

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れ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協働的な学びの導入。
2	きく・はなすワークショップ：他己紹介	他己紹介で、聞く・話すことを丁寧に行います。キューブを使用し、イメージで表現します。
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言葉について。美術史から読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。
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等理解。 サンプル絵画作品で実践します。
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します。 制作と試行。
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します。 実践。
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します。
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、 発表します。
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、 発表します。
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、かるたを制作します。
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します。
14	日本美術の理解③	かるたを展覧会形式で鑑賞の上、コメントします。かるた取りを通じてアイデアを共有します。
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。

定 期 試 験	中間と最終課題レポート
授 業 時 間 外 学 習	1～5週：美術・アート・芸術とは何か？表現とコミュニケーションの意味について 6～10週：美術鑑賞と制作 11～15週：日本美術の特色
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します。)
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