

講習概要（シラバス）

講義名： 美術館・博物館の機能と活用について	講師： 横山 勝彦
美術館・博物館は、基本的にどのような施設であると理解すべきなのでしょうか？ また私たちは、美術館・博物館とどのように付き合っていけばよいのでしょうか？ 美術館勤務の経験をもとにして、美術館・博物館の機能とその活用について、体験談を交えながら、お話したいと思います。実例をあげながら、現代の美術館・博物館の在り方について考えます。	

講義名： 新たなニーズを創造するUXデザイン	講師： 村中 稔
中学校美術（デザイン）で扱う「機能」と「伝達」の展開例として、UXデザインのプロセスを通してプロダクトを考案します。UX（User Experience）とは、ユーザーの体験のことであり、UXデザインは新たなユーザーの体験価値を創出するための方法です。本講座では、UXデザインやユーザーとの関係を築くユーザーインターフェイスについて解説し、テーマに基づきデザイン提案を実践します。一連のプロセスからプロダクトを使うことにより生まれる新しい価値やその機能性や造形、色彩などについて学んでいただきます。	
<ul style="list-style-type: none">・現状の観察と分析、理解・本質的ニーズの発掘・簡易モデル制作・提案の発表及び講評	

講義名： 絵画の不思議 - 立体パズルを「描く」-	講師： 大森 啓
中学美術で扱う「投影図法による立体表現」の展開例として、実際に様々な組み合わせが可能な「（平面に描かれた）立体パズル」を作ります。 この課題によって、①3Dのトリックアートの遊びの体験、②平面上で立体構造を想像する「空間把握力」の涵養、③普段見過ごしがちな絵画の面白さや可能性への気付き、といった中学美術に止まらない幅広い展開が期待できます。特に③については、様々なメディアが溢れる今日において、絵画の原初的な喚起力を再認識するという点で大きな意味を持ちます。	
<ul style="list-style-type: none">・練習として、立方体を様々なパターンで分割して等角投影法で描いてみる。・今回制作する立体パズルの構造を検討・決定する。・パズルを構成するパーツを描画する。・出来上がった各パーツを切り抜き、様々な組み合わせを試みる。→講評	

講義名： グループ討議 - 教育への示唆 -	講師： 荷方 邦夫
本講座では、更新講習の締めくくりとして、小グループによるグループ討議を行う。講習で取り扱った美術・造形の最新事情や方法論を教育実践へ発展させることの可能性や、その手法について幅広く議論を行うことを目的としている。	
<ol style="list-style-type: none">1. 受講者自身の美術・造形教育との関わり2. 「新しい流れ」を多くの人に伝えるために3. 美術教育の今後の課題、課題に応えるためにいまなすべきこと	