

呉工業高等専門学校		開講年度	平成28年度 (2016年度)		授業科目	芸術
科目基礎情報						
科目番号	0016		科目区分	一般 / 選択必修		
授業形態	演習		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	機械工学科		対象学年	1		
開設期	後期		週時間数	2		
教科書/教材	高校美術Ⅰ（日本文教出版）					
担当教員	高松 美代子					
到達目標						
1. 美的体験を豊かにすること 2. 創造的な表現と鑑賞能力を伸ばすこと 3. 感性を高め幅広い創作活動を体験すること						
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	美的体験をより豊かにできる		美的体験を豊かにできる		美的体験を豊かにできない	
評価項目2	創造的な表現と鑑賞能力をさらに伸ばすことができる		創造的な表現と鑑賞能力を伸ばすことができる		創造的な表現と鑑賞能力を伸ばすことができない	
評価項目3	感性を高め幅広い創作活動を深く体験することができる		感性を高め幅広い創作活動を体験することができる		感性を高め幅広い創作活動を体験することができない	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	芸術的な能力を伸ばし、美に対する感性を高めると共に生涯にわたって芸術を愛する心情を育て豊かな情操を養う。					
授業の進め方・方法	講義及び作品制作					
注意点	作品を期限内に提出すること、完成させること。作品作りには集中力と持続力が最も大切です。美しさとは物を見る人間の心の状態、あり方であり、見る心の想像力であると思います。今まで見えなかったものが見えるようになり世界観が広がります。頑張ってください。					
授業計画						
		週	授業内容	週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画		
		2週	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画		
		3週	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画		
		4週	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画		
		5週	基本技術の取得	基本技術の習得(a)素描, (b)手, (c)精密画, (d)風景画, (e)空想画		
		6週	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い		
		7週	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い		
		8週	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い		
	4thQ	9週	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い		
		10週	名画の模写	複写, ・作品の楽しさや意義, 作者の意図, 内面に秘めた心の動き, 作品の構成, 色使い		
		11週	アニメーション作画（イラストレーション）	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞		
		12週	アニメーション作画（イラストレーション）	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞		
		13週	アニメーション作画（イラストレーション）	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞		
		14週	アニメーション作画（イラストレーション）	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞		
		15週	アニメーション作画（イラストレーション）	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞		
		16週	アニメーション作画（イラストレーション）	アニメーションの原理, 製作方法, 人物, モノ, 風景の合体, 作品の鑑賞		
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	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	工学的な課題を論理的・合理的な方法で明確化できる。	2	後16
				公衆の健康、安全、文化、社会、環境への影響などの多様な観点から課題解決のために配慮すべきことを認識している。	2	後16
				クライアントの要求を解決するための設計解を作り出すプロセス理解し、設計解を創案できる。さらに、創案した設計解が要求を解決するものであるかを評価しなければならないことを理解する。	2	後16
				クライアントの要求を解決するための設計解を作り出すプロセスを理解し、設計解を創案できる。さらに、創案した設計解が要求を解決するものであるかを評価しデザインすることができる。	2	後16

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	15	85	0	100
基礎的能力	0	0	0	15	85	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