

美術

◆6か年雙葉プログラム

中一	中二	中三	高1	高2	高3
●デッサン（対象の観察） ●デザイン（問題の発見と解決） ●絵画（意図に応じた表現の工夫） ●美術史（歴史から美術の果たした役割を学ぶ） ●図法（造形表現の基礎を習得する。） ●色彩（造形表現の基礎を習得する。）	●デッサン（対象の観察） ●デザイン（問題の発見と解決） ●絵画・立体（入念な構想と意図に応じた表現の工夫） ●美術史（歴史から美術の果たした役割とその変遷を学ぶ） ●色彩（色彩、配色の基礎を学ぶ。）	●デッサン（対象の観察） ●デザイン（問題の発見と解決） ●絵画（入念な構想と意図に応じた表現の工夫。自己表現の模索） ●美術史（芸術家の生き方から学ぶ） ●色彩（色彩、配色の基礎を学ぶ。）	●デッサン（対象の観察と表現方法の探究） ●デザイン（問題の発見と解決） ●絵画（入念な構想と意図に応じた表現の工夫。自己表現の模索）	●デッサン（対象の観察と表現方法の探究） ●着色写生（対象の観察と表現方法の探究） ●色彩構成（課題の趣旨を理解し、狙いに応じた多様な表現方法を探究する。）	●デッサン（対象の観察と表現方法の探究） ●着色写生（対象の観察と表現方法の探究） ●色彩構成（課題の趣旨を理解し、狙いに応じた多様な表現方法を探究する。）
← 必修 →			← 選択 →		

◆中学チャレンジプログラム（POINT となる活動）

- すべての学問に通じる対象の観察を、造形的な視点から体験し、身につけるためにすべての学年でデッサンを実施する。
- 意図に応じた表現方法を試行錯誤の中で見出すために、生徒が選択する素材に幅を持たせる。
- 意図に応じた表現方法を見出すために、様々な作品を鑑賞する。美術館での鑑賞を体験する。
- 課題の発見から模索、構想、表現、相互鑑賞までの一連の流れを体験できるような授業課題を設定し、学年を超えた相互鑑賞の場として中学美術授業作品展を実施する。
- デザインを通して情報を的確に伝える術を学ぶ。
- 表現の可能性を知るためにデジタル機器を使用した創作を体験する。

※デジタル機器の特性を理解し、表現における利便性を高めるツールとして利用しながらも、人間にしか創ることのできないファインアート（純粋な芸術）における表現の美しさを学ぶことを忘れない。