

富山高等専門学校		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 / 選択		
授業形態	授業		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	電子情報工学科		対象学年	1		
開設期	後期		週時間数	2		
教科書/教材	高校美術 1、各種画集、技法書、デザイン集など					
担当教員	高畑 信雄					
到達目標						
美的判断力、審美眼、人間理解、研究心などを育てる体験。想像力を働かせ、感性豊かなイメージを創出する力。創造的・独創的な発想能力、表現しながら練り上げていく能力、材料や形式に挑戦や工夫をしていく能力を伸ばす。						
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		未到達レベルの目安
評価項目 1	関心・意欲・態度	各題材を深く観察、理解し、計画的に制作をしている。		各題材を理解し、計画的に制作している。		各題材の理解が浅く、計画的に制作されていない。
評価項目 2	芸	各題材を深く観察、理解し、表現の工夫をしている。		各題材を理解し、表現している。		各題材の理解が浅く、表現に工夫がない。
評価項目 3	創造的な表現の技能	各題材を深く観察、理解し、独創的な表現をしている。		各題材を理解し、的確な表現をしている。		各題材の理解が浅く、独創的な表現がない。
学科の到達目標項目との関係						
MCCコア科目 ディプロマポリシー 3						
教育方法等						
概要	美術の幅広い活動を通して、美術的体験を豊かにし美術を愛好する心情を育て、感性を高め、創造的な表現と鑑賞能力を伸ばす。					
授業の進め方・方法	表現が中心であるが、一般的基礎知識として最低限の美術史的知識は必要であり、美術史全体を俯瞰できることが表現や鑑賞に役立つ事を知る。					
注意点	上手下手にとらわれず、自己の個性に基づいた考えや心を形、色、材料などによって表現する。自分にしか表現できない作品、世界で唯一の作品を制作する。道具は正しい使い方をし、自身の物、貸し出しの物の隔てなく丁寧に扱い片付けを行うこと。					
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	・ガイダンス 「手を描く」		・鉛筆によるデッサン 「手」	・美術には多様な表現があり、それぞれの良さや味わいがあることを知る。 ・自分の手の持つ表情をとらえ、観察しながら表し方を工夫する。
		2週	鉛筆によるデッサン 「手を描く」			・対象を深く観察し、形態、明暗、量感、質感等をつかんで表現する。 ・完成後、講評を行う。
		3週	鉛筆によるデッサン 「自画像」			・自己を外面と内面の両方から見つめ「何を描くか」を設定する。 ・完成後、講評を行う。
		4週	レタリングの基礎			・明朝体、ゴシック体について学び、制作する。 ・完成後、講評を行う。
		5週	レタリングの応用			・欧文のいろいろな書体、創作文字、シンボルマーク等を学び、制作する。 ・完成後、講評を行う。
		6週	ポスターのデザイン			・構図を組み立てるコントラスト、バランス、リズムなどの造形的要素を考えながら画面を組み立てる。
		7週	ポスターのデザイン			・完成後、講評を行う。
		8週	色彩構成とデザイン			・色の性質や効果を知り、形や構図のアイディアを練る。ラフスケッチを重ねることでイメージを具体化させる。
	4thQ	9週	色彩構成とデザイン			・視覚伝達のための、具体的なテーマを見つけ、描く。 ・色の対比と形の調和やリズムについて考え表現する。 ・完成後、講評を行う。
		10週	模写			・過去の芸術家の作品を鑑賞し、興味のある作品を模写する。 ・鉛筆→着彩
		11週	模写			・着彩 ・完成後、講評を行う。
		12週	鑑賞			・印象派とジャポニズムについて学ぶ。
		13週	イラストレーション 「自由課題」			・水彩絵の具或いはアクリル絵の具を使い制作する。
		14週	イラストレーション 「自由課題」			〃
		15週	イラストレーション 「自由課題」			・完成後、講評を行う。
		16週	・制作作品の講評会 ・成績評価・確認			・自作作品を自己評価する。 ・出欠の確認、作品提出の確認をする。
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	発表	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	50	0	30	20	0	100	
基礎的能力	0	50	0	30	20	0	100	
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0	
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0	