

舞鶴工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	芸術B	
科目基礎情報							
科目番号		0008		科目区分	一般 / 必修		
授業形態		授業		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科		一般科目		対象学年	1		
開設期		後期		週時間数	2		
教科書/教材		検定教科書「高校美術」(日本文教出版)					
担当教員		竹原 豊					
到達目標							
1 創意に富むアイデアをたくさんプランする 2 造形表現・デザインによる視覚的情報伝達を工夫する 3 映像体験を活用したアニメーションを構想する 4 構想を整理・編集して提案(プレゼンテーション)する 5 立体構成・空間造形の構想 6 機能と美 人間・生活と親和する道具や環境のデザインを考案する							
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		創意に富むアイデアをたくさんプランする		創意あるアイデアを数多くプランニングできる		創意工夫, アイデアを生めず, 図示できない	
評価項目2		造形表現・デザインによる視覚的情報伝達ができる		造形表現・デザインを工夫し, 情報を個性化して伝達しようとする		造形表現・デザインの工夫が乏しく, 情報の伝達意欲を欠く	
評価項目3		映像体験を活用したアニメーションが発想豊かに構想できる		アニメーションを、動きを工夫して構想しようとする		アニメーションを動画・映像として、作る側からの考案ができない	
評価項目4		構想の整理・編集構成, 簡潔提示(プレゼンテーション)ができる		構想を多数生み, 伝えるべき内容を選定し, 見やすく図示できる		発想をまとめ, 他人に伝達するための提示ができない	
評価項目5		立体構成や空間造形の構想が巧みにできる		立体構成や空間造形に興味をもち, 試作, 考案や提案ができる		立体構成や空間造形が理解できず, 試作や考案が多様にできない	
評価項目6		人間・生活・社会と親和する道具や環境のデザインを考案できる		人間・生活と親和する道具や環境のデザインを工夫しようとする		生活周辺の道具や環境のデザインに無関心で, 提案ができない	
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 (iv)							
教育方法等							
概要		自分表現や創作的な造形工夫の追求, 仲間・同世代人や社会一般に対する意見メッセージを造形表現, 現実を考慮した提案型新デザインの考案等, 主体的・積極的な造形表現意欲や企画構想力, 創造力を育む。					
授業の進め方・方法		【授業方法】 テーマの説明, 参照制作(図版)解説紹介やヒントの提示, アイデアプランニング・プレゼンテーション(制作 まとめ 記録)・レポートの提出等により行う。 【学習方法】 課題を理解, 多数のアイディアをプランし, 簡潔, 創造的なデザイン・制作・提案(プレゼンテーション)を生み出す。					
注意点		【成績の評価方法・評価基準】 プランやプレゼンテーションについて 1. 課題の理解度 創作意欲=豊かな企画・発想を生む力(40%) 2. デザインとしての社会性と実用性が考慮できる アイデアの伝達やプレゼンテーションができる(25%) 3. 感性や表現力, 造形力, 制作技能(25%) を上述の到達目標に基づき評価 【備考】 使用する用紙や材料の費用の負担を求める。 【教員の連絡先】 研究室 B棟2階 非常勤講師室(B-206) 内線電話 8125					
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	シラバス内容の説明 芸術B授業のガイダンス				
		2週	文字のデザイン タイポグラフィ レイアウトデザイン アイデアプランニングから, プレゼンテーションへ(1)			1	
		3週	文字のデザイン タイポグラフィ レイアウトデザイン アイデアプランニングから, プレゼンテーションへ(2)			1, 2	
		4週	文字のデザイン タイポグラフィ レイアウトデザイン アイデアプランニングから, プレゼンテーションへ(3)			1, 2, 3	
		5週	紙を用いた立体造形=空間構成=の試み 試作作業から, 作品制作へ(1)			1	

		6週	紙を用いた立体造形＝空間構成＝の試み 試作作業から，作品制作へ（2）	1, 4
		7週	紙を用いた立体造形＝空間構成＝の試み 試作作業から，作品制作へ（3）	1, 4
		8週	ユニークな発想を生む アイデアをかたちに（1）	1
	4thQ	9週	ユニークな発想を生む アイデアをかたちに（2）	1, 2
		10週	ユニークな発想を生む アイデアをかたちに（3）	1, 2, 3
		11週	身近な道具・日用品を楽しくデザイン アイデア企画から，プレゼンテーションへ（1）	1, 5
		12週	身近な道具・日用品を楽しくデザイン アイデア企画から，プレゼンテーションへ（2）	1, 5
		13週	映像表現（アニメーション）のアイデアプランニング	1, 4, 5
		14週	映像表現（アニメーション） 構想スケッチから絵コンテへ（1）	1, 5, 6
		15週	映像表現（アニメーション） 構想スケッチから絵コンテへ（2）	1, 4, 5, 6
		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	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計	
総合評価割合	0	0	0	0	100	0	100	
基礎的能力	0	0	0	0	100	0	100	
専門的能力	0	0	0	0	0	0	0	
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0	