

Tokuyama College		Year	2022		Course Title	Fine Arts
Course Information						
Course Code		0021		Course Category	General / Compulsory	
Class Format		Seminar		Credits	School Credit: 2	
Department		Department of Computer Science and Electronic Engineering		Student Grade	2nd	
Term		Year-round		Classes per Week	2	
Textbook and/or Teaching Materials		高校美術 2				
Instructor		Sako Junko,Kikuchi Yuma				
Course Objectives						
美術の学習を通して基本的な知識や技術を身につけ、構想力、発想力、創造的な技能を発展させるイマジネーションを育てるとともに、自己と環境の限りない一致を見出す表現活動を体感することでものづくりの理念を学ぶ。						
Rubric						
		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		基本を十分に意識して創作・実用化することができる。		基本を意識して創作することができる。		左記に達していない。
Assigned Department Objectives						
到達目標 C 2						
Teaching Method						
Outline		表現の領域の中で、絵画では素描、デザインでは色彩といった基本的な力を身につけさせるとともに、本校学生の傾向として文芸に興味を抱いていること、手の器用性が期待できることから、読書感想画（絵画、構想画）とパズル（木材工芸）またはフィギュア（彫塑）の制作を2つの柱とする。鑑賞の力は制作の中で折に触れて身につけさせたりリモートの機会や授業のまとめの時間を設けたりしてパワーポイントでレクチャーする。				
Style		基礎的な練習をした後、本制作に取り組む。机間指導により、個別に「つまずき」に対して「アドバイス」を与えることを繰り返しながら完成度を高めていき、表現力・創造性・意欲などを評価する。				
Notice		関連科目：書道、工芸				
Characteristics of Class / Division in Learning						
☐ Active Learning		☐ Aided by ICT		☐ Applicable to Remote Class		☐ Instructor Professionally Experienced
Course Plan						
1st Semester r	1st Quarter	1st	Theme オリエンテーション 人物クロッキー：絵画 ー 球体 ー		Goals 導入として教科書の作品を鑑賞しながら表現活動の大切さを話し合う。クロッキー制作により人物の身体の動きを短時間で把握する。目と手の呼応を実践する。課題 教科書の作品を選択し200字程度の感想を提出する。	
		2nd	素描：絵画 『器』 『手』ワークシート使用		形の正確さ、明暗、量感の表現法を学び、絵画における基礎力をつける鉛筆の使い方を知る。これらの演習を次回、次々回の制作に活用していく。	
		3rd	素描：絵画 『人物の顔』ワークシート使用		同上	
		4th	ものの見方 ワークシート使用		目の高さ、視点を固定することにより見え方がどう変わるか。遠近法や錯視現象、画面構成での上下遠近、多視点にも触れる。	
		5th	読書感想画 導入（ワークシート使用）		絵画としての読書感想画は、構成、明暗、奥ゆき、色彩、描写力、筆致とあらゆる絵画的要素を含み、主題に共感して心の表現に到達できる奥の深さを持つことを理解する。過去・現在の愛読書も含めた中から共感できる図書と主題を選択する。	
		6th	構想 （ワークシート使用）		ワークシートに記入し自分の主題を決定する。構想について話し合い考えを深める。	
		7th	構図を決定し画用紙に制作を開始する。		画用紙への入れ方、構図の知識、視線の誘導などを理解する。	
		8th	制作		自分の様式を模索しながら制作する。	
	2nd Quarter	9th	同上		同上	
		10th	同上		同上	
		11th	同上		同上	
		12th	同上		同上	
		13th	同上		同上	
		14th	同上		同上	
		15th	同上		同上	
		16th	同上		同上	
2nd Semester r	3rd Quarter	1st	同上		同上	
		2nd	パズル：木材工芸		「ものづくり」の楽しさを体験する。デザインを決定しベニヤまたはMFDボードという安価な素材をカット、研磨、塗装して、美しさを備えた楽しい工芸作品を作り、実際に遊びながら完成の喜びを味わう。ここでは参考作品を鑑賞しながら構想を練る。	

		3rd	パズルのデザインのアイデアスケッチ（ワークシート使用）	ピースの割方、玩具の安全性、制作上の注意事項などを理解する。
		4th	下図制作、下図の複写、カット	インパクトドライバー、またはボール盤、電動糸鋸の使い方を知り、慎重に制作を進める。
		5th	同上	同上
		6th	同上	同上
		7th	同上	同上
		8th	同上	同上
	4th Quarter	9th	同上	同上
		10th	同上	同上
		11th	同上	同上
		12th	同上	同上
		13th	同上	同上
		14th	同上	同上
		15th	鑑賞『近代の東西美術』その他	パワーポイントを参考に、東西の美術史（近代、比較文化など）を学習する。
		16th	鑑賞『Picasso』その他	パワーポイントを参考に、ピカソ、その他の芸術家や時代の変遷について理解を深める。

Evaluation Method and Weight (%)				
	芸術性	制作課題Ⅰ	製作課題Ⅱ	Total
Subtotal	50	25	25	100
基礎的能力	50	0	0	50
専門的能力	0	25	0	25
分野横断的能力	0	0	25	25