

第1問題

問1	(1)	B (1点)			
問2	(1)	ア	C (1点)	イ	A (1点)
	(2)	塑造 (2点)			
問3	エ (1点)		問4	ウ (1点)	
問5	題材名	(例)「生き生きとした瞬間をかたち」(2点)			
	理由	<p>(例) 本学習の主な活動は、躍動感や生命感を感じさせる動きのある人物像を粘土で立体的に表現することである。躍動感や生命感がある状態とは健康的で活気がある様子であり、「生き生き」という言葉で表すことができる。活動②⑤の鑑賞活動や活動③④の表現活動において、躍動感や生命感を感じさせる動きについての造形的要素を考え味わったり、自由に発想して構想を練ったりする際に、生徒が具体的にイメージできるよう、「生き生きとした瞬間をかたち」という題材名を設定した。</p>			

1点 × 5 = 5点
2点 × 3 = 6点 合計11点

第2問題

問1	④	ウ	⑤	オ	⑥	イ
	⑦	ア	⑧	エ	問1 完答で(3点)	
問2	⑨	対話 (1点)		⑩	言語 (1点)	
問3	(1)	ア、ウ (1点)		(2)	イ (1点)	
問4	(1)	インクルーシブ (2点)				
	(2)	活動	活動① (1点)			
		学習方法と着目点	<p>(例) はじめに、個人で図アと図イのそれぞれの遊具の特徴をワークシートに記入する。その後、ユニバーサルデザインとしての良さをグループで話し合う。最後に、学級全体で意見を共有する。その際に、用と美の調和や使用する多様な人々への配慮などに着目させたい。</p>			

1点 × 5 = 5点
2点 × 1 = 2点
3点 × 2 = 6点 合計13点

整理番号	

(この欄は記入しないこと)

第3問題

問1	①	ウ (1点)	②	ア (1点)	③	オ (1点)	
	④	エ (1点)	⑤	イ (1点)			
問2	(1)	⑥	凹 (2点)	⑦	凸 (2点)	⑧	質感 (2点)
	(2)	コラグラフ (2点)		※⑥が凹、⑦が凸。逆は不可			
問3	(1)	⑨	オ (1点)	⑩	ア (1点)	⑪	カ (1点)
	(2)	印 (2点)					
問4	(1)	⑬	点画 (2点)	⑭	ゴシック (2点)	⑮	ウロコ (2点)
		⑯	明朝 (2点)				
	(2)	スペーシング (2点)					

1点 × 8 = 8点

2点 × 10 = 20点

合計28点

第4問題

問1	作者名	ウ (1点)	作品名	オ (1点)		
問2	A	ウィリアム・モリス (2点)	B	生活 (2点)	C	アーツ・アンド・クラフツ (2点)
問3	作者名	柳宗理 (1点)	作品名	バタフライスツール (1点)		
問4	D	抽象 (2点)	E	ワシリー・カンディンスキー (2点)		
問5	(1)	エミール・ガレ (2点)	(2)	アール・ヌーヴォー (2点)		
問6	(1)	アルブレヒト・デューラー (2点)	(2)	ルネサンス (2点)		
問7	F	葛飾北斎 (2点)	G	浮世絵 (2点)	H	肉筆画 (2点)
問8	(1)	ジョルジュ・スーラ (2点)	(2)	新印象主義 (2点)		
問9	ジャコモ・マンズー (2点)					
問10	(1)	アンディ・ゴールズワージー (2点)	(2)	ランド・アート (2点)		

1点 × 4 = 4点

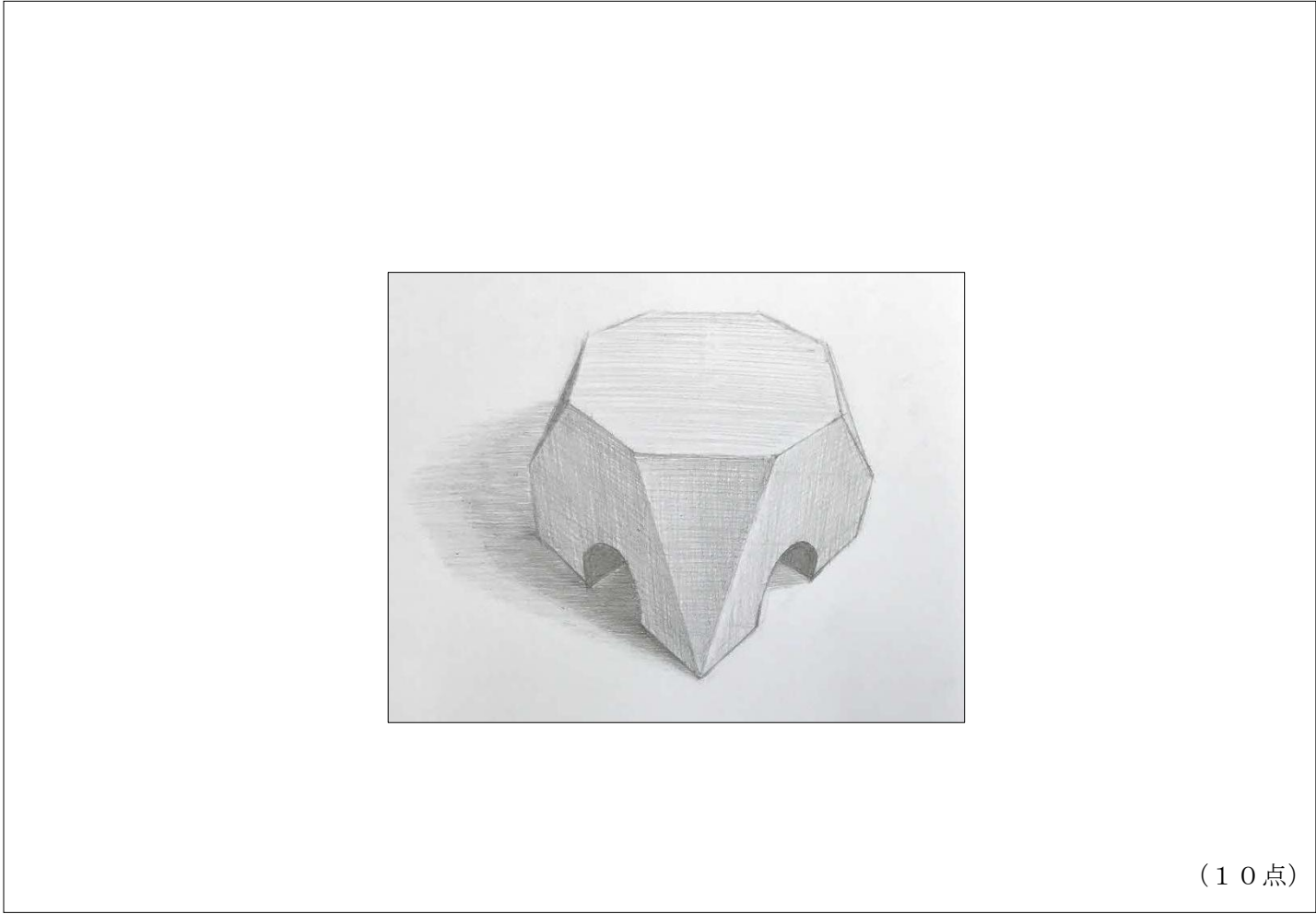
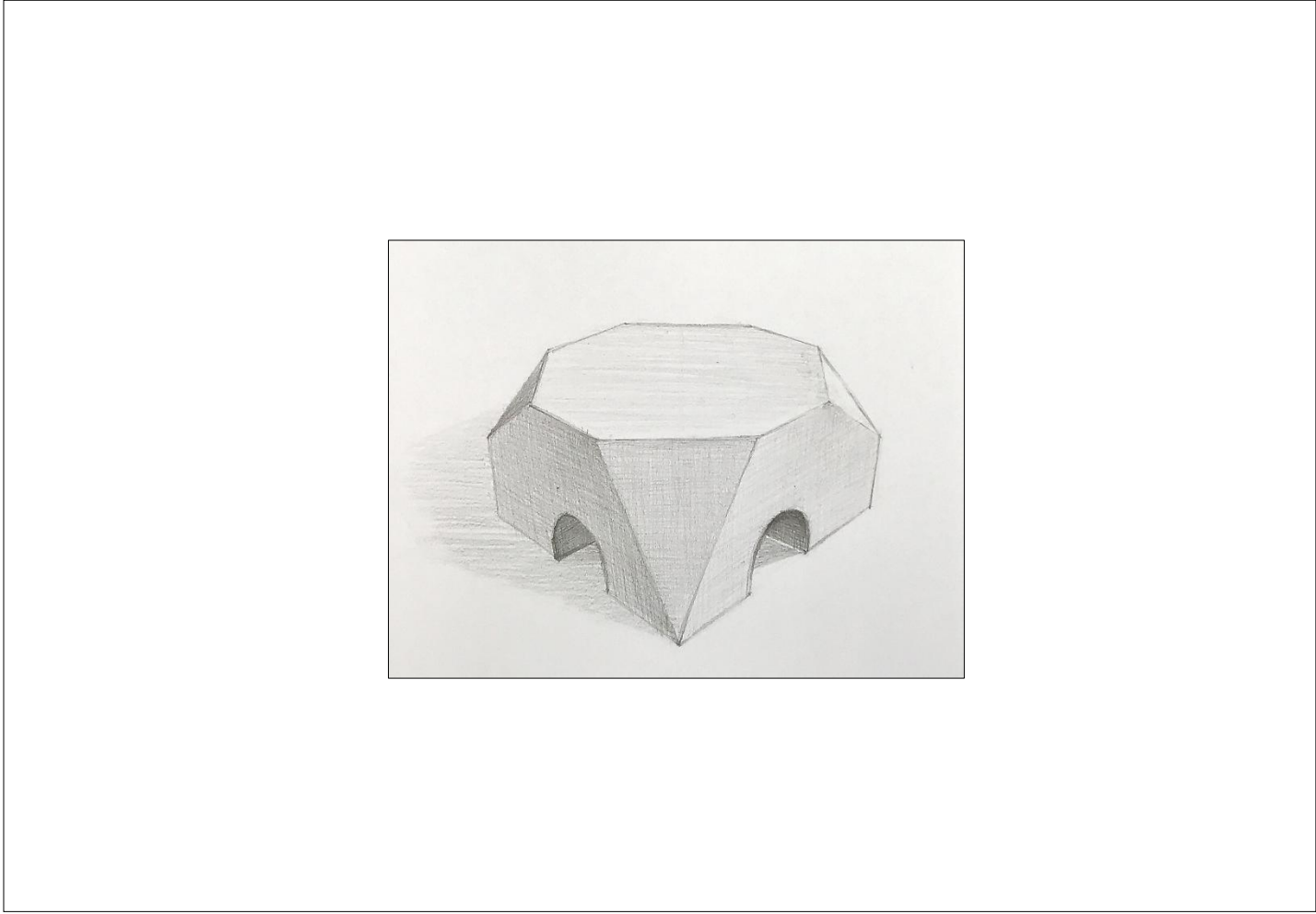
2点 × 17 = 34点

合計38点

整理番号	

(この欄は記入しないこと)

第5問題



(10点)

整理番号	

(この欄は記入しないこと)