

高等部教育目標	
イエス・キリストを通して、人と世界に仕える使命感と実力を養い、豊かな心と真摯な態度を備えた人格を培う	
探究型カリキュラム教育/学習目標	
SDGsの達成を目指し、Mastery for Serviceを体現する世界市民の一員として、国内外の社会に自ら関わり貢献できる力を育成する/身につける	
探究型カリキュラムにおける5つの学びの方針 Five Principles for Learning	
1. 自分事として <オーナーシップ/一人称>	2. 社会/実践を通して <PBL型/アクション>
3. 知識を大事に <自ら得る知識/高める関心>	4. コミュニケーションを通して <自分/他者のやりとり>
5. 生徒・教員が共に <共に探究する関係性>	
上位学習目標	
<p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アートの理解に必要な歴史的背景やモチーフ・技法・展示方法などを適切に用いることができる</li> <li>・社会課題や哲学的言説について理解し、アートと関連させて説明することができる</li> </ul> <p>【思考力・判断力・表現力】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アートを見て感じ取ること（＝感性）を通して社会課題を多角的にクリティカルに捉え、自分の考えを構築することができる</li> <li>・物事に一つの解答を求めるのではなく、複雑なまま受け入れて熟考することができる</li> <li>・自分自身の価値観やモノの見方を俯瞰し、他との関係性のなかで相対的に意味づけることができる</li> </ul> <p>【学びに向かう力・人間性】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分自身を通して自由に世の中を捉えることで、自分の未来の可能性を開いていくことができる</li> <li>・他者の表現や言説を自分の価値観に照らして、主体的に想像することができる</li> <li>・作家が内省を突き詰めて作品と対峙することを追体験することで、内在する自己の有りように向き合う姿勢を身につける</li> </ul>	
下位学習目標	
<p>【知識・技能】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①アート思考と論理思考の違いを理解し、用語として使い分けすることができる。</li> <li>②対話型鑑賞や作品分析に必要な情報を集め、目的に応じて選択することができる。</li> <li>③アートにまつわる哲学的言説や時事、歴史的事実などについて自分の言葉で語ることができる。</li> </ol> <p>【思考力・判断力・表現力】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①アートとそうでないものとの違いについて鑑賞者と作品との相対性やコンテキストによる関係性を意識して考察することができる。</li> <li>②一つのアート作品についての情報を総合し、自分なりの分析を施すことができる。</li> <li>③アートプロジェクトや文化政策、パブリックアート等を通してアートに関わる社会課題について推察し見通すことができる。</li> </ol> <p>【学びに向かう力・人間性】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①より多くのアート作品や文献に触れようとするすることができる。</li> <li>②一つの作品やプロジェクトに関する学びに対して時間をかけることができる。</li> <li>③自らの考えを昇華させるために、他者とアートについて語り、互いの価値観を認める姿勢を身につける。</li> </ol>	

授業日	9/26(火)	2学期授業回数	3回目 / 全9回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】①②③ 【思考力・判断力・表現力】①②③ 【学びに向かう力・人間性】①②③ ----- 本時の具体的な目標 ・ 阪神地区におけるパブリックアートやアートプロジェクトの実態について調査し理解することができる。 ・ アートが地域に設置されている、またはプロジェクトが遂行されていることの効果について評価することができる。		
時間 授業内容	5時間目 6時間目	準備してきた阪神間のアートやプロジェクトについてグループ内で相互にプレゼンをする。 同じテーマに基づいてグループ分けを行い、取り上げたアートプロジェクトが地域をどのように変化させることができたかについて仮説を立てる。	
評価方法	提出したプレゼン資料 第3回～第7回の授業の学びのプロセスについては、第7回のプレゼン発表の際の相互評価やレポート、その裏面のメモ等によって評価する。		
宿題指示	特になし		