

秋田工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	芸術 I (美術)	
科目基礎情報							
科目番号		0004		科目区分	一般 / 必修		
授業形態		演習		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科		一般教科 (人文科学系)		対象学年	1		
開設期		後期		週時間数	2		
教科書/教材		教科書:『高校美術』 日本文教出版					
担当教員		石塚 政吾,有馬 寛子					
到達目標							
1. デッサンや版画制作等に意欲的に取り組んで描く楽しさを味わい, 美的関心を高めることができるようになること。							
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		デッサンや版画制作等に意欲的に取り組み、描く楽しさを味わい美的関心を十分に高めることができる。		デッサンや版画制作等に意欲的に取り組み、描く楽しさを味わい美的関心のある程度高めることができる。		デッサンや版画制作等に意欲的に取り組めず、描く楽しさを味わい美的関心を高めることができない。	
学科の到達目標項目との関係							
(A)人類の幸福 A-1							
教育方法等							
概要		描画の基礎技法や知識と鑑賞の学習を通して、表現する喜びを知り、美的感性を育む。					
授業の進め方・方法		個人、全体と学習する内容に合わせた形態で行う。必要に応じて、適宜、課題、小レポートを課す。表現活動においては、授業目標達成のため、でき得る限り個別指導に重点を置く。					
注意点		合格点は50点以上とする。 作品を60%、ノート提出等を40%として、評価する。 特に作品の未提出者は単位取得が困難となるので注意すること。 用具の準備・取り扱い・片付けと保管を確実に行之、授業に臨むこと。					
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		
後期	3rdQ	1週	授業ガイダンス		授業の進め方と評価の仕方について理解する。		
		2週	1 素描 対象の正しい見方, 捉え方について		鉛筆の明暗差によるデッサンでモチーフの質感や量感を表現する。		
		3週	2 色彩の理解		絵具による着色を行い、色のしくみについて理解する。		
		4週	3 キャラクターデザイン (1) キャラクターデザインとは (2) キャラクターデザインの構想		様々なキャラクターのデザインについて理解する。自らが思い描くキャラクターの構想を練る。		
		5週	(3) キャラクターの作成		キャラクターを描き、着色する。		
		6週	(4) 鑑賞、中間合評		他者の作品と自作について比較し、お互いの良さを理解する。		
		7週	4 版画 (1) 版画作品の鑑賞		版画の良さや、作品のねらいなどを理解、鑑賞する。		
		8週	(2) 構図デッサン		各自が選んだ題材の特徴や構成を把握し、鉛筆デッサンする。		
	4thQ	9週	(3) 下絵作成		各自が選んだ題材の特徴や構成を把握し、下絵を作成する。		
		10週	(4) 版への転写、彫り1		各自が選んだ題材の特徴や構成をを基に版をつくる。		
		11週	(5) 版への転写、彫り2		各自が選んだ題材の特徴や構成をを基に版をつくる。		
		12週	(6) 試し刷り 1		各自が選んだ題材の特徴や構成をを基に版をつくる。		
		13週	(7) 版の修正		試し刷りをもとに、より良い表現となるよう版を修正する。		
		14週	(8) 試し刷り2、版の修正		試し刷りをもとに、より良い表現となるよう版を修正する。		
		15週	(9) 鑑賞、最終合評		他者の作品と自作について比較し、お互いの良さを理解する。		
		16週					
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	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。	2		
				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。	2		
				目標の実現に向けて計画ができる。	2		
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	2		
				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。	2		
				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。	2		

				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	2	
				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。	2	
				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。	2	
				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。	2	
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	2	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	2	
				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	2	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	2	
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	2	
				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。	2	
				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。	2	
				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に必要な学習や活動を考えることができる。	2	
				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。	2	
				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。	2	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業や大学等でのように活用・応用されるかを説明できる。	2	
				企業等における技術者・研究者等の実務を認識している。	2	
				企業人としての責任ある仕事を進めるための基本的な行動を上げることができる。	2	
				企業における福利厚生面や社員の価値観など多様な要素から自己の進路としての企業を判断することの重要性を認識している。	2	
				企業には社会的責任があることを認識している。	2	
				企業が国内外で他社(他者)とどのような関係性の中で活動しているか説明できる。	2	
				調査、インターンシップ、共同教育等を通して地域社会・産業界の抱える課題を説明できる。	2	
				企業活動には品質、コスト、効率、納期などの視点が重要であることを認識している。	2	
				社会人も継続的に成長していくことが求められていることを認識している。	2	
				技術者として、幅広い人間性と問題解決力、社会貢献などが必要とされることを認識している。	2	
				技術者が知恵や感性、チャレンジ精神などを駆使して実践な活動を行った事例を挙げることができる。	2	
				高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業等でのどのように活用・応用されているかを認識できる。	2	
				企業人として活躍するために自身に必要な能力を考えることができる。	2	
				コミュニケーション能力や主体性等の「社会人として備えるべき能力」の必要性を認識している。	2	

評価割合

	作品	ノート提出	相互評価	態度	合計
総合評価割合	50	30	10	10	100
基礎的能力	20	10	10	10	50
専門的能力	30	15	0	0	45
分野横断的能力	0	5	0	0	5