

科目名称：	美術基礎	
担当者名：	堀 一浩	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	講義	2
授業の目的・テーマ		
この科目は、留学生が美術学科に入学する前に行う事前演習です。入学後の演習科目に対応するためにデッサンなどの基本的な絵の描き方を学びます。		
授業の達成目標・到達目標		
デッサンで使用する道具の使い方やものの見方について学び、入学後の演習授業にスムーズに行える技能を習得することを目標とします。		

基礎教育科目	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)	自己理解を深め目標に向かって主体的に行動するとともに、多様性を尊重し他者との信頼関係を築いていくことができる。	○
DP(2)	様々な課題に取り組み幅広い教養を身につけるとともに、変化する社会に対応するための協働的な実践力を身につけている。	
DP(3)	専門的な知識や技能を修得し、それぞれの分野において、これらを柔軟に活用していくことができる。	

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)	その他	合計
全学DP(1)			50	50	100
全学DP(2)					0
全学DP(3)					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）	
なし	《内容1》	《経験年数1》
	《内容2》	《経験年数2》
	《内容3》	《経験年数3》
	《内容4》	《経験年数4》

備考

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
授業課題	課題の内容を理解して自分に足りないものを考えながら積極的に取り組む。	課題の内容を理解して興味を持って取り組む。	課題の内容を理解できるように努力している。	課題への理解と興味が低く、意欲的な取り組みが不足している。
表現方法の習熟	画材の特性を理解し、表現方法に見合った使い方を工夫できる。	画材の特性と適切な表現方法を理解し、使い方に工夫を試みる。	画材の特性と表現の方法に理解を深める。	画材への理解が低く、表現に活用する方法への工夫の不足している
作品の完成度	自己の目標を明確にし、形態・色彩・質感・空間が高い技術で表現されている。	自己の長所・短所を理解し、形態・色彩・質感・空間が破綻なく表現されている。	形態・色彩・質感・空間が表現できている。	形態・色彩・質感・空間が表現ができていない。

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 道具の使い方(鉛筆の使い方や削り方について学ぶ)	このシラバスをよく読んでおく	15分
第2回 自画像、手、部屋の隅を描く(現時点でのデッサン力の記録をとる)	道具の使い方を復習しておく	30分
第3回 自由画を描く(鉛筆の線の個性や表現の豊かさを体験する)	自画像を再度、描いてくる	30分
第4回 花びん/顔の絵を描く(左脳モードと右脳モードの体験)	自由画の復習をする	30分
第5回 上下逆さま画を描く その1(右脳を使って絵の模写を行う) グループワークで振り返る	自宅の静物を描いてくる	30分
第6回 上下逆さま画を描く その2(右脳を使って絵の模写を行う) グループワークで振り返る	上下逆さま画を復習する	30分
第7回 ピクチュアプレインの上に手を描く(ピクチュアプレインの使い方と手を描く)	上下逆さま画を復習する	30分
第8回 ピクチュアプレインの上に手を描き、紙に写す(ピクチュアプレイン上の手の紙に模写する)	ピクチュアプレインの復習をする	30分
第9回 モノを持った手を描く(モノを持った手を描く)	ピクチュアプレインの復習をする	30分
第10回 果物を描く(果物を描く)	モノを持った手を描く復習をする	30分
第11回 ネガのスペースで葉を描く(ネガのスペースを捉える訓練)	果物を描く復習をする	30分
第12回 スポーツ選手を描く(ネガのスペースを捉える訓練)	ネガのスペースを描く復習をする	30分
第13回 箱を描く その1(デッサンを描く)	スポーツ選手を描く復習をする	30分
第14回 箱を描く その2(デッサンを描く)	デッサンの復習をする	30分
第15回 箱を描く その3(デッサンを描く)	今までの総復習をする	30分

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。

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。

授業への貢献・積極的関与を50%で評価する。提出物を50%で評価する。

課題に対してのフィードバック

授業毎に課題をチェックし、修正してもらう。

教科書・参考書

教科書：なし