

鈴鹿工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	美術
科目基礎情報						
科目番号	0009		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	教科書 高校美術 1 (日文) / 教材 鉛筆 スケッチブック					
担当教員	久留原 昌宏,松原 豊					
到達目標						
芸術の意味や美術史を理解し、豊かな創造力を発揮し、オリジナルキャラクターを描く事が出来る。チームで映像作品を組み立てコラボ作品を制作できる。多種多様な表現への理解を深める。遠近法など描くための基本を習得。時間をかけて対象物を見る」ことが出来る。イメージを他者に見てもらえる形にすることができる。						
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	応用的に創造力を発揮して創作できる。		基本的な創造力を発揮して制作することができる。		制作に対する基礎的な知識や意欲がない。	
評価項目2	応用的に感性豊かに動画課題が制作できる。		基本的な動画的表現ができる。		動画的表現が制作できない。	
評価項目3	応用的な表現力で映像表現のチーム学習に取り組むことができる。		チーム学習に積極的に参加し自分の意見を主張できる。		チーム学習に取り組むことができない。	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	近代美学の概念＝学問としての美術館でファインアートは、鑑賞の為の美術として芸術学では重要な情操教育である。この授業では「芸術とは」生命の賛美・命の尊さを表現すること。そして毎日の暮らしの中で「運命」に流されている自らをとめ、自らに問いかけ「生まれて老いて死にゆく」かけがえのない生命を慈しみ、明日へのエネルギーを汲み出す重要な「自己変革」の行為で有ることを理解する。その為に人類の遺産に精通し、より良き未来の創造を考えて「感性」を豊かにし、創造力を養い形にする。美術は、最も重要な心の栄養であり、自己変革の手段であることを会得する。言葉以外でのコミュニケーションのあり方を考察する力を取得する。描こうとする対象を「見つめる」という行為を通して、私たちが日常の中で見過ごしていることがいかに多いか、と言うことに気づいてもらいながら制作を進めていく。					
授業の進め方・方法	・すべての授業内容は、学習・教育目標（A）の<視野>に対応する。 ・授業は講義と実技制作で行う。講義中は集中して聴講する。 ・「授業計画」における各週の「到達目標」はこの授業で習得する「知識・能力」に相当するものとする。学外授業外での美術館などでの作品鑑賞のレポート提出は成績に加点する。					
注意点	<到達目標の評価方法と基準> 下記授業計画の「到達目標」を網羅した問題を定期試験と実技課題作品 4 点で目標達成度を評価する。各到達目標に対する重みは同じである。合計点の 6 0 %の得点で、目標達成を確認できるレベルの試験を課す。 <学業成績の評価方法および評価基準> 学年末試験と実技課題作品（4 点）で評価する。作品は提出期日を守ること。遅延提出者は評価が減少する。 <単位修得要件> 学業成績で 6 0 点以上を取得すること。 <あらかじめ要求される基礎知識の範囲> 中学校までの世界史・日本史の知識とデッサンや描画に対する意欲。（上手・下手）ではなく真摯な制作努力が大切。 <備考> 作品は、選択者全員購入のイラストペンセットで製作する。 チーム学習では、デジカメもしくは携帯電話カメラ・ビデオを使用する。					
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	芸術概論 美とは何か 芸術とは何か		1. 芸術の意味を理解説明できる。「美に生きる」	
		2週	美術史－世界の美の流れ 「人間はなぜ絵を描くのか」		2. 美術史の時代別変遷を説明できる。	
		3週	建物や校舎の中を遠近法を用いて描く／鉛筆デッサン		3.遠近法の紹介後学校内で建物を鉛筆画で描く／遠近補の理解と描写	
		4週	身近なものを描く／鉛筆デッサン		4.身近にあるいろいろな形をしたものを立体的に描く／立体物が描ける	
		5週	自画像を描く／鉛筆デッサン		5.自分自身を見つめながら「今」を鉛筆画で表現する／人物が描ける、今を描ける	
		6週	美術館という場所について知ろう／作品に出会う場所		6.美術館という存在の意味や学芸員という役割について美術館学芸員に教えてもらう／作品アーカイブ、後生に作品を残すことの意味について理解	
		7週	オリジナルキャラクターを描く（イラストレーション）		7.制作設計図に記入しながらイメージを具体化する。その後描く。	
		8週	「色」について知ろう		8.光の三原色、色材の三原色の違いについて知る、色材（水彩絵の具）を用いて色を作る、色を表現することばについても覚える	
	4thQ	9週	抽象表現・映像パフォーマンスコラボレーションアート（作品鑑賞と身体表現の体験）		9.抽象表現を理解し、体を使ってアートをする世界に触れる。	
		10週	写真・映像表現の魅力を知る		10.表現の多様性を知る	
		11週	短兵映像作品制作／チーム分／ストーリー考案、絵コンテ作成		11.「絵コンテ」を描き共有することでチームのコラボを組織化できる。共同制作の体験	
		12週	短編映像作品制作（撮影・編集）／チーム制作		12.絵コンテに沿った映像撮影、編集	

		13週	短編映像作品制作（撮影・編集）／チーム制作	13.絵コンテに沿った映像撮影、編集
		14週	映像プレゼンテーション／チーム制作発表	14.チーム学習の成果を編集して発表する。「モチベーションと反省」
		15週	美術のまとめ（テストの説明）	15.あなたにとっての「美」や「芸術」の存在は変化しましたか？自分の日常生活、仕事とアートの関わりをもう一度考えてみる
		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
----	----	------	-----------	-------	-----

評価割合

	試験	課題	相互評価	態度	発表	その他	合計
総合評価割合	25	75	0	0	0	0	100
配点	25	75	0	0	0	0	100