

八戸工業高等専門学校		開講年度	令和05年度(2023年度)	授業科目	美術(0101)
科目基礎情報					
科目番号	1Z26		科目区分	一般 / 選択	
授業形態	実技		単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	産業システム工学科環境都市・建築デザインコース	対象学年	1		
開設期	夏学期(2nd-Q),秋学期(3rd-Q)		週時間数	2nd-Q:2 3rd-Q:2	
教科書/教材	高校生の美術1(日本文教出版)				
担当教員	小川 芳勇樹,中村 雅徳				
到達目標					
美術を軽視せず、学問のひとつとして捉え、得手不得手を決めこまない。表現を向上させる努力を惜しまない。表現、発信する喜びを知る。					
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	美術を重視して、学問のひとつとして捉えることができ、得意と考えることができる。	美術を軽視せず、学問のひとつとして捉えることができ、得手不得手を決めこまない。	美術を軽視して、学問のひとつとして捉えることができず、不得意と考える。		
評価項目2	表現を向上させる努力ができる。	表現を向上させる努力を惜しまない。	表現を向上させる努力をしない。		
評価項目3	表現、発信する喜びを理解できる。	表現、発信する喜びを知ることができる。	表現、発信する喜びを知ることができない。		
学科の到達目標項目との関係					
ディプロマポリシー DP1 ◎					
教育方法等					
概要	【授業の目標】 ■ 美術と生活、美術と工業の重要な関係性を理解し、工業従事者としての発想力、表現技術の基礎を養う。 ■ 自然の造形物から工業製品に至るまで、三次元のもを二次元に表現するために必要な様々な造形要素を学び実践することで、発想力や造形力を高める。 ■ 幾何学的形態をモチーフとし、平面と立体について相互の関連を考えながら、デザインの基礎的な造形力を養う。				
授業の進め方・方法	【授業概要・方針】 鉛筆一本あればいつでも発想や構想から総合空間まで表現できる力を養う。三次元と二次元(画像・絵)との違いを理解し、空間認識の仕組みなどの造形要素を学ぶ。 【評価方法】 準備10%、制作姿勢20%、作品70%で採点し、100点満点で60点合格とする。				
注意点	【履修上の留意点】 ■ 成績評価は日頃の授業態度や提出物を見て都度採点する。定期考査はおこなわない。真摯な姿勢が求められる。 ■ 授業時はいつでも美術専用の下記筆記具セット※(指定配布)を必携する。授業の際は忘れず持参する。 ※ 【筆記具セットの内容】 (鉛筆) 4B,2B,HBの3種 (カッター) (練り消しゴム) (注意) ハードケースを各自購入し、破損しないようにすること。				
授業の属性・履修上の区分					
<input type="checkbox"/> アクティブラーニング		<input type="checkbox"/> ICT 利用		<input type="checkbox"/> 遠隔授業対応	
<input type="checkbox"/> 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	2ndQ	9週	オリエンテーション、美術と工業の関係 鉛筆の扱い方、自画像のための写真撮影	美術と工業の関係が分かる 鉛筆の扱い方が分かる 自画像制作のための写真撮影に被写体として協力する	
		10週	造形要素の理解 球、円柱、円錐の立体表現 回転体作成プリント	造形要素が理解できる 球、円柱、円錐の立体表現ができる 回転体作成プリントの解答ができる	
		11週	素描 手のデッサン1 比率、陰影、タッチの重要性と線の意味	手のデッサンにおいて、比率、陰影、タッチの重要性と線の意味が理解できる	
		12週	素描 手のデッサン2 比率、陰影、タッチの重要性と線の意味 鉛筆の自在操作	比率、陰影、タッチの重要性と線の意味が理解でき、鉛筆を自在に操作できる	
		13週	自画像素描1 スケールマッピングによる転写、構図決定	自画像素描でスケールマッピングによる転写、構図決定ができる	
		14週	自画像素描2 造形要素を踏まえた制作①	自画像素描で造形要素を踏まえた制作ができる	
		15週	自画像素描3 造形要素を踏まえた制作②	自画像素描で造形要素を踏まえた制作ができる	
		16週	自画像素描4 造形要素を踏まえた制作③描き込み	自画像素描で造形要素を踏まえた描き込みができる	
後期	3rdQ	1週	自画像素描5 造形要素を踏まえた制作④仕上げ、完成	自画像素描で造形要素を踏まえて仕上げ、完成できる	
		2週	ビルダーカード 正12面体 1	ビルダーカードで正12面体を制作できる	
		3週	ビルダーカード 正12面体 2 完成	ビルダーカードで正12面体を制作、完成できる	
		4週	ビルダーカード 正12面体の応用作品 1	ビルダーカードで正12面体の応用作品を制作できる	
		5週	ビルダーカード 正12面体の応用作品 2 完成	ビルダーカードで正12面体の応用作品を制作、完成できる	
		6週	絵画(人物画)クロッキー 1 人体プロポーションの理解(頭部、全身の比率)、第1回目クロッキー(30分ポーズ)	絵画(人物画)クロッキーにおいて人体プロポーションが理解できる 第1回目のクロッキーができる	

		7週	絵画(人物画)クロッキー 2 造型的な良さや美しさを主観的に捉え、創造性を高め、表現を工夫し、制作の楽しさや完成の喜びを味わう (30分ポーズ、20分ポーズ、15分ポーズ、10分ポーズ)	造型的な良さや美しさを主観的に捉え、創造性を高め、表現を工夫し、制作の楽しさや完成の喜びを味わうことができる 各ポーズ時間の違いに応じて制作ができる
		8週	絵画(人物画)クロッキー 3 造型的な良さや美しさを主観的に捉え、創造性を高め、表現を工夫し、制作の楽しさや完成の喜びを味わう (20分ポーズ、15分ポーズ、10分ポーズ、5分ポーズ)	造型的な良さや美しさを主観的に捉え、創造性を高め、表現を工夫し、制作の楽しさや完成の喜びを味わうことができる 各ポーズ時間の違いに応じて制作ができる

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					
		準備	制作姿勢	作品	合計
総合評価割合		10	20	70	100
基礎的能力		10	20	70	100