

|      |  |
|------|--|
| 受験番号 |  |
|------|--|

令和4年度大阪府公立学校教員採用選考テスト

支援学校中学部 美術 解答用紙 (3枚のうち1)

3

|    |  |
|----|--|
| 得点 |  |
|----|--|

|  |
|--|
|  |
|--|

|     |   |   |  |
|-----|---|---|--|
| (1) | 【語句の意味】 絵文字（標識）のことをいい、伝えたい情報を図形だけで表現したもの。   | / |  |
|     | 【効果】 図形をみただけで直感的に内容を伝えることができる。  | / |  |
| (2) | ①A ア / ①B ウ / ①C エ /  |   |  |
|     | ②<br>【例】 「ヒロシマ・アピールズ」をキャッチフレーズに、核兵器廃絶を願い、原爆を投下された広島を、言葉の壁を超えて語り続けることを目的にポスターを制作することで、国内外問わず広く伝える。   | / |  |
| (3) | ① アルフォンス・(マリア)・ミュシャ   | / |  |
|     | ② リトグラフ (石版画)   | / |  |
|     | ③<br>【例】 作品Dは、紙巻きたばこ用の紙を製造販売する会社の☆ <u>宣伝ポスターとして描かれた作品。</u> ★ <u>花や草木、円や曲線、女性といったモチーフにより美しい画面構成が作者の特徴で、☆この作品においても巻き髪や文案の書体等曲線で表現されており、抑えた色調が魅力的。</u> | / |  |

|      |  |
|------|--|
| 受験番号 |  |
|------|--|

令和4年度大阪府公立学校教員採用選考テスト

支援学校 中学部 美術 解答用紙 (3枚のうち2)

|   |    |  |
|---|----|--|
| 4 | 得点 |  |
|---|----|--|

|  |
|--|
|  |
|--|

(1)

| 題材名  |
|--|
| 「ポスターが学校を訪れる地域の人を動かす ～SDGs 17の目標の実現に向けて～」  |
| 題材の概要  |
| 学校を訪れる地域の人に、SDGs（持続可能な開発目標）をわかりやすく伝え、取組みたくなるポスターを制作し、学校のエントランスで展示を行う。まず、意見集約アプリを活用し、学校を訪れる地域の人がどのような年齢層で、どのような生活をしている人かを具体的に共有する。次に、情報を受け取る人の生活や思いを具体的に想像し、SDGsの17の項目のイメージから主題を生み出し、形などが感情にもたらす効果、分かりやすさと美しさなどとの調和を考え構想し、表現の意図に応じてグラフィックデザインアプリや絵具、紙などの材料を使い、創意工夫して創造的に表す。制作途中に、伝達のデザインの作品や生徒の作品などを鑑賞し、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を深め、作品を完成させる。学習活動においては、1人につき1台配付したタブレット端末にインストールしたアプリ等を活用し、意見を共有したり自己の主題を深め、発想や構想をしたことを整理したりする活動を取り入れる。 |

|  |
|--|
|  |
|--|

受験番号

令和4年度大阪府公立学校教員採用選考テスト

支援学校中学部 美術 解答用紙 (3枚のうち3)

4 (続き)

(2)

| 時               | 活動内容            | 学習のねらいおよび学習活動  |
|-----------------|-----------------|--|
| 第1時<br>～<br>第2時 | 課題の把握<br>と発想・構想 | ○地域の人々の生活や思いを考えてSDGsの活動を伝え、取組みたくなるポスターを制作することを理解する。<br>・持続可能な開発目標 (SDGs) のロゴやメッセージを伝えるポスターの例を鑑賞し理解するとともに、伝達のデザインの意図や表現の工夫、共通性などについて形などの性質や統一感などの視点からタブレット端末を活用し、対象となる地域の人々がどのような生活や暮らしをしているか、感じたことや考えたことを意見集約アプリを活用して共有する。<br>○地域に暮らす人々の生活や思いを具体的に想像して、持続可能な開発目標 (SDGs) の17の項目のイメージから主題を生み出す。<br>・鑑賞の学習で学んだことを生かしながら、持続可能な開発目標 (SDGs) の17の項目のイメージから主題を生み出す。<br>○構想を練る<br>・創出した主題を基に、形などが、形などの感情にもたらす効果や、統一感などを総合的に考え、表現の構想を練る。 |

(3)

| 時               | 活動内容        | 学習のねらいおよび学習活動   |
|-----------------|-------------|---|
| 第3時<br>～<br>第6時 | 制作および<br>鑑賞 | ○表現の意図に応じて、創意工夫して表現する。<br>・グラフィックデザインアプリや、絵具や紙など表現意図に応じて材料や用具を選択し、見通しをもって表す。<br>○制作途中に、4人1グループで相互鑑賞し、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考え、自分の制作にいかす。<br>・制作の途中に作品鑑賞を行い、客観的な視点に立って他者の作品を見たり、自分の意図を説明したりすることにより、表したいものをより一層明確にしていくなどしながら作品を完成させる。 |

(4)

学校に訪れる地域の人々の生活や思いを具体的に想像できずに、発想や構想をすることが難しいと考えられる。そのため、地域の人々の暮らしを具体的に説明し、SDGsと生活の関わりを理解させる。そのイメージの中から、生徒が心にとまった内容に気付かせ、内容のもつイメージ、色や形に着目し、身の回りの様々な事象に置き換えさせる。生徒ときめ細やかに対話することで、自ら持続可能な開発目標 (SDGs) の17の項目のイメージの中から主題を生み出せるように指導する。