

講義名称	美術	担当教員名	茂木 一司
科目群	人文学 (HUM)		
科目区分等	芸術	単位	2
対象学年次	1年・春学期	ナンバリング	HUM151

授業のキーワード	アートの学び、ワークショップ、コミュニケーション
授業の概要	生涯的に美術と関わるよう楽しみ方や意味・意義を学び、自己の中の感じたことや考えたことを実現し、伝達することによりコミュニケーション力・プレゼン力の育成を目的とします。授業持参品：別紙資料を確認
期待される学習成果（目標）	ことばや色・かたちによる表現及び鑑賞を通じて自己を認識したり、他の学生との関係性の中で意味をつくりだす広義のアートの学びをすることができます。

#### 授業展開

回	テーマ	内 容
1	ガイダンスとアイスブレイク	授業の進め方や評価について。 自己表現やコミュニケーションのための協働的な学びへの導入。
2	きく・はなすワークショップ：他己紹介	他己紹介を通して、きく・はなすことを行なう。 キューブを使用し、イメージで表現する。
3	アートとは何か① 定義とはじまり	広義のアートを示すことばについて。 美術史から読み取れるアートの意味や大まかな流れ。
4	アートとは何か② 多様表現とコミュニケーション	社会性を強めるアート、デジタル表現、ヴィジュアルカルチャー、様々なデザイン活動等について。
5	みる（鑑賞）・はなす ワークショップ①	アートカードによるアートゲーム。 七並べ→ジェスチャーでカルタ取り→展覧会作→身体アニメ
6	みる（鑑賞）・はなす ワークショップ②	アメリカ・アレナスのビデオ鑑賞し対話型鑑賞の意義や方法理解。 サンプルの絵画作品で実践。
7	みる（鑑賞）・はなす ワークショップ③	対話型鑑賞のファシリテーターになり実践。 制作と試行の段階。
8	みる（鑑賞）・はなす ワークショップ④	対話型鑑賞のファシリテーターになり実践。 実践の段階。
9	メディアアートワーク ショップ①	アートカードを使い、見立てをテーマにしたコマ撮りアニメを作成。
10	メディアアートワーク ショップ②	アートカードを使い、見立てをテーマにしたコマ撮りアニメを作成。 発表。
11	メディアアートワーク ショップ③	アートカードを使い、見立てをテーマにしたコマ撮りアニメを作成。 発表。
12	日本美術の理解①	絵+文字の表現様式を鑑賞及び体験的に理解することを目的に、グループでかるたを制作する。
13	日本美術の理解②	第12講に続き、グループでかるたを制作する。
14	日本美術の理解③	かるたを展覧会形式で鑑賞し合い、コメントしあう。最後にかるた取りを通じてアイデアを共有。
15	まとめとふりかえり	レポート課題提示。授業全体・各自ポートフォリオのまとめ、レポート作成のための質疑応答など。

定期試験	中間と最終課題レポート
評価方法	レポート50%、ポートフォリオ50%（授業態度などの平常点を加味する。）
使用する教科書（必ず購入してください）	茂木一司代表編集『協同と表現のワークショップ』東信堂、2010
参考文献	田中日佐夫『すぐわかる日本の美術－絵画・仏像・やきもの＆暮らしと美術』東京美術 宝木範義『すぐわかる西洋の美術－絵画・彫刻＆建築と工芸』東京美術