SSH 特別講座　学習指導案　「ＳＴＥＡＭプログラム　美術解剖学講座」

令和５年　月　日（　）　限
実施クラス　２年Ａ組　　　人
講師　福岡　進（九州中央リハビリテーション学院理学療法専任教員）
大村充弘（九州中央リハビリテーション学院職員・崇城大学芸術学部非常勤講師）
指導者　美術科　（　　　　　　）

１　題材　「ＳＴＥＡＭプログラム　美術解剖学講座」

２　目標

「なぜ人は立つことができるか」をキーワードに、理学療法と彫刻の双方の視点から人体を解剖学的に学習し、観察と知識を関連付け、その理解をクロッキー（速描）で視覚的に表現する。人体という自分自身を素材にして、生活を科学的にとらえ直すきっかけとする。

（１）重心の認識
（２）脊柱の認識
（３）上半身と下半身の位置関係で重心がどう変化するかを理解する
（４）それらが、クロッキーとして視覚的に表現できているかを検証する

３　展開（１５０分）

	学習内容、主な発問	指導	備考
導入 １０分	点呼 T3 本時の内容確認 講師紹介（T1　福岡、T2　大村、T3　本校職員）	和室（セミナーハウス） 出席番号順に横４列に並ぶ	プロジェクター
展開 110 分	（１）T１講義「人はなぜ立てるのか？」　２０分 （２）クロッキー　６０分 ①重心について ポーズ　１０分 振り返り　５分※T２、T１による講評 ②脊柱について ポーズ　１０分 振り返り　５分 ※休憩１０分 ③上半身の位置について ポーズ　１０分 振り返り５分 ④下半身の位置について ポーズ　１０分 振り返り５分 （３）作品の振り返り　３０分 クロッキーを鑑賞し、理解度を確認する	モデル：生徒交代で ICE による評価の基準 ワークシートと作品を評価 I：重心、脊柱の用語を的確に理解しているか C：知識と観察を結び付け、描写できたか E：今後の制作や探究活動に生かすことができる発見があったか	クロッキー帳
まとめ ２０分	まとめ　T１、T２ 感想文記入 更衣	知ることによりより深く「見つめる」ことができる	ワークシート

４　備考

ＳＳＨ事業の一環として本授業における感想及び授業中の様子を検討し、研究の対象とする。評価はＩＣＥによる自己評価、及び指導者による評価をおこなう。

今後は医療系を希望する普通科・理数科生徒にも実施できるよう教材開発を継続して行う。