

教科・分野	科目名	単元又は題材	学習の目標	課題等	評価について	提出方法・締切日
芸術（分野）	デジタルデザイン	・フィルター 自動色塗り ・フィルター ふちどり（外側） ・左右反転 ・レイヤーの結合 ・手ぶれ補正	○デジタルデザインの表現形式の特性を生かし、意図に応じて表現方法を工夫し、創造的に表す。 ○価値意識をもつて自分の作品に対する見方を深める。	デジタルデザイン教材 ibisPaint 2 1p～2pを読んで課題を制作しなさい。 （教材はGoogle Classroomから配信）	a：積極的に制作に取り組んでいる。情報機器を適切に取り扱うことができる。 b：ビジュアルデザインの概念を理解し、目的に適したビジュアルを発想することができる。 c：発想したものを、ibisPaintを効果的に使いながら形にすることができる。	Google Classroomにて 6月5日（金）16時までに提出しなさい。
芸術（分野）	オーケストラ	きらきら星	きらきら星の音名を読めるようにする。	きらきら星の楽譜に音名を書く。	全楽譜に音名が書かれているか。 （関心・意欲・態度）	学校再開後、授業内で確認します。
芸術（分野）	キーボード実習	楽譜の読み方と鍵盤の関係を理解する。	鍵盤と楽譜の関係をマスターしよう。	2020年度キーボード課題②	#や♭のつく音符について理解し、鍵盤の位置がわかるか。 （音楽表現の技能）	初回の授業で回収します。プリントアウトできない場合は、ルーズリーフ等を書いて提出でも構いません。
芸術（分野）	実用書道	ペン字 ひらがな	○ひらがなの字形を知る。 ○とめ、はね、はらいの書き分けを知る。	○「硬筆レッスン帳」のp. 4～9を鉛筆で記入。※レッスン帳はくり返し練習できるよう鉛筆で記入（鉛筆がなければシャープペンでも可）	○丁寧に書けているかを見る。 ○手本と同じ形・長さ・角度・大きさで書けているかを見る。	○「硬筆レッスン帳」は、各回に課題指定のページを書いておき、手元に置いておく。のちにまとめて提出。
芸術（分野）	素描	素描の基礎2	素描の基礎である、形について観察し、写し取る。	参考資料を基に形がどのように作られているかを考えながら作品を写し取る、A4の用紙（コピー用紙等白い紙であればどの様な紙でもよい）に描く。 （classroom参照）	形状による線の変化理解し、描くことができる。「創造的な技能」	提出方法 classroomより授業から回答してください。作成した作品を写真に撮り、添付して提出してください。 尚、授業再開後描いた作品については、原本を提出してください。 締め切り 5月22日（金）
芸術（分野）	素描研究	風景画デッサン	○モチーフをよく見て、空間表現をしたり、陰影を鉛筆の濃淡に置き換えたりすることができる。	○自宅から見える風景を鉛筆デッサンする。	○作品については「美術への関心・意欲・態度」「発想や構想の能力」「創造的な技能」の観点で評価をする。	○授業再開時に提出してください。
芸術（分野）	陶芸	手びねり お茶セットの制作	○陶芸作品を参考にオリジナルな作品を考え、アイデアを表現することができる。	○陶芸で制作する「湯のみ」「マグカップ」「板皿」のアイデアスケッチをする。	○ワークシートの内容をもとに「美術への関心・意欲・態度」「発想や構想の能力」の観点で評価をする。	○授業再開時に提出してください。
芸術（分野）	漫画研究	イラスト模写	自分の好みの作家から、作品の特徴や作者の表現の工夫について理解する。	自分の好きなイラストを見て、鉛筆を使い模写をしてください。その後、持っているペンを使って、ペン入れをしてください。	イラストの特徴を理解し、写し取ることができる。「発想や構想の能力」	提出方法は、携帯電話で写真を撮り、画像をGoogle Classroom 授業にて、5月22日（金）までに提出してください。