて計画する。</p> <p>・モチーフをデザイン化し、連続させてパターン化するという2段階の仕事が必要になる。モチーフの持っているイメージを理解し、色と形で表すことができたか。</p>				
	6	現代の写楽	<p>○東洲斎写楽について調べる。</p> <p>○江戸時代のグラフィックともいえる浮世絵について理解を深める。</p> <p>浮世絵や日本画が現在のグラフィックの始まりであったことをしり、「らしさ」を伝えるイラストレーションの根本には事実を熟知し、観察から得た情報を整理する力と描写の力が欠かせないことを理解する。</p>			<p>資料収集 エスキース 作品全体講評 作品提出 B1 サイズ</p>	
期	7		<p>○写楽の得意とした大首絵の様式を取り入れ、現代の話題になっていること、話題の人、人物を自分の捉え方でダイナミックにデフォルメして表す</p> <p>・表現の美しさを理解して技法を活用し創意工夫する。</p> <p>・生活と美術のかかわりに関心を持ち、積極的に働きかけようとする。</p> <p>・構造を理解し、全体と部分のバランスを考えてデフォルメし、線に起こすことができたか。</p>				
	8月						

期	月	学習内容・項目	学習のポイントと到達目標	備考
	9月	染色実習 トートバック	○自然物をデザインのテーマとし、モチーフに関心を持ち、自分なりの主題を持つ。 ・生活と工芸のかかわりに関心を持ち、造形的に働きかけようとする。	
後 期	10	音楽祭のポスター	○文字をグラフィックの重要な要素と捉え、ロゴ、フォント、サイズ、レイアウトをイラストレーションと同時に計画する。 ○音のイメージから発想することを現象や言語に表わし、視覚的に音楽を伝えるイラストレーションを描く	資料収集 エスキース 作品全体講評 作品提出 B1 サイズ
	11		・音から発想出来る様々なことに思いを広げることができたか。 ・自分のテーマをもとにモチーフの特徴を生かした構成や表現を工夫出来たか ・用具を使って美しい彩色をする。	
	12	味覚のデザイン	○辛い、甘い、酸っぱい、苦い、渋い、などの味覚は冷たい、温かい、軟らかい、硬いなどの触感を伴う。味覚には文化、行事、祝事、民族性、等が反映され装飾的な視覚を通してイメージを伴い、楽しい、うれしい、食べたいなどの感情に作用する。 味と言う形のないものに視覚的イメージを加え、人の気持ちを動かすデザインに展開する。	資料収集 エスキース 作品全体講評 作品提出 B1 サイズ
	1		○全体のイメージを持ちながらメイングラフィックと背景のモチーフを選択をする。背景との関連性が味覚をどう伝えるかを決定つけることを意識する。触感、民族性、行事、メイキングなど伝えるべき内容の展開方法に見せ場を演出する。同時に表現方法も計画する。	
	2		○色相差、明度差、彩度差のコントロールによって、「色、つや」を演出しみずみずしく味覚に訴える色彩を考える ○平塗、にじみ、ぼかし、グラデーション、下地効果を考慮し、絵の具の厚みと重なりを理解して描写する。	
	3			

教科	美術		科目	コンピュータ造形	単位数	2単位
学年	2年	科	美術造形デザイン科	専攻・コース		
教科書				副教材	適宜テキストプリントを配布	
学習到達目標	<p>メディアの特性を生かした構想を身に付け、表現の幅を広げる。 1年次に習得したコンピュータソフト（H30年度より最新アドビ・イラストレーター CC）の活用スキルを深めると共に新たなコンピュータソフト（アドビ・フォトショップCC）の基礎技術を習得する。 ○イラストレーターを使いこなす。 ○フォトショップにより画像を意図した表現に加工する方法を身につける。 ○2つのソフトの特徴や活かし方を理解し、操作の共通性や違いを把握する。</p>					
評価の観点	<p>ソフトの基本機能と特質に関心を持ち、イラストレーターの得意とする表現を味わう。技術の向上に努め、主体的に制作活動に取り組む。デザインの目的を実現するために、基本機能を習得し、それらを効果的に活かした構成を工夫し、自己の追究したい主題の構想を練る。機能を応用し、色彩、形態、空間感、質感の表現など、意図に応じ表現方法を構想し、創造的に工夫をする。</p>					
期	月	学習内容・項目	学習のポイントと到達目標			備考
前	4	面で描くイラスト	<p>イラストレーターを使い、写真をベースにモチーフを面で捉えたイラスト制作を行う。オートトレースにはないオリジナル性を追求する。 ○テーマに合わせたモチーフの選択と構成を行い、目指す表現をきちんと定める。</p>			資料収集 制作態度 作品提出
	5		<p>○イラストレーターの基本操作をマスターし、自己の目指す表現に活用する。 ・ペンツールの基本操作 ・線や図形の描画 ・オブジェクトの前後関係 ・レイヤーの活用</p>			
	6		<p>○細やかな部分まで意識を向け、細部の調整まで行えるスキルを身につける。</p>			
	7	フォトショップの基本講習及び演習	<p>・画面各部の名称から、基本操作 ・画像の解像度に関する解説</p>			授業態度 演習プリント
	8	次課題のための資料収集	<p>画像合成課題に向け、テーマに合わせた画像素材の収集と目指す表現に近い参考作品を収集する。課題に向けモチベーションを高める。 ○画像解像度を意識して素材を収集・準備する。 ○自ら撮影した画像データ、雑誌等から探した画像のスキャン、インターネット等で収集した画像データ等を収集しておく。 ○収集画像をプリントアウトし、資料としてファイリングする。</p>			資料収集
期	9	フォトショップの基本講習及び演習	<p>○画像の色調補正に関する基本操作（色調補正パネルの基本操作） 各補正内容の違いや補正方法を習得する。 ○画像の加工に関する基本操作 ・キャンバスサイズの変更、 ・塗りつぶし ・コピースタンプツール ・フィルターギャラリー 等 ○各講座後に復習のための演習を 行い習得する。 ○最終的に学んだ基本操作を取り入れた画像合成演習を行い、総合的な活用を学ぶ。</p>			授業態度 演習プリント

期	月	学習内容・項目	学習のポイントと到達目標	備考
後	10	画像合成を活用した作品制作 「私の原風景」	色調補正や画像加工の基礎演習課題 ○収集した画像素材を基に、合成内容をスケッチして表現する。 ○フォトショップの基本操作を活用し、思い描いた表現の実現を追求する。	資料収集 制作態度 作品提出
	11		○画像解像度の違いによる画質の違いや各色調補正の活用方法を学ぶ。 ○何枚もの画像を1枚の画像に合成していく過程を学ぶ。	
期	12	画像加工を活用した作品制作 「アナログ感を活かしたイラスト」	前課題を更に発展させた課題。 手描きで作成した素材を画像データとして取り込み、アナログ感の感じられるイラストに昇華させる。	資料収集 制作態度 作品提出
	1		○画像合成や色調補正、レイヤーマスク使い等の基本的操作をマスターする。 ○データで扱うことで表現の編集・加工を繰り返すことができることを学び、自己の目指す表現の追求を行う。	
	2		○作成した素材内容やスキャン方法により画像データとしての価値や扱いやすさが変化することを意識させる。	
	3		○フォトショップの基本操作に慣れ親しみ応用への意欲を芽生えさせる。	