

--

1	(1)	飾る、(伝える)、(使う)		(2)	主体的に学習に取り組む態度		
	(3)	生徒の学習において、どの観点で望ましい学習状況が認められ、どの観点到課題が認められるかを、計画的に観察し、毎時間の授業に生かすことが、学習や指導の改善となるため。					
	(4)	①題材の目標及び評価の観点で示している「知識及び技能」に該当する活動が「1発想や構想」内に無い。					
		②シンボルマークの例を鑑賞するなどして、形や色彩がもたらす効果、特徴について生徒自らが気付く活動を「1発想や構想」内に設定する。					
	(5)	鑑賞活動時に、シンボルマークの画像や、生徒が書いたコメントを共有できるようにして、対話の活性化を図る。 この他、画像編集ソフトや描画ソフトを活用して表現させ、形や色彩の変更を簡単にし、主題の実現を促す。					
	(6)	ア		エ		カ	
2	(1)	① ○	② ○	③ ×	④ ×	⑤ ○	
	(2)	a 感じ取ったこと	b 考えたこと	c 強く表したいこと	d 思い描くこと	e 発想や構想	
		f 夢	g 内面	h 問い直し			
3	オンラインを利用したヴァーチャル美術館の利用が考えられる。この他、美術館学芸員に出前授業をお願いし、作品を学校に持ってきてもらって鑑賞する方法も考える。地元の作家にゲストティーチャーを頼む方法もある。						
4	(1)	(ウ) → (オ) → (イ) → (ア) → (エ) → (キ) → (カ)					
	(2)	① ※		② ピクシレーションアニメーション		③ 切り絵アニメーション	
	(3)	時間の流れや動き、物語性や臨場感を表現することができる。また、描くことが苦手な生徒でも、撮影や編集を工夫し、発想や構想、創造力を伸ばすことができる。また、グループ活動を行うことでコミュニケーションを図り多様な価値を認め合う場の設定もしやすい。					
5	(1)	(ウ) → (ア) → (エ) → (イ)					
	(2)	(ア) c		(イ) a		(ウ) d	
	(3)	筆触分割 (点描や視覚混合でも可)			(4)	カメラ (写真) の登場 (発明)	

※大問4 (2) ①については、問題に不備があったため、全員に正答点数分を加点

合計
