

スクーリング授業コード	事務局記入	
授業科目名	絵画1	
担当教員名	橋本 トモコ	
授業の概要・教育目標	<p>基礎的な描画材について学ぶ。描画材の違いを楽しみながら絵画表現に取り組む。形態の仕組みについて理解し、対象を正確に捉える。色の成り立ちを知り、色による表現を考える。これらの活動を通し、自己表現へ向かう道筋を探ることを目標とする。</p>	
授業計画	第1回	エスキース:構図を考える
	第2回	鉛筆デッサン:形態の捉え方ー幾何形態を使って
	第3回	鉛筆デッサン:陰影を捉える
	第4回	鉛筆デッサン:空間を捉える
	第5回	いろいろな描画材:絵具のしくみ
	第6回	テンペラ:メディウムを作る、絵具を作る
	第7回	テンペラ:有機体の形を捉える
	第8回	油彩:画用液の役割、油絵具の特性
	第9回	油彩:静物画:色と明暗
	第10回	油彩:静物画:色の重なり
	第11回	油彩:静物画:質感を表す
	第12回	油彩:静物画:大きな空間を捉える
	第13回	油彩:静物画:油彩画という表現
	第14回	油彩:静物画:作品を仕上げることは
	第15回	合評会:言語化の試み
学生の行動目標・到達目標	<p>描画材を理解して使うことができる。形態の構造を理解し、対象を捉えることができる。色彩を使って表現することができる。 学んだ技法を活かしながら自己表現を模索することができる。</p>	
使用テキスト・持ち物等	プリントを配布します。	
参考書・参考資料等	参考図書、図版は授業中に紹介します。	
評価基準	課題作品:60%、課題に臨む姿勢、授業態度:40%	
その他学習上の助言等	<p>描画材は大学で用意しますが、筆等、使用したいものがあれば持参してください。油彩画を描きますのでエプロンなどがあれば持参して下さい。(エプロンは共用のものが大学にあります。)</p>	

スクーリング授業コード		PJ2040AV / PJ20401V
授業科目名		絵画2
担当教員名		平 晃子
授業の概要・教育目標		基礎的な描画材について学びながら、いろいろな絵画表現に取り組む。 三次元空間と絵画空間を理解する。 作品を完成させることとはどういうことなのかを考え、体感する。
授業計画	第1回	水性絵具を使って 下地作り
	第2回	水性絵具を使って 下絵を作る
	第3回	水性絵具を使って 大まかな明暗の構成
	第4回	水性絵具を使って 形を描く
	第5回	水性絵具を使って 色を重ねる
	第6回	水性絵具を使って 細部の描写
	第7回	水性絵具を使って そのほかの表現の可能性
	第8回	油彩 次回のためのキャンバス作り
	第9回	油彩 人物 スケッチをもとに下絵を描く
	第10回	油彩 人物 テーマを考えながら進める
	第11回	油彩 人物 色と形のバランス
	第12回	油彩 人物 色の持つ情趣を意識する
	第13回	油彩 人物 空間や質感絵を意識する
	第14回	油彩 人物 絵と対話する
	第15回	合評会:自分が思ったことを言葉で表す
学生の行動目標・到達目標		描画材を理解して使うことができる。 色の重なりについて考えることができる。 三次元空間と絵画空間を理解することができる。 対象を見つけて自分の主題を考えることができる。
使用テキスト・持ち物等 (※用意が必須なもの)		
参考書・参考資料等 (必須ではないがあると望ましいもの)		参考図書、図版は授業中に紹介します。
評価基準		課題作品 : 60% 課題に望む姿勢、授業態度 : 40%
その他学習上の助言等		描く対象を理解し表現する過程を通して見えてくるものを大切に。

スクーリング授業コード	PJ2012AV / PJ20121V / PJ20101V	
授業科目名	素描1 / デッサン1	
担当教員名	佐藤 洋照	
授業の概要・教育目標	絵画表現の基礎となるデッサンを学ぶ。 支持体と描画材について学び、特性を理解する。	
授業計画	第1回	絵について
	第2回	自画像 紙という枠組み・位置を決める
	第3回	自画像 木炭のグラデーション
	第4回	自画像 構図を決める
	第5回	自画像 影を描く
	第6回	自画像 形の見方
	第7回	自画像 明暗で表す
	第8回	自画像 合評会・自画像の作例を探す
	第9回	自画像 デッサンの完成・自画像とは
	第10回	静物画 モチーフをセットする・構図を決める
	第11回	静物画 ものの描写
	第12回	静物画 遠近感 透視図法的
	第13回	静物画 遠近感 空気遠近法的
	第14回	静物画 空間の描写(表現)
	第15回	合評会 静物画の表すもの
学生の行動目標・到達目標	画材の特性を理解しながら、トーン(階調)を造る。 光と陰で対象の形を表現できる。 空間の表現を模索する。	
使用テキスト・持ち物等 (※用意が必須なもの)	基本的な用具や材料は大学で準備する。	
参考書・参考資料等 (必須ではないがあると望ましいもの)	参考資料開示および資料配布	
評価基準	課題制作による結果としての作品80%、制作姿勢・態度20%	
その他学習上の助言等	制作中の服装や履物は、汚れてもよいものを着用すること。	

スクーリング授業コード	PJ2022AV / PJ20221V / PJ20201V	
授業科目名	デッサン2 / 素描2	
担当教員名	橋本トモコ	
授業の概要・教育目標	<p>絵画表現の基礎となるデッサンを学ぶ。形態の仕組みについて理解し、対象を正確に捉える。バールールについて学び、多様なトーンをつくることにより空間を表現する。画材の特性を理解した上で使用できるようにする。これらの活動を通し、自己表現へ向かう道筋を探ることを目標とする。</p>	
授業計画	第1回	エスキース：構図を考える
	第2回	鉛筆デッサン：形態の捉え方—幾何形態を使って
	第3回	鉛筆デッサン：陰影を捉える
	第4回	鉛筆デッサン：トーン（階調）をつくる
	第5回	鉛筆デッサン：空間を捉える
	第6回	支持体作り：パネル張り
	第7回	色鉛筆デッサン：画材の特性
	第8回	色鉛筆デッサン：色を作る、色を重ねる
	第9回	色鉛筆デッサン：色と明暗
	第10回	色鉛筆デッサン：細部を描く
	第11回	鉛筆デッサン：バールール（色価）を考える
	第12回	鉛筆デッサン：質感を表す
	第13回	鉛筆デッサン：大きな空間を捉える
	第14回	鉛筆デッサン：作品を仕上げることは
	第15回	合評会：言語化の試み
学生の行動目標・到達目標	<p>形態の構造を理解し、対象を捉えることができる。バールールについて理解し、表現することができる。学んだ技法を活かしながら、自己表現を模索することができる。</p>	
使用テキスト・持ち物等 (※用意が必須なもの)	プリントを配布します。	
参考書・参考資料等 (必須ではないがあると望ましいもの)	参考図書、図版は授業中に紹介します。	
評価基準	課題作品：60%、課題に臨む姿勢、授業態度：40%	
その他学習上の助言等	鉛筆と色鉛筆のデッサンをします。画材は大学で用意しますが、使用したいものがあれば持参してください。	

スクーリング授業コード	PJ3010AV / PJ30101V	
授業科目名	映像メディア表現 1	
担当教員名	槇野 匠	
授業の概要・教育目標	<p>1. 映像表現の領域を広くとらえ、映像表現だからこそできることを学ぶ。(知識・理解)</p> <p>2. アニメーションの原理と基本構造を学ぶ。(知識・理解)</p> <p>3. 写真の原理と撮影の基礎を学ぶ。(知識・理解)</p> <p>4. 制作を通して映像作品制作のための基礎的な知識・技術を習得し、映像メディア表現の授業が展開できるようになる。(技能・表現)</p>	
授業計画	第1回	ガイダンス 初期から現代までの写真作品の鑑賞
	第2回	驚き盤の制作 (1) ガイダンス・アイデアスケッチ・下絵作成
	第3回	驚き盤の制作 (2) 描画
	第4回	驚き盤の制作 (3) 作品発表、ディスカッション
	第5回	写真集制作 (1) ガイダンス・一眼レフカメラの使い方を学ぶ
	第6回	写真集制作 (2) 撮影
	第7回	写真集制作 (3) 画像編集・ページレイアウト
	第8回	写真集制作 (4) 作品発表、ディスカッション
	第9回	ピクシレーション制作 (1) ガイダンス ピクシレーション作品鑑賞
	第10回	ピクシレーション制作 (2) アイデア作成
	第11回	ピクシレーション制作 (3) 撮影テスト
	第12回	ピクシレーション制作 (4) 撮影 (前半部)
	第13回	ピクシレーション制作 (5) 撮影 (後半部)
	第14回	ピクシレーション制作 (6) 編集
	第15回	ピクシレーション制作 (7) 作品発表、ディスカッション
学生の行動目標・到達目標	<p>映像作品の鑑賞とディスカッションを通して、映像表現の持つ特性を理解する。また「驚き盤」および「写真集」の制作と「ピクシレーション」の技法を用いた映像作品の制作を行い、その原理と制作過程を理解して、映像メディア表現の授業を展開できるようになる。</p>	
使用テキスト・持ち物等	動きやすい服装、靴で出席してください。次の用具を毎回持参してください。(鉛筆、消しゴム)	
参考書・参考資料等	資料を配布します。	
評価基準	コメントシート 10%、実習制作の内容及びプレゼンテーション 60%、受講態度・関心・意欲 30%の割合で判断し評価する。	
その他学習上の助言等	機材の取り扱いには十分に注意し、丁寧に扱ってください。	

スクーリング授業コード	PJ30201V	
授業科目名	映像メディア表現2	
担当教員名	槇野 匠	
授業の概要・教育目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 映像表現の領域を広くとらえ、映像表現だからこそできることを学ぶ。(知識・理解) 2. 音と映像の関係性を理解し、個性を生かした映像作品をつくることができる。(思考・判断) 3. 実践的に動画撮影の知識・技術を習得する。(知識・理解) 4. PCを用いて自分の表現意図に沿ったデジタル処理を行うことができる。(思考・判断) 5. 映像作品の制作を通して基礎的な知識・技術を習得し、映像メディア表現の授業が展開できるようになる。(技能・表現) 	
授業計画	第1回	ガイダンス 音と映像の関係性について・画像加工について
	第2回	ミュージックビデオ実習(1) 動画撮影の基礎を学ぶ
	第3回	ミュージックビデオ実習(2) アイデア作成
	第4回	ミュージックビデオ実習(3) 素材となるロケーション等を探す
	第5回	ミュージックビデオ実習(4) 撮影(前半)
	第6回	ミュージックビデオ実習(5) 撮影(後半)
	第7回	ミュージックビデオ実習(6) 編集・効果
	第8回	ミュージックビデオ実習(7) 作品発表・ディスカッション
	第9回	写真コラージュの制作(1) ガイダンス・テーマの設定
	第10回	写真コラージュの制作(2) 素材の撮影
	第11回	写真コラージュの制作(3) PCへの取り込み・整理・素材選択
	第12回	写真コラージュの制作(4) 画像加工ソフトの使い方を学ぶ
	第13回	写真コラージュの制作(5) 画像加工ソフトによる編集
	第14回	写真コラージュの制作(6) 仕上げ
	第15回	写真コラージュの制作(7) 作品発表・ディスカッション
学生の行動目標・到達目標	映像作品の鑑賞とディスカッションを通して、音と映像の関係性について知り、「ミュージックビデオ」を題材に、その特性を生かした映像作品をつくることができる。また画像編集ソフトを用いた写真コラージュの制作を行い、コンピュータを用いた映像表現の多様性や拡張性を理解する。また、これらの活動を通して習得した知識・技能を生かし映像メディア表現の授業を展開できるようになる。	
使用テキスト・持ち物等	動きやすい服装、靴で出席してください。次の用具を毎回持参してください。(鉛筆、消しゴム)	
参考書・参考資料等	資料を配布します。	
評価基準	コメントシート 10%、実習制作の内容及びプレゼンテーション 60%、受講態度・関心・意欲 30%の割合で判断し評価する。	
その他学習上の助言等	機材の取り扱いには十分に注意し、丁寧に扱ってください。グループワークでは積極的に参加してください。	

スクーリング授業コード	PJ3070AV / PJ30701V	
授業科目名	映像メディア表現3	
担当教員名	槇野 匠	
授業の概要・教育目標	<p>1. 映像表現の領域を広くとらえ、映像表現だからこそできることを学ぶ。(知識・理解)</p> <p>2. ビデオインスタレーションの手法と制作方法を学ぶ。(知識・理解)</p> <p>3. クレイアニメーションの手法と制作方法を学ぶ。(知識・理解)</p> <p>4. 映像表現の特性を理解したうえで、自分の表現したいことを映像にするために計画的に制作を進めることができる。(思考・判断)</p> <p>5. 映像作品の制作を通して、基礎的・応用的な知識・技術を習得し、映像メディア表現の授業が展開できるようになる。(技能・表現)</p>	
授業計画	第1回	ビデオインスタレーション制作(1) ガイダンス・作品鑑賞
	第2回	ビデオインスタレーション制作(2) アイデア作成・素材検討
	第3回	ビデオインスタレーション制作(3) 撮影(前半)
	第4回	ビデオインスタレーション制作(4) 撮影(後半)
	第5回	ビデオインスタレーション制作(5) 編集
	第6回	ビデオインスタレーション制作(6) 効果
	第7回	ビデオインスタレーション制作(7) 発表・ディスカッション
	第8回	クレイアニメーション制作(1) 作品鑑賞・アイデア作成
	第9回	クレイアニメーション制作(2) クレイモデル制作 メイン
	第10回	クレイアニメーション制作(3) クレイモデル制作 背景
	第11回	クレイアニメーション制作(4) 撮影(前半)
	第12回	クレイアニメーション制作(5) 撮影(後半)
	第13回	クレイアニメーション制作(6) 編集
	第14回	クレイアニメーション制作(7) 効果
	第15回	クレイアニメーション制作(8) 発表・ディスカッション
学生の行動目標・到達目標	<p>「ビデオインスタレーション」と「クレイアニメーション」の技法を知ることによって映像メディア表現の多様性を理解し、活動を通して自分で制作したものが動画となる楽しさを理解することができる。また、実習を通して習得した動画撮影に用いる機器やアプリケーションソフトの使い方などの知識・技能を生かして映像メディア表現の授業を展開することができるようになる。</p>	
使用テキスト・持ち物等	動きやすい服装、靴で出席してください。次の用具を毎回持参してください。(鉛筆、消しゴム)	
参考書・参考資料等	資料を配布します。	
評価基準	コメントシート 10%、実習制作の内容及びプレゼンテーション 60%、受講態度・関心・意欲 30%の割合で判断し評価する。	
その他学習上の助言等	機材の取り扱いには十分に注意し、丁寧に扱ってください。グループワークでは積極的に参加してください。	

スクーリング授業コード	PJ30801V	
授業科目名	映像メディア表現 4	
担当教員名	槇野 匠	
授業の概要・教育目標	<p>1. 映像表現の領域を広くとらえ、映像表現だからこそできることを学ぶ。(知識・理解)</p> <p>2. 主体的に設定したメッセージを効果的に伝える表現方法について考え、表現意図に沿った技法を選択して独創性を活かした映像作品を制作する。(思考・判断)</p> <p>3. 鑑賞の場でのディスカッションなどの言語活動を通して自分の考えを伝えることを学ぶ。(関心・意欲・態度)</p> <p>4. 映像作品の制作を通して、基礎的・応用的な知識・技能を習得し、映像メディア表現の授業が展開できるようになる。(技能・表現)</p>	
授業計画	第1回	メッセージを伝える映像(1) ガイダンス・作品鑑賞
	第2回	メッセージを伝える映像(2) コンセプト作成
	第3回	メッセージを伝える映像(3) 映像技法選択・絵コンテ作成
	第4回	メッセージを伝える映像(4) 撮影計画・準備
	第5回	メッセージを伝える映像(5) 準備物制作
	第6回	メッセージを伝える映像(6) セッティング
	第7回	メッセージを伝える映像(7) 撮影(前半)
	第8回	メッセージを伝える映像(8) 撮影(後半)
	第9回	メッセージを伝える映像(9) 編集
	第10回	メッセージを伝える映像(10) 効果
	第11回	メッセージを伝える映像(11) 試写・ディスカッション
	第12回	メッセージを伝える映像(12) 追加撮影
	第13回	メッセージを伝える映像(13) 修正
	第14回	メッセージを伝える映像(14) 編集仕上げ
	第15回	メッセージを伝える映像(15) 鑑賞・講評・ディスカッション
学生の行動目標・到達目標	映像表現の多様性と特性を理解し、自らのメッセージを魅力的に伝える表現方法を考え、技法を選択し制作することができる。また鑑賞の場における言語活動によるコミュニケーションを通して自分の考えを伝えることができる。制作を通して機器やアプリケーションソフトの使い方を学び、制作過程を理解して映像メディア表現の授業を展開することができるようになる。	
使用テキスト・持ち物等	動きやすい服装、靴で出席してください。次の用具を毎回持参してください。(鉛筆、消しゴム)	
参考書・参考資料等	資料配布	
評価基準	コメントシート 10%、実習制作の内容及びプレゼンテーション 60%、受講態度・関心・意欲 30%の割合で判断し評価する。	
その他学習上の助言等	機材の取り扱いには十分に注意し、丁寧に扱ってください。ディスカッションの場では積極的に発表・発言をしてください。	

スクーリング授業コード	PJ20501V / PJ2050AV	
授業科目名	彫塑1	
担当教員名	佐藤 洋照・塩野 麻理	
授業の概要・教育目標	<p>視覚でとらえた対象を、空間に粘土を使ってモデリングにより構築する。 中学校美術科・高等学校芸術科美術の指導に必要な彫刻の基礎的な技法及び表現力を学ぶ。対象をよく観察して感じ取った美しさや情感を表現したり、自らの内面に働きかけ主題を生成し表現できるよう、実制作を通じて習得する。可塑性を有する粘土により肉付けて形成するモデリングの手法を経験し、彫刻制作の基礎(絵画表現では得にくい実在感や躍動感の生成の感覚)を身につける。</p>	
授業計画	第1回	ガイダンス
	第2回	モデルをよく観察する
	第3回	心棒を組む
	第4回	粘土の荒付け(大きな塊でとらえる)
	第5回	骨格の構造を理解する
	第6回	面取りによるモデリング(大きな面から小さな面へ)
	第7回	ムーブメント(動き)をつかむ
	第8回	ボリューム(量感)の表現について
	第9回	筋肉の構造を理解する
	第10回	内部の構造を理解した上で質感の違いを感じ取り表現する
	第11回	テクスチャの表現について
	第12回	デフォルメによる「らしさ」の表現について
	第13回	形態の成立(作品の完成)について考察する
	第14回	石膏取りの技法 型取りの手順を理解する
	第15回	講評
学生の行動目標・到達目標	<p>彫塑の基本である構造(コンポジション)、ムーブメント(動き)、ボリューム(量感)、マッサ(塊量)を実制作を通して体得することができる。 生徒に対しての彫塑授業を展開できるようになる。</p>	
使用テキスト・持ち物等 (※用意が必須なもの)	<p>鉛筆、消しゴム、スケッチブック、タオルは、毎回必ず持参してください。 その他、用意が必要なものがある場合は授業内で指示します。</p>	
参考書・参考資料等 (必須ではないがあると望ましいもの)	<p>必要に応じて授業内で紹介します。</p>	
評価基準	<p>制作課題と結果としての作品70%、制作態度30%</p>	
その他学習上の助言等	<p>制作時は作業のしやすい服装、作業のしやすい靴を必ず着用すること。怪我防止のため、刃物や電動工具の取り扱いには十分に注意し、教員の指示に従う事。</p>	

スクーリング授業コード	PJ2060AV / PJ20601V	
授業科目名	彫塑2	
担当教員名	槇野 匠	
授業の概要・教育目標	<p>1.彫塑1で学習した内容を基礎に、木や石膏を素材としたカービング(切削)による制作を通して、モデリングとは異なる素材と技法を体験し、立体表現の多様性を理解する。(知識・理解)</p> <p>2.カービング(切削)による制作を通して、その制作工程や道具の使用方法を学ぶ。(知識・理解)</p> <p>3.抽象的な造形表現を体験し、主体的で独創的な表現を求める意識を高める。(思考・判断)</p> <p>4.制作を通して彫造表現の技法を理解し、彫塑の授業が展開できるようになる。(技能・表現)</p>	
授業計画	第1回	ガイダンス、彫刻の歴史、作例の紹介
	第2回	木彫制作(1) スケッチ
	第3回	木彫制作(2) 素材へのデッサンとのみによる粗彫り
	第4回	木彫制作(3) のみ・切り出し小刀による中彫り
	第5回	木彫制作(4) 切り出し小刀・彫刻刀による仕上げ彫り
	第6回	木彫制作(5) 着彩
	第7回	木彫制作(6) 講評、ディスカッションと次回の準備
	第8回	石膏による抽象彫刻の制作(1) アイデアスケッチ
	第9回	石膏による抽象彫刻の制作(2) 石膏ブロックの作成
	第10回	石膏による抽象彫刻の制作(3) のこぎり、のみによる粗彫り
	第11回	石膏による抽象彫刻の制作(4) 彫刻刀、やすりによる中彫り
	第12回	石膏による抽象彫刻の制作(5) フォルムの確認、修正
	第13回	石膏による抽象彫刻の制作(6) やすりによる修正
	第14回	石膏による抽象彫刻の制作(7) 紙やすりによる仕上げ
	第15回	石膏による抽象彫刻の制作(8) 講評・ディスカッション
学生の行動目標・到達目標	<p>木や石膏を素材としたカービング(切削)による制作を通して、モデリングとは異なる素材と技法を体験し、立体表現の多様性を理解する。カービング(切削)の制作工程や道具の使用方法を習得する。抽象的な造形表現を体験し、主体的で独創的な表現を求める意識を高めることができる。また制作を通して習得した技法、感性を活かして彫塑の授業が展開できるようになる。</p>	
使用テキスト・持ち物等	<p>次の用具を毎回必ず持参して下さい。(鉛筆、消しゴム、タオル)。その他の道具や材料は必要に応じてその都度指示します。</p>	
参考書・参考資料等	資料配布	
評価基準	制作過程と作品の評価を70%、関心・意欲・態度を30%の割合で判断し評価する。	
その他学習上の助言等	<p>怪我防止のため、刃物などの道具類の取り扱いには十分に注意すること。制作中の服装や靴は作業しやすく、汚れを気にせず活動できるものを着用すること。</p>	

スクーリング授業コード		PJ3030AV / PJ30301V
授業科目名		デザインA
担当教員名		久保村 里正
授業の概要・教育目標		印象派の表現様式が、写真機の発明によって生みだされたように、美術の表現は新たな技術によって拡張、変容していくものである。そしてその変容は常にとどまる事を知らず、作家の多くは、既存の表現を塗り替えるよう、より新しい作品を創造している。この授業ではこのように拡張・変容していく表現様式に対して、その原理と技術を学びます。本授業では現代性を持ったデザインの技術として、デジタル表現の基礎的な理論・技術を修得し、その効果的な表現について考えます。
授業計画	第1回	図イダンス（受講方法と評価、制作についての説明）
	第2回	デジタル表現の基礎課題「幾何形体」（制作方法の説明）
	第3回	デジタル表現の基礎課題「幾何形体」（制作・完成）
	第4回	デジタル表現の基礎課題「自然界の形体」（制作方法の説明）
	第5回	デジタル表現の基礎課題「自然界の形体」（制作）
	第6回	デジタル表現の基礎課題「自然界の形体」（完成）
	第7回	デジタル表現の基礎課題「ロゴデザイン」（制作方法の説明）
	第8回	デジタル表現の基礎課題「ロゴデザイン」（制作）
	第9回	デジタル表現の基礎課題「ロゴデザイン」（完成）
	第10回	デジタル表現の拡張「人間の動き」（制作方法の説明）
	第11回	デジタル表現の拡張「人間の動き」（ゲー）
	第12回	デジタル表現の拡張「人間の動き」（チョコキ）
	第13回	デジタル表現の拡張「人間の動き」（パー）
	第14回	デジタル表現の拡張「人間の動き」（完成）
	第15回	デジタル表現の可能性（まとめ・発表）
学生の行動目標・到達目標		<ul style="list-style-type: none"> ・パーソナルコンピュータおよびソフトウェアに関する基礎的な知識と技術を修得する。 ・デジタル機器を利用した簡単なイラストレーションおよび簡単なアニメーションの制作をする。
使用テキスト・持ち物等 （※用意が必須なもの）		筆記用具 USBメモリ等の記録メディア
参考書・参考資料等 （必須ではないがあると望ましいもの）		Illustratorの使用方法は口頭にて説明するが、簡単な操作方法について書かれた書籍があると良い。またスマートフォンなどの映像で記録できるデバイスがあると良い。
評価基準		基本的に授業中に制作された作品(80%)・制作過程・発表(20%)によって評価を行う。また参考として、学習姿勢などを勘案する。作品の評価は時間、労力、美的効果等の面から評価を行う。AA(時間を十分にかけている、丁寧な制作を心がけている、優れた美的効果が認められる)、A(AAに準じて優れているもの)、B(時間、労力、美的効果等がやや不足しているもの)、C(時間、労力、美的効果等が不足しているが、作品として成立していると認められるもの)、D(時間、労力、美的効果等の面から作品として成立しがたいもの)とする。作品に関しては完成度だけではなく、過程も評価する。
その他学習上の助言等		パーソナルコンピュータ (Illustrator) を用いた制作を行うので、パソコンの基本的な操作方法を理解していること。

スクーリング授業コード	PJ30401V	
授業科目名	デザインB	
担当教員名	佐藤 洋照	
授業の概要・教育目標	主にクラフトデザイン(美的造形性や生産性を主眼とする立体造形デザイン)についての理解を深め、計画力・設計作図・読図の能力や用途に合った加工材料・用具の使用法など、実制作の技能を高める。パッケージデザイン等のテーマに沿って、そのプロセス(サーベイ、アイデアスケッチ、レンダリング、モデル形成等)の各局面での手法および基本技術の習得をめざしながら、プロセス全体に見通しを持ちながら思索・構想し作業をする力を培う。	
授業計画	第1回	パッケージの概念
	第2回	素材と基本形態 ①
	第3回	素材と基本形態 ②
	第4回	素材と基本形態 ③
	第5回	実例検証 ①
	第6回	実例検証 ②
	第7回	実例検証 ③
	第8回	実例検証 ④
	第9回	任意の素材と手段によるパッケージデザイン(1)-①
	第10回	任意の素材と手段によるパッケージデザイン(1)-②
	第11回	任意の素材と手段によるパッケージデザイン(1)-③
	第12回	任意の素材と手段によるパッケージデザイン(2)-①
	第13回	任意の素材と手段によるパッケージデザイン(2)-②
	第14回	任意の素材と手段によるパッケージデザイン(2)-③
	第15回	講評
学生の行動目標・到達目標	制作課題の切り替えごとに具体的に口頭あるいは資料をもとに示す。	
使用テキスト・持ち物等	次の用具を毎回必ず持参すること(鉛筆、消しゴム、スケッチブック、タオル)。その他の器具や材料は必要に応じてその都度指示あるいは大学で準備する。	
参考書・参考資料等	参考資料開示および資料配布	
評価基準	課題制作による結果としての作品80%、制作姿勢・態度20%	
その他学習上の助言等	制作中の服装や履物は、汚れてもよいものを着用すること。	

スクーリング授業コード	PJ2130AV / PJ21301V	
授業科目名	構成基礎	
担当教員名	後藤 雅宣	
授業の概要・教育目標	<p>学校教育での美術教育における基礎＝構成について、講義も交えながら総合的な学習を行い、さらに構成に関わる造形要素についての実習を行う。実習は主として平面作業である。ケントボード等を使用し、描画・着彩作業を通しての学習形態となる。</p> <p>表現全般に通底する造形の基本を、体験を通して身に着ける。</p>	
授業計画	第1回	作画の基本(1)絵具とPC(概説)
	第2回	作画の基本(2)不透明水彩絵の具
	第3回	作画の基本(3)アクリルガッシュでの着彩
	第4回	作画の基本(4)着彩練習、マスキング
	第5回	作画の基本(5)着彩練習、平塗り
	第6回	構成練習の意義(概説)
	第7回	構成の歴史(概説)
	第8回	造形三要素(概説)
	第9回	構成(1) 色面とテクスチャ
	第10回	構成(1) 作図、着彩
	第11回	構成(1) 着彩
	第12回	構成(2) 分割構成
	第13回	構成(2) 作図、着彩
	第14回	構成(2) 着彩
	第15回	互評と振り返り
学生の行動目標・到達目標	<p>構成全般について理解し、創造活動の基礎となる色や形の理論を、講義と実習を通して基本から習得する。</p> <p>個別的到達目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.構成全般について理解し、表現に際して現代の様々な方法等が導き出せる。(知識・理解) 2.表現における色や形等の造形要素を主体的に扱える。(関心・意欲・態度) 3.基本にもとづき、適切な表現を構想できる。(思考) 4.構成・基礎デザインにおける基本的な描画・着彩技能を有する。(技能・表現) 	
使用テキスト・持ち物等 (※用意が必須なもの)	<p>使用テキスト／カラーコーディネーター入門 色彩 (大井義雄・川崎秀昭著、日本色研事業)</p> <p>材料道具等／別紙 (個人で用意するものは、エプロンのみ)</p>	
参考書・参考資料等 (必須ではないがあると望ましいもの)		
評価基準	<p>実習作品の完成度(70%)と授業態度(30%)により総合的に評価。完成度とは、各授業時間でのテーマへの理解度、技術的な修得度、着手時間による密度である。</p>	
その他学習上の助言等		

スクーリング授業コード		PJ3052AV / PJ30521V
授業科目名		平面構成
担当教員名		光武 智子
授業の概要・教育目標		造形表現全般の基礎となる構成原理について、講義と平面実習において指導を行う。 美術科教育の基礎原理を理解・習得する。
授業計画	第1回	美術の歴史と構成学(概説)
	第2回	造形要素と色彩(概説)
	第3回	構成(1) 絵具の使い方
	第4回	構成(2) 対比
	第5回	構成(2) 作図、着彩
	第6回	構成(3) テクスチャ
	第7回	構成(3) 作図、着彩
	第8回	構成(3) 着彩
	第9回	構成(4) 漸変構成と黄金比
	第10回	構成(4) 作図、着彩
	第11回	構成(4) 着彩
	第12回	構成(5) スパッターリング
	第13回	構成(5) 作図、着彩
	第14回	構成(5) 着彩
	第15回	互評と振り返り
学生の行動目標・到達目標		構成の基礎理論を、講義および平面制作実習をとおして理解する。 個別的到達目標 1. 色彩と形態とテクスチャの関係が理解できる。(知識・理解) 2. デザイン表現における構成要素を主体的に扱える。(関心・意欲・態度) 3. 表現意図にもとづき、適切な構成要素による表現を構想できる。(思考) 4. 色や形によって、イメージを的確に画面構成できる。(技能・表現)
使用テキスト・持ち物等 (※用意が必須なもの)		使用テキスト／カラーコーディネーター入門 色彩 (大井義雄・川崎秀昭著、日本色研事業) 材料道具等／別紙 (個人で用意するものは、エプロンのみ)
参考書・参考資料等 (必須ではないがあると望ましいもの)		
評価基準		実習作品の完成度と授業態度により総合的に評価。割合は、前者70%、後者30%程度。完成度とは、各授業時間でのテーマへの理解度、技術的な修得度、着手時間による密度である。
その他学習上の助言等		

スクーリング授業コード		PJ3062AV / PJ30621V
授業科目名		立体構成
担当教員名		宮崎 甲
授業の概要・教育目標		立体制作を通して、デザイン活動の基本となる構成要素(形体、配置、比率、律動、動勢、肌理、重量等)についての基本的な原理を体得的に学ぶとともに、立体的構造や機能の造形的可能性について学習する。授業は最も扱いやすく、豊富な加工特性をもつ素材「紙」を中心に進めるが、単元によって様々な材料との出会いも体験する。材料固有の特徴や加工法を知り、立体構成や空間構成の造形力を養う。
授業計画	第1回	立体の諸相1 (立方体を作ろう)
	第2回	立体の諸相2 (素材変換)
	第3回	立体構成の様相 (連続型と非連続型等)
	第4回	面の立体構成(平面の位相、平面から立体構成へ)
	第5回	凸凹の形成 (紙のレリーフ)
	第6回	機構と造形 (ポンプアップの基本と応用)
	第7回	線材の造形1 (線の立体構成)
	第8回	線材の造形2 (透け感と単純化)
	第9回	線材の造形3 (運動と立体)
	第10回	異素材異形態の構成
	第11回	構造の理解と体験 (積む・組む・引張る)
	第12回	立体と光1(反射、半透明、不透明)
	第13回	立体と光2(光と陰影、外部光)
	第14回	立体と光3(光と陰影、内部光)
	第15回	学習のまとめ、振り返り
学生の行動目標・到達目標		立体造形、立体構成の基本を身につけ、造形物や造形活動を分析的に整理することができる。造形素材と加工法を体感的に理解し、創造的な制作に応用展開することができる。積極的に手を動しながら考えを展開することができる。
使用テキスト・持ち物等 (※用意が必須なもの)		テキストは使用せず、適宜資料を配布する。カメラ (スマホでも可)、筆記用具
参考書・参考資料等 (必須ではないがあると望ましいもの)		参考書等は授業中に適宜紹介する。
評価基準		課題レポートの内容と体裁:50% 課題制作物のエスキースとフィニッシュワーク:50%
その他学習上の助言等		制作中は各自制作工程を撮影しながら進め、授業の振り返りに使用する。

スクーリング授業コード	事務局記入	
授業科目名	工芸基礎A	
担当教員名	槇野匠	
授業の概要・教育目標	<p>工芸の材料・技法・表現様式などについて学び、その概要を理解する。また工芸作品の材料である粘土・木・金属・布などの特性とそれに基づく造形表現の違いについて考える。本科目では特に陶芸の基礎的な技法を用いて制作活動を行い成形技法や焼成のしくみ、使用する用具の使い方、および電気窯など設備の取り扱いについて学び、陶芸作品制作の一連の工程を理解する。また活動内容をワークシートにまとめるなど結果を客観的に考察することで学修から得た知識・技能を確かなものとし、自らの制作体験を授業実践に転化できる思考力と判断力を培う。</p>	
授業計画	第1回	刎イダンス・陶芸の基礎知識と作品の紹介
	第2回	陶芸の成形技法・制作の準備・土練りについて
	第3回	玉づくりによる茶碗の制作(成形)
	第4回	田づくりによる茶碗の制作(高台の削り)
	第5回	ひもづくりによる鉢の制作(成形)
	第6回	口もづくりによる鉢の制作(高台の削り)
	第7回	板づくりによる皿の制作(成形)
	第8回	板づくりによる皿の制作(仕上げ)
	第9回	板づくりによるマグカップの制作(成形)
	第10回	板づくりによるマグカップの制作(仕上げ)、窯入れ(素焼)
	第11回	陶芸の材料と焼成について
	第12回	施釉(茶碗)
	第13回	施釉(鉢)
	第14回	施釉(皿・マグカップ)
	第15回	窯入れ(本焼)、活動についてのまとめ
学生の行動目標・到達目標	<p>1.陶芸の玉づくり・ひもづくり・板づくりの技法を用いて作品をつくることができる。(技術・技能) 2.陶芸作品の制作を通して材料である粘土の特性を理解し、その特徴をいかした作品づくりから工芸における造形活動の喜びや活動の意義について考えることができる。(思考・判断) 3.制作を通して陶芸についての基礎的な知識および技能を修得し、工芸の授業が展開できるようになる。(知識・理解・表現) 4.授業で学ぶ知識・技能をいかしながら作品制作と真摯に向き合い、熱意を持って造形活動を行うことができる。(関心・意欲・態度)</p>	
使用テキスト・持ち物等	<p>授業内で資料を配布するためテキストの準備は必要ありません。筆記用具、タオルを持参してください。また粘土を扱うため作業のしやすい服装、靴で受講してください。</p>	
参考書・参考資料等	<p>参考となる書籍、資料等は授業内で紹介します。</p>	
評価基準	<p>制作過程や結果としての作品およびワークシート等の提出物を70%、関心・意欲・態度を30%の割合で評価します。</p>	
その他学習上の助言等	<p>制作において、材料の特性を感じ取りながら主体的に活動に取り組んでください。制作工程の各段階で自らの活動を客観的に振り返りながら工夫や試行錯誤を重ねてください。</p>	

スクーリング授業コード	PJ31001V	
授業科目名	工芸基礎B	
担当教員名	槇野 匠	
授業の概要・教育目標	1. バターナイフの制作を通し、木材加工の基礎的な知識と切削・研磨などの技術を習得する。(知識・理解) 2. バターナイフの機能を考慮しつつ、素材の特性を活かした形状を探求し、美的で機能性に優れた工芸作品をつくる。(思考・判断) 3. 制作を通して木材加工の工程や安全のための留意点を理解し、工芸を題材とした授業が展開できるようになる。(技能・表現)	
授業計画	第1回	ガイダンス 様々なカトラリーの紹介 道具の機能と形について
	第2回	木材の種類、木材の性質について
	第3回	機械、電動工具による木材加工技術について
	第4回	手道具の種類と木材加工技術について
	第5回	カトラリーのデザインと機能について考える
	第6回	バターナイフ制作(1) アイディアスケッチ
	第7回	バターナイフ制作(2) スタイロフォームによる模型制作
	第8回	バターナイフ制作(3) 制作意図の発表・ディスカッション
	第9回	バターナイフ制作(4) 型紙制作と墨付け
	第10回	バターナイフ制作(5) 木取り
	第11回	バターナイフ制作(6) のみによる粗削り
	第12回	バターナイフ制作(7) 切り出し小刀による成形
	第13回	バターナイフ制作(8) 紙やすりによる下地処理
	第14回	バターナイフ制作(9) 塗装による仕上げ
	第15回	バターナイフ制作(10) 講評・ディスカッション
学生の行動目標・到達目標	木を素材とした機能性と美しさを備えたバターナイフのデザインを考え、実際に制作する。また、作品制作を通して木工芸の基礎的な知識と木材加工の技術・技法を習得し、それらを生かして工芸を題材とした授業が展開できるようになる。	
使用テキスト・持ち物等	次の用具を毎回、持参して下さい。(鉛筆、消しゴム、タオル) その他の道具や材料は必要に応じてその都度指示します。	
参考書・参考資料等	資料配布	
評価基準	制作過程と作品の評価を70%、関心・意欲・態度を30%の割合で判断し評価する。	
その他学習上の助言等	怪我防止のため、刃物などの道具類の取り扱いには十分に注意すること。制作中の服装や靴は作業しやすく、汚れを気にせず活動できるものを着用すること。	

スクーリング授業コード	PJ31101V	
授業科目名	工芸A	
担当教員名	佐藤 洋照、塩野 麻理	
授業の概要・教育目標	<p>工芸基礎Aの延長として、陶芸作品の制作を中心に粘土の性質、造形性、加工法などを学ぶ。また、使用目的をもった造形物として、機能にふさわしいかたち、重さ、仕上げなどを研究する。実習することで素材と造形、制作技法と用途など工芸制作の基本に触れ、さらには今日の生活とモノの在り方について考察する。あわせて、中学校美術科、高等学校芸術家美術の授業でどのような展開が可能かを考察する。</p>	
授業計画	第1回	ガイダンス 素材の特質を学ぶ
	第2回	土器と陶磁器について
	第3回	桃山時代以降の日本の陶磁について
	第4回	素材と技法の関係および検討 アイデアスケッチ
	第5回	花入れの制作1 たたらによる一輪挿しの制作
	第6回	花入れの制作2 ひもづくりによる花器の制作
	第7回	中間講評
	第8回	粘土の造形性、加工法について
	第9回	蓋物の制作1 アイデアスケッチ
	第10回	機能性の高いかたちについての考察
	第11回	美しさの調和を考える
	第12回	蓋物の制作2 アイデアスケッチ
	第13回	装飾性の高いかたちについての考察
	第14回	表現方法の独自性と工夫
	第15回	講評
学生の行動目標・到達目標	<p>粘土の性質、造形性、加工法などを学ぶことができる。制作を通し、陶芸の身体性を伴う造形表現の楽しさ、自由さ、広がりを体感することができる。生活をより豊かにするための「暮らしの中での工芸の果たす役割」について考え、目的や機能との調和をはかり、発想を練り独自に展開することができる。生徒に対しての工芸授業を展開できるようになる。</p>	
使用テキスト・持ち物等	<p>次の用具を毎回必ず持参して下さい。(鉛筆、消しゴム、スケッチブック、タオル)。その他の道具や材料は必要に応じてその都度指示します。</p>	
参考書・参考資料等	資料配布	
評価基準	制作課題と結果としての作品70%、制作態度30%	
その他学習上の助言等	<p>怪我防止のため、刃物や電動工具の取り扱いには十分に注意すること。制作中の服装や靴は汚れても良いもの、また作業しやすいものを着用すること。</p>	

スクーリング授業コード	PJ31201V	
授業科目名	工芸B	
担当教員名	槇野 匠	
授業の概要・教育目標	<p>1. スツール(小椅子)の制作を通して、木工芸における切削・研磨、構造、組立などの木材加工の技術を習得する。(知識・理解)</p> <p>2. 北欧デザインや民芸の代表的な作品から生活に根差したデザインについて考え、作品制作に活かすことができる。(思考・判断)</p> <p>3. 制作を通して、工芸作品の制作工程を理解し、習得した技術・知識を活かし工芸の授業が展開できるようになる。(技能・表現)</p>	
授業計画	第1回	北欧デザイン、民芸、ミッドセンチュリーの作品紹介
	第2回	スツール(小椅子)の機能・構造の考察、アイデアスケッチ
	第3回	原寸大図面の作成
	第4回	型紙の作成・座面の接合
	第5回	材料への型紙トレース
	第6回	座面の制作、のこぎりの使用法説明と実践
	第7回	脚部の制作、のみの使用法説明と実践
	第8回	ほぞ組の加工(脚部)、かんなの使用法説明と実践
	第9回	ほぞ組の加工(座面)
	第10回	紙ヤスリがけ
	第11回	仮組立て、調整
	第12回	組立て、接着
	第13回	塗装下地処理
	第14回	仕上げ塗装
	第15回	発表・講評・ディスカッション
学生の行動目標・到達目標	<p>工芸基礎Bの延長として、日本における伝統的な工芸素材である木材を用い、その性質や造形性、加工法などを学ぶ。スツール(小椅子)の基本的な構造を理解した上で、日常生活の中にある家具の機能性や造形性について研究する。またそれらの活動を経て、自らのデザインを実現するための構造や形状を探求し、実際の制作を通して道具の使用方法を習得しながら制作工程を理解する。授業時間外の日常生活でも工芸的な造形に興味・関心を持ち制作活動に生かす。制作途中や完成後に作品について発表したりワークシートにまとめることで、活動を客観的に振り返り、表現や技能について考察を深める。</p>	
使用テキスト・持ち物等	鉛筆、消しゴム、その他必要に応じて指示されたもの。	
参考書・参考資料等	資料配布	
評価基準	制作過程と作品の評価を70%、関心・意欲・態度を30%の割合で判断し評価する。	
その他学習上の助言等	怪我防止のため、刃物などの道具類の取り扱いには十分に注意すること。制作中の服装や靴は作業しやすく、汚れを気にせず活動できるものを着用すること。	

スクーリング授業コード	PJ2070AV / PJ20701V	
授業科目名	教職美術入門(鑑賞)	
担当教員名	野沢 二郎	
授業の概要・教育目標	<p>1、人間の創造的造形活動によって生み出されてきた文化遺産や美術作品を、様々な観点から鑑賞し理解を深める。(知識・理解)</p> <p>2、文化遺産や美術作品などの良さや美しさを深く味わい、自分なりの価値意識を持って鑑賞できるようになる。(思考・判断)</p> <p>3、得た知識を美術の文脈の中で整理し、伝えたいことを自分の言葉で表現できるようになる。(技能・表現)</p>	
授業計画	第1回	学習指導要領の中の「鑑賞」について／アートゲーム
	第2回	鑑賞、観賞、観照／見ることへの関心(撮影)
	第3回	発表会(撮影した写真の主題について)
	第4回	西洋美術鑑賞(対話式)、遠近法をめぐって(レオナルド・ダ・ビンチほか)
	第5回	カメラ・オブスクラ製作
	第6回	明暗法をめぐって(フェルメールほか)
	第7回	日本美術鑑賞(対話式)／長谷川等伯と水墨画
	第8回	「空想美術館1」企画書を書く
	第9回	「空想美術館2」ミニチュア美術館設計
	第10回	「空想美術館3」ミニチュア美術館作成
	第11回	「空想美術館4」ミニチュア美術館に作品を展示する
	第12回	「空想美術館5」発表会
学生の行動目標・到達目標	<p>講義及び鑑賞活動、さらに「鑑賞」と「表現」と結びつける作業を通し、美術における「鑑賞」の意味を捉える。対話式などの鑑賞活動を通して、観察力や発表力を身に付け、他者の考えに耳を傾ける態度を培い、美術を通して学生同士が互いに磨きあい高めあうことが目標である。</p>	
使用テキスト・持ち物等	<p>資料、材料などは大学で準備します。撮影のためのデジカメ(携帯電話、スマートフォンでも可)を持参して下さい。</p>	
参考書・参考資料等	<p>資料は授業時に配付。</p>	
評価基準	<p>授業時の発表内容および受講態度：60%</p> <p>提出作品に現れる表現への工夫と熱意：40%</p>	
その他学習上の助言等	<p>鑑賞は、知識を詰め込むものではなく、思いを巡らせながら対象との関係の中で自分の中に新しい価値を作り出す主体的で創造的な活動である。授業の中では「対話」をしながら作品を読み取っていく。また、鑑賞するにとどまらず、実制作も行う。作品の制作過程や表現の工夫などを自らの手を動かし追体験することでより実感を持って理解できると考えるからである。</p>	