

長岡工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	美術
科目基礎情報						
科目番号	0012		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	電子制御工学科		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。					
授業の属性・履修上の区分						
☒ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業
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色 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色 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色 3（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 1（発想法）	アイデアの発想法と工業デザインへの応用を学ぶ		
		5週	工業製品アイデアソン 2（制作）	アイデアの発想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 3（相互評価）	アイデアの発想法と工業デザインへの応用を学ぶ		
		7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		
		8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		
	2ndQ	9週	ピクトグラム制作 3（立体デザイン）	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 4（相互評価）	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（相互評価）	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	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		
		2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		
		3週	ものづくりのためのデザイン 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デザイン 4（相互評価）	表現の基本を身に付ける		
		5週	工業製品アイデアソン 4（発想法）	アイデアの発想法と工業デザインへの応用を学ぶ		
		6週	プロダクトデザイン 1（コンセプトデザイン）	アイデアの発想法と工業デザインへの応用を学ぶ		
		7週	プロダクトデザイン 2（アイデアスケッチ）	アイデアの発想法と工業デザインへの応用を学ぶ		
		8週	プロダクトデザイン 3（プレゼンテーションシート）	アイデアの発想法と工業デザインへの応用を学ぶ		
	4thQ	9週	プロダクトデザイン 4（相互評価）	アイデアの発想法と工業デザインへの応用を学ぶ		

	10週	合同作品の制作・・・ボードゲームプロジェクト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	合同作品の制作・・・ボードゲームプロジェクト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	合同作品の制作・・・ボードゲームプロジェクト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	合同作品の制作・・・ボードゲームプロジェクト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	合同作品の制作・・・ボードゲームプロジェクト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
----	----	------	-----------	-------	-----

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	40	15	10	35	0	100
基礎的能力	0	30	10	5	20	0	65
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0
分野横断的能力	0	10	5	5	15	0	35