

長岡工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)		授業科目	美術
科目基礎情報						
科目番号	0010		科目区分		一般 / 必修	
授業形態	講義		単位の種別と単位数		履修単位: 2	
開設学科	電気電子システム工学科		対象学年		1	
開設期	通年		週時間数		2	
教科書/教材	色鉛筆36色、鉛筆、30°刃カッター等制作用具一式。課題によっては参考資料配布					
担当教員	土田 泰子					
到達目標						
(科目コード：00370、英語名：Art) この科目は長岡高専の学習・教育目標の(A)と主体的に関わる。この科目の到達目標と 各到達目標と長岡高専の学習・教育目標との関連を、到達目標、評価の重み、学習・教育到達目標との関連の順で次に示す。 ①アイデアを共有するために必要な表現方法の基礎を習得する。60%(a1) ②造形物や作品などの見方を学び、よさや美しさを感じることができる。20%(a1) ③協働のためのスキルを学び、チームでの協働ができる。20%(a1)						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	最低限の到達レベルの目安	未到達レベルの目安		
アイデアを共有するために必要な表現方法の基礎を習得する	アイデアを共有するために必要な表現方法の基礎を十分に習得している	アイデアを共有するために必要な表現方法の基礎を習得している	アイデアを共有するために必要な表現方法の基礎を概ね習得している	左記に達していない		
造形物や作品などの見方を学び、よさや美しさを感じることができる	造形物や作品などの見方を学び、よさや美しさを感じることが十分にできる	造形物や作品などの見方を学び、よさや美しさを感じることができる	造形物や作品などの見方を学び、よさや美しさを感じることが概ねできる	左記に達していない		
協働のためのスキルを学び、チームでの協働ができる	協働のためのスキルを学び、チームでの協働が十分にできる	協働のためのスキルを学び、チームでの協働ができる	協働のためのスキルを学び、チームでの協働が概ねできる	左記に達していない		
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、感性を豊かにし、美術の基礎的な能力を伸ばし、美術やデザインへの理解を深める。					
授業の進め方・方法	作品を制作、鑑賞する。課題によって個人またはグループによる制作と発表を行う。					
注意点	作品の完成度だけでなく、発想や制作への取り組み、協働の態度や実践状況を評価する。本科目は本来、面接授業として実施を予定していたものであるが、新型コロナウイルス感染症の拡大による緊急事態において、必要に応じ遠隔授業として実施するものである。					
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	ものづくりのためのスケッチと着彩 1（表現の基本）		表現の基本を身に付ける	
		2週	ものづくりのためのスケッチと着彩 2（表現の基本）		表現の基本を身に付ける	
		3週	ものづくりのためのスケッチと着彩 3（表現の基本）		表現の基本を身に付ける	
		4週	ものづくりのためのスケッチと着彩 4（表現の基本）		表現の基本を身に付ける	
		5週	工業製品アイデアソン 1（発想法）		アイデアの発想方法と工業デザインへの応用を学ぶ	
		6週	工業製品アイデアソン 2（発想法）		アイデアの発想方法と工業デザインへの応用を学ぶ	
		7週	日本の伝統的な文様 1（工芸）		表現の基本を身に付ける	
		8週	日本の伝統的な文様 2（工芸）		表現の基本を身に付ける	
	2ndQ	9週	ピクトグラム制作 1（平面デザイン）		目的や条件を基に構成することを学ぶ	
		10週	ピクトグラム制作 2（平面デザイン）		目的や条件を基に構成することを学ぶ	
		11週	アイデア共有のためのプレゼンボード 1（美術史）		表現の基本を身に付ける	
		12週	アイデア共有のためのプレゼンボード 2（美術史）		表現の基本を身に付ける	
		13週	アイデア共有のためのプレゼンボード 3（作家）		表現の基本を身に付ける	
		14週	アイデア共有のためのプレゼンボード 4（作家）		表現の基本を身に付ける	
		15週	アイデア共有のためのプレゼンボード 5（美術史 & 作家）		表現の基本を身に付ける	
		16週	Review		作品を通して思考を言語化することを学ぶ	
後期	3rdQ	1週	モノを媒介した対話 1（立体表現）		作品を通して思考を言語化することを学ぶ	
		2週	ものづくりのためのデザイン 1（表現の基本）		表現の基本を身に付ける	
		3週	ものづくりのためのデザイン 2（表現の基本）		表現の基本を身に付ける	
		4週	工業製品アイデアソン 3（発想法）		アイデアの発想方法と工業デザインへの応用を学ぶ	
		5週	プロダクトデザイン 1（アイデア・コンセプト）		表現の基本を身に付ける	
		6週	プロダクトデザイン 2（コンセプトデザイン）		表現の基本を身に付ける方法を学ぶ	
		7週	プロダクトデザイン 3（アイデアスケッチ）		表現の基本を身に付ける	
		8週	プロダクトデザイン 4（プレゼンボード）		表現の基本を身に付ける	
	4thQ	9週	プロダクトデザイン 5（発表）		作品を通して思考を言語化することを学ぶ	
		10週	映像作品の制作・・・影絵による 1（チームでの協働）		発想法や会議法を用いて、作品のテーマを決定する	
		11週	映像作品の制作・・・影絵による 2（チームでの協働）		作品のテーマを表現するため、チームで協働する	

		12週	映像作品の制作・・・影絵による3（チームでの協働）	作品のテーマを表現するため、チームで協働する
		13週	映像作品の制作・・・影絵による4（チームでの協働）	作品のテーマを表現するため、チームで協働する
		14週	映像作品の制作・・・影絵による5（発表）	協働の状況を分析・評価し、改善につなげる
		15週	抽象的な作品（表現の基本）	表現の基本を身に付ける
		16週	鑑賞と振り返り	学修した内容を自分の言葉で表現する

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標

分類		分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週
分野横断的能力	汎用的技能	汎用的技能	汎用的技能	日本語と特定の外国語の文章を読み、その内容を把握できる。	3	前1
				他者とコミュニケーションをとるために日本語や特定の外国語で正しい文章を記述できる。	3	前2
				他者が話す日本語や特定の外国語の内容を把握できる。	3	前3
				日本語や特定の外国語で、会話の目標を理解して会話を成立させることができる。	3	前4
				円滑なコミュニケーションのために図表を用意できる。	3	前5
				円滑なコミュニケーションのための態度をとることができる(相づち、繰り返し、ボディランゲージなど)。	3	前6
				他者の意見を聞き合意形成することができる。	3	前9
				合意形成のために会話を成立させることができる。	3	前10
				グループワーク、ワークショップ等の特定の合意形成の方法を実践できる。	3	前11
				書籍、インターネット、アンケート等により必要な情報を適切に収集することができる。	3	前12
				収集した情報の取捨選択・整理・分類などにより、活用すべき情報を選択できる。	3	前13
				収集した情報源や引用元などの信頼性・正確性に配慮する必要があることを知っている。	3	前14
				情報発信にあたっては、発信する内容及びその影響範囲について自己責任が発生することを知っている。	3	後1
				情報発信にあたっては、個人情報および著作権への配慮が必要であることを知っている。	3	後2
				目的や対象者に応じて適切なツールや手法を用いて正しく情報発信(プレゼンテーション)できる。	3	後3
				あるべき姿と現状との差異(課題)を認識するための情報収集ができる	3	後4
				複数の情報を整理・構造化できる。	3	後5
				特性要因図、樹形図、ロジックツリーなど課題発見・現状分析のために効果的な図や表を用いることができる。	3	後9
				課題の解決は直感や常識にとらわれず、論理的な手順で考えなければならないことを知っている。	3	後10
				グループワーク、ワークショップ等による課題解決への論理的・合理的な思考方法としてブレインストーミングやKJ法、PCM法等の発想法、計画立案手法など任意の方法を用いることができる。	3	後11
				どのような過程で結論を導いたか思考の過程を他者に説明できる。	3	後12
				適切な範囲やレベルで解決策を提案できる。	3	後13
				事実をもとに論理や考察を展開できる。	3	後14
				結論への過程の論理性を言葉、文章、図表などを用いて表現できる。	3	前4
	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	周囲の状況と自身の立場に照らし、必要な行動をとることができる。	3	前1
				自らの考えで責任を持つてものごとに取り組むことができる。	3	前5
				目標の実現に向けて計画ができる。	3	前1
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3	前1
				日常生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	3	前1
				社会の一員として、自らの行動、発言、役割を認識して行動できる。	3	前1
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	3	前1
				チームで協調・共同するために自身の感情をコントロールし、他者の意見を尊重するためのコミュニケーションをとることができる。	3	前1
				当事者意識をもってチームでの作業・研究を進めることができる。	3	前1
				チームのメンバーとしての役割を把握した行動ができる。	3	前1
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	3	前1
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	前1
				リーダーシップを発揮する(させる)ためには情報収集やチーム内での相談が必要であることを知っている	3	前1
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	前1
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	3	前1

				技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を認識し、技術者が社会に負っている責任を挙げることができる。	3	前1
				自身の将来のありたい姿(キャリアデザイン)を明確化できる。	3	前1
				その時々で自らの現状を認識し、将来のありたい姿に向かっていくために現状で必要な学習や活動を考えることができる。	3	前1
				キャリアの実現に向かって卒業後も継続的に学習する必要性を認識している。	3	前1
				これからのキャリアの中で、様々な困難があることを認識し、困難に直面したときの対処のありかた(一人で悩まない、優先すべきことを多面的に判断できるなど)を認識している。	3	前1
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でどのように活用・応用されるかを説明できる。	3	前1

評価割合

	試験	作品	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	0	35	20	10	20	15	100
基礎的能力	0	30	10	5	10	5	60
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	5	10	5	10	10	40