

教育課程等の概要

(美術学部美術表現学科)

科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態		専任教員等の配置				備考	
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	
人間と自然科学	化学 I	1前		2		○							兼1
	化学 II	1後		2		○							兼1
	有機化学 I	1後		2		○							兼1
	有機化学 II	2前		2		○							兼1
	生物学 I	1前		2		○							兼1
	生物学 II	1後		2		○							兼1
	環境学	2後		2		○							兼1
	統計学	1後		2		○							兼1
人間と社会	数学	1前		2		○							兼1
	経済学	1前		2		○							兼1
	社会学 I	1前		2		○							兼1
	社会学 II	1後		2		○							兼1
	歴史 I	1前		2		○							兼1
	歴史 II	1後		2		○							兼1
	日本国憲法	1前	2	2		○							兼1
	法学概説	1後		2		○							兼1
人間と文化	哲学 I	1前		2		○							兼1
	哲学 II	1後		2		○							兼1
	心理学 I	1前		2		○							兼1
	心理学 II	1後		2		○							兼1
	美術	1後		2		○							兼1
	生活文化論	1前		2		○							兼1
大学共通教養科目	英語 I	1前		2		○							兼1
	英語 II	1後		2		○							兼1
	英会話 I	1前		1				○					兼1
	英会話 II	1後		1				○					兼1
	仏語 I	1前		1				○					兼1
	仏語 II	1後		1				○					兼1
	中国語	1前		1				○					兼1
	日本語基礎	1前		2		○							兼1
国語と表現	国語表現法	1後		2		○							兼1
	情報基礎学	2前		2		○							兼1
	スポーツ身体科学	1後		2		○							兼1
	スポーツ	1通		2		○			○				兼1
	武道	1前		1		○							兼1
	スタディスキルズ	1前	1					○					兼1
	ライフデザイン	1後	1					○					兼1
	キャリア開発 I	2前		1				○					兼1
キャリア形成	キャリア開発 II	2後		1				○					兼1
	キャリア開発 III	2後		1				○					兼1
	キャリア開発 IV	3前		1				○					兼1
	キャリアサポート I	3前		1				○					兼1
	キャリアサポート II	4前		1				○					兼1
	小計 (43科目)	—	4	68	0	—			4	0	0	0	兼19
専門科目	絵画基礎 I (映像メディア表現を含む。)	1前	2					○					オムニバス
	絵画基礎 II	1後		2				○					
	彫刻基礎 I	1前	2					○					
	彫刻基礎 II	1後		2				○					
	工芸基礎 I (プロダクト制作を含む。)	1前	2					○					共同
	工芸基礎 II	1後		2				○					共同
	デザイン基礎 I (映像表現を含む。)	1前	2					○					オムニバス
	デザイン基礎 II	1後		2				○					オムニバス
	メディア芸術基礎 I	1前	2					○					
	メディア芸術基礎 II	1後		2				○					
	小計 (10科目)	—	10	10	0	—			4	1	3	0	0
													兼3

美術理論	色彩学	1前	2		○				1		兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1 兼1		
	美術史Ⅰ	1前	2		○				1				
	美術史Ⅱ	1後	2		○				1				
	デザイン概論	2後	2		○				1				
	美学Ⅰ	2前	2		○				1				
	美学Ⅱ	2後	2		○				1				
	美術鑑賞Ⅰ	2後	2		○				1				
	美術鑑賞Ⅱ	4通	4		○				1				
	メディア芸術論	3前	2	1		○			1				
	地域工芸論	3後	2	1		○			1				
	論文演習Ⅰ	2前		1					1				
	論文演習Ⅱ	2後		1		○			1				
	論文演習Ⅲ	3前		1		○			1				
	論文演習Ⅳ	3後		1		○			1				
小計(14科目)		—	4	22	0	—		2	0	1	0	0	兼3
専門科目	製図Ⅰ	2前		1		○							兼1
	製図Ⅱ	2後		1		○							兼1
	図学Ⅰ	3前		1		○							兼1
	図学Ⅱ	3後		1		○							兼1
	インテリアデザインⅠ	4前		1		○							兼1
	インテリアデザインⅡ	4後		1		○							兼1
	写真Ⅰ	4前		1		○							集中
	写真Ⅱ	4後		1		○							集中
	美術特別講義Ⅰ	1前		1		○							集中
	美術特別講義Ⅱ	1後		1		○							集中
	美術特別講義Ⅲ	2前		1		○							集中
	美術特別講義Ⅳ	2後		1		○							集中
	美術特別講義Ⅴ	4前		1		○							集中
	美術特別講義Ⅵ	4後		1		○							集中
	美術教諭試験対策講座Ⅰ	3後		2		○							集中
	美術教諭試験対策講座Ⅱ	4前		2		○							集中
小計(16科目)		—	0	18	0	—		1	0	0	0	0	兼8
応用科目	地域創生演習Ⅰ	1前	1			○		1	1				オムニバス
	地域創生演習Ⅱ	1後	1			○		1	1				オムニバス
	地域創生演習Ⅲ	2前		1		○		1	1				オムニバス
	地域創生演習Ⅳ	2後		1		○		1	2				オムニバス
	地域創生演習Ⅴ	3前		1		○		3					オムニバス
	地域創生演習Ⅵ	3後		1		○		2					オムニバス
	小計(6科目)	—	2	4	0	—		5	1	4	0	0	—
卒業研究	卒業研究Ⅰ	4前	6			○		5	1	4			共同
	卒業研究Ⅱ	4後	6			○		5	1	4			共同
小計(2科目)		—	12		0	—		5	1	4	0	0	—
合計(151科目)		—	32	242	0	—		5	1	4	0	0	兼44
教職に関する科目	教育原理	2前		2		○							兼1
	教職概論	1前		2		○							兼1
	教育制度論	3前		2		○							兼1
	教育心理学	2前		2		○							兼1
	特別支援教育	3前		1		○							兼1
	教育課程論	2後		2		○							兼1
	道徳教育の指導法	3前		2		○							兼1
	特別活動及び総合的な学習の時間の指導法	2前		2		○							兼1
	教育方法論	2後		2		○							兼2
	生徒指導の理論と方法A (進路指導の理論及び方法を含む。)	3後		2		○							兼1
	教育相談	3後		2		○							兼1
	教育実習Ⅰ(事前事後指導を含む。)	4通		5									兼2
	教育実習Ⅱ(事前事後指導を含む。)	4通		3									兼2
	教職実践演習(中・高)	4後		2		○							兼2
	美術科教育法Ⅰ	3通		4		○							兼1
	美術科教育法Ⅱ	4通		4		○							兼1
	工芸科教育法	3通		4		○							兼1
小計(17科目)		—	43	0	—			1	0	0	0	0	兼7

博物館に関する科目	生涯学習概論	1後	2		○							兼1
	博物館概論	1前	2		○							兼1
	博物館経営論	3前	2		○							兼1
	博物館資料論	2後	2		○							兼1
	博物館資料保存論	2前	2		○							兼1
	博物館展示論	3後	2		○							兼1
	博物館情報・メディア論	2後	2		○							兼1
	博物館教育論	1後	2		○							兼1
	博物館実習Ⅰ（学内・見学実習を含む。）	3前・3後	2		○		1					オムニバス
	博物館実習Ⅱ （館園実習、事前・事後指導を含む。）	4前	1		○		1					
小計（10科目）		—	19	0	—	1	0	0	0	0	兼5	

学位又は称号	学士（美術）	学位又は学科の分野	美術関係
卒業要件及び履修方法			授業期間等
必修科目32単位、大学共通教養科目の中から22単位以上を修得すること。また、「美術・工芸コース」では、専門科目の「美術」「工芸」区分の科目から16単位以上、「デザイン・メディア芸術コース」では、専門科目の「デザイン」「メディア芸術」区分の科目から16単位以上修得し、124単位以上修得すること。 (履修科目的登録の上限：50単位（年間）)			1学年の学期区分
教職に関する科目、博物館に関する科目は卒業要件単位に含めない。			2学期
			1学期の授業期間
			15週
			1时限の授業时间
			90分

授業科目の概要			
(美術学部美術表現学科等)			
科目区分	授業科目的名称	講義等の内容	備考
大学共通教養科目 人間と自然科学	化学 I	<p>我々の生活のまわりにあるすべての「もの」は物質であり、それらの物質はごく小さな粒子である分子、原子でできており、化学の基本構造であることが理解できるようになる。</p> <p>また、身の回りの燃焼や呼吸などは化学物質そのものの現象であり、空気や水を利用していることが理解できるようする。この講義では、食事や代謝、健康や病気など、直接それらに結びつく化学の基礎を述べるとともに、身の回りを化学の目で見る習慣が身につくよう、最新の化学技術について講義する。</p>	
	化学 II	<p>自然の現象の中で我々が日常的に目にし、手に触れている事が化学反応に基づいている事を理解できるようにする。カイロが暖まる理由、脱酸素剤の原理、豆腐ができる現象、花の色が変化する現象、化学電池や燃料電池の原理などがすべて化学反応であることが理解できるようになる。</p> <p>化学 I で学んだ基礎を基に、我々の生活を支える多くの化学物質、生命を支える食料としての物質、エネルギーに関する物質、さらに地球のこれまでの進化と環境に関連する大気や水や土壤に関連する化学について述べ、その反応と諸現象との関連を講義する。</p>	
	有機化学 I	<p>これまで学んできた化学反応の知識を基に、生体構成物質の構造やその生体内での機能を化学物質の反応性、つまり電子の片寄り、移動で理解できるようにする。そのため、炭素化合物の共有結合、炭素の正四面体構造等、生体を構成する物質の基礎が理解できるようになる。生命現象を分子レベルで理解するため、生体を構成している物質の分子構造、およびそれを組み立てている結合のしくみを知る事は必須である。化学 I・II で学んだことを基に有機化学の基本概念を述べ、それらの分子の反応性を化学結合、とりわけ共有結合の電子の配置から説明し、それを基に官能基の性質について講義する。</p>	
	有機化学 II	<p>食事や代謝、健康や病気に関連する現象は体内のタンパク質・糖質・脂質などの化学変化によりもたらされる。食事として摂取した物質が多くの化学変化を受けて我々の生体を構成する物質を合成し、エネルギーを生み出しているが、そのものとなる物質は主として有機化合物であることが理解し、ビタミンや補酵素などはその有機化学反応がスムーズに進行する手助けをしていることなどを理解する。</p> <p>生体構成物質の化学構造と有機化合物としての反応、その機能を説明し、遺伝情報物質である遺伝子の構造と機能についても述べ、あわせて、身近な天然有機化合物の構造と役割についても講義する。</p>	
	生物学 I	<p>この講義では、今までと違う新たな視点で生き物の不思議さを見る事ができるようになることを目標に、生き物の不思議さと進化を探る。生き物の不思議さは、長い進化の歴史を経て生まれた。そして、その不思議さが進化した背景には、何らかの合理的な理由があることを理解する。本講義では、地球が誕生し、その地球上で生命が受け継がれてきた道筋を学ぶことで、生き物の不思議さが進化してきた理由を探る講義をする。</p>	
	生物学 II	<p>生物の一種として、ヒトの普遍性と特殊性を学び、我々ヒトの生物学的特徴の理解を通して、生物学を多様な視点から捉え、「生物」や「環境」などを総合的に考えられるようになることを目標に、生物の一種として、ヒトの生物学的特徴の分子遺伝学や生理学、生態学などさまざまな視点から学んでいけるよう講義していく。</p>	

		環境学	私たち人間を含む生物が生存できる環境は、どのように作られ、どのように守られているのか、自然科学的な立場から考察する。特に、生物の生存に有利な環境が生物自身によって生み出されたことを強調し、人はその環境を急速に破壊しうる能力を持つに至ったこと、それゆえ人には地球環境を維持する責務があることを解説していく。	
		統計学	平均、標準偏差、相関係数、相関表などの意味と定義を理解し、計算ができるようになること。簡単な確率の問題が解けるようになること。2項分布や正規分布がどんな分布かを理解し、数表の使い方、応用の仕方がわかるようになること。推定と検定の基本概念を理解すること等を目標に、統計学で扱う基礎的な概念（平均、標準偏差、相関など）の理解と、統計的資料のまとめ方について理解を深める。次に、確率や確率分布（特に2項分布と正規分布）について学び、それが統計的な推測や検定などで、どのように応用されるのかを講義する。	
	人間と自然科学	数学	数学は自然科学だけでなく、文系の分野でも幅広く利用される道具としての意味もある。講義では、集合論、代数学、解析学、幾何学など数学の体系を説明しながら、中学・高校で教えられる基礎的数学との関連性を、演習問題を通じ学修し数学の歴史や体系、現代における応用のされ方など、数学とはどんな学問なのかを理解し、数学に関する教養を修得する。また、就職試験などで出題されるレベルの数学の問題に慣れ、実際に解けることを目標とする。	
大学共通教養科目		経済学	日本は経済大国となったが、まだまだ貧しい人々もいる。それはなぜであろうか。日本はまた世界の中で最も早く高齢化が進んでいる国でもある。それは日本経済の将来にどのような問題をもたらすのか。この講義では一国経済と国民の日常生活との関わりについて、経済学の基礎知識を基に解説していき、今、国内、国外の経済が多様化している中で、基礎の経済理論を学ぶことによって経済を分析する「道具」を得ることにより、現実の経済社会を自分なりの「視点」で幅広く概観し理解する。	
	人間と社会	社会学Ⅰ	社会とは何か、個人とは何か、そして自分とは何かを考えための様々なきっかけを提供する。社会学に関する基礎知識を修得するだけでなく、自己と現代社会を批判的に見つめる視点を自律的に獲得することを目指した講義を開催し、私たちが「あたりまえ」と思っている常識や価値観の問題を社会学的に考える。家族・不安・つながりといった身近なトピックを検討しながら、社会学的に考えることの意義について理解する。	
		社会学Ⅱ	人間として避け得ない「死」という問題、そしてそれを踏まえた「生」という問題について社会学的に考える。民俗社会と现代社会における人の一生のあり方を見比べつつ、私たちの時間や人生をめぐる価値観を客観的に検討し、现代社会における生と死をめぐる諸問題について考える能力を身につけるため、時間と人生について社会学的に考える講義をしていく。	
		歴史Ⅰ	日本の歴史を取り上げ、過去を知る材料(歴史資料)の性格やその利用方法等、歴史を考察する上での基礎を紹介する。その際、仙台・東北に關わる歴史資料や歴史上の人物に注目し、資料から読み取ることができる内容やその限界について考え、歴史に親しみ、歴史資料の内容を理解する。また、歴史資料の性格を考え、歴史事象を知るための方法を理解する。	
		歴史Ⅱ	この講義で、歴史事象は多様な解釈ができるることを理解する。歴史觀が形成される過程や背景を理解する。歴史事象を多角的に捉え、考える能力を身につけることを目標に、日本における変革期である幕末維新期に注目して、それが明治時代から現代までどのように認識され、語られてきたのかを考えていく。その際、地域の視点でも歴史を捉えることで、多様な歴史像についても検討しながら講義をする。	

人間と社会	日本国憲法	「一人ひとりの人間を個人として尊重する」という憲法の basic 理念の意味を理解できることを目標にする。憲法という言葉は、よく耳にするけれども、「いったい何だろう?」という問い合わせ的に答えるように講義する。そこでは、憲法の各条文が定めていることの要点・枠組みを、生活の中で起こり得る事例を掲げながら解説する。	
	法学概説	一見不合理と思える法律の解釈適用であっても、それはそれなりの理由があることがわかったと言うことができる。様々な法解釈それぞれに、合理性があることが理解できることを目標に、身近な法律問題について、まず説例を掲げて、そこで当事者は何に困っているのか、何を怒っているのか等を明らかにし、いかように法規を解釈適用して解決するのかを考える。	
大学共通教養科目 人間と文化	哲学 I	「生きる目的とは?」「死とは?」「愛とは?」「幸福とは?」といった諸問題を、ギリシャ哲学を通して考えることによって、自身の生き方を見直すための知識を修得することを目標に、「人は何のために生き、死んだらどうなるのか?」本講義では、この死生観に関わる問い合わせをして、古代ギリシャ哲学における諸議論を解説する。	
	哲学 II	哲学や思想の歴史を、「人間とは何か?」という問い合わせを軸に学ぶことによってより深く、かつより広い人間理解を身につける。それとともに、この時代、今の自分に求められる人間理解も合わせて修得することを目標に、「人間とは何か?」この問い合わせは、20世紀になって改めて問い合わせ直されるようになった根本的な問い合わせである。本授業では、この問い合わせを哲学史をはじめ様々な観点から検討する。	
	心理学 I	「条件操作的な実験による仮説検証」がこころの理解にとって不可欠であることを説明できるようとする。行動主義心理学、社会的学習理論、精神分析の各理論のキーワードを理解する。自我防衛のメカニズムの具体例から種類の名称を答えられるようになることを目標に、講義の前半では心理学における条件操作的な実験の意義について述べる。 後半では現代の心理学の背景として行動主義心理学や社会的学習理論、精神分析学などを取り上げ説明する。また、記憶の実験を通して記憶のメカニズムを考える。	
	心理学 II	質問紙法、作業検査表、投影法それぞれの長所と短所を理解する。認知療法による「7つのコラム法」が気分の改善に効果があるのはなぜか、考察ができるようとする。交流分析における「エゴグラム」を作成し、その意味について理解し、自己の性格の改善に向けて動機づけを高めることを目標に、性格検査の種類について実習を取り入れながら講義する。 また、性格を表現し記述する方法、他者の性格を推測するときに注意すべきことを解説する。認知療法や交流分析といった心理療法についても実習形式で学べるようにする。講義を通して心理学には性格に関する様々な理論や方法があることを学ぶ。	
	美術	美術を生活文化の重要な構成要素として自覚し、日常目にするありふれたものや事柄に対して、美術的視座を獲得するとともに、新たな価値観の構築を可能にする。また、基礎的な美術表現の知識や方法論を得ることを目標に、広範な美術作品(含む大衆美術)の鑑賞や、それに付随する簡単な演習を行い、美術の基礎的な考え方や、表現として扱う内容および問題などを平易に教授する。	

	人間と文化	生活文化論	<p>世界の諸地域における生活文化との比較を通して、日本の生活文化の特質を「衣」「食」「住」を中心に理解する。また、生活文化がその背景にある気候や風土、歴史的・社会的な変遷、先人の思考や感性及び技能を通して創造され、人々の努力によって維持・保存してきたこと等を理解し、今後の動向や課題について考察できるようにする。</p> <p>生活文化について、「衣」「食」「住」に焦点をあて、文献資料、スライド資料、DVD資料等を通して具体的に理解させるとともに、歴史的背景や社会的背景を踏まえ体系的に学ばせる。</p> <p>そして、双方向の授業や記述課題を通して生活文化の諸相についての考察や感想を述べさせ、主体的な学びが身につくようにする。</p>	
大學共通教養科目	言語とコミュニケーション	英語Ⅰ	<p>英語でコミュニケーションを行うための基礎的な技能と語彙を身につけながら、異文化理解を深めることができるようになることを目標とする。</p> <p>具体的にはイギリスの伝統と文化を扱ったテキストを用い、その歴史的・文化的背景を学修することによって、異文化理解と英語力の向上を図る。英語Ⅰでは食文化を中心取り上げる。</p>	
		英語Ⅱ	<p>英語Ⅰの講義に引き続き英語でコミュニケーションを行うための基礎的な技能と語彙を身につけながら、異文化理解を深めることができることを目標とする。</p> <p>イギリスの伝統と文化を扱ったテキストを用い、その歴史的・文化的背景を学習することによって、さらに異文化理解と英語力の向上を図る。英語Ⅱでは住文化と歳時記を中心に取り上げる。</p>	
		英会話Ⅰ	<p>自分自身に関する事柄について英語で説明できる。他者に対して、いくつかの方法で質問できる。日常生活レベルの基礎的な会話ができる。基本表現を使用できることを目標に、テキストを用い、やさしい英語での会話を学ばせる。</p> <p>また、グループワークとして英和文を作りながら、実際に会話文を作る演習を行い様々な英語活動を通して学生が向上していけるよう指導する。（演習科目）</p>	
		英会話Ⅱ	<p>英会話Ⅱの授業に引き続き自分自身に関する事柄について英語で説明できる。他者に対して、いくつかの方法で質問できる。日常生活レベルの基礎的な会話ができるなど日常生活のあらゆる場面で実際に使える様になることを目標とする。</p> <p>テキストとプリントを用い、会話の続け方、発展のさせ方を学ばせる。また、自分の意見の述べ方も指導する。（演習科目）</p>	
		仏語Ⅰ	<p>初級フランス語入門レベルの修得と、ヨーロッパの中心的存在であるフランスの文化への理解、国際的視野を身につけることを目標に、発音の基礎から始め、簡単なあいさつや自己紹介はもちろん、初級文法に則った読み、書き、聞き、話す能力が身につくよう指導する。さらにフランスにまつわる様々な情報を盛り込み、多方面からのフランス語理解に努める。受講生全体のレベルに合わせて進行する。（演習科目）</p>	
		仏語Ⅱ	<p>仏語Ⅱに引き続き初級フランス語の修得を目標として、フランスの文化にも触れながら、国際的視野を身につける。初級文法に則った読み、書き、聞き、話す能力が身につくよう指導する。フランスにまつわる様々な情報を盛り込み、フランス映画等をも教材に取り入れて、多方面からのフランス語理解に努める。（演習科目）</p>	
		中国語	<p>この授業では、中国語の正確な発音を修得した上で、中国語で自己紹介やあいさつ、簡単な会話ができるようにする。加えて、中国の文化・習慣や旅行で役立つ情報なども紹介するので、中国に対する理解も深める。中国語には、日本語にない母音・子音が多く、「声調」という音声の抑揚があるため、まずはこれらの正確な修得をする。発音の練習に続き教科書の例文の読解や、受講者相互の会話練習を通して、中国語会話の基礎的な知識を身につける。（演習科目）</p>	

言語とコミュニケーション	日本語基礎	まず日常的に使用する言葉や文法を修得する。その上で、日本語に関する基礎的な知識の講義を通じて、学生あるいは社会人として要求される日本語能力を学修することを目標に、前半は日本語能力の基礎となる事柄を問題演習を通して学修する授業を行う。後半では日本語の特性や実践的な用法について講義をする。
	国語表現法	日本語を「読み」、「書き」、「話す」ための要点を理解し、各種文章・文書を実際に作成することで、実践的な日本語表現能力の修得を目指とする。自己紹介文や手紙文、論作文の書き方や文章の要約、履歴書やエントリーシート等、各種の文書を書く上での要点を講義する。
	情報基礎学	データの集計・加工、グラフ作成、写真の加工を行い、それらを組み合わせた体裁の整った文書の作成、プレゼンテーション等ができるることを目標に、文書作成、表計算、プレゼンテーション、簡単な画像処理などのコンピュータリテラシーを身につける。
大学共通教養科目	スポーツ身体科学	本講義では、運動と健康・体力との関連性についての認識を深めるべく、現代人の多くが自覚あるいは罹患している愁訴ないし各種症候群・疾病と運動不足との関連、及び運動による治療効果等に関する学修を通して、今後の健康・体力の維持増進への意欲と実践力を身につけることを目標とする。 日本における疾病構造の今昔（かつての感染症中心から現代の生活習慣病中心へ）を踏まえ、今後はいかなる健康対策が必要であるのかについて、運動・栄養・休養を中心に解説する。
	スポーツ	色々なスポーツ・運動実践を通し、各人が「健康・体力づくりの重要性」に気づくとともに、今後さらに適度なスポーツや運動を実践・継続できることを目標に、複数のスポーツ・運動を実施する。毎回出席者を戦力がほぼ均等になるよう複数チームに班分けした上で、リーグ戦等を行う。
	武道	武道の修練を通して、主体性に自己確立する意欲と他と学びあう協調性を身につけることを目標に、現代武道のひとつで世界36カ国に普及し世界統一組織でもある少林寺拳法の技法の基礎を講話と実技で指導する。護身の技術を指導するなかで、同時に呼吸法や座禅を通して心身の調整法を教える。お互いが協力して上達する少林寺拳法の教育システムを有効に活用して、楽しく自己確立に努める。財団法人少林寺拳法連盟に所属して、緑帯（6級）取得を目指す。（演習科目）
キャリア形成	スタディスキルズ	本学の歴史や教育内容、大学での学びの基本的なノウハウを知るとともに、各自学修目標を考える。さらに、入学前学修に取り組んだe-learningを復習し、また理解度をチェックし、さらなる理解の向上を目指し演習を行う。大学生活へ円滑に移行できるように、大学の様々な授業で必要とされる一般的な学修方法について学び、大学生として身につけておきたい基礎知識を修得する。（演習科目）
	ライフデザイン	自分の将来設計を描くにあたって、確かな勤労観を持ち、有為な社会人として活躍できる基本的な能力・技能・資質を身につけることを目標に、レポートの作成・発表、小論文の作成等の学修活動を通して実社会で求められる基礎的な能力等を修得させるための授業を行う。（演習科目）
	キャリア開発Ⅰ	キャリア開発Ⅰは、美術の各分野による外部講師の講義と現場見学で構成する。各講師は美術関係の専門分野（画家、デザイナー、工芸家、ギャラリー経営、漫画家、教員等）で活躍する社会人とし、具体的な就業体験や仕事のノウハウを講義することにより仕事に対する実践的な方法論を理解する。さらに現場見学を通して、キャリアに対する意識を高めること、主体的に自身の進路を選択・決定できる能力を身につける。（演習科目）

大学 共 通 教 養 科 目	キャリア形成	キャリア開発II	<p>キャリア開発IIは、就業体験を通じ、責任感、コミュニケーション能力の必要性を理解し、職業意識を身につけることで、キャリアに対する意識を高め、主体的に自身の進路を選択・決定できることを目標とする。</p> <p>インターンシップの事前調査、準備を支援し、履修者が希望する職種での就業をコーディネートする。ガイダンス、就業調査、現場調査（一般、美術系）、インターンシップ用エントリーシートの作成、レポート作成等により就業体験の事前・事後指導を行う。（演習科目）</p>	
		キャリア開発III	<p>イラストレーターを講師として迎え、制作に関して、全国或いは地域で制作する上での課題等の話を伺い、卒業後の進路を考えるうえで一つの選択肢と捉えられるようすることを目標にする。授業前半は、講義と鑑賞を通して、イラスト・漫画における表現の多様性を理解させる。後半は、実技演習を行い、基本的な技術を身につけさせる。キャラクターイラストの表現方法の多様性を理解できるようになる。キャラクターの様々な表情やポーズ、状況が描けるように描写力を向上させる。（演習科目）</p>	
		キャリア開発IV	<p>イラストレーターを講師として迎え、制作に関して、全国或いは地域で制作する上での課題等の話を伺い、卒業後の進路を考えるうえで一つの選択肢と捉えられるようすることを目標にする。授業前半は、講義と鑑賞を通して、イラスト・漫画における表現の多様性を理解させる。後半は、実技演習を行い、より高度な技術を身につけさせる。キャラクターイラストの表現方法の多様性を理解できるようになる。キャラクターの様々な表情やポーズ、状況が描けるように描写力を向上させるとともに、日本のキャラクターイラスト史（江戸時代から現代）、日本・海外の作品鑑賞、ヒーローデザイン史、キャラクター作画を指導する。（演習科目）</p>	
		キャリアサポートI	<p>広い視野で考え、将来の進路を選択・決定する力を身につける。書類選考、S P I 、面接等の就職選考試験に合格する力を身につけることを目標に、様々な外部講師の講話、ワークシートの作成、グループワーク、模擬試験等を通して、自己理解、職業・業界・企業理解、基礎学力養成等を具体的に指導し、就職内定に至る現実的方法を学ぶ。（演習科目）</p>	
		キャリアサポートII	<p>グループディスカッション、試験、小論文試験に対応出来る基礎力を身につける。就職活動中及び将来働く上で必要な労働法の基礎知識を身につける。現在の就職環境を理解することを目標に、具体的な就職活動を通して、就職内定が得られるように、実践的な体験型学習など各種集団指導や個別指導を行う。（演習科目）</p>	
		絵画基礎I (映像メディア表現を含む。)	<p>絵画とは何かを理解するためには社会と美術との関連を、絵画及び映像メディアの制作により理解する視点を獲得することが重要である。また、集中して制作する行為を通して、自己管理能力や生涯にわたって美術を愛好し美術活動に取り組む主体性を身につける。（オムニバス方式／全15回）</p> <p>絵画担当（1 北折整／13回） 絵画の制作として、石膏像・静物を対象としたデッサン、風景・人物(着衣)・静物を対象とした着彩等を行う。ここでは対象物を客観的に写生することを心掛け、伝統的な表現技術及び描画材料の基本的な使用方法を学修する。</p> <p>映像メディア表現担当（6 鶴巻史子／2回） 映像メディア表現として、デジタル技術による絵画表現に関わる映像の制作を行い、現代的な表現技術について学修する。</p>	オムニバス

専 門 科 目	絵画基礎Ⅱ	<p>絵画とは何かをさらに理解するため社会と美術との関係について、絵画の制作により理解を深め、美術表現としての絵画の有効性を理解させる。また、個人の技術上の課題を明確に設定した上で、持続的に制作する行為を通して、生涯にわたって美術を愛好し美術活動に取り組む主体性を身につける。</p> <p>美術活動全般の基礎及び絵画基礎Ⅰの延長として位置付け、石膏像・静物を対象としたデッサン、人物(ヌード)・静物を対象とした着彩等を行う。ここでは対象物を丹念に観察し客観的且つ正確に写生することを心掛け、伝統的・基礎的な表現技術及び描画材料の基本的な使用方法を指導する。</p>	
	彫刻基礎Ⅰ	<p>彫刻とは何かを学ぶ導入部分である。教員の作品や制作活動を紹介し興味を喚起し主体的に取り組むための基本的態度を身に付けさせる。彫刻の基礎的知識、造形要素である、量感、塊、動勢、空間、表面を塑造により学ぶ。</p> <p>デッサンを重視し紙の上で造形要素を意識させてから実際にモデルを使用し心棒作りから制作、石膏取りまでの作業を行う。立体の意識を身につけるために自作教材の面取りの像も参考にしながら制作し、造形力と基礎的スキルを身につける。</p>	
基礎 科 目	彫刻基礎Ⅱ	<p>彫刻を理解した制作において重要な、テーマと文化、自然、社会との関係について石彫の実技を通して学ぶ。学生は、彫刻基礎Ⅰで履修した塑像により面、量感の意識が身についたがその意識で安山岩を彫造することにより彫造の基礎的スキル、素材がもたらす基礎的発想力を培う。動物を観察し石膏でエスキースを制作する。動物の動作、骨格、筋肉等を実際に観察しながら研究し、生動感を表現する。環境と動物の関係等社会的な課題を発見し、主体的に美術活動に取り組む態度を養う。</p>	
	工芸基礎Ⅰ (プロダクト制作を含む。)	<p>工芸とは、ものつくりとは何かを歴史や文化、現代の工芸など多種多様な視点から工芸に関する理解を深める。この授業は、染織・陶芸・漆芸・グラスアートの4分野を学ぶ。各分野の素材、材料、道具を含めた基礎的知識を修得する。また、作業工程や各技法、装飾を活かし、用途や目的、機能性を含めた制作を通して工芸の可能性について探求していく。</p> <p>染織担当(9 三浦輝子)、漆芸担当(13 井上直美)、陶芸担当(10 立花布美子)、グラスアート軟質ガラス担当19 山口綾子、グラスアート硬質ガラス担当 18 森合暢子)で行う。</p>	共同
専 門 科 目	工芸基礎Ⅱ	<p>工芸基礎Ⅱは、工芸基礎Ⅰの学びを活かし、多種多様な視点から工芸に関する理解を深める。染織・陶芸・漆芸・グラスアートの4分野から選択する。各分野の素材、材料、道具を含めた基礎的知識を修得する。また、作業工程や各技法、装飾を活かし、用途や目的、機能性を含めた制作をする。</p> <p>染織担当(9 三浦輝子/15回)、漆芸担当(13 井上直美/15回)、陶芸担当(10 立花布美子/15回)、グラスアート(オムニバス方式/全15回) 軟質ガラス担当(19 山口綾子/8回) 硬質ガラス担当(18 森合暢子/7回)</p>	共同 一部オムニバス
	デザイン基礎Ⅰ (映像 メディア表現を含む。)	<p>デザインとは何かを理解する導入のための授業である。基礎的なデザインの知識や基本的なデザインスキルを身につける。デザインを文化・知識・社会と関連付け、広くデザインにおける制作と表現上のデザインセンスを養うことを目的とする。平面・立体構成による課題制作と、映像メディア表現のためのグラフィックソフトの演習によるオムニバス授業(全15回)である。平面構成担当は(3 三上秀夫/5回)、立体構成担当は(8 落合里麻/5回)、メディア表現担当は(6 鶴巻史子/5回)で行う。</p>	オムニバス
	デザイン基礎Ⅱ	<p>デザインとは何かをさらに理解するための授業である。デザイン基礎Ⅰで学んだことを踏まえて、デザインの知識やデザインスキルを身につける。デザインを文化・知識・社会と関連付け、広くデザインにおける制作と表現上のデザインセンスを養うことを目的とする。平面・立体構成による課題制作と、情報コンテンツデザインの事例紹介とグラフィックソフト演習によるオムニバス授業(全15回)である。平面構成担当は(3 三上秀夫/5回)、立体構成担当は(8 落合里麻/5回)、メディア表現担当は(6 鶴巻史子/5回)で行う。</p>	オムニバス

基礎科目	メディア芸術基礎Ⅰ	<p>メディア芸術とは何かについてその事例を、歴史や現状、具体的な作品で紹介しながら解説し、その制作方法や技術、考え方について文化・知識・社会と関連付けて理解する。メディア芸術は、人との協力のもと集団的な制作を通して作品が生み出される。そのためグループ制作に欠かせないコミュニケーション能力を養うこと、社会で活躍できるクリエイターの基礎を築くことを目標とする。</p> <p>紹介した事例にともなう基礎的な手法や技術、知識を用いた作品制作を中心に、具体的には、マンガ、アニメーションの制作プロセスの理解、アイデアスケッチ、絵コンテの制作、コンピュータでの制作・編集のための基礎を学ぶ。</p>	
	メディア芸術基礎Ⅱ	<p>メディア芸術とは何かについてその事例を、歴史や現状、具体的な作品で紹介しながら解説し、その制作方法や技術、考え方について文化・知識・社会と関連付けて理解する。メディア芸術は、人との協力のもと集団的な制作を通して作品が生み出される。そのためグループ制作に欠かせない他者と協働していくための柔軟性と自身の意志を明確に主張する力を養うことで、社会で活躍できるクリエイターの基礎を築くことを目標とする。</p> <p>紹介した事例にともなう基礎的な手法や技術、知識を用いた作品制作を中心に、具体的には、ゲームキャラクター、アニメーションの制作プロセスの理解、アイデアスケッチ、絵コンテの制作、コンピュータでの制作・編集のための基礎を学ぶ。</p>	
専門科目	洋画Ⅰ	<p>洋画表現の基礎となるテーマ及び技術について学び、主体的に美術活動に取り組む姿勢を養う。実制作を通して、明暗や色彩、立体感や空間感等に関わる洋画表現の諸要素への理解を深め、表現力の基礎を築く。また、洋画の伝統的な描画材料を一通り使用し、その使用方法を経験するとともに特性を理解する。</p> <p>制作は静物・人物・風景等の写生、自由課題を各自が選択し、それぞれに対応した描画材料を使用する。エスキース、下地塗り、下素描などを課し、基本的な制作課程を踏んで作品を完成させる。</p>	
	洋画Ⅱ	<p>洋画表現における個人の課題を自覚し、主体的に美術活動に取り組む姿勢を獲得する。さらに実制作を通して、明暗や色彩、立体感や空間感等に関わる洋画表現の諸要素への理解を踏まえ、創造力の基礎を築く。また、洋画の伝統的な描画材料の特性を意識・把握するとともに、表現内容との関係性を考察する。</p> <p>制作は洋画Ⅰの学修を踏まえて、静物・人物・風景等の写生、自由課題を各自の課題に沿って選択し、それぞれに対応した描画材料を使用する。エスキースから完成に至るまでの、基本的な制作課程に基づき、表現の完成度を高める。さらに、制作ごとに自己評価を行い、次制作への課題を明確にする。</p>	
	洋画Ⅲ	<p>洋画制作における洋画表現を深めるにあたり、主体的に美術活動に取り組み、これに必要となる専門的な技術の修得を目指すとともに美的創造力を養う。</p> <p>人物（ヌードを含む）等をモチーフとした写生の他に、個人の内面的なテーマを設定し着彩を行う。洋画Ⅰ・Ⅱで修得した技術を深化させ、洋画における絵画空間の構造を十分理解した上で、個人のコンセプト及びテーマを打ち出した表現を試みる。また、エスキースから完成に至るまでの制作課程及び各種画材の有効性を検証し、各自の課題発見に立脚した制作活動を行う。</p>	
	洋画Ⅳ	<p>洋画表現をさらに深化させるにあたり各自の課題を明確にし、主体的に美術活動に取り組み美的創造力を養う。また、他者と自己の表現との関係について考察する。</p> <p>個人の内面的な表現のテーマを設定した上で、洋画Ⅰ・Ⅱ・Ⅲで修得した技術及び経験を活かし、個人のコンセプト及びテーマを明確に打ち出した表現を試みる。</p> <p>そして、試作ごとに学生による総合評価を実施する。エスキースから完成に至るまでの制作課程及び各種画材の有効性を検証し、各自の課題発見に立脚した制作活動を行う。更に、次年度履修する卒業制作の予備的段階となり得る完成度の高い制作を行う。</p>	

専 門 科 目 美 術	日本画 I	日本画とは何かを理解するために「もの」への観察を基にした素描力を基礎として、制作に必要となる描写力の養成を目指す。描く対象を美術的視点により把握し、デッサン、エスキース（下図）からタブローに至る制作過程を通して、日本画の基礎技法及びそれに伴う各種画材の使用方法を学ぶ。また、明治期以降の日本画の鑑賞により、日本固有の伝統的な美意識の現代的な展開、地域との関連、グローバルな視点からの特異性や意味及び意義について考える視点を養う。	
	日本画 II	日本画とは何かをさらに理解するために様々な技法を一通り学習し、それらを活用した作品を制作する。伝統的な日本画の画材を使用した技法の他に、アクリル絵の具等の主に洋画制作に使用されてきた画材との併用により、多様な表現を試みると同時に、表現材料の視点から日本画制作の底流にある考え方について理解を深める。 また、授業内で実施する資料研究で個々人の問題を浮き彫りにし、主体的に制作に取り組む姿勢を養うとともに、表現すべきテーマを発見する。	
	日本画 III	日本画の表現を深めるために個人のテーマを意識して、様々な技術を取捨選択し、特にマチエールに留意した制作を行う。構想の検討およびデッサンを始まりとし、エスキース、タブローの仕上げに至る制作過程において、集中力を維持し完成度の高い制作を行う。 また、自身の制作意図を鑑賞者にどのようにして伝えるか、主題の取り扱いや技術面について、自己と他者、表現と社会との関わりについて考え、社会において主体的・持続的に美術活動を実践していく態度を養う。	
	日本画 IV	日本画の表現をさらに深化させるために自己や社会に向かい、日本画における個人のテーマを明確にし、これまで修得してきた日本画の技術を統合した制作を行う。構想の検討およびデッサンを始まりとし、エスキース、タブローの仕上げに至る制作過程において、集中力を維持し完成度の高い制作を行う。また、自身の制作を基にして、作品の制作・表現が現代社会にどのように貢献することができるのか、ディスカッションや講評会時の意見交換等を通して理解を深める。	
	版画 I	版画とは何かを理解するために下絵を描き製版・印刷をし、創作版画を制作し、版画表現の深さに気付かせる。「シルクスクリーン」は、製版方法の感光の原理を工夫し、「木版画」は、板目木版の特性をいかしそれぞれに思考力、創造的実践力を主体的に制作に取り入れ、基本的知識や発想力、スキルを身につける。 版画表現は、工程の計画的な表現の工夫により、多様な表現効果を生み出せる。その技法を理解できるように指導する。	
	版画 II	版画とは何かをさらに理解するために創作版画を制作し、版画表現の深さに気付きさらに鑑賞の能力を高めることが目標である。「リトグラフ」は、水と油の反発作用の原理を利用した効果的な表現を工夫し、「銅版画」は、版面にできたみぞ（凹部）にインクをつめプレス機で紙に写し取る技法を、それぞれ制作に取り入れ基本的知識や発想力、スキルを身につける。 版画表現は、工程の計画的な表現の工夫によって、主体的に美術活動に取り組む能力と課題発見力が高められるよう指導する。	
	版画 III	版画表現を深めるために版画 I、IIで経験した版種の基本的な制作工程を踏まえて、「版」による多様な表現を試みる。「版」の重要な基本的性質のひとつである複数性を利用し、受講生全員による版画集を制作することを目標とし、協働して物事に取り組む力を養う実学教育を実践する。 作品集をつくることにより各自の表現手法や表現内容の充実をはかり、作品制作においての文化創造力とプレゼンテーション能力を高め、社会へ展開する能力を身につけることができるよう指導する。	

専門科目 美術	版画IV	<p>版画Ⅰ、Ⅱ、Ⅲで学修した版の技法を基に、各自の制作方法を実技を通して確立することが目標である。版画は、版という間接的な素材と製版工程、印刷工程を経ることによって絵画表現とは異なった表現効果がある。</p> <p>これらの試行錯誤を自身の制作ノートの中に記録として残し、学内外への展示を通して自己の作品を客観視できる能力と、より専門分野についての深い理解力と、作品制作においての創造的思考力を総合的に活用し、制作の充実がはかれるように指導する。</p>	
	壁画 I	<p>壁画とは何か絵画のルーツとして、美術・工芸・デザインの源となる様々な壁画の技法を学ぶ。ここでは建築アートとしての壁画のうち、モザイクの技法を修得する。モザイクの様々な技法のうち、実際の建築物或いは造形物に取り付けることを想定し、その取り付ける場所の環境、状況を把握する論理的思考力と想像力を育成し、創造的実践力と表現力を身につける。美術を通して地域社会に貢献できるものとして壁画を学ぶ。</p>	
	壁画 II	<p>壁画を理解し、美術・工芸・デザインの源となる様々な壁画の技法を学ぶ。ここでは建築アートとしての壁画のうち、光の壁画として位置付けられるステンドグラスの基本的技法を修得し、表現力と創造力の育成を図る。建築空間を美的な感性で見直し、空間演出を実践し得る美術表現分野における高度な専門知識を身に付ける。文化・自然・社会に関連付けて壁画を学ぶ態度を養う。</p>	
	壁画 III	<p>壁画と建築の関係を理解し、実際の建築物或いは造形物に取り付けることを想定し、その取り付ける場所の環境、状況を把握する論理的思考力と創造力を育成する。その場を美的にする表現力と創造的実践力を培う。地域の学校や公共施設、または、想定した場所に壁画の設置を考え、エスキースやマケットを制作する。場合によっては地域の関係者とともに話し合い様々な問題点に柔軟に対応する。地域の問題点を美的に解決する事ができるコミュニケーション能力を身につける。</p>	
	壁画 IV	<p>建築アートとして壁画を理解し、実際の建築物或いは造形物に取り付けることを想定し、その取り付ける場所の環境、状況を把握する論理的思考力と創造力を育成する。</p> <p>地域の学校や施設に壁画の設置を想定することで、地域社会に貢献することを志向する態度を養う。自立的・主体的に他と協働して地域社会の一員として活動し、倫理観・生涯学習力・創造的実践力を身につける表現力と、創造的実践力を培うことのできる美術のジャンルの一つとして壁画を学ぶ。</p>	
	彫刻 I	<p>彫刻表現において様々な美的要素を持ち、作品として展開できる人体を題材として取り上げ制作させる。仙台市設置の国内外の彫刻作品を鑑賞しデッサンする。国内外の作家の関係性について意識し日本と外国の美術文化の違いを学ぶ。</p> <p>ヌードモデルを使用しデッサン、心棒作りから塑造制作までの技法を修得する。彫刻の造形要素を自己イメージにより展開し、野外彫刻の観察により場や空間と彫刻の関係性を理解させ課題発見力、美的直観力や創造的思考力を培う。</p>	
	彫刻 II	<p>彫刻 Iで学んだ彫刻と場や空間の関係について研究させる。様々な基礎的スキルを研究し、体験させながら、創作における美的直観力を高め主体的に地域社会やその場に自己の作品をどのように展開してゆくのか論理的思考力を高め実践研究させ提案させる。鉄材や石材、木材を素材として取り上げ鉄材の溶接法、石材加工については鑿作り、エアー、電動工具使用法、木彫は鑿研ぎ等の道具の安全な使用法を学ぶ。自己の制作に必要な道具は自分で作れるよう造形の基礎的スキル修得を目指す。</p>	

専門科目 美術	彫刻 III	<p>彫刻 I、IIで学んだ基礎的スキルを活かして制作する。課題を発見し、テーマに基づき彫刻の可能性を探求するため様々な場所での作品の在り方について仙台市や宮城県、全国、外国での彫刻設置作品を研究しながら「場と空間」へのアプローチの方法を研究させる。発見した課題により、設置したい「場」を設定させその「場」と「空間」と自己の作品の関係性について論理的に思考し、美的直観力を用いてイメージさせ研究し制作させる。</p>	
	彫刻 IV	<p>彫刻 IIIでの制作を継続しながら、さらに「場」と「作品」の関係性を探る。さらにそこに関わる社会や人たちとの関係をどのように図るのか、地域社会に貢献できる彫刻活動とは何かを地域研究、アンケートなどをとりながら制作と並行して研究を進める。最終的にはその場に作品を設置できるように地域とのコミュニケーションをとりながら制作を展開し地域貢献に関する実践的な知識を体得し創造的な実践を行う。持続的に文化を創造する意欲を確立する。</p>	
	人形 I	<p>球体関節人形制作の導入部分である。実物作品や作品集を紹介し興味を喚起し主体的に取り組むための基本的態度を身に着けさせる。人形制作の基礎的知識、技法を体得する。</p> <p>イメージをモデルの人形から喚起し人形の関節は首、肩、股間のみにする。実寸の方眼紙を下図にして芯材を削り紙の上で造形要素を意識させてから実際に人形モデルを使用し作業を行う。立体の意識を身につけるために五頭身の像を制作し、造形力と基礎的スキルを身につけ創造力を培う。生涯を通して造形を愛し豊かな人生を送るために基礎を作る。</p>	
	人形 II	<p>人形制作において重要なイメージの具現化を文化、自然、社会との関係について学ぶ。学生は、実寸大にデッサンした下図により芯材を作り整形する。関節は首、肩、股間、手首、足首とする。また個々の進行状況によりドールアイの使用も修得する。人形制作を通して造形力を養う。</p> <p>人形の動作、芯材、肉付けを人形実物、作品集を観察しながら研究し、球体関節人形を制作する。イメージの具現化を目指す創造的活動を通して主体的に美術活動に取り組む態度を養う。</p>	
	人形 III	<p>球体関節人形表現において様々な美的要素を持ち作品として展開できる頭部 8cm の 6 頭身人形を題材として取り上げ制作させる。関節は腕、脚のカットやドールアイを使用し全球体関節人形を完成させる。実物作品や国内外の作家の人形作品について研究し下図、デッサン、芯作りから関節成形、塑造までの技法を修得する。</p> <p>人形造形の造形要素を自己イメージにより展開し、美的直観力や創造的思考力を培う中で地域の産業、文化との関係を研究し地域貢献活動への展開を図る。</p>	
	人形 IV	<p>人形 IIIで研究した人形造形と地域貢献の関係についてさらに研究させる。学んだ様々な基礎的スキルを応用し、試行しながら、創作における美的直観力を高め主体的に地域社会に自己の作品をどのように活かしていくのか、論理的思考力を高め実践研究させながら提案させる。実寸大 6 頭身の人形を取り上げ制作過程はもとより着色、マーク等の道具の効果的な使用法を研究する。自己の制作に必要なスキルを自分で開発し創造的な球体関節人形を制作し主体的に文化創造活動を展開できる能力の修得を目指す。</p>	
工芸	陶芸 I	<p>陶芸 I では、工芸基礎で修得した陶芸の知識や技法、作業工程を含めた基礎的スキルを更に深めるため、組み物制作に取り組み、同じ形・大きさに揃える観察力を高めていく。機能的且つ美的デザインによる加飾を施し、作業工程の反復練習を繰り返し、仕上げまでの制作を行う。</p> <p>窯詰め作業、土練機の使用において、学生同士協働するためのコミュニケーションを図りながら、自他作品への管理能力と、効率良く制作ができるよう判断力を身につけていく。成形から焼成までの計画表を主体的に作成し、完成作品のデザイン性、用途、機能性を含めたプレゼンテーションを行う。</p>	

専門科目 工芸	陶芸 II	<p>陶芸 II では、工芸基礎で修得した知識や技法、作業工程などを含めた基礎的スキルを更に深めるため、石膏型による型おこし成形に取組み、より完成度の高い“商品”を意識した機能性且つ美的デザインに仕上げていく。</p> <p>窯詰め作業、土練機の使用において、学生同士協働するためのコミュニケーションを図りながら、自他作品への管理能力と、効率良く制作ができるよう判断力を身につけていく。成形から焼成までの計画表を主体的に作成し、完成作品のデザイン性、用途、機能性を含めたプレゼンテーションを行うことで発想の展開力を追求していく。</p>	
	陶芸 III	<p>陶芸 III では、陶芸 II で修得した石膏型の技術を応用した“鋳込み成形”による制作を取り組む。機能的且つ美的デザインであり、鋳込みに適した原型作りを行うことで、発想の展開力を身につける。石膏の扱い方の復習、泥漿づくり（珪酸ソーダ）、攪拌機の操作、保存法において、学生同士協働する為のコミュニケーションを図りながら、自他作品への管理能力と、効率良く制作ができるよう判断力を養い、成形から焼成までの全体的な流れの中で問題を見出し、解決する能力を身につけ、完成作品のデザイン性、用途、機能性を含めたプレゼンテーションを行う。</p>	
	陶芸 IV	<p>陶芸 IV では、これまでに修得した基礎的知識、発想力、スキルを展開していくため、ここではオリジナル釉薬の開発に取り組み、実験、検証する中で新たな課題の問題を見出し、解決する能力を高める。釉薬の原料となる媒熔原料・粘土質原料・珪酸質原料の役割を教授し、釉薬の調合法、ポットミルの使用法を理解した上で実験を繰返し、釉薬における高度な専門知識を修得していく。</p> <p>計画的に研究が進むよう主体的に、且つ柔軟に対応し、開発したテストピース一覧、調合研究ノートを完成させ、卒業制作へとつなげていく。</p>	
	漆芸 I	<p>漆芸の基本である髹漆（きゅうしつ）塗りの工程を修得し、色漆を用いたお盆の制作を行う。木地皿盆に調整・木地固めを施した後、薄地（地の粉）・錆付（さびつけ）・空研ぎを行い、固め・捨て塗り・水研ぎの工程を加え作品を完成させる。色漆の特性を理解し、多様な配色パターンについても検討を重ね、技術の向上に加え、デザイン性も考慮しながら制作を行う。</p> <p>日本の漆芸文化への理解を深め、木地等の素材研究について深く考察し、論理的に思考する視野を養う。</p>	
	漆芸 II	<p>色漆を用いて絞漆・仕掛け漆の技法を用い、変わり塗り皿盆の制作に取り組む。変わり塗りの技法である中塗・水研ぎ・固めの工程後、絞漆で下付を行い、色漆・研ぎ出し等の作業を行う。その後述べ摺り・生摺り・磨きの工程を繰り返し作品を完成させる。また手板等を活用し、色漆の実験を通して、理想の色を調合できるよう研究を行う。変わり塗りの多様な表現や色漆を調合・練り作る技術を修得し、色彩や意匠の幅を広げ、表現の可能性を多様なものにする。</p>	
	漆芸 III	<p>漆芸技法の中でも高度な技術を要する乾漆技法を用いた作品制作を行う。器・オブジェ等のデザイン案を検討後、原型作成・石膏型を作成する。麻布貼り・空研ぎ・錆付けの工程を複数回実施した後、縁の始末等の仕上げを行い作品を完成させる。これまでの既存の木地を用いた制作に加え、より造形的な形を追求することが可能となる。自身に適した技法を探り、各自の設定するテーマに沿って作品展開できる創造的実践力を養う。</p>	
	漆芸 IV	<p>漆芸 I～III の実習から修得した摺漆技法・髹漆（きゅうしつ）塗り・絞漆・仕掛け漆・乾漆技法からを選択し、作品を2点以上作成する。漆芸は乾燥の工程に長い時間を要するため、綿密に作業計画を立てることが重要である。</p> <p>4年次の卒業研究を踏まえ、技法・材料研究を行い、制作過程に必要なプロセスを確認し、論理的展開力を養う。</p> <p>また、ポートフォリオの作成・発表を行い、各自のテーマ、デザイン性を深めると共に、表現に必要な課題を発見・解決していく創造的実践力を身につける。</p>	

専 門 科 目 工芸	染織 I	<p>絞り染め、ろうけつ染の染色実習を中心とした講義内容であり、技術の取得、伝統的な染色技法について理解を深めることを目標とする。</p> <p>絞り染めでは、絞り染による手ぬぐいの制作を実施する。デザインの考案から、技法の検討、染色等の工程を通じ、基礎的スキルとして染色技法を修得する。ろうけつ染では、ソーピングワックスを使用した風呂敷制作を行い、防染素材、道具の使用方法について教授する。実習では絞り、蠶の素材による効果の違いを確認し、素材研究について深く考察し、論理的に志向する視野を養う。</p>	
	染織 II	<p>高機実習前の全段階として、卓上機を使用した織実習を実施する。テキスタイルデザインソフトを活用した織設計を基に、織物の制作を行う。織機の構造、制作工程を理解し、組織図等の織計画をたてられることを目標とする。</p> <p>各自の織物計画に基づき、縦織ではタピストリー制作、ノッティングの技法ではマット制作について指導する。必要に応じて、糸の精錬・染色実習等も実施する。織物の使用目的に応じた素材選択についても研究し、高機制作に備えた基礎的スキル実習の位置づけとする。</p>	
	染織 III	<p>染織 I、IIの実習を踏まえ、高機を使用した格子タペストリーの織物制作を行う。各自の計画に基づき、糸の浸染実習を実施し、デザイン性を高めた作品制作ができるよう指導する。自動織機「織華」を活用し、三原組織の応用である複雑な文様形成(組織織)への展開も試みる。織機の構造、タイアップ方法、糸量の計算等について理解し、使用目的に応じた素材選択ができるることを目標とする。</p> <p>多様な織機の種類、構造について理解を深め、自身に適した技法を探り、各自の設定するテーマに沿って作品展開できる創造的実践力を養う。</p>	
	染織 IV	<p>染織 I～IIIの染織実習から修得した技法を選択し、綿密に作業計画を立て、イメージを具現化して制作することを目標とする。4年次の卒業研究を踏まえ、技法・材料研究を行い、制作過程に必要なプロセスを確認し、論理的展開力を養う。授業形態はアクティブラーニングを導入し、提案・検討を重ね、活発な意見交換を通じて協働して学ぶ態度を養い、社会に即応できる能力の向上を図る。また、ポートフォリオの作成・発表を行い、各自のテーマ、デザイン性を深めるとともに、表現に必要な課題を発見・解決していく創造的実践力を身につける。</p>	
	グラスアート I	<p>グラスアート I では、ガラス素材を扱う造形において、制作や鑑賞を通して現代の「ガラス」の文化、生活の関わりについて理解を深める。また、基礎的知識（デザイン性、安全性、機能性など）を教授し、その制作環境と制作プロセスの理解を深める。</p> <p>酸素バーナーワークの技法の技法修得を通して、ガラス素材の持つ特性を自己表現としてのアイデアやデザインとの関わりにおいて考察し、新たな造形の方向性を探り、その過程においての諸問題（道具のあり方や仕組み、作業環境、素材特性）を学び、これを使用してガラス作品の制作を行う。</p>	
	グラスアート II	<p>グラスアート II では、グラスアート I で修得した知識や技術、作業工程などを含めた酸素バーナーワークの基礎的スキルを更に深めるよう、完成度の高い応用制作に取り組む。機能的且つ美的デザインとなるよう基本的技法の組み合わせにより、発想の展開力を身につける。</p> <p>耐熱ガラスの扱い方の復習、酸素バーナーの操作、除冷法において、学生同士協働する為のコミュニケーションを図りながら、自他作品への管理能力と、効率良く制作ができるよう判断力を養い、完成までの過程においての諸問題を発見、解決する能力を身につけ、完成作品のプレゼンテーションを行う。</p>	

		グラスアートⅢでは、グラスアートⅠで修得した知識や技術、作業工程などを含めたトンボ玉制作の基礎的スキルを更に深めるよう、完成度の高い応用制作に取り組む。機能的且つ美的デザインとなるよう基本的技法の組み合わせにより、発想の展開力を身につける。 軟質ガラスの扱い方の復習、エアバーナーの操作、除冷法において、学生同士協働する為のコミュニケーションを図りながら、自他作品への管理能力と、効率良く制作ができるよう判断力を養い、完成までの過程においての諸問題を発見、解決する能力を身につけ、完成作品のプレゼンテーションを行う。	
工芸	グラスアートⅢ	グラスアートⅢでは、ガラス素材を扱う造形において、制作や鑑賞を通して現代の「ガラス」の文化、生活との関わりについて理解を深める。また、基礎的知識（デザイン性、安全性、機能性など）を教授し、その制作環境と制作プロセスの理解を深める。 軟質ガラスとエアバーナーを使用した技法修得を通じて、ガラス素材の持つ特性を自己表現としてのアイデアやデザインとの関わりにおいて考察し、新たな造形の方向性を探り、その過程においての諸問題（道具のあり方や仕組み、作業環境、素材特性）を学び、これを使用してトンボ玉作品の制作を行う。	
	グラスアートⅣ	グラスアートⅣでは、グラスアートⅢで修得した知識や技術、作業工程などを含めたトンボ玉制作の基礎的スキルを更に深めるよう、完成度の高い応用制作に取り組む。機能的且つ美的デザインとなるよう基本的技法の組み合わせにより、発想の展開力を身につける。 軟質ガラスの扱い方の復習、エアバーナーの操作、除冷法において、学生同士協働する為のコミュニケーションを図りながら、自他作品への管理能力と、効率良く制作ができるよう判断力を養い、完成までの過程においての諸問題を発見、解決する能力を身につけ、完成作品のプレゼンテーションを行う。	
	グラスアートⅤ	グラスアートⅤでは、グラスアートⅣで修得した知識や技術、作業工程などを含めたトンボ玉制作の基礎的スキルを更に深めるよう、完成度の高い応用制作に取り組む。機能的且つ美的デザインとなるよう基本的技法の組み合わせにより、発想の展開力を身につける。 軟質ガラスの扱い方の復習、エアバーナーの操作、除冷法において、学生同士協働する為のコミュニケーションを図りながら、自他作品への管理能力と、効率良く制作ができるよう判断力を養い、完成までの過程においての諸問題を発見、解決する能力を身につけ、完成作品のプレゼンテーションを行う。	
専門科目	視覚デザインⅠ	グラフィックデザインにおける表現力とイメージの伝達力を身につけ活用できることを目標とした授業である。イラストレーションを通して、身の回り、地域の問題解決に向けた課題を設定しプロモーションも含めた企画を提案する。 創造力、思考力、コミュニケーション能力を養うことを中心とした授業である。グループで検討を進め、中間と最後にプレゼンテーションを行う。調査等を行いながら画材・素材・用具の研究とPC操作、ソフトを用いた両方面からのグラフィック制作を行う。	
	視覚デザインⅡ	グラフィックデザインにおけるイラストレーションならではの表現力と、イメージ伝達力といった特徴と魅力を再確認する授業である。イラストレーションでよりよい説明・伝達が行えることを目的とする。具体的な表現媒体を意識した課題を設定し、各自の特徴や個性を盛り込んだ表現力を重視する。 創造力、思考力、コミュニケーション能力を養うことを中心とした授業である。表現は手描き、グラフィックソフト等を用い、プレゼンテーションは、紙芝居形式から視聴覚機器を使つたものまで幅を持たせる。	
	視覚デザインⅢ	グラフィックデザインという位置付けで幾何学構成を体験する。作例を研究し、表現方法、制作方法について考える。また、その構造や仕組みについて掘り下げ、具体的な材料・素材を用いた表現を行う実践的な授業である。 構成における比率や数、配色における数量的な割合に注目した構成と色彩による理論的思考力、創造力、表現力を養うことを中心とする。材料や道具の具体的な使い方を経験することで高い制作技術が身につく。その技術や経験を卒業制作に結びつける。	
	視覚デザインⅣ	グラフィックデザインを通して、身の回り、地域の問題解決に向けた課題を設定し、プロモーションも含めた企画を提案する授業である。創造力、思考力、コミュニケーション能力を養うことを中心とする。 グループで検討を進め、中間と最後にプレゼンテーションを行う。調査等を行いながら企画書を作成し、画材・用具の研究とPC操作の両面からグラフィック制作を行う。材料や道具の具体的な使い方を経験することで高い制作技術が身につく。その技術や経験を卒業制作に結びつける。	
デザイン	視覚デザインⅤ	グラフィックデザインにおける表現力とイメージの伝達力を身につけ活用できることを目標とした授業である。イラストレーションを通して、身の回り、地域の問題解決に向けた課題を設定しプロモーションも含めた企画を提案する。 創造力、思考力、コミュニケーション能力を養うことを中心とした授業である。グループで検討を進め、中間と最後にプレゼンテーションを行う。調査等を行いながら画材・素材・用具の研究とPC操作、ソフトを用いた両方面からのグラフィック制作を行う。	
	視覚デザインⅥ	グラフィックデザインにおけるイラストレーションならではの表現力と、イメージ伝達力といった特徴と魅力を再確認する授業である。イラストレーションでよりよい説明・伝達が行えることを目的とする。具体的な表現媒体を意識した課題を設定し、各自の特徴や個性を盛り込んだ表現力を重視する。 創造力、思考力、コミュニケーション能力を養うことを中心とした授業である。表現は手描き、グラフィックソフト等を用い、プレゼンテーションは、紙芝居形式から視聴覚機器を使つたものまで幅を持たせる。	
	視覚デザインⅦ	グラフィックデザインという位置付けで幾何学構成を体験する。作例を研究し、表現方法、制作方法について考える。また、その構造や仕組みについて掘り下げ、具体的な材料・素材を用いた表現を行う実践的な授業である。 構成における比率や数、配色における数量的な割合に注目した構成と色彩による理論的思考力、創造力、表現力を養うことを中心とする。材料や道具の具体的な使い方を経験することで高い制作技術が身につく。その技術や経験を卒業制作に結びつける。	
	視覚デザインⅧ	グラフィックデザインを通して、身の回り、地域の問題解決に向けた課題を設定し、プロモーションも含めた企画を提案する授業である。創造力、思考力、コミュニケーション能力を養うことを中心とする。 グループで検討を進め、中間と最後にプレゼンテーションを行う。調査等を行いながら企画書を作成し、画材・用具の研究とPC操作の両面からグラフィック制作を行う。材料や道具の具体的な使い方を経験することで高い制作技術が身につく。その技術や経験を卒業制作に結びつける。	

専門科目 デザイン	情報デザインⅠ	<p>情報デザインⅠでは、情報グラフィックデザインの基礎となる知識・技法・スキルを学び、基礎的な表現力と発想力を身につける。情報グラフィックデザインの事例を参考にしながら、デザインへの理解を促すと共にその概念を把握する。コンピュータ（マッキントッシュ）とグラフィックソフト（アドビイラストレーター、アドビフォトショップ等）の基本的な操作を学び、視覚表現における効果的なレイアウトや配色、情報のビジュアル化・可視化についての演習（マーク、ピクトグラム、インフォグラフィックスの制作）を行う。</p>	
	情報デザインⅡ	<p>情報デザインⅡでは、生活中や身の回りにある情報をリサーチし、その中から課題を見つけ、問題を解決する力を身につける。複雑な内容やイメージしづらいモノゴトの仕組みを整理し、視覚的表現によってわかりやすく伝えるための表現力（静止画と動画）とデザインセンスを養う。グラフィックソフト（アドビイラストレーター、アドビフォトショップ、アドビアフターイエフェクト等）を用いた演習（ムービーインフォグラフィックス、デジタルサイネージの制作）を行う。</p>	
	情報デザインⅢ	<p>情報デザインⅢでは、情報グラフィックデザインの基礎となる知識・技法・スキルを学び、基礎的な表現力と発想力を身につける。情報グラフィックデザインの事例を紹介しながら、デザインへの理解を促すと共にその概念を把握する。コンピュータ（マッキントッシュ）とグラフィックソフト（イラストレーター等）の基本的な操作を学び、視覚表現における効果的なレイアウトや配色、情報のヴィジュアル化・可視化についての演習（マーク、タイポグラフィ、ピクトグラムの制作）を行う。</p>	
	情報デザインⅣ	<p>情報デザインⅣでは、ユーザーがモノやサービスを利用するプロセスにおいて価値を感じるコトに着目しデザインする。スマートフォンのアプリ等のコンテンツやインタラクションについてリサーチを行い、ユーザーにどのような経験を提供し、どのような情報を可視化し提示すれば良いか、ユーザーエクスペリエンスデザインとユーザーインターフェースデザインの課題に取り組み、専門性を深め、創造力と実践力を身につける。プレゼンテーションを通して他者や社会へ向けて制作意図を伝える力を育む。</p>	
	プロダクトデザインⅠ	<p>プロダクトデザインⅠでは、プロダクトデザインの基礎となる知識・技法・スキルを学び、基礎的な表現力と発想力を身につける。プロダクトデザインの様々な分野の事例（文房具・家電・家具・インテリア・自動車・飛行機等）を参考にしながら、デザインへの理解を促すとともにその概念を把握する。製品のスケッチを行い、形の構造を把握し、アイデアを外在化するために必要な技術を修得する。プロトタイプ制作のための素材の種類と加工方法について学び、イメージを形状化する演習を行う。</p>	
	プロダクトデザインⅡ	<p>プロダクトデザインⅡでは、生活中や身の回りにある製品についてリサーチし、その中から課題を見つけ、問題を解決する力を身につける。製品の用途・機能・素材を観察し、実際に触れながら考察する。さらに、ユーザーの視点へと視野を広げ、ユーザーのニーズや嗜好を十分に考慮した上で形状化できる表現力を養う。</p> <p>また、ものつくりに適した素材や構造及び生産技術について学び、製品が仕上がるまでの基本的な製造プロセスについて学ぶ。</p>	
	プロダクトデザインⅢ	<p>プロダクトデザインⅢでは、社会とプロダクトデザインの関わりについてリサーチし、問題点やテーマを見つけ出し、アイデアを形にする。社会におけるプロダクトデザインの役割やデザイナーの考え方を理解し、より良い製品を作るための構造や機能について考え、プロトタイプを制作し、実践的なプロセスに則った演習を行う。</p> <p>演習は、複数名で一つの課題に取り組む。グループ学習を通して、協働で物事に取り組む力と自らのデザインを他人に伝え、発信する力を養う。</p>	

デザイン	プロダクトデザインIV	<p>プロダクトデザインIVでは、産学共同をはじめとする専門性の高い課題に取り組む。プロダクトデザイナーの実際的なデザインプロセスに則り、発想力・企画力・表現力・プレゼンテーション力などの実践的創造力を身につける。また、プロジェクトを管理する能力や社会に適応する力、制作意図を伝える力を身につける。</p> <p>製作技術や社会の動向を見据え、新たな製品デザインのアイデア・企画・構造・造形の演習を通して精度の高いプロダクトデザインを提案する。</p>	
専門科目	マンガ・イラストI	<p>マンガ・イラストIでは、マンガ・イラストを描く上で必要な基礎的な知識・技術を修得する。始めにマンガの描画用具としてペンの使い方、トーン張りや墨入れ、ホワイト等のテクニックを学ぶ。</p> <p>現代や社会、日常、非日常等のテーマ性のある場面を設定し作画することで、ネーム作成、様々な条件でのキャラクター創作、ページ構成、透視図法、背景描写、小道具描写、メカ描写、動物描写等のマンガ独自の様々なテクニックを身につける。最後に短編マンガの作成を試みることによりマンガ制作の楽しみ方、自分のスタイルの確立を目指す。</p>	
	マンガ・イラストII	<p>マンガ・イラストIIでは、メディアとマンガ・イラストの領域と特徴を学び、キャラクターの創作を行う。まず、既存のキャラクター取り上げ、その特徴や親しまれる長所を知り分析する。そして、ビジュアル豊かな雑誌の中からどのようなシーンでイラストが多用されているかカテゴリーごとに抜粋し、実際にキャラクターを創作する。</p> <p>さらに、グループ学習により企業等のキャラクターの制作を行い、協働で作り出す楽しさ、利点を考える。他にも既存のゲームの新キャラクターを印刷物や音楽等からイメージを膨らませ創作し、ニーズに対応したキャラクターを、臨機応変に作り出せる能力を養う。</p>	
	マンガ・イラストIII	<p>マンガ・イラストIIIでは、マンガ・イラストIで学んだ技法及びマンガ・イラストIIで学んだキャラクターの創作技能を出版、デザイン、広告などの幅広いジャンルで活用するための技術を身につける。</p> <p>アナログ、デジタルを問わず、様々なニーズに応えるキャラクターの動かし方、ポーズ等の描き方を学ぶ。テーマ設定を行い、大まかな起承転結をネーム（効果線トレーニング）に起こし魅力的なキャラクター設定、ストーリーを練り、実際に16ページ程のマンガを作成する。最後に印刷、製本を施す。講評会を通じ他者の意見を集約することにより、良質なマンガのスキルを修得する。</p>	
	マンガ・イラストIV	<p>マンガ・イラストIVでは、アナログ描写とデジタル描写の違いと特色を理解し使いこなせる事を目指す。</p> <p>マンガ・イラストI～IIIで使用したアナログ描写の用具に加えて、水彩、アクリル、色鉛筆、コピック等のマーカー系等の特徴と使い方を学ぶ。また、いろいろな用紙との相性や使い分けを身につける。デジタル描写として、ペントタブ等のデジタルガシネットを用いて、イラストレーターやフォトショップ等のソフトを使い自由に使いこなせるようにする。そして、これらの技術を、各自が創作したキャラクターやストーリーの特徴及びそれらの展開の仕方に合せて使い分ける。</p>	
	アニメ・ゲームI	<p>アニメ・ゲームIでは、作画・デジタル描写着色など、アニメ・ゲーム制作の各工程を体験する。アニメーターに必要不可欠なデッサン力、画面の動きやスピード感を身につける。アニメ・ゲームにおける世界観とは何かを考え、魅力あるキャラクターの作り方やその世界観を醸し出す背景の描き方を学び、デジタルに取り込み動かす技術を身につける。</p> <p>また、在仙のアニメスタジオを見学し、実際の作業や工程を身をもって体験する事により、アニメーターに必要な素養を的確に感じ取れる。</p>	

専 門 科 目	メ デ イ ア 芸 術	アニメ・ゲームⅡ	<p>アニメ・ゲームⅡでは、様々なアニメ・ゲームコンテンツにおけるアイデアをテキストや図式に表すを行い、相手に伝える技術を学ぶ。デザイン面では、グラフィックの作成法、画面設計、キャラクター設定等ビジュアル的要素を中心に学んでゆく。</p> <p>キャラクターはその魅力の如何で、コンテンツの人気を左右するほど重要な役割を持つので、その世界観や登場人物の性格をアイコンとして表現すると共に、そのデザインのアニメ・ゲーム表現の可否にも配慮し制作する事を目指す。</p>	
		アニメ・ゲームⅢ	<p>アニメ・ゲームⅢでは、アニメ・ゲームの創作志向の学生にとって視聴しておくべき作品を取り上げ、映像視聴後解説、問題点を指摘し研究テーマの把握を図る。また「研究計画書」と「作品企画書」双方の作成が他方の理解と向上に資することを理解させる。</p> <p>在仙のアニメスタジオを見学するとともに、現場のスタッフを講師としてむかえ、制作に関して、全国或いは地域で制作する上での課題等の話を伺い、卒業後の進路を考えるうえで一つの選択肢と捉えられるようにする。</p>	
		アニメ・ゲームⅣ	<p>アニメ・ゲームⅣでは、学生がそれぞれ学んだ知識や得意とする技術やセンスを持ち寄り、グループ学習を通してゲームコンテンツ及びアニメ制作に挑む。表現の手法では、ムービーを用いたイメージ映像や、コンピュータ上で動作するインタラクティブな作品なども想定する。コンピュータを用いたアニメ・ゲーム作りのプロセスをチームとして実体験することで、制作過程における問題点、その解決方法や自己表現の方法を学ぶ。</p> <p>出来上がった制作物はインターネットや外部のイベントを通して発表する機会を設け、企画、仕様作成、開発、スケジュールと実践的な一貫したデジタルコンテンツが作成出来る事を目指す。</p>	
		色彩学	<p>美術における純粋美術（絵画、彫刻分野等）と応用美術（デザイン、工芸分野、メディア芸術分野等）に関する実学教育に必要となる、色彩の基礎的知識から基礎的発想力と、創造的に実践する能力を身につける。</p> <p>目的に合った配色を得るために、色材を使って色再現を行ない、色の基本概念である色料の三原色の基本原則を理解する。また、指定された場所に色票を貼付し演習することで、色への理解を深めるとともに、作品鑑賞により外国と日本の色彩感覚の違いを理解できるように指導する。</p>	
美 術 理 論		美術史Ⅰ	<p>西洋の歴史に刻まれた数々の精神性の証に触れ、それら一つ一つの背景および作品間の関係性について理解を促す。作品および作者について情報を提供するだけでなく、美術をしてきた社会環境の変化の中で、作者達が果たしてきた役割に言及する。また、才能に恵まれた個人の力作が必ずしも歴史的／経済的価値を伴わないことに触れ、作品が社会的現象であることと時代との関係を基にその価値が構築されてきたことを示唆する。</p> <p>自費出版した穴埋めと修復によって完成させるテキストとクイズ集等を用い、基礎的知識を教授する。</p>	
		美術史Ⅱ	<p>東洋、主に日本の歴史に登場する数々の精神性の証とそれらの背景および作品間の関係性に触れ、東洋と日本の美術に関する理解を促す。</p> <p>作品および作者について情報を提供するだけでなく、「東洋」の枠組みの中で影響をおよぼしあった作者達が果たしてきた役割と美術を必要としてきた社会の変化に言及し、作品が社会現象として成立し続けてきたことと時代との関係を基にその価値が構築・認知されてきたことを示唆する。</p> <p>穴埋めと修復によって完成させるテキストとクイズ集・解答例集を活用し、基礎的知識を養う。</p>	
		デザイン概論	<p>デザインの事例を画像や映像で紹介するとともに、簡単な課題を課し、デザインの基礎概念を受講者全員で確認していく。それをきっかけとして客観的、理論的思考力を身につけ、身の回りから人間生活、社会、自然と、様々な観点から、自発的にデザインができるようになる。また「よいデザインとは」を問題意識として掲げ、倫理観と総合的な思考力を養うことで社会の問題をデザインで柔軟に対応し解決できることを目指す。</p>	

専 門 科 目	美学 I	<p>美学 I では、「美とは何か」を考える哲学である美学の導入として、古代ギリシャ、主にプラトンの思想に触れ、彼がイディア論の中で美をいかに定義しようと試みたかについて論じる。また、我々は何に美を見いだすのか、その基準は普遍的なものか、美は何のために存在するのかといった美にまつわる不可避な疑問にも触れつつ、美を認識し、判断する鑑賞者との関係についても検証する。</p> <p>当講義では、カントの判断力批判までを対象とし、プラトンからカントにいたる過程で美がいかに論じられたかについて、理解と考察を促す。</p>
	美学 II	<p>美学 II では、I で論じた古代ギリシャからカントまでの美学を踏まえ、カント美学の再学修を促し、カント以降の展開として、主にシェリングの「芸術の哲学」、ヘーゲルの「美学」、トルストイの「芸術とはなにか」について論じる。また、我々が日常、体験・体現する美について、美学的解釈を試行する。これまでに触れた美学的思考・視点を用い、発見する美、自然界の美、言語の美、視覚的美、聴覚的美等、様々な性質の異なる美的体験について、論理的説明を求める。さらには、具体的な美術作品等についても同様の方法を用い、美学的解釈の妥当性について検証する。</p>
	美術鑑賞 I	<p>主に20世紀以降の美術表現を対象とし、作品の外観と背景を凝視させ、「美しい」という価値に因らずに成立する現代美術特有の作品について考察を促す。</p> <p>対象がそこに存在する理由によって作品として成立する事例を複数紹介し、視覚的には説明されない「存在の理由」と「作者の戦略」を読み解く方法と手掛かりを、表現者の内面と社会的背景から示唆する。</p> <p>まとめとして、各受講者の作品に介在する存在理由に関する発表と論述を課すことによって、自己凝視から論理的展開力およびコミュニケーション能力を養う。</p>
	美術鑑賞 II	<p>主体的に日本美術を凝視し考察する機会を提供することを目的として、関西研修旅行における自主研修と研修対象に関する情報共有を課すアクティブラーニングによる講義を実践する。</p> <p>研修対象の中から、複数の課題を選択させ、調査方法、プレゼンデータの作成、レジメの整理等の指導を通して課題発見力およびコミュニケーション能力を養うだけでなく、プレゼン毎に、「興味・関心」、「情報の有用性」、「発表の工夫」、「発表者の熱意」等に関して、受講者全員に観点別評価を求めるこによって、評価者としての視点も育成する。</p>
	メディア芸術論	<p>マンガ、アニメ、ゲームに関する様々な内容を、制作者の立場から、理解し考察する授業である。歴史や現状、その背景等、具体的な作品や事例を紹介する。</p> <p>その他、国際的なメディア・アート、産業との関わりについても事例を紹介しながら概観する。文献資料、DVD資料、その他の資料を通して、メディア芸術の文化的な価値や世界における日本の位置付けについて理解することを目標とする。感想や意見、疑問等をディスカッションし、その都度、簡単な課題を通して理解を深める。</p>
	地域工芸論	<p>地域の伝統的な共同体が持つ文化の内容や成り立ちを、工芸として現れた形態との関連から理解する。固有の生活、風土、信仰、習慣、統治、産業等が多層的に関係しあって生まれた形態を具体的に紹介し、それが歴史的にどの様に変容し受け継がれてきたか、さらには地域社会に果たしてきた役割を考える。</p> <p>また、グループディスカッション等を取り入れ、これら工芸作品の当地域における現代的な意味や、社会的な価値について、課題や問題点を整理する。</p>
	論文演習 I	<p>論文演習 I は、卒業研究の選択肢の一つとして開講される卒業研究（論文）I および卒業研究（論文）II に到達するための最初のステップである。</p> <p>日本、外国の美術文化の歴史と現状を踏まえ、未来の文化のあるべき姿を提案する論文の執筆を想定し、その基礎としてこの授業を提供する。第三者が過去に発表した美術・文化に関するエッセー等の読解からスタートし、徐々に理解の深化を促す。また、それぞれの受講者に口頭発表（ディスカッションを含む）を課すことによって、プレゼンテーション力、コミュニケーション能力の育成する。</p>

専 門 科 目	論文演習Ⅱ	<p>論文演習Ⅱは、論文演習Ⅰの既履修者を対象とし、卒業論文につながる科目である。未来の文化のあるべき姿を示唆する卒業研究（論文）の執筆を想定し、この授業を実践する。</p> <p>第三者が過去に発表した美術・文化に関する学術論文等を提供し、その内容の読み解きと評価を支援する。評論文（評価文）の執筆指導を通じ、評価の客観性に関する検証を促すだけでなく評価者としての視点の存在を認識させる。また、受講者に口頭発表の機会を提供し、プレゼンテーション力及びディスカッション力等のコミュニケーション能力を育成する。</p>	
	論文演習Ⅲ	<p>論文演習Ⅲは、論文演習Ⅰ・Ⅱの既履修者を対象とし、卒業研究（論文）の執筆を前提として開講される科目である。</p> <p>過去に発表された美術・文化に関する学術論文等を提供し、その構造と論旨に関する分析を促す。また、それらの分析を基に、各自のテーマ設定から仮説構築、アウトラインの作成まで指導する。さらには、それぞれの受講者に口頭発表を課すことによって、プレゼンテーション力の必要性を認識させるだけでなく、口頭発表後の質疑応答に力点を置くことで主にディベート力等のコミュニケーション能力を育成する。</p>	
	論文演習Ⅳ	<p>論文演習Ⅳは、論文演習Ⅰ～Ⅲの既履修者を対象とする卒業研究（論文）執筆の最終準備段階に位置づけられる科目である。</p> <p>卒業研究（論文）のテーマ設定を想定し、先行論文に関する調査と仮説の構築を支援し、その仮説の合理性と独自性に関する考察を促す。想定される卒業研究（論文）の内容に関するアウトラインの作成と要旨の執筆を課し、それらに関する検証から論旨の問題と弱点等を認識させることによって、論理的展開力のさらなる向上を目指す。また、各受講者に口頭試問の機会を提供することで、コミュニケーション能力の内、主にディベート力を育成を図る。</p>	
	製図Ⅰ	<p>製図の基本的な知識や技術を身につけることで、製図による思考力、造形力を養うことを目標とする。木造建築の製図を通して、トレースを基に着色等も含めた演習を行い、建築設計の基礎を修得する。</p> <p>製図用語の知識や図面の基本から、平面図の書き方の手順に沿った演習を行い、三面図の書き方（TVボード）、平面図の書き方（マンション平面図）他、RCの柱・壁設備、建具記号、平面立体記号、縮尺の変更等の書き方について手順に沿って製図する。（演習科目）</p>	
	製図Ⅱ	<p>製図Ⅰで修得した基本を基に、製図の専門的な知識、技術を修得し活用できるようにすることを目標とする。トレースを基に着色等を含む演習を行い、SR建築・内装立面図の製図が書け、また製図の基礎を学ぶことで建築設計ならびにSR建築物・立面図が書けるようにする。</p> <p>平面図・詳細平面図ではキッチンをテーマに、平面図と展開図ではマンションを取り上げ、三面図の書き方では平面図と側面図によるテーブル、チェア、リビングボードをそれぞれ課題のテーマとし、平面図自由課題ではテーマに沿った自由課題に取り組む。（演習科目）</p>	
	図学Ⅰ	<p>図学の基本的な演習を通して図学を活かした表現力、実践力を養い、社会で活用できるようにすることを目標とする。透視図の基礎を教授し、建築ならびに室内図面から透視図を起こし、1点、2点、3点透視図から、完成予想ベースが書けるようにする。また図学が、絵画、クラフト、グラフィック等にも応用出来る事を理解させる。</p> <p>製図Ⅰ・Ⅱの授業との関連を踏まえ、建築設計ならびに家具設計の演習を通して透視図法を修得する。1、2点透視図法を用いてベースを起こし着色も含めた演習を行い、建物や室内、製品等を1、2点透視図法を用いて作図し、完成させる。（演習科目）</p>	

専 門 科 目	関連科目	図学Ⅱ	図学の演習を通して、図学における専門的な思考力、造形力を養い、社会の様々な分野で活用できるようになると目標とする。図学Ⅰの透視図の基礎を前提に、建築ならびに室内図面から透視図を起こし、1点、2点、3点透視図を用いた応用課題に取り組む。また図学が絵画、グラフト、グラフィック等にも応用出来る事を理解させる。さらに、図学Ⅰの演習を基に1、2点透視図法からパースを起こし、着色も含めた演習を行う。建物、室内製品等を1、2点透視図法を用いて、ダイニングキッチンを2消点、住宅を2消点、立体を3消点で書き、建築物をD透視図とダイニングルームの透視図を完成させる。（演習科目）	
		インテリアデザインⅠ	インテリアコーディネーションの基本となる知識を身につけ、家具を始め様々なインテリアエレメントの理解を深める。インテリアを生活空間としてとらえ、日本の生活空間の生い立ちと西洋の生活空間との違いを、歴史を通して比べながら検証させる。作図の基本と家具を含めたエレメントデザインの基本も修得させ、最終的にコーディネーションを実施させる。インテリアコーディネーションの基本と家具を含めたデザインをモデル化し、コーディネーションボードを完成させる。（演習科目）	
		インテリアデザインⅡ	インテリアデザインⅠで修得した内容を踏まえ、基本となる知識を身につけることで、実際のインテリアコーディネートを実践し、社会と関連付けて理解できるようにする。家具のデザインとコーディネートをテーマに、具体的にはテレビボードをデザインし、モデル化させる。エレメントセレクトを行い（床、壁、天井、カーテン、キッチン、照明）、テレビボードが設置された部屋のコーディネーションを含めたインテリアコーディネーションボードを完成させる。（演習科目）	
		写真Ⅰ	写真表現についてその始まりから現代における展開、美術館やコレクションの成り立ち、各作家への評論等、広範なテーマ・内容の受講により、写真表現の在り方や可能性等について理解する。また、日本及び世界の写真家たちの活動を通して、写真制作の面白さや魅力を知り、生涯を通して写真表現に興味を持ち愛好する姿勢を養う。 その他、ビデオ映像等の先端技術などについての知識を得て、現代社会での写真表現の価値・意義について考える。（演習科目）	
		写真Ⅱ	写真Ⅰで学修した写真表現の理論の実践として、現代社会に対応し活用することができる具体的な知識・技術を身につける。写真表現の技術面に着目しその発明や発展を踏まえた上で、現在の撮影機材・技術による先端的な表現方法、光による画像形成への理解を深める。さらに、デジタル写真の基本・応用技術、実際の画像処理ソフトの使用法等についても解説し、現代における表現行為としての写真の有用性や可能性、または問題点等を考察する。（演習科目）	
		美術特別講義Ⅰ	美術を学ぶための導入となる授業である。主に東京の美術館、博物館、画廊等の作品や制作研究を見学研修し、興味を喚起しながら主体的に美術に取り組むための基本的態度を身につける。 美術の基礎的知識、造形要素である、作品テーマ、画材、素材、美術史的知識等を、自身が興味を持ち足を運んで見学したい作品や特徴のある美術館を選ぶことにより、調査・研究しながら主体的に学ぶ。基本的にグループ行動とし調査研究もお互いに学びあいながら協働して行う。	
		美術特別講義Ⅱ	美術解剖学を学ぶ。美術作品制作において必要かつ重要な、人体の解剖学を文化、自然、社会との関係を含め多様な資料をもとに論じる。人体の構造を理解し、どのように表現するかについて「カッコイイ嘘」というキーワードで探る。絵画・彫刻作品だけでなく、デザイン・工芸・アニメ・フィギュア・可動人形等にも言及する。 美術が本来持っている創造力を發揮し様々な社会的な課題を克服し、文化を主体的に創造していく実践的技能と基本的態度を養う。	

専 門 科 目	美術特別講義Ⅲ	<p>美術表現において様々な美的要素を持ち、作品として展開できるミニチュアクラフトを題材として取り上げ制作させる。作ってみたいミニチュアのワンシーン（物語・写真・ショップ・クリスマス・お正月などテーマ自由）を考え、身近にある制作に必要な素材や廃材、使用する道具を各自用意し、12分の1（ドールハウスの国際基準）～24分の1程度のサイズのものをB5版サイズに収まるように表現する。</p> <p>様々なシーンや廃材を取り上げることにより自然、社会、生活、産業と美術の関係性を理解させ、美的直観力や創造的思考力を養う。</p>	
	美術特別講義Ⅳ	<p>アニメーションについて様々な基礎的なスキルを研究し、アニメーション創作における美的直観力および実践力を身につける。さらに、メディア芸術が社会や地域との関わりにおいて、与える影響や展開の仕方を論理的な思考により理解する。</p> <p>主にアニメーター やゲームクリエイター等の映像関係に関心のある学生を対象に、青空に白い雲という基礎的な課題を与え、背景画を描く実習を行う。また、これを活用した簡単な動画をグループにより制作する。様々な動画や映像作品、現場で実際に使用された資料などを数多く紹介し、実際の制作について、その基本となるコンセプトから制作工程までの理解を促す。</p>	
	美術特別講義Ⅴ	<p>現代美術の発表活動について実践的に学ぶ。アートはどういう「コト」で、どういう効力・効果があるかということを、ギャラリーの企画展を中心に講義し考える。どのようなコンセプトで企画され、どのような表現（造形作品、身体表現、映像、音楽、文学、建築等）があり、何が必要で、どのように準備し、実行され終了するか、またその成果にどのようなことがあるかを基礎から説明する。</p> <p>受講生が企画者（キュレーター）とアーティスト、事務局（会計、広報、デザイン等）、批評や展評する立場等にわかれ、展覧会を想定企画し、可能であれば実際に展覧会を開催する。</p>	
	美術特別講義VI	<p>臨床美術を学ぶ。臨床美術の沿革、臨床美術の実際の効果、臨床美術アートプログラムの仕組みやアートを媒体としたコミュニケーションなど、臨床美術に関する基礎的な知識を学ぶ。また、臨床美術の基本画材であるオイルペイントを使用して、臨床美術のアートプログラムを体験することで創造の楽しさを味わわせる。美術が本来持っている創造力を發揮し臨床美術を用いて様々な地域の課題を克服し、社会の変化に対応しながら、文化を主体的に創造する態度を養う。</p>	
	美術教論試験対策講座Ⅰ	<p>本講義は、美術科、工芸科の教員として、地域社会に貢献することを志す教員採用試験出願予定者を対象とする。</p> <p>各受講生が、教職概論、教育原理、教育心理学、教育制度論、教育課程論等の講義を通して、すでに教職教養として学んだ内容について、再学修の機会を提供することによって、教員採用試験に対する準備を支援する。また、これまでの出題傾向等を分析し、出題頻度の高い分野については、重点的に指導を行う。</p>	
	美術教論試験対策講座Ⅱ	<p>本講義は、美術科、工芸科の教員として、地域社会に貢献することを志す教員採用試験出願予定者を対象とする。</p> <p>各受講生が、美術専門科目、美術理論関連の授業を通して、すでに教科教養として学んだ内容について、再学修の機会を提供することによって、教員採用試験に対する準備を支援する。</p> <p>また、実技試験についても、評価の観点、及び個々の弱点等を明確化し、対処法を指導後、模擬試験を行う。さらには、過去問の分析を課し、出題傾向についても理解を促す。出題頻度の高い内容については、重点的に指導する。</p>	

専 門 科 目	地域創生演習Ⅰ	<p>普段の生活や講義、美術等の授業で学んだことを基に、応用の場として地域での実践的な学びについて学修する。地域創生演習では、学生が主体的に学ぶスタイルとして講義の他に、話す、書く、ことからはじめてグループによるディスカッションを行い、発表する等のアクティブラーニングの形式を取り入れて「地域創生とは」についてその意義を主体的に理解することを目標とする。</p> <p>(オムニバス方式／全15回)</p> <p>事例研究担当 (6 鶴巻史子／8回) 全国各地で行われている地域創生に関する事例紹介を通して、その目的、プロセス、手法、ゴールに必要な創造的思考力を養う。</p> <p>調査研究担当 (3 三上秀夫／7回) 学生が主体的に調査研究することによって、自らが立てた課題に対して解決する教育を行う。</p>	オムニバス方式
	地域創生演習Ⅱ	<p>地域の課題解決には、グループによる協働作業が欠かせないこと、美術、工芸、デザイン、メディア芸術を学ぶ意義を地域の自然、文化、社会と関連づけて理解する。(オムニバス方式／全15回)</p> <p>グループ授業担当 (9 三浦輝子／8回) グループ授業による調査研究、課題発見と解決手法について、PBL授業により学修する。</p> <p>行事参加担当 (4 瀬戸典彦／7回) 地域のさまざまな行事に学生ボランティアとして積極的に参加することによって、実際に、社会に向けた企画を提案し、実践する授業である。</p>	オムニバス方式
	地域創生演習Ⅲ	<p>地域創生演習Ⅱに引き続き、地域の行事に積極的に参加するとともに、地域の人とコミュニケーションを取りながら地域ニーズの把握と課題発見に努め、それに対する具体的対策について検討する。</p> <p>(オムニバス方式／全15回)</p> <p>地域連携担当 (10 立花布美子／8回) 学生と地方自治体及び企業等との連携を図り、地域から講師を招いたり、連携協定の締結及び実際に学生と地域との交流・連携が円滑にいくように、指導助言等を行う。</p> <p>グループ授業担当 (2 佐藤淳一／7回) 地域創生演習Ⅱで修得した課題発見と解決手法を基に、実際の地域における課題について、どのような対策がよいかまた、その対策をアクティブラーニングの授業により検討する。</p>	オムニバス方式
	地域創生演習Ⅳ	<p>地域創生演習Ⅰ～Ⅲで得られた実績を基に、地域の課題解決に対して、提案したさまざまな対策について地域社会で実践する。また、キャリア開発Ⅱとの連携を図り、地域連携との関わりにおいてインターンシップを行う意義について理解する。</p> <p>(オムニバス方式／全15回)</p> <p>インターンシップ担当 (7 大堀恵子／5回) インターンシップの研修先の確保や研修先との連絡、活動実績の評価について担当する。</p> <p>作品展示会及びワークショップ担当 (8 落合里麻／5回) 地域のニーズによる展示会やワークショップを開催するため、その企画、立案、運営について担当する。</p> <p>作品制作担当 (5 鈴木 専／5回) 特に、企業や団体とのコラボ作品制作及び商品開発やブランド化について、指導を行う。</p>	オムニバス方式
	地域創生演習Ⅴ	<p>地域創生演習Ⅳに引き続き、地域での実践活動を行い、事業内容についてその都度評価・修正しながら、地域の要望事項に対する対策としてより良い実践活動を継続していく。</p> <p>(オムニバス方式／全15回)</p> <p>作品展示会及びワークショップ担当 (4 瀬戸典彦／5回) 地域のニーズによる展示会やワークショップを開催するため、その企画、立案、運営について担当する。</p> <p>作品制作担当 (3 三上秀夫／5回) 特に、企業や団体とのコラボ作品制作及び商品開発やブランド化について、指導を行う。</p> <p>評価担当 (1 北折 整／5回) 実践活動についてのPDCAサイクルを作成し、地域創生活動を進める上での課題・要望等について検討を行い、改善を図る。</p>	オムニバス方式

専門科目	地域創生演習VI	<p>活動内容を振り返り、地域創生活動に取り組む意義として、本学部の教育目標及び地域の再生・活性化への貢献度、大学に対する理解の促進等について、評価と反省を行う。</p> <p>(オムニバス方式／全15回) 評価担当 (1 北折 整／8回・2 佐藤淳一／7回)</p> <p>地域創生演習IからVまでの活動と、地域創生演習Vで得られたPDCAサイクルを踏まえ、これまでの活動の成果及び課題・要望等について検討を行い、総合評価をして活動レポートを作成し、公表することによって次期の活動に役立たせる。</p>	オムニバス方式
	卒業研究 I	<p>これまで獲得してきた知識や技能を総合的に活用した、卒業制作又は卒業論文の準備のための授業である。研究のための一連の計画の流れを確認し、情報収集や調査、執筆又は制作の計画、材料の確認、加工の手段等を検討し、テーマに沿って執筆または制作を行う。本学ギャラリーにおいて展覧会を行う。(全45回) それぞれの担当分野を各教員が担当する。 (各担当教員／45回)</p>	共同
	卒業研究 II	<p>これまで獲得してきた知識や技能を総合的に活用し、卒業制作又は卒業論文に主体的に取り組む授業である。4年間の集大成に相応しい作品または論文を完成させる。制作のための一連の計画の流れを確認し、情報収集や調査、執筆又は制作の計画、材料の確認、加工の手段等を検討し、テーマに沿って執筆または制作を行う。この授業の最後に卒業研究提出して、論文、作品の提出を行う。(全45回) それぞれの担当分野を各教員が担当する。 (各担当教員／45回)</p>	共同
教職に関する科目	教育原理	<p>①発達段階の特徴とそれに応じた教育のあり方、②欧米の教育思想の概要、③教育の場とその内容・特質、に関する把握と理解を通して、「教育とは何か」について様々な視点から各自が考察することを目標とする。授業では、一人一人が「教育とは何か」について考え、教育問題に対応していくための基礎的な知識を供することをねらいとして、教育の本質と意義、発達と教育、教育の場と内容、欧米の教育思想・教育目的、学校制度などについて概説する。</p>	
	教職概論	<p>教員を目指すにあたり、学校教育や教員の活動の概要を修得し、教員としての資質の基礎を身につけることを目標とする。</p> <p>①教職の意義及び教員の役割、②学校の目的・教育目標、③教員の職務、④教員養成・教員任用の仕組み、⑤教員に関する法規、⑥生徒との関わり方、⑦新たな学びを展開できる学習活動と評価、⑧学習指導案、⑨道徳・特別活動、⑩進路指導・キャリア教育、⑪生徒指導・教育相談、⑫進路選択に資する各種機会の提供、⑬教育改革（近年の教育改革の動向について）等に関する学習を通して、学校教育のねらいと教員の役割・使命を理解するとともに、現在の教員に何が求められているかを考える。加えて、教育実践に必要な基礎的知識・技能を身につけ、教員としての適格性を持つためにどのような努力が必要かを学ぶ。</p>	
	教育制度論	<p>近代以降の教育制度(学校制度)の構造及び「公教育」の発展とその原理を把握した上で、憲法の教育を受ける権利の保障を基盤とした、教育基本法他主な教育法規の重要な条文の内容、意義、解釈上の問題点について理解することを目標とする。</p> <p>授業では、近代国家の発展に伴って、私的な営みであった教育活動が国家によって組織的、体系的に整備され、制度化していく過程に触れ、学校制度を中心とした欧米と日本の教育制度の発展を概観した上で、制度の基本的な部分を占める教育法規に関する基礎的な知識を概説する。</p>	

教職に関する科目	<p>教育心理学</p> <p>①虐待によって心身に深刻な発達の遅れが生じても教育によって遅れを取り戻せることを理解すること、②教育には社会的活動として「発達の最新接領域」を開き、子どもの発達を促す働きがあることを学ぶこと、③学習の転移と記憶を高めるには、ルールと事例をどのように関連づけて学ぶのがよいか、理解すること、④有意味学習を実際に体験し、機械的暗記学習の学習観・知識観を批判できるようになることを目標とする。</p> <p>そのために「発達と教育」と「授業と学習」を講義する。「発達と教育」では虐待によって心身に発達の遅れが生じても教育によって遅れを取り戻すことが可能であること、人間は他者の援助によって発達が促進されることなどについて解説する。「授業と学習」では学習の転移と記憶を高める指導法や有意味学習の効果について、教授者が実際に模擬授業をしながら解説する。</p>	
	<p>特別支援教育</p> <p>通常の学級にも在籍している発達障害や軽度知的障害をはじめとする様々な障害等により特別の支援を必要とする児童・生徒が授業において学習活動に参加している実感・達成感をもちながら学び、生きる力を身につけていくことができるよう、児童・生徒の学習上又は生活上の困難を理解し、個別の教育的ニーズに対して、他の教員や関係機関と連携しながら組織的に対応していくために必要な知識や支援方法を理解する。</p> <p>そのため①特別の支援を必要とする児童・生徒の障害の特性及び心身の発達、②特別の支援を必要とする児童・生徒に対する教育課程や支援の方法、③障害はないが特別の教育的ニーズのある児童・生徒の学習上又は生活上の困難とその対応等について解説する。</p>	
	<p>教育課程論</p> <p>教育課程の意義、編成の方法、種類とその特徴について把握したうえで、わが国の教育課程の要となる学習指導要領について、改訂の背景や経緯、その特徴、課題となった事柄について把握、理解することを目標とする。</p> <p>授業では、教育課程と学習指導に関する基礎的な知識について概説する。特に審議会の答申内容を踏まえて学習指導要領の変遷を見ることによって、戦後の教育課程編成に関する諸問題について考察し、平成28年度に改訂された学習指導要領の背景、概要、特徴についても理解を促す。</p>	
	<p>道徳教育の指導法</p> <p>①人間の道徳性の発達やその育成の重要性について理解を深めること、②児童・生徒を、人格を持った一人の人間として尊重していく姿勢を身につけること、③教職を目指す者としての資質、④道徳の指導案の作成方法、⑤授業の実際などについて学んでいくことを目標とする。</p> <p>道徳性の涵養は、人間性発達の根幹をなすものである。道徳性を養い道徳的実践力の育成のためには、学校における「道徳」の授業だけでなく教育活動全体を通して行われる必要がある。その基盤となるのはしっかりととした指導計画に沿った計画的な指導の実践である。ここでは道徳教育の歴史の把握や道徳教材の分析などを通して、学校における「道徳」の指導方法を模索する。</p>	
	<p>特別活動及び総合的な学習の時間の指導法</p> <p>特別活動と総合的な学習の時間が、生徒の人間形成にとって重要であるという意識を共有し、その意義・役割・内容について理解を促す、①変化の激しい社会において、自ら課題をみつけ、学び、考え、主体的に判断し、問題を解決する生徒達の能力を開発できるようになると、②人間関係を築く力と社会に参画する態度や自治能力を培う教育を実践できるようになることを目標とする。</p> <p>現代社会が直面する様々な課題を取り上げ、文献やVTRを活用して理解を促し、対策を立案させるだけでなく、実際の指導計画の検討や各種活動計画の作成を行なうなど、実践的に学べるようにする。また、特別活動と総合的な学習の時間における具体的な課題をとりあげ、グループワーク等をとおして意見交換を行い、考察を促す。</p>	

	<p>教育方法論</p> <p>受講生一人一人が、①学習者がもつ「誤った、または不完全な知識」の修正に有効な教授ストラテジーの種類と問題点を知り、教授ストラテジーを有効に用いるための工夫（技術）を理解すること、②「到達度・自己評価」が内発的動機づけの向上に有効であることを理解すること、③教育活動の効果の検証方法（比較法、相関法、構成法）の特徴や問題点を理解することを目標とする。</p> <p>学習者がもつ「誤った、または不完全な知識」の修正を促すためには、どのような教授ストラテジーが有効であるかを検討するとともに、学習評価と教育評価の概念と方法について解説する。また、情報機器の効果的な利用法についても考察する。</p>	
	<p>生徒指導の理論と方法A（進路指導の理論及び方法を含む。）</p> <p>生徒指導の意義と役割、理論と考え方、指導方法など、教職を担う上で必要とされる基礎的な資質・能力を修得することを目標とする。生徒理解の重要性、教育相談のあり方、いじめや不登校等の個別課題への対応等について、文献や具体的な実践事例をもとに理解を図る。グループワークを取り入れ、主体的に学ぶ。</p> <p>「進路指導の理論と方法」では、生徒たちが、どのような働き方をして、どのような生き方をしたいのかについて考えることの重要性を示唆し、①生徒達の生活・意識の変容について理解を促すことと、②進路指導における人間関係形成、情報活用、将来設計、意思決定の4つの重点を意識させることを目標とする。本科目では進路指導をキャリア教育の一環として捉え、単に生徒の進学指導や就職指導の方法論に終始することなく、生き方、働き方に関わる進路指導の本質とあるべき姿について講義する。</p>	
教職に関する科目	<p>教育相談</p> <p>①不登校の問題において、初期の対応と長期化した場合の対応を理解すること、②いじめの問題において、個へのアプローチと集団へのアプローチを理解すること、③カウンセリングにおいて受容と共感はなぜ必要か、カールロジャースの理論を学ぶこと、④カウンセリングの初期と中期では目標や技法がどのように異なるか、理解すること、⑤カウンセリングの基本的な技法をいじめや不登校の相談場面で使えるようになることを目標とする。</p> <p>現在、学校では、多くの教員がいじめ、不登校、薬物乱用など、児童・生徒の生命や健康にかかわる問題に直面し、それらへの対処方法に苦慮している。講義では、これらの諸問題について概説するとともに、対応についても検討する。とりわけカウンセリングの基礎的な理論や技法について学べるように演習を行う。</p>	
	<p>教育実習I（事前・事後指導を含む。）</p> <p>中学校・高等学校において、教師の多様な教育実践・実務（教師の仕事）を体験する機会を提供することを通して、未来の教師としての資質・能力の基礎を育成するとともに、その責任と自覚を認識させることを目的とする。</p> <p>①教育実習に向けての事前指導、②中学校・高等学校での実習、③実習後の反省と総括（次年度実習予定者への助言も含む）によって構成され、事前指導では、教育現場に関する実践的な知識を教授する。教育実習期間中には、大学の教員が実習校に赴き、実習校校長及び指導担当教員と情報を交換・共有するだけでなく、実習生による研究授業等を参観し、指導を行う。事後指導では、教育実習の体験を総括・共有する機会を設け、実習で得た課題について再認識を促す。なお、当該授業における実習期間については、3週間とする。</p>	
<p>教育実習II（事前・事後指導を含む。）</p> <p>中学校・高等学校において、教師の多様な教育実践・実務（教師の仕事）を体験する機会を提供することを通して、未来の教師としての資質・能力の基礎を育成するとともに、その責任と自覚を認識させることを目的とする。</p> <p>①教育実習に向けての事前指導、②中学校・高等学校での実習、③実習後の反省と総括（次年度実習予定者への助言も含む）によって構成され、事前指導では、教育現場に関する実践的な知識を教授する。教育実習期間中には、大学の教員が実習校に赴き、実習校校長及び指導担当教員と情報を交換・共有するだけでなく、実習生による研究授業等を参観し、指導を行う。事後指導では、教育実習の体験を総括・共有する機会を設け、実習で得た課題について再認識を促す。なお、当該授業における実習期間については、2週間とする。</p>		

教職実践演習（中・高）	<p>受講生一人一人が、①教育に対する使命感、責任観、規範意識、教育的愛情を持ち、職務を遂行できるようになること、②教員組織の一員としての自覚を持ち、他の教職員と協力して職務を遂行できるようになること、③生徒理解を基盤として適切な生徒指導や学級経営ができるようになること、④学習指導の基礎的・基本的事項を修得することを目標とする。</p> <p>教職課程履修の総まとめとして、教育実習をはじめ教職課程履修の成果を踏まえて、教科指導、生徒指導、教育方法、学級経営に関する諸問題の講義と討議を行い、また、教育実習での授業の検討や作成した学習指導案の検討等を行うことにより、教員として必要とされる資質・能力の基礎を育成する。</p>	
	<p>①一つ一つの題材に含まれる教材としての価値を把握し、学習を分析して、創造的・造形的な視点での授業を開発する力を身につけ、学習指導案の作成が円滑にできること、②4年次の教育実習での基本的・実践的な教授方法の基礎を養うこと、を目標とする。</p> <p>中学校美術科・高等学校美術科の教員に必要とされる基礎的な知識の習得を図る。美術教育の時代的変遷を学ぶことで、学習指導要領の理解を図るとともに、基礎的な指導方法や造形的表現技術の指導方法について修得させる。中学校美術科の教科書を参考にした教材研究や模擬授業を行い、4年次の教育実習に向けての準備とする。</p>	
美術科教育法Ⅱ	<p>①美術科での効果的な指導力の向上を目指し、美術教員としての資質や力量形成の基礎を養うこと、②美術教育の意義を理解・把握し、そこから学校現場での実践感覚を育み、自己の指導力向上に努めることを目標とする。</p> <p>教育実習の意義等について理解を深め、授業実践への意欲を高める。模擬授業の展開にあたり、教材の分析や指導案作成の手順を具体例に則して把握させ美術指導の実践力を養う。題材の展開や授業の進め方などを模擬授業の中で理解するとともに、美術指導における指導と評価のあり方や美術教育のねらいについての考えをしっかりと持たせる。</p>	
工芸科教育法	<p>一人一人の受講生が、①学校教育における工芸科の意味と重要性について説明できるようになること、②工芸科学習指導要領を踏まえ、教材を開発できるようになること、③「生きる力」を培う授業（工芸科）の実践力を身につけることを目標とする。</p> <p>まず、「人間→教育→芸術教育→工芸教育」に関する考察を促し、人間の尊厳と工芸科教育の繋がりについて共通認識を構築する。①人間理解には、哲学者、林竹二氏の「授業 人間について」を、②人間に及ぼす教育の可能性と教育者の役割については、ルドルフ・シュタイナーと教え子のエルンスト・シュペヒトの実話を、③芸術教育と鑑賞教育の意味については、ピアジェの「三つの山問題」と道徳論を、④工芸科教育の社会的可能性については、パウハウスを、教材とする。後半、複数回模擬授業を課す。その際、学習指導要領を生徒達の生きる力を培う有用なガイドラインとして活用する。</p>	
博物館に関する科目	<p>生涯学習概論</p> <p>生涯学習についての基本的な考え方やあゆみ、生涯発達の課題について理解し、生涯学習が家庭教育・学校教育・成人教育・社会教育・まちづくりなどと相互に関連しあっていることや、生涯発達の各時期における意義や課題があることにより、自己の生き方に反映できる生涯学習を修得することを目的とする。</p> <p>生涯学習の意義や課題、取り込みについて、具体的な資料やデータに基づいて理解させるとともに、歴史的背景や社会的背景を踏まえ、体系的に学ばせる。双方向の授業や各回の課題を通して、自分の意見や感想を述べさせ、主体的な学びを身につける。</p>	
	<p>博物館概論</p> <p>博物館に関する基礎的知識である博物館の定義や目的・機能を学んだ上で、博物館法等、博物館関係法規を通して、博物館の歴史や種類を理解し、学芸員の仕事の全体像を概説する。</p> <p>さらに博物館資料の収集・保管、調査研究、展示・教育普及等、学芸員の仕事の全体像を把握し、博物館の社会的役割を考える。</p>	

博物館に関する科目	博物館経営論	<p>博物館経営についての基本的な考え方・知識・動向を修得し、博物館学を学ぶ学生、博物館学芸員を目指す学生として博物館を多角的な視点で観覧・考察する姿勢を身につける。</p> <p>博物館経営についての基本的な考え方・知識・動向を、図・表・写真等の資料・データを用いて解説する。また、博物館を訪れて、経営論の観点から実地の学習も行う。</p>	
	博物館資料論	<p>博物館資料とは何か、また人文科学系資料と自然科学系資料のそれぞれについて資料の収集、整理保管、調査研究に関する理論や方法、知識、技術について解説し、博物館資料の分類や収集方式、整理保管に関する知識と方法論を身につけ、博物館資料の取り扱い方法や活用について理解する。</p>	
	博物館資料保存論	<p>博物館・美術館資料を後世に伝えるためには、日々進行する資料の劣化を抑えるための環境設定と資料を大切に取り扱う意識が重要であることが理解する。</p> <p>資料保存に関する基礎的な知識として、資料劣化の要因とその対策、収藏および展示環境のあり方、保存と活用等について解説する。また、東日本大震災以降に展開された全国的な規模のレスキュー活動の実際についても詳述する。座学のみならず実際の施設での研修を行う。</p>	
	博物館展示論	<p>博物館における展示に関する基礎的能力を養うこと目的として、その意義、構成する要素とプロセス及び解説活動の理論と方法などの基礎的知識について解説する。また、生涯学習拠点の一つである博物館のコミュニケーション機能をより効果的に実現するスキルの修得を目指す。さらに我国の歴史文化遺産を継承・発信する拠点として、博物館連携により国際交流・観光に役立ち、地域創生につながる博物館の方向性について理解を深める。そして、学芸員として実際に基礎的な展示活動ができるようになることを目指す。</p>	
	博物館情報・メディア論	<p>博物館における情報・メディアの活用についての基礎的能力とあわせ、情報コミュニケーションの基本原理を修得することで、様々な場面での情報発信力や応用力を身につける。教育・コミュニケーションツールとして情報・メディアの基本特性を概観しつつ、博物館における情報の種類や意義、メディアの活用方法や情報発信の手法について、具体的な事例を参考し、一部体験を交えながら学ばせる。</p>	
	博物館教育論	<p>「博物館教育」に関し、従来の知見を客観的に示し、どのように立案・実施されるのかを具体的な事例を通して解説・演習する。具体的には、市民と博物館、学校と博物館、分かる・知る・学ぶ、博物館教育活動の諸形態、館種別の博物館教育のありよう等の基礎理論の理解を深める。また、教育プログラムの立案等の演習や、博物館に係る多様なセクター等の理解により、博物館教育の社会的な意義を探ることを目標とする。</p>	
	博物館実習 I (学内・見学実習を含む。)	<p>博物館実習は、学芸員養成教育において学んだ知識・技術や理論を生かして、館園での実体験や実技を通して、学芸員として必要とされる知識・技術等の基本を修得することを目標とする。博物館実習Ⅰでは、講義、学内実習、見学実習の三つからなる。講義では、展示企画書を作成し展示資料を展示する一連の流れを学ぶことで学芸員としての知識、技能、思考、方法を学ぶ。(前期: 56 小谷竜介/15回)</p> <p>学内実習では、博物館資料の収集、整理、保管、調査研究、資料の取り扱い方法、展示などの基本事項の理解と実務実習を行う。見学実習では、博物館を見学し、利用者、学芸員の双方の立場に立って博物館の活動状況を知り博物館の現状と問題点を把握する。(後期: 3 三上秀夫/15回)</p>	オムニバス
	博物館実習 II (館園実習、事前・事後指導を含む。)	<p>博物館実習は、学芸員養成教育において学んだ知識・技術や理論を生かして、館園での実体験や実技を通して、学芸員として必要とされる知識・技術等の基本を修得することを目標とする。博物館実習Ⅱでは、学外の博物館園での実体験を行う。実習の期間は5日間程度とし、博物館における学芸員の実務に関する実習、博物館資料の収集、整理、保管、調査研究、資料の取り扱い方法、展示などの基本事項の理解と実務実習を行う。学外実習の実習前と実習後に事前事後指導を学内で行う。</p>	

- 1 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 2 私立の大学若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。