

2025 年度 各授業学習目標・授業目標 科目名：3 年アート思考アドバンスト

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				
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. ミ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"> ・ 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 ・ 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 <p>【思考力・判断力・表現力】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ 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 ・ 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 <p>【学びに向かう力・人間性】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ 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 ・ 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 				
下位学習目標				
<p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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ることができる。 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。 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。 <p>【思考力・判断力・表現力】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 <p>【学びに向かう力・人間性】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①より多くのアート作品や文献に触れようとすることができる。 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。 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。 				

授業日	4/15(火)	1 学期授業回数	1 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】① 【思考力・判断力・表現力】③【学びに向かう力・人間性】①③		
	本時の具体的な目標 ・課題解決型探究学習と調査検証型探究学習の手法の違いを理解し、今後の自分の取り組みに活かそうとする意識をもつことができる。 ・アートにまつわる探究のテーマを想起し、自らの興味関心を明文化することができる。		
時間 授業内容	5 時間目	課題解決型探究学習のフレームを概観し、課題解決のイノベーションにはアート思考が必要であることに気が付く。	
	6 時間目	ブレインストーミングや新聞記事からのインスピレーションによってアートに関するコンテンツをピックアップし、どのように探究として深めていくことができるのかを話し合う。	
評価方法	振り返りシートの記入内容に対して以下の評価基準で行う。 ・記述条件を満たしているかどうか ・発見やひらめきの質と量 ・どこまでを知っていてどこからを知らないのかが把握できているかどうか		
宿題指示	振り返りシートの記入		

授業日	4/22(火)	1 学期授業回数	2 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】③ 【思考力・判断力・表現力】②③【学びに向かう力・人間性】①③		
	本時の具体的な目標		
	・ 芸術評論を講読しアートにまつわる諸問題について理解を深めることができる		
	・ アートにまつわる諸問題を想起し、自らの観点で問を設定することができる		
時間 授業内容	5 時間目	「バンクシーの社会的な問い」を講読し、「問い」の画期性が作品の価値とアーティストの名を高 め、鑑賞者にたいし対しても「問う力」を促すことができるということを理解する。	
	6 時間目	自らの関心を基に、アートにまつわる諸問題に関する「問い」を立てることができる。	
評価方法	考察を記録シート、ルーブリックによる相互評価表を用いて評価する		
宿題指示	記録シートの記入、アートノートの作成		

授業日	4/30(木)	1 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】③ 【思考力・判断力・表現力】①②【学びに向かう力・人間性】②③		
	本時の具体的な目標		
	・自らの関心を基に立てたアートにまつわる「問い」をきっかけに情報を収集することができる。		
	・収集した情報から連鎖的に次の「問い」または関心事を引き出し、各種資料を横断的に活用することができる。		
時間 授業内容	5 時間目	ピックアップした項目に関して、「新書」「文献」「論文」「統計」「辞典」「雑誌」「WEB」	
	6 時間目	「新聞」の各種リソースから情報を収集する。	
		収集した情報に対して考察（分析・予測・推定・発見）を行う。	
評価方法	8 枚の情報カードの提出（次回授業で完結）		
宿題指示	アートノートの作成		

授業日	5/13(火)	1 学期授業回数	4 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】③ 【思考力・判断力・表現力】①②【学びに向かう力・人間性】②③		
	本時の具体的な目標 ・自らの関心を基に立てたアートにまつわる「問い」をきっかけに情報を収集することができる。 ・収取した情報から連鎖的に次の「問い」または関心事を引き出し、各種資料を横断的に活用することができる。		
時間 授業内容	5 時間目 6 時間目	ピックアップした項目に関して、「新書」「文献」「論文」「統計」「辞典」「雑誌」「WEB」「新聞」の各種リソースから情報を収集する。 収集した情報に対して考察（分析・予測・推定・発見）を行う。	
評価方法	8 枚の情報カードの提出（この授業で完結）		
宿題指示	特になし		

授業日	5/27(火)	1 学期授業回数	5 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】② 【思考力・判断力・表現力】①②③【学びに向かう力・人間性】②③		
	本時の具体的な目標		
	・ 具体的な事例からサイエンスアートの社会的機能について言葉で説明できるようになる		
	・ 興味関心に基づいて設定した探究テーマが他者とどのように関連させることができるのか調整することができる		
時間 授業内容	5 時間目	生徒による『問から始めるアート思考』の講読、プレゼンを行った。長谷川愛や福原志保らのバイオアートの事例を取り上げ、科学者とアーティストの未来の示し方の違いについて理解を深めた。生徒はそれぞれ調べてきた他の具体例を通して本文の理解を深めた。	
	6 時間目	各自の興味関心から共同研究の可能性について模索した。同じようなコンテンツを扱うチームの中でも関心事や手法に違いがみられ、どのように協同することで、どのような探究が可能であるのかを話し合った。	
		次回の授業ではより具体的な研究の展望や仮説の立案をすることを指示した。	
評価方法	講読・プレゼン用のルーブリックに基づいて相互評価を行った。		
	また、記録と考察の欄は後日、別のルーブリックに基づいて評価する。		
	評価項目は前回と同様。		
宿題指示	講読・プレゼンを聞いて記録したこと、考察したことをまとめたプリント（ポートフォリオ）を完成させる。		

授業日	6/3(火)	1 学期授業回数	6 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】② 【思考力・判断力・表現力】①②③【学びに向かう力・人間性】②③ 本時の具体的な目標 ・具体的な事例からサイエンスアートの社会的機能について言葉で説明できるようになる ・興味関心に基づいて設定した探究テーマが他者とどのように関連させることができるのか調整することができる		
時間 授業内容	5 時間目 6 時間目	脇田玲や落合陽一のサイエンスアートがテクノロジーを通してむしろ、よりアナログな見えない体感世界を具現化する人間の根源を問うような作品であることに触れた。生徒はそれぞれ調べてきた他の具体例を通して本文の理解を深めた。 昨週に引き続き、研究調査班に分かれて共同研究の可能性について模索した。同じようなコンテンツを扱うチームの中でも関心事や手法に違いがみられ、どのように協同することで、どのような探究が可能であるのかを話し合った。 次回の授業では先行文献や先行事例を調査することを指示した。	

評価方法	<p>講読・プレゼン用のルーブリックに基づいて相互評価を行った。</p> <p>また、記録と考察の欄は後日、別のルーブリックに基づいて評価する。</p> <p>評価項目は前回と同様。</p>
宿題指示	講読・プレゼンを聞いて記録したこと、考察したことをまとめたプリント（ポートフォリオ）を完成させる。

授業日	6/10(火)	1 学期授業回数	7 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】②【思考力・判断力・表現力】①②③【学びに向かう力・人間性】②③		
	本時の具体的な目標 ・デジタルアートの可能性がエンターテインメントや広告の要素とどのような関係にあるのかを具体的な事例を念頭に理解することができる。 ・探究テーマに関する先行文献や先行事例について把握することができる。		
時間 授業内容	5 時間目	生徒による『〈問い〉から始めるアート思考』の講読、プレゼンを行った。真鍋大度によるライゾマティクスのパフォーマンスがエンターテインメントや広告の域を超えていかにして「アート」であるのかという点について理解を深めた。また、筆者がチームラボをエンターテインメントの域を超えないとした理由について考察した。	
	6 時間目	それぞれの探究のテーマについて「先行研究や先行事例」を調べてくるよう課した。それぞれが、班のなかでどのような役割を果たして、同じゴールを目指すのかすり合わせに苦労していたが、少しずつ探究の道筋が見えてくるグループが増えてきた。	
評価方法	①講読・プレゼン用のルーブリックに従って相互評価を行った。 また、記録と考察の欄は後日、別のルーブリックに基づいて評価する。 ②次回、先行研究・先行事例に関する調査プレゼンの内容を評価する。		
宿題指示	①講読・プレゼンを聞いて記録したこと、考察したことをまとめたプリント（ポートフォリオ）を完成させる。		

授業日	6/17(火)	1 学期授業回数	8 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】 【思考力・判断力・表現力】 【学びに向かう力・人間性】		
	本時の具体的な目標		
	・デジタルアートの可能性がエンターテインメントや広告の要素とどのような関係にあるのかを具体的な事例を念頭に理解することができる。		
	・探究のグループで研究について話し合うことで課題解決への展望を見通すことができる。		
時間 授業内容	5 時間目	生徒による『〈問い〉から始めるアート思考』の講読、プレゼンを行った。真鍋大度によるライゾマティクスのパフォーマンスがエンターテインメントや広告の域を超えていかにして「アート」であるのかという点について理解を深めた。また、筆者がチームラボをエンターテインメントの域を超えないとした理由について考察した。	
	6 時間目	各グループで「研究計画のプレゼン」を作成した。話し合いのセレンディピティ（偶発性）を活かしながらも、どこかで形にしなければならないので、一人一人が具体的にどのような研究・行動をとるべきかを自覚することにつながった。	
評価方法	①講読・プレゼン用のルーブリックに従って相互評価を行った。		
	また、記録と考察の欄は後日、別のルーブリックに基づいて評価する。		
	②グループ研究計画プレゼンの内容を評価する。		

宿題指示	研究計画プレゼンテーションの準備 アートライター賞の文章提出を9月9日提出期限とした。
------	--

授業日	6/24(火)	1 学期授業回数	9 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】②【思考力・判断力・表現力】①②③【学びに向かう力・人間性】②③		
	本時の具体的な目標		
	・デジタルアートと本物であることの意味についてブロックチェーン技術の活用から考察することができる		
	・探究のグループで研究について話し合うことで課題解決への展望を見通すことができる。		
時間 授業内容	5 時間目	生徒による『〈問い〉から始めるアート思考』の講読、プレゼンを行った。ビーブルの『エブリデイズ 最初の 5000 日』を取り上げ、複製可能で可塑的なデジタルデータがオリジナルであることを保証することがデジタルアートをアートの真作として存在させるのに必須であることに理解を深めた。その作品が生まれた文脈を背負うことで価値が認められているということはアートの作品論に通じる考察へと繋がった。	
	6 時間目	各グループの研究計画についてプレゼンを行い、相互にアドバイスすることで、研究プロセスの実現可能性や問いと仮説の妥当性について検証した。	
評価方法	①講読・プレゼン用のルーブリックに従って相互評価を行った。		
	また、記録と考察の欄は後日、別のルーブリックに基づいて評価する。		
	②グループ研究計画プレゼンの内容を評価する。		
宿題指示	アートライター賞の日本語原稿を 9 月初めの授業までの提出期限とした。		

2 学期

授業日	9/9(火)	2 学期授業回数	1 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】 【思考力・判断力・表現力】 【学びに向かう力・人間性】 ----- 本時の具体的な目標 ・夏休みの取り組みを振り返り、具体的にどのようなことを導き出すことができたのか明文化することができる。 ・これからの研究の見通しを話し合うことで、到達すべき地点をイメージすることができる。		
時間 授業内容	5 時間目 6 時間目	夏季休暇を中心としたこれまでの研究の中間報告と今後の見通しをまとめてプレゼン準備をする。 探究テーマごとのグループに分かれて話し合いとプレゼンの準備を行った。着地点の具体的なイメージのできていない班もあり、まとめるのに時間がかかった。	
評価方法	評価項目に基づいてプレゼンテーションの内容を評価する。		
宿題指示	次回までにプレゼンテーションを完成させてくる。		

授業日	9/16(火)	2 学期授業回数	2 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】②【思考力・判断力・表現力】①②③【学びに向かう力・人間性】②③ 本時の具体的な目標 ・セカンダリーマーケット（転売市場）における具体的な事例を通して、アートの追及権と著作権の違いについて理解することができる。 ・ジェネリックアート（偽物）が市場においてどのような位置づけをされているのか、また、そのことがオリジナル		

	の作家にどのような影響を与えているのかを理解することができる。 ・グループで話し合い、研究の計画を展望することができるとともに、自身がどのような役割を果たすべきであるのかを言語化することができる。	
時間 授業内容	5 時間目 <	

授業日	9/25(木)	2 学期授業回数	3 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	<p>主なターゲット【知識・技能】②③ 【思考力・判断力・表現力】②③【学びに向かう力・人間性】①②③</p> <p>本時の具体的な目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遠藤一郎のパフォーマンスアートや会田誠の社会批判が岡本太郎の「意識の壁を打ち破る」という考え方に通じていることを理解し、現代アートの表現の在り方についてイメージすることができる。 ・他者の研究の内容を批判的に評価することにより、自己省察につなげることができる。 		

時間 授業内容		『間から始めるアート思考』を通読し、遠藤一郎や会田誠、ジョシュ・スミスについて担当生徒によるプレゼンを行った。プリミティブな感覚と現代的表現手法の交感のなかに岡本が提唱した「意識の壁を打ち破る」という常識を疑い、批判する精神性が内包されていることを確認した。グループ研究の中間発表プレゼンを行った。「地域コミュニティー」班は公民館が持つ場所の提供としての機能や文化講座だけでなく、アートを媒介に、住民が主体的に関与していけるシステムの提案を目標としていた。地域コミュニティーの振興に関する実例を分析することで課題を浮き彫りにしようとしている。「AI とアート」班はAI アートの可能性について模索しようとはしているが、ただ、AI が作り出したものの紹介に過ぎず自分たちがめざす「課題解決の方向性」が定められていなかった。探究活動として形を成すようアドバイスを行った。
評価方法	前回到提示したルーブリックによって評価する。	
宿題指示		

授業日	9/30(火)	2 学期授業回数	4 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】②③ 【思考力・判断力・表現力】①②【学びに向かう力・人間性】①②③		
	本時の具体的な目標 ・現代社会の課題をシニカルにかつユーモラスなアートの表現とその意図について理解することができる ・研究の計画と内容をブラッシュアップすることで今後の活動の方針や具体的な動きについて言語化できる。		
時間 授業内容	5 時間目	『「問い」 から始めるアート思考』を通読し、Chim↑Pom のスーパーラットの概念、生命倫理を問われかねない社会風刺の作品を通して現代アートの表現とその意図についてのプレゼンを行った。「社会に向けられた問いとアーティストの意志」がアートの成立には不可欠であるというポイントを押さえた。	
	6 時間目	前回までのプレゼンを受けて、課題設定、現状の分析（先行事例や研究の把握）、課題解決に必要な要素の洗い出し、具体的な提案内容、検証方法の選定、発表方法の検討を行った。	
評価方法	ルーブリックでの評価。演習シートへの記入内容。		
宿題指示	フィールドスタディの日程打ち合わせ		

授業日	10/7(火)	2 学期授業回数	5 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】②③ 【思考力・判断力・表現力】①②【学びに向かう力・人間性】③		
	本時の具体的な目標 ・芸術祭による地域振興の成功例を通して地域性とアートとのかかわりについて考察することができる。 ・他者の研究の内容を批判的に評価することにより、自己省察につなげることができる。		
時間 授業内容	5 時間目	『「問い」 から始めるアート思考』を通読し、北川フラムによる大地の芸術祭や瀬戸内芸術祭などがいかに地域振興につながっているのかを確認する。その中で、サイトスペシフィック（地域性を活用しその土地でなければ成立しない性質）なアートが地域のコミュニティを巻き込むプロセスを含むことで活性化しているという具体例に触れた。	
	6 時間目	それぞれのグループが研究をどのような形で結実させていくのか展望を話し合った。その際に、まだ足りていない情報や、考え切れていないトピック、まとまっていないアイデアなどについて整理し、今後の研究計画を立て直した。	
評価方法	ルーブリックに基づいてプレゼンテーションを評価する		
宿題指示	具体的な行動計画を含む、結論・成果物への見通しのプレゼンテーションを作成する。		

授業日	10/23(木)	2 学期授業回数	6 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】①② 【思考力・判断力・表現力】②③【学びに向かう力・人間性】③		
	本時の具体的な目標 ・「記憶」を表現する媒体としてのアートの可能性について考察することができる。 ・目標とする研究成果から逆算し現状に何が足りていないのかを明示した研究計画を立てることができる。		
時間 授業内容	5 時間目	『問いから始めるアート思考』を講読し、「物質性を伴わないアートのカタチ」について考察した。特に、「記憶」をどのように表現するのかといった観点で生徒自ら作品を取り上げ適切に分析することができた。	
	6 時間目	それぞれのグループが研究をどのような形で結実させていくのか展望を話し合った。その際に、まだ足りていない情報や、考え切れていないトピック、まとまっていないアイデアなどについて整理し、今後の研究計画を立て直した。 障がい者アートと企業研修、規格外野菜のFTN 化、鉄道駅を中心とした地域振興など具体的な提案をもとに研究の中間報告をすることができていた。	
評価方法	ループリックに基づいて評価する。		
宿題指示	それぞれのフィールドスタディを実行する。		

授業日	11/11(火)	2 学期授業回数	7 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】② 【思考力・判断力・表現力】①②③【学びに向かう力・人間性】①②		
	本時の具体的な目標 ・アートの本質が「表現」ではなくその作品が提示する「問い」にあるという考え方を説明することができる。 ・評価基準を意識したグループワークを通して今までの学びを総括するプレゼンテーションを作成することができる。		
時間 授業内容	5 時間目	『「問い」から始めるアート思考』を講読し、生徒のプレゼンを通して内容を理解した。また、「アート」によって考え方や価値観が転換する具体例を示しながら、そのきっかけとなる「問い」をいかに気づくことができるか、がアート鑑賞の大きな課題であることを学ぶことができた。	
	6 時間目	評価基準を丁寧に理解し、何を目的にプレゼンテーションを作成すべきかを意識することができた。また、その目標に向けてどのような手順、作業が必要であるかをグループで確認した。	
評価方法	前回までと同様のルーブリックで、相互評価、教員評価を行った。		
宿題指示	プレゼン発表の準備		

授業日	11/18(火)	2 学期授業回数	8 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】②③ 【思考力・判断力・表現力】②③【学びに向かう力・人間性】①②③		
	本時の具体的な目標 ・研究の最終発表に向けて、内容を整理し、適切な順序でプレゼンを組み立てることができる		
時間 授業内容	5・6 時間 目	各グループで最終発表に向けて話し合い、作業を行った。 ①障害者アートによる障害者雇用の向上 ②地域コミュニティにおけるアートの役割 ③規格外野菜のデジタルアート化 ④鉄道駅を要としたアートによる地域振興 ⑤AI によるアートの著作権について	
評価方法	最終プレゼンはルーブリックによって評価する		
宿題指示	最終プレゼンを完成させてくる		

授業日	11/25(火)	2 学期授業回数	9 回目 / 全 9 回
本時 学習目標	主なターゲット【知識・技能】 【思考力・判断力・表現力】 【学びに向かう力・人間性】 本時の具体的な目標 ・アートと社会について課題を見出し論理立てて研究成果を発表することができる。 ・他者の発表をルーブリックに基づいて評価し、自分たちのグループの省察につなげることができる。		
時間 授業内容	<p>『「問い」から始めるアート思考』を講読し、生徒のプレゼンを通して内容を理解した。また、「アート」によって考え方や価値観が転換する具体例を示しながら、そのきっかけとなる「問い」をいかに気づくことができるか、がアート鑑賞の大きな課題であることを学ぶことができた。各グループが最終プレゼンを行った。</p> <p>①障害者アートによる障害者雇用の向上 障害者アートで対話型鑑賞をするという社員教育プログラムを会社内で自立して行える仕組みの提案。</p> <p>②地域コミュニティにおけるアートの役割 養父のビッグラボという市直轄の団体が運営するアートの複合施設へフィールドスタディに赴き、そこで抱える問題点やその解決策について考察。</p> <p>③規格外野菜のデジタルアート化 規格外野菜が廃棄されている現状を打開するべく、規格外であることに価値を生み出す仕組みを考察。特に、デジタルアートに付与する NFT の仕組みを野菜のフォルムに与えることで価値を付加する試み。</p> <p>④鉄道駅を要としたアートによる地域振興 藍那駅付近の過疎化と鉄道駅利用者の減少を近隣の神社の縁起に由来するデジタルアートで振興しようとする案。</p> <p>⑤AI によるアートの著作権について AI の生成物に著作権がどのように発生するのかを整理し、アーティストや利用者に啓発することで適切な創造物の在り方を提示する。</p> <p>いずれの班も、課題解決に向けてよく考察できている発表となった。</p>		
評価方法	ルーブリック評価に基づく相互評価と教員評価 観点①アートと社会について独自の観点で課題を見出すことができている。 A 評価：社会課題を具体的に示し、その課題の解決にアートが効果的に関与していることが明確である。 観点②先行研究がどこまでかを明らかにしており、自分たちはそこに何を付け加えて提案できているのかを明示できている。 A 評価：先行研究や現行の事例を挙げて分析し、それを踏まえて自分たちなりの提案を具体的に示すことができている。 観点③解決に向けて実際的な事物や仕組み、考え方を提示できている。 A 評価：提案が概念的なもので終始するのではなく企画立案を伴う具体的なものとして提示することができている。 観点④プレゼンテーションとして構成が練られており、何を伝えたいのかが分かりやすくまとめられている。 A 評価：課題の設定から解決に向けての論理的な展開が考慮されており、一つ一つの要素が飛躍せずに順序良く説明されている。		
宿題指示	全ての提出物の確認		