

秋田工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	芸術Ⅱ（美術）（2E）	
科目基礎情報							
科目番号	0025		科目区分		一般 / 選択		
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		2		
開設期	前期		週時間数		2		
教科書/教材	教科書：『美術1』 光村図書						
担当教員	小林 貢,細川 要						
到達目標							
1. 創造的な表現の構想を練りながら意図に応じた表現方法を工夫すること。 2. 創造活動を通して日本や諸外国の美術文化について理解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		創造的な表現の構想を練りながら意図に応じた表現方法を工夫することが十分にできる。		創造的な表現の構想を練りながら意図に応じた表現方法を工夫することがある程度できる。		創造的な表現の構想を練りながら意図に応じた表現方法を工夫することができない。	
評価項目2		創造活動を通して日本や諸外国の美術文化について十分に理解できる。		創造活動を通して日本や諸外国の美術文化についてある程度理解できる。		創造活動を通して日本や諸外国の美術文化について理解できない。	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要		創造的表現活動および知識や鑑賞の学習を通して、美術を愛好する心情を育む。					
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。 （授業を受ける前）用具の準備・取り扱い・片付けと保管を確実にし、授業に臨むこと。 （授業を受けた後）					
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	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 遠近法の技法 （1）透視画法（定規、鉛筆、スケッチブック）		描画の基本を理解することができる。		
		3週	（2）ライティング（定規、鉛筆、スケッチブック）		存在感のある表現ができる。		
		4週	（3）校舎スケッチ （鉛筆、スケッチブック）		建物を立体的に表現できる。		
		5週	2 西洋美術史 （1）ルネサンス		時代背景を理解し、美術作品を多面的に鑑賞できる。		
		6週	（2）印象派		時代背景を理解し、美術作品を多面的に鑑賞できる。		
		7週	（3）現代美術（4）確認テスト		時代背景を理解し、美術作品を多面的に鑑賞できる。		
		8週	3 スクラッチボード （下絵、トレーシングペーパー）（1）構想を練る		素材の特質を活かし、写実的な表現ができる。		
	2ndQ	9週	（2）ボードに彫る （スクラッチボード、ニードル）		素材の特質を活かし、写実的な表現ができる。		
		10週	（2）ボードに彫る （スクラッチボード、ニードル）		素材の特質を活かし、写実的な表現ができる。		
		11週	（2）ボードに彫る （スクラッチボード、ニードル）		素材の特質を活かし、写実的な表現ができる。		
		12週	4 立体表現（1）構想とデッサン		体験を基に、想像を展開させ、自由な表現で創作能力を養うことができる。		
		13週	（2）立体造形		体験を基に、想像を展開させ、自由な表現で創作能力を養うことができる。		
		14週	（2）立体造形		体験を基に、想像を展開させ、自由な表現で創作能力を養うことができる。		
		15週	（3）鑑賞・合評会 （4）まとめ、授業アンケート		完成した自他の作品を鑑賞し合うことができる。 本授業のまとめ		
		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。	3		
				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		
				目標の実現に向けて計画ができる。	3		
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3		
				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		
				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		
				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		

			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	
			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	
			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	
			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	
			適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	
			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	
			法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	
			他者のおかれている状況に配慮した行動をとれる。	3	
			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	
			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	
			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。	3	
			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	
			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	
			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。	3	
			企業等における技術者・研究者等の実務を認識している。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			企業には社会的責任があることを認識している。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			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。	3	
			高専で学んだ専門分野・一般科目の知識が、企業等でどのように活用・応用されているかを認識できる。	3	
			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。	3	
			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。	3	

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