鈴鹿工業高等専門学校	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	0010	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　デザインペン(マクソンスケッチライナー５本幅セット)		
担当教員	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，キャラクターとコミックアニメを描く事が出きる。未来のイノベーションデザインを組み立てシュミレーションすることが出来る．チームで映像作品を組み立てコラボ作品を制作できる。

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．
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．
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６０%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．遅延提出者は評点が減少する． <単位修得要件>学業成績で６０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	イラストレーションと擬人化 「オリジナルキャラクターの制作」	３．イメージ形成と擬人化を描くことが出来る．
		4週	コミック・アニメーション入門 「動画的表現」「誇張的表現」	４．日本美術の基軸を説明できる。
		5週	「ストーリー漫画の制作」 コマ割り漫画と絵の魅力の作り方	５．クールジャパンの動向を理解し、コミック・アニメを描くことが出来る．
		6週	近代美学成立とモダンアート 現代美術と先端芸術	６．印象派が現代社会にもたらしたモノを説明し、ポストモダンを創造できる。
		7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 （過去の優秀作品映像鑑賞）	７．抽象画を理解し描くことが出来て、体を使ってアート出来る。
		8週	メディアアート プロジェクションマッピング （チーム学習Ｉシナリオ作り）	８．コンセプチュアルアートでメッセージを伝え，説明できる．
	4thQ	9週	パフォーマンスを組み立てる （チーム学習Ⅱ画コンテ）	９．表現の多様性を理解し、他者と制作コラボすることが出来る．
		10週	写真・映像表現 （チーム学習Ⅲ撮影）	１０．「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。
		11週	映画とシナリオ （チーム学習Ⅳ撮影と編集）	１１．写真の魅力と映像の未来を説明できる
		12週	映像プレゼンテーション	１２．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」

		13週	マルチメディアデザインの意味 近未来のイノベーションの制作①	１３．デザイン史と拡大・多様化するデザインのフィールドを理解できる.
		14週	近未来のイノベーションの制作②	１４．時代を切り開き、デザインの切り口で未来のイノベーションを描くことが出来る.
		15週	美術のまとめ　（テストの説明）	１５．培った感性で、人生のシュミレーションをより豊かに演出できる.
		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