

科目名称：	こどもの美術	
担当者名：	森田 ゆかり	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	演習	1
授業の目的・テーマ		
<p>パブロ・ピカソは次のような言葉を残した。「こどもは誰でも芸術家だ。問題は、大人になっても芸術家でいられるかどうかだ」  「ようやくこどものような絵が描けるようになった。ここまで来るのにずいぶん時間がかかったものだ」大人になる過程で獲得したものも多くあるが、失ったもの、特に美術に携わる者として取り戻したいものは何だろう。こどものように無心に素材や行為を楽しみ、試行錯誤する中で偶然生まれる色や形には想定外の面白さ、美しさがある。少しかたくなかった心を自らの手でほぐし、美術の本質、表現の本質について改めて考えてみよう。</p>		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・いつもの大人の発想から一旦離れ、小さなこどものように五感を働かせ、無心になって「素材」や「行為」を楽しむこと（造形遊び）により想定外の美が生まれる面白さ、楽しさを知る。</li> <li>・造形活動を通してこども一人一人の発達や思いが読みとれること、「こどもの世界観」を理解する。</li> </ul>		

美術学科	ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	重点項目
DP (1)	建学の精神と設立の理念を基に、主に基礎教育科目により、基礎知識を修め幅広い教養を身につけ、多様な文化や考えに対応できる。	
DP (2)	主に専門科目により、美術に関する理解を深め豊かな表現力を身につけ、社会の一員として貢献できる実践力を身につけている。	○
DP (3)	多様な社会に対応できるように、自己表現を深化させながらも他者の意見を尊重し、様々な表現を受け入れる豊かな人間性をもっている。	
DP (4)	様々な課題に取り組み、応用力と創造力を身につけて、その中から自己の個性を磨き表現できる。	

評価方法／ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	積極性	合計
美術DP (1)					0
美術DP (2)			60	40	100
美術DP (3)					0
美術DP (4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の実務経験の内容（内容・経験年数を記載）	
あり	《内容1》アートスクール講師（2歳児～小学生の絵画・造形指導）	《経験年数1》2年6か月
	《内容2》アートディレクター（こども対象のワークショップなど企画・実践）	《経験年数2》4年10か月
	《内容3》	《経験年数3》
	《内容4》	《経験年数4》

備考

到達目標ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
理解度	授業の目標を理解し期待以上の主体的な学修が見られる。	授業の目標を理解し実践しようとしている。	授業の目標を理解している。	授業の目標を理解していない。
文書の分かりやすさ・見やすさ・量（ワークシート）	期待以上の文書が作成できる。	分かりやすくかつ見やすい文書を作成できる。	分かりやすい文書を作成できる。	文書が分かりにくい。量が少ない。
自分の考えの伝え方（ワークシート、グループワーク、レポート）	自分の考えを他者に伝え他者を納得させることができる。	自分の考えを論理立てて他者に伝えることができる。	自分の考えを他者に伝えることができる。	自分の考えが他者に伝わらない。

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間（分）
第1回 授業の目的と目標、無垢な目と自由な心① DVD『未来への教室 エリック・カール 色の魔法を学ぼう』（電子黒板使用）	シラバスを精読しておく。	15分
第2回 造形遊び① エリックさんの色紙づくり ～こども心と呼び覚ます～（電子黒板使用）	第1回の授業内容（DVD視聴からの学び）を復習。	15分
第3回 造形表現① コラージュ エリックさんの色紙を活かす（電子黒板使用）	第1回の授業内容（DVD視聴からの学び）を復習。	15分
第4回 造形遊び② 五感で楽しむ絵の具遊び ゆびえのぐ（グループワーク）	ゆびえのぐについて調べ学習。	15分
第5回 絵を「見る」とは？ 「世界児童画展」の絵からこどもの声を聴く（電子黒板使用、グループワーク）	「世界児童画展」について調べ学習	15分
第6回 造形遊び③ 偶然起こることを楽しむ デカルコマニー、ドリッピング（電子黒板使用）	第3回の授業内容（「造形遊び」→「造形表現」の関係）を復習。	15分
第7回 造無垢な目と自由な心② DVD『きのうの自分をこえてゆけ～絵本作家 荒井良二～』（電子黒板使用）	絵本作家・荒井良二について調べ学習。	15分
第8回 造形表現② コラージュ 造形遊び③で生まれた素材を活かす、見立て遊び（電子黒板使用）	造形遊び③で生まれた素材を整理し、使えるようにしておく。	20分
第9回 こどもの造形はオモシロイ！、STEAM教育について（電子黒板使用）	「作ること、描くことにまつわる幼少期の体験」について記しておく。	20分
第10回 造形遊び④ お花紙を遊ぶ（電子黒板使用）	第9回の授業内容を復習	15分
第11回 絵本とこどもの心（電子黒板使用）	「絵本にまつわる幼少期の体験」について記しておく。	20分
第12回 造形遊び⑤ 光で遊ぶ・影で遊ぶ（OHP、プロジェクターで遊ぶ / グループワーク）	授業の目的に合った素材、ものを収集しておく。	20分
第13回 アートカードによる「対話型鑑賞」を楽しむ（グループワーク、電子黒板使用）	第5回の授業内容を復習	15分
第14回 造形表現③ 捨てられるはずだったものからつくる	授業の趣旨に合った素材、ものを意識して捨てずに収集しておく。	30分
第15回 振り返り・まとめ（電子黒板使用）	第14回までのワークシートを読み返し、まとめの準備をしておく。	30分
事前事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め学則第17条の2で規定された学修時間が必要である。また、事前事後学修としては、上記内容以外に次回までの小レポートをまとめることになる。		
成績評価の方法・基準		
定期試験は、実施しない。 その他の評価配分は、以下のとおりである。 授業の提出課題を80%で評価し、その内容は事前学修5%、ワークシート15%（毎回配付されるワークシートを授業内で各自作成し提出）、最終授業でのレポート（まとめ）40%であり、授業への積極的関与は40%である。		
課題に対するフィードバック		
課題（事前学修）およびワークシートを返却する際、記述内容に即してプリントなどで補足しながら振り返りを行う。		
教科書・参考書		
プリント配付		