

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）	オーケストラ	楽譜上の音名と指番号を理解する	譜読みと指使いに挑戦しよう！	クラスルーム内「オーケストラ課題④」	音名と指使いを対応させることができるか。	クラスルームにて、5/29(金)17時までに提出してください。
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③	キーボードに関心を持ち、音名や鍵盤の位置を楽譜を見て答えることができるか。	クラスルームにて、5月29日(金)17時までに提出してください。
芸術（分野）	実用書道	硬筆楷書の基本点画	○楷書の横画・縦画・点・折れ・曲がり・はね・はらいの書き方を知る。 ○くり返し練習し、慣れる。	○「硬筆レッスン帳」のp. 14～19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）	○丁寧に書いているかを見る。 ○手本と同じ形・長さ・角度・大きさを書いているかを見る。	○「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	観察する力	観察をしたものの特徴を読み取り、作品にすることができる。	参考資料を基に自分または家族をモデルにクロッキーを行う、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29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）	デジタルデザイン	・クリッピング ・グラデーション ・クイックスボイト機能 ・ハイライトと影（加算・乗算） ・テキストチャ ：レイヤー結合	○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。 ○価値意識をもって自分の作品に対する見方を深める。	ibisPaint公式サイト「お絵かき講座」の「12.クリッピングをオンにする」～「18.サインを入れよう」までを読んで、Classroomにある課題を制作しなさい。 ibisPaint公式 「お絵かき講座」 https://ibispaint.com/lecture/index.jsp	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19日（金）16時までに提出しなさい。
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）	漫画表現	4コマ漫画制作	コマごとの見せ方を工夫し、動きのある作品を作る力を養う。	お題に合った4コマ漫画を制作する。 用紙は、A4の白い紙であれば何でもよい。 （詳しくはclassroom参照）	発想したものを効果的に使いながら形にすることができる。「発想や構想の能力」	Google Classroomにて 5月29日（金）までに提出しなさい。