岐阜工業高等専門学校	開講年度	令和03年度 (2021年度)	授業科目	美術

科目基礎情報

科目番号	0006	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: 1
開設学科	電子制御工学科	対象学年	1
開設期	後期	週時間数	2
教科書/教材	適宜、教員が指示する。		
担当教員	菅原 崇,山本 卓見		

到達目標

1　各自の自由なイメージによる作品を制作する。
2　柔軟な発想力、多様な表現力を養う。
3　日常における美意識を高め、豊かな感性を育てる。
岐阜高専ディプロマポリシー：（A）

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	自由なイメージを、正確に具象化することができる。	自由なイメージを、ほぼ正確に具象化することができる。	自由なイメージを、具象化することができない。
評価項目2	柔軟な発想力を、十分に身につけることができる。	柔軟な発想力を、ほぼ十分に身につけることができる。	柔軟な発想力が身についていない。
評価項目3	日常における美意識を、十分にに高めることができる。	日常における美意識を、ほぼ十分にに高めることができる。	日常における美意識を高めることができない。

学科の到達目標項目との関係

教育方法等

概要	美術の基礎を学び、美実に親しむ。
授業の進め方・方法	制作を中心に行うので、材料・道具・画材など、各自必要とするものをしっかり準備する。自分自身のイメージの表現に徹すること。 （事前準備の学習）中学校までの美術の教科書を見直しておくこと。 英語導入計画：なし
注意点	授業の内容を確実に身につけるため、予習・復習が必須である。

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
後期	3rdQ	1週	制作課題の説明	美術の基礎を理解する。
		2週	自画像（自己の発見と表現） 鉛筆・絵の具・クレヨンなど、あらゆる画材・技法を用いて自己表現する。	絵画作品に取り組む。
		3週	自画像	絵画作品を完成させる。
		4週	作品発表会・講評・制作コンセプトのレポート提出。	絵画作品のプレゼンを行う。
		5週	平面課題（想像力と表現力の融合） 日本のイメージを、塗る・描く・貼るなどあらゆる技法・画材を用いて表現する。	平面課題の基礎を理解する。
		6週	平面課題	平面課題に取り組む。
		7週	平面課題	平面課題を完成させる。
		8週	作品発表会・講評・制作コンセプトのレポート提出	平面作品のプレゼンを行う。
	4thQ	9週	立体課題（表現領域の拡大） 生活廃材を素材に、心の中の情景（過去・現在・未来）を立体作品として表現する。	立体課題の基礎を理解する。
		10週	立体課題	立体課題に取り組む。
		11週	立体課題	立体課題に取り組む。
		12週	立体課題	立体課題に取り組む。
		13週	立体課題	立体課題に取り組む。
		14週	立体課題	立体課題を完成させる。
		15週	作品発表会・講評・制作コンセプトのレポート提出	立体課題のプレゼンを行う。
		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	汎用的技能	汎用的技能	汎用的技能	日本語と特定の外国語の文章を読み、その内容を把握できる。	3	
				他者とコミュニケーションをとるために日本語や特定の外国語で正しい文章を記述できる。	3	
				他者が話す日本語や特定の外国語の内容を把握できる。	3	
				日本語や特定の外国語で、会話の目標を理解して会話を成立させることができる。	3	
				円滑なコミュニケーションのために図表を用意できる。	3	
				円滑なコミュニケーションのための態度をとることができる(相づち、繰り返し、ボディーランゲージなど)。	3	
				他者の意見を聞き合意形成することができる。	3	

				合意形成のために会話を成立させることができる。	3	
				グループワーク、ワークショップ等の特定の合意形成の方法を実践できる。	3	
				書籍、インターネット、アンケート等により必要な情報を適切に収集することができる。	3	
				収集した情報の取捨選択・整理・分類などにより、活用すべき情報を選択できる。	3	
				収集した情報源や引用元などの信頼性・正確性に配慮する必要があることを知っている。	3	
				情報発信にあたっては、発信する内容及びその影響範囲について自己責任が発生することを知っている。	3	
				情報発信にあたっては、個人情報および著作権への配慮が必要であることを知っている。	3	
				目的や対象者に応じて適切なツールや手法を用いて正しく情報発信(プレゼンテーション)できる。	3	
				あるべき姿と現状との差異(課題)を認識するための情報収集ができる	3	
				複数の情報を整理・構造化できる。	3	
				特性要因図、樹形図、ロジックツリーなど課題発見・現状分析のために効果的な図や表を用いることができる。	3	
				課題の解決は直感や常識にとらわれず、論理的な手順で考えなければならないことを知っている。	3	
				グループワーク、ワークショップ等による課題解決への論理的・合理的な思考方法としてブレインストーミングやKJ法、PCM法等の発想法、計画立案手法など任意の方法を用いることができる。	3	
				どのような過程で結論を導いたか思考の過程を他者に説明できる。	3	
				適切な範囲やレベルで解決策を提案できる。	3	
				事実をもとに論理や考察を展開できる。	3	
				結論への過程の論理性を言葉、文章、図表などを用いて表現できる。	3	

評価割合

	課題作品	製作レポート	合計
総合評価割合	300	150	450
基礎的能力	200	100	300
専門的能力	100	50	150