

科目名		美術（ Fine Art ）							
学 年	学 科(コース)	単 位 数		必修 / 選択	授業形態	開講時期	総時間数		
第1学年	機械工学科 電気工学科 制御情報工学科 物質工学科 経営情報学科	履修	1 単位	必修	講義	通年 50 分/週	30 時間		
担 当 教 員		【非常勤】 村上芳明 （【副担当】 山下 祐志）							
学 習 到 達 目 標									
科目の到達 目標レベル	日常的に見慣れたものでも、あらためてよく観察し、自分の感性というフィルターを通して表現すると、それまでは気が付かなかった新しい世界を創造できたりするものである。この授業では「描く」「表現する」「鑑賞する」といった行為を通して、自分の感性を磨き、そしてそれを表現するということを目指とする。 (1) デッサンを通して対象物を観察し、表現する技術を身につける。 (2) 色彩学を通して、色の成り立ち、応用を理解する。 (3) プロダクトデザインを通して、工業製品と人との良い関係の中に美術という分野からのアプローチの方法があることを学ぶ。								
学習・教育目標	(F)		JABEE基準1(2)						
関 連 科 目 ， 教 科 書 お よ び 補 助 教 材									
関連科目									
教科書	「高校美術Ⅰ」(日本文教出版株式会社)								
補助教材等	プリント(演習問題等) ビデオ(プロダクトデザイナー)								
達 成 度 評 価 (%)									
評価方法 指標と評価割合	中間 試験	期末・ 学年末 試験	小テスト	レポート	口頭 発表	成果品	ポート フォリオ	その他	合計
総合評価割合		40				60			100
知識の基本的な理解 【知識・記憶、理解レベル】		○				○			
思考・推論・創造への 適用力 【適用、分析レベル】									
汎用的技能 【 】									
態度・志向性(人間力) 【 】									
総合的な学習経験と 創造的思考力 【創成能力】		◎				◎			
学 習 上 の 留 意 点 お よ び 学 習 上 の 助 言									
講義では毎回スケッチブックに作品を描いてもらいます。1回の講義で1枚の作品、もしくは3回で1枚の作品を仕上げていきますので、授業中に完成しない時は自学学習により完成させること。スケッチブックは1単元終わるごとに提出してもらいます。提出期限を遵守するなどの点を態度・志向性(主体性と自己管理力)として評価に取り入れます。									

授 業 の 明 細			
回	授業内容	到達目標	自学自習の内容 (予習・復習)
1	授業の目的・意義	1年間の授業の概要について理解する。また、今まで受けた美術の授業についてや、美術への考え方についてなどアンケートに答える。	授業中にできなかったアンケートの書き込みを仕上げる。
2	鉛筆の使い方。簡単なドローイング。	鉛筆の使い方を理解し、身につける。また、スケッチブックなど、画用紙の使い方も身につける。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
3	素描Ⅰ 形の捉え方のトレーニング。	デッサンの模写を通して、鉛筆の使い方を身につけるとともに画力の向上を目指す。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
4	素描Ⅱ 形の捉え方のトレーニング。	デッサンの模写を通して、鉛筆の使い方を身につけるとともに画力の向上を目指す。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
5	素描Ⅲ 形の捉え方のトレーニング。	デッサンの模写を通して、鉛筆の使い方を身につけるとともに画力の向上を目指す。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
6	身近なもののデッサンⅠ	身近なもの（靴）のデッサンを通して、素描Ⅰ～Ⅲで身につけた画力を実感するとともに、写実する力の向上を目指す。	授業中にできなかった課題を仕上げる。全体の形を描くところまで。
7	身近なもののデッサンⅡ	身近なもの（靴）のデッサンに陰影を描くことで、観察眼を磨くとともに、写実する力の向上を目指す。	授業中にできなかった課題を仕上げる。全体の陰影を描き、かるく色をつけるところまで。
8	身近なもののデッサンⅢ 実技作品①提出	身近なもの（靴）のデッサンに色鉛筆で着色することで、色鉛筆の使い方を身につけるとともに、写実する力の向上を目指す。	前回の授業中にできなかった課題をある程度仕上げて、スケッチブックの提出に備える。
9	鉛筆によるグラデーション（明度）	8段階のグラデーションを鉛筆で描くことで、より細かな鉛筆の使い方を身につけるとともに、細かな色の差を見分ける眼の力を養う。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
10	色鉛筆によるグラデーションⅠ（彩度）	10段階のグラデーションを色鉛筆で描くことで、より細かな色鉛筆の使い方を身につけるとともに、細かな色の差を見分ける眼の力を養う。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
11	色鉛筆によるグラデーションⅡ（色相）	12段階の色相によるグラデーションを色鉛筆で描くことで、より細かな色鉛筆の使い方を身につけるとともに、細かな色の差を見分ける眼の力を養う。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
12	4純色によるグラデーションⅠ	49段階のグラデーションを色鉛筆で描くことで、より細かな色鉛筆の使い方を身につけるとともに、細かな色の差を見分ける眼の力を養う。	授業中にできなかった課題のうち、外枠の26段階のグラデーションから仕上げる。
13	4純色によるグラデーションⅡ	49段階のグラデーションを色鉛筆で描くことで、より細かな色鉛筆の使い方を身につけるとともに、細かな色の差を見分ける眼の力を養う。	授業中にできなかった課題のうち、ひとつ内側の枠の18段階のグラデーションまで仕上げる。
14	4純色によるグラデーションⅢ 実技作品②提出	49段階のグラデーションを色鉛筆で描くことで、より細かな色鉛筆の使い方を身につけるとともに、細かな色の差を見分ける眼の力を養う。	前回の授業中にできなかった課題をある程度仕上げて、スケッチブックの提出に備える。
	期末試験	前期の授業の内容を理解し、どれほど身につけているかを見る。	
15	試験返却・解答解説 まとめ	試験解説により、間違った箇所の内容を理解する。前期の学習事項のまとめを行う。	

授 業 の 明 細			
回	授業内容	到達目標	自学自習の内容 (予習・復習)
16	一点透視図法の基本	簡単な一点透視図法の図形を描くことで、一点透視図法の基本的な理論を理解する。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
17	二点透視図法の基本	簡単な二点透視図法の図形を描くことで、二点透視図法の基本的な理論を理解する。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
18	一点透視図法の基礎立体Ⅰ	基本的な一点透視図法の図形を描くことで、一点透視図法の基本的な理論を理解するとともに、その描き方を身につける。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
19	一点透視図法の基礎立体Ⅱ	基本的な一点透視図法の図形を描くことで、一点透視図法の基本的な理論を理解するとともに、その描き方を身につける。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
20	二点透視図法の基礎立体Ⅰ	基本的な二点透視図法の図形を描くことで、二点透視図法の基本的な理論を理解するとともに、その描き方を身につける。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
21	二点透視図法の基礎立体Ⅱ	基本的な二点透視図法の図形を描くことで、二点透視図法の基本的な理論を理解するとともに、その描き方を身につける。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
22	身近なものを二点透視図法で描くⅠ	身近な工業製品を二点透視図法で描くことで、二点透視図法の絵画への応用を理解するとともに、その描き方を身につける。	授業中にできなかった課題を下描きのところまで仕上げる。
23	身近なものを二点透視図法で描くⅡ	身近な工業製品を二点透視図法で描くことで、二点透視図法の絵画への応用を理解するとともに、コンセプトスケッチの基礎を身につける。	授業中にできなかった課題を、かるく着色するところまで仕上げる。
24	身近なものを二点透視図法で描くⅢ 実技作品③提出	身近な工業製品を二点透視図法で描くことで、二点透視図法の絵画への応用を理解するとともに、コンセプトスケッチの基礎を身につける。	前回の授業中にできなかった課題をある程度仕上げて、スケッチブックの提出に備える。
25	鑑賞 プロダクトデザインの世界	身近な工業製品のデザインの世界を通して、デザインの重要性や経済的効果を理解する。ビデオで見たものを参考にオリジナルで身近な工業製品をデザインしてみる。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
26	プロダクトデザインⅠ アイデアデッサン	身近な工業製品を自らのアイデアでデザインすることを通して、デザインの重要性や楽しさを理解する。	授業中にできなかった課題を仕上げる。
27	プロダクトデザインⅡ コンセプトスケッチ (下描き)	自らがデザインした工業製品を二点透視図法で描くことで、二点透視図法の絵画への応用を理解するとともに、コンセプトスケッチの基礎を身につける。	授業中にできなかった課題を下描きのところまで仕上げる。
28	プロダクトデザインⅢ コンセプトスケッチの作成	自らがデザインした工業製品を二点透視図法で描くことで、二点透視図法の絵画への応用を理解するとともに、コンセプトスケッチの基礎を身につける。	授業中にできなかった課題を、かるく着色するところまで仕上げる。
29	プロダクトデザインⅣ コンセプトスケッチ (着色) 実技作品④提出	自らがデザインした工業製品を二点透視図法で描き、色鉛筆で着色することで、二点透視図法の絵画への応用と、コンセプトスケッチの意味を理解する。	前回の授業中にできなかった課題をある程度仕上げて、スケッチブックの提出に備える。
	期末試験	後期の授業の内容を理解し、どれほど身につけているかを見る。	
30	試験返却・解答解説 まとめ 授業改善アンケートの実施	試験解説により、間違った箇所の内容を理解する。後期の学習事項のまとめを行う。	
総 授 業 時 間 数			30 時間