

様式第7号ア（認定を受けようとする課程を有する大学・学科等における教員養成の目標等に関する書類）

（1）大学・学科の設置理念

①大学

京都精華大学は1968年の開学以来、人間を尊重し人間を大切にすることを教育の基本理念とし、自由自治の精神を柱とする自律的探究精神を尊重しながら、全人教育の実現に向けて邁進してきた。また、その建学の理念のもと、「京都精華大学の使命」（教育目標）とする「人類社会に尽くそうとする自立した人間」と「社会に責任を負う自立した人間」の育成に取り組んできた。京都精華大学の「使命」と「基本理念」は以下のとおりである。

「京都精華大学の使命」

1. 京都精華大学は、人間を尊重し人間を大切にすることを教育の基本とし、学問・芸術によって、人類社会に尽くそうとする自立した人間の形成を目的とする。
2. 京都精華大学は、社会に責任を負う自立した人間の形成という目的のために、恒に現実の社会的視点を維持し、広く社会に貢献する活動を行う。
3. 京都精華大学は、教員、職員、学生によって一つの有機的社會を構成し、この大学社会における人間的な交流を基礎にして教育を行う。

「京都精華大学の基本理念」

1. 京都精華大学は、広く国内外に開かれた教育を行う。人間が国家、宗教、民族の対立を乗り越えて共に生きるためには、その価値観の違いを超えて人間的な信頼関係を創出しなければならず、国家、宗教、民族を超えた人間的な交流の体験が必須である。
2. その教育において、特定の宗教・思想による教化を行わない。しかし、歴史を通じて人類が求めてきた普遍的な価値と、人間に対する誠実と愛の精神は、これを尊重する。
3. その教育は、共生を目指し、なお自立する人間の形成を目的とするために、現実の人間の問題を扱う学問・芸術の探求に基づき行わなければならない。その知的資源の創造的な編成と運用は、広く国内外に貢献することを目指さなければならない。
4. そのように現実社会に対する建設的批判と貢献を目指す、京都精華大学の教育と研究の活動は、また恒に現実と対峙し社会的視点を維持する大学の経営によって保障されねばならない。
5. 京都精華大学は、教員、職員、学生に開かれた大学社会を組織し、この社会を人格的平等主義に基づき運営する。各構成員が自覚的に選択した価値観は、対等にこれを尊重し、特定の価値観の絶対化は、人間の自由を抑圧し個人の自立を妨げるものとして、これを拒否する。
6. この大学社会は、構成員の自己啓発と相互の建設的批判によって日々刷新され、新たな教育と研究の土壌を形成する。品位のない態度と言葉は、この大学社会から除かれなければならない。構成員間の身分差別は、本学の理念とは無縁である。
7. すべての構成員は、この大学社会の規範に従うことが求められるとともに、新しい大学の創造に参加する権利を有する。

②学科等（認定を受けようとする学科等のみ）

本学では、1973年当時の京都精華短期大学美術科にマンガクラス、また4年制大学となった1979年には美術学部デザイン学科にマンガ専門分野を配置するなど、開学当初より、わが国において先駆的にマンガを教育研究の領域と捉え、人材育成に取り組んできた。

2006年より京都市との共同事業として「京都国際マンガミュージアム」を開設し、展覧会や研究活動を通じて国内外へ広くマンガの文化的意義を発信する活動を積極的に展開している。あわせて、本学の研究機関として「京都精華大学国際マンガ研究センター」を設置し、国内外の研究・教育機関とのネットワークを構築し、マンガの書籍資料や原画のアーカイブ等を通じて研究を進めている。これらの研究成果は本学の教育活動に還元、反映されるとともに、イベント等を通じて広く社会

にも公開している。

一方で、マンガ領域において発展してきたコンテンツは多様化し、デジタル化により、エンターテインメントのコンテンツも大きく変容した現代において、メディアミックスなどを舞台に、キャラクターはいつそう重要な役割を果たすようになり、また近年はパソコンとスマートフォンの利用が定着し、インターネットやSNSが普及したことにより情報通信環境が著しく変化した。

サービスの多様化と端末の多機能化・高機能化が進み、いつでも、どこでも、誰でも、何でもネットワークに接続し、情報を受け取るだけでなく、自ら必要な情報を探し出したり、自分で情報を発信したりすることができるユビキタスネットワーク社会が到来したと言える。こうした情報通信環境の変化により、当然ながらエンターテインメントの提供と消費においてもサービスとメディアの多様化がもたらされているが、コンテンツにおいて重要性を増している領域として「キャラクターデザイン」が挙げられる。

このような情報通信環境とコンテンツの変容は、高等教育機関に対してもマンガ、アニメーション、イラストレーション、ゲームなどの制作に加えて、キャラクター領域の高度な教育を要請し、教育の体系化と拡充を図ることが求められている。特にキャラクターについては情報通信環境の発達により、エンターテインメントやゲームといった領域を含んだ知識と能力を持つ人材の育成が求められており、それがマンガ学部新たにキャラクターデザイン学科を設置する趣旨となる。

上記のような目標を背景としたマンガ学部のディプロマ・ポリシーは以下のとおりである。

「ディプロマ・ポリシー」

マンガ学部の教育研究目的は、社会に存在する様々な課題解決にマンガやアニメーションやキャラクター造形の技術、表現力を用いて挑んでいける人間の育成です。マンガやアニメーションやキャラクターを中心とした種々の表現する力を身につけ、時代の変化や技術の進歩に即応し広く社会に貢献できる力を養います。卒業時に身につけているべき要素を以下の5つとし、卒業要件を満たせばこれらを身につけたものと認め、学位を授与します。

◆日々進化するマンガあるいはアニメーションあるいはキャラクターに関する基本的な知識と理解がある。

(知識と理解 knowledge & understanding)

◆マンガやアニメーションやキャラクターが持つ新たな表現の可能性を探求し、デジタルネットワークを含めた未知なる表現領域を拓いてゆくことができる。

(創造的思考と考察 creative thinking & observation)

◆アナログ・デジタルを問わずマンガあるいはアニメーションあるいはキャラクターについての専門知識と自己を表現できる制作技術を身につけている。

(技術と表現 skills & expression)

◆多様な他者との違いを認め、協働して課題解決に取り組むことができる。

(他者理解と協働 mutual understanding & collaboration)

◆より良い社会を創る意欲を持ち、学びを応用して社会の課題解決に自ら取り組むことができる。

(社会への関心と行動 interests & action)

(2) 教員養成の目標・計画

①大学

大学は、高い教養と専門的能力を培うことで真理を探究し、新たな知見を創造するための機関であるとともに、その成果を広く社会に提供することにより社会の発展に寄与する責務を有している。それをふまえて本学は、1968年の開学以来、自由自治の精神を柱とし自律的探究精神を尊重しながら、その探究成果を知的な成果および精神的な成果として広く社会に提供することを目標として掲げてきた。また、教育においては、人間を尊重し人間を大切にすることをその基本理念とし、全人教育の実現に向けて邁進しながら、「京都精華大学の使命」（教育目標）とする「人類社会に尽くそうとする自立した人間」と「社会に責任を負う自立した人間」の育成に取り組んできた。

本学における教員養成に対する理念も大学のこれらの理念と教育目標に基礎を置くものである。すなわち、「人類社会に

尽くそうとする自立した教師」と「社会に責任を負う自立した教師」の育成、これが京都精華大学における教員養成の理念である。真理の探究と新たな知見の創造のもとでこの理念を実現することこそが、京都精華大学に与えられた社会的な「使命」の一端を果たすことになるものと考えられる。

今後の社会情勢はあらゆる側面で未曾有の変化が予測される状況であり、現在、そしてこれからの高等教育機関で学ぶ学生は、その生涯において日本社会の大規模な変化に直面して生きていかねばならない。激動する日本社会の中で、学生に必要とされる基礎的な力はこれまで以上に重視されるであろう。社会に適応するだけではならず、社会に貢献し、よりよい社会を作り出す人材が求められているからである。現代におけるこのような社会の変動に呼応して、深刻な社会問題への解決の糸口を探るためにも総合的に開かれた視野を持つ教養と実践知に精通した精神の涵養は喫緊の課題であり、京都精華大学は大学の基本である高度な学術研究の成果と教育的実践を複雑な現代社会で生かすための方途のひとつとして、また、活力ある社会を持続的に発展させていくための責務として教職課程を設置し、個別最適な学びと協働的な学びにより『令和の日本型学校教育』を担う教師を養成するものである。

各学部・学科等では、専門に応じた知識や技能だけでなく広範で深い教養を修得させるとともに、総合的な判断力と柔軟な対人関係能力を有した豊かな人間性が涵養されるような多彩かつ体系的な学士課程プログラムを設けており、そこには教職課程プログラムとの適切な連関性が担保されるような教授内容の教科に関する科目群が配置されている。教職に関する科目群の履修を通じて教員資質を向上させることも重要であるが、昨今伝聞する生徒児童との関係をうまく構築できない適性に欠いた教員が生まれる背景には、本人の対人能力に関する先天的素質もさることながら、それを伸ばさせるような教育プログラムの編成や学生と教職員との距離感等の風土的要素を含む学習相談や支援体制にかかる学内環境の整備が不十分であることも遠因として求められるのではないかと考えられる。そこで本学では、教職に関する科目群の授業内容改善による即戦力教員の養成に注力するだけでなく、むしろ教科に関する科目群を含む学士課程の充実にこそ比重を置き、専門的学芸に習熟して自らの専門に自信を深めることで、ひいては教員資質の向上につながるような教育課程を構想している。

②学科等（認定を受けようとする学科等のみ）

本学科では、現行の学習指導要領にて柱となる資質・能力である「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」を教授しうる教員を養成することを目標としている。

それらを達成するため、本学科ではキャラクターづくりの基礎を学ぶなかで、平面デッサン、クロッキー、美術解剖学、デジタル作画などにより基本の「描く力」を、その応用として粘土を使った立体物・アニメーションでの表現にて「3次元で描く力」を鍛えるなかで美術教員として必要となる「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」を修得することとなる。一方で人材育成を目的とする学外へのイベント発信等の取り組みでは、チームでの作品制作のなかで他者との違いを認め協働して課題解決に取り組む経験を積むこととなる。加えてその背景となるサービスの多様化と端末の多機能化・高機能化が進め現状を分析し、デジタルネットワークを含めた未知なる表現領域を拓いてゆくことで「学びに向かう力、人間性等」に関する資質・能力を身につける。これらが本学科の教員養成の目的であり、それを達成するための計画である。

(3) 認定を受けようとする課程の設置趣旨（学科等ごとに校種・免許教科別に記載）

○キャラクターデザイン学科「中学校教諭一種免許状（美術）・高等学校教諭一種免許状（美術）」

本学科はその前身であるマンガ学科キャラクターデザインコースとして教員免許を取得する学生を輩出し、社会に存在する様々な課題解決にキャラクター造形の技術、表現力を用いて挑んでいける教員養成を目指してきた。

今回、マンガ学部新たにキャラクターデザイン学科を設置する趣旨には、サービスの多様化と端末の多機能化・高機能化が進む現代では、情報通信環境とコンテンツの変容が起きており、特にコンテンツにおいて重要性を増している領域として「キャラクターデザイン」が挙げられる背景がある。身近な美術のひとつとして「キャラクター」を捉え、その「デザイン」の背景にある問題解決への糸口を探る姿勢を身につけた本学科の学生は、学習指導要領の目標である「生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成する」教育に応えることが可能であり、デジタルの領域に関する知識は個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実に向けて求められる「ICT」の活用にも対応が可能である。加え

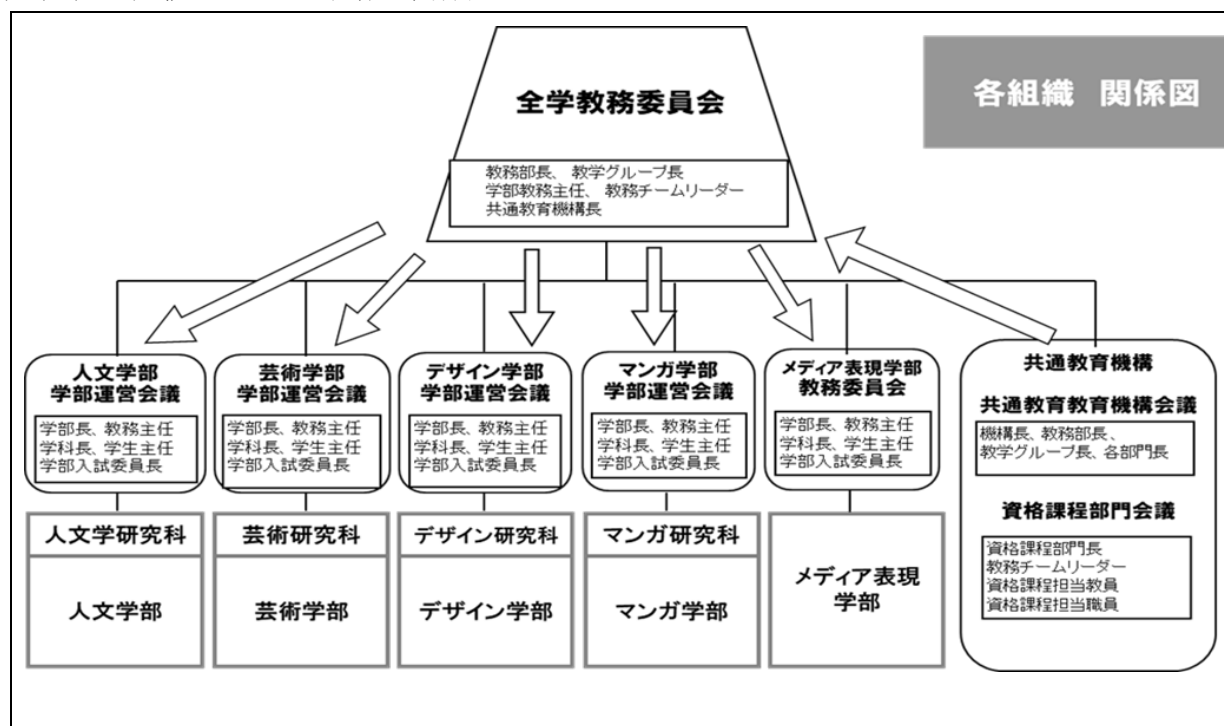
て、これらの専門教育課程と、教員としての資質を身につける「教育の基礎的理解に関する科目等」の有機的な往還により、感性や豊かな人間性を養う時期にある中学生、高校生に対し、身近な観点から「生きる力」を教授できる教員を養成できると考え、教職課程を設置するものである。

I. 教職課程の運営に係る全学的組織及び各学科等の組織の状況

(1) 各組織の概要

組織名称：	教務委員会
目的：	全学にわたる教育活動の向上を推進するため、教務に関する各種事項を審議する。
責任者：	教務委員会委員長
構成員(役職・人数)：	教務部長 1名、教学グループ長 1名、学部教務主任 5名、 教務チームリーダー 2名、共通教育機構長 1名、教学担当副学長 1名
運営方法：	毎月 1 回、教職課程運営を含む教学全般に関する企画の発議や各種問題・課題の審議をおこない、開催の都度、学長に議事録を添えて報告提案をおこなう。この場において各学部運営委員会や資格課程部門会議等で協議された教学上の諸事案が集約され、情報及び課題の共有や、各学部間での連絡調整がはかられる。 また教職課程等の運営については、年 5 回開催される資格課程部門会議で協議される。その内容は、月に 1 回開催される全学共通教育および資格課程教育における教育方針やカリキュラムの策定、実施、運営ならびに評価を行い、専門教育との連関をはかり、大学教育の質を向上させることを目的とする共通教育機構会議に諮られ、そこで協議された内容は上記教務委員会に報告提案される。

(2) (1) で記載したこの組織の関係図



II. 都道府県及び市区町村教育委員会、学校、地域社会等との連携、協力に関する取組

(1) 教育委員会との人事交流・学校現場の意見聴取等

京都精華大学が所在する京都地区では、約 40 年に亘り、独自の教育実習配当方式を実施し、京都地区大学の協議会と京都市教育委員会との緊密な連携のもとで、実習並びに教育全般にかかわる様々な諸問題を検討してきた。教育実習の評価のあり方、実習の効果を向上させるための取り組み、実習生の意欲を高めるための方策の検討など、積年の経験をふまえて様々な成果を蓄積

し、それをさらに今後の教職運営のために活かそうと試みている。

大学個別には、教育実習生の研究授業への参観の機会を通じて、受入校に訪問した本学教員が学校現場の先生方から各種ご意見を拝聴している。その結果は、教職課程担当職員へフィードバックされた後、資格課程部門会議や全学教務委員会等の場において関係教職員間で情報共有され、教職課程運営や指導方法の改善へと活かされている。

(2) 学校現場における体験活動・ボランティア活動等

取組名称： 授業科目「学校ボランティア」における取組

連携先の選定方法： 学生が希望体験先に連絡をし、大学は必要に応じて教育委員会や個別学校との必要書類のやり取り等の申請業務を行う。

具体的な内容： 実際に学校現場等に入りこみ、教職員の補助的な仕事や部活動支援などを体験するなかで、学校教育の実際の姿を学び、教職課程で学ぶ理論と実践との関係について考察を深めるための基礎知識を得ることを目的とし、令和3年度より授業科目「学校ボランティア」を開講している。

Ⅲ. 教職指導の状況

全学的な教職課程運営について検討するために資格課程部門会議にて協議をする一方で教職課程履修生に対する指導については、部署や職員属性を横断した教職協働型の学生支援を日常的に実施している。

履修指導、各種相談については、教職課程担当職員が教務チーム窓口には必ず常駐する出勤シフト体制で学生対応に臨むとともに、学士課程にも通じた教職課程の専任教員や兼任教員がオフィスアワー等を利用して履修指導を行っている。『学習のてびき』についても、複雑で難解な教職課程カリキュラムを学生が理解して然るべき履修をおこなえるよう、よりわかりやすい内容記述を目指して工夫と改善を加え毎年冊子を改訂している。また詳細を記載した「ハンドブック」も作成している。

各年度3月末の教職課程ガイダンスでは、『学修のてびき』だけに拠らず、学年の所属別にアレンジしたプレゼンテーション資料を用意して、きめ細かい履修指導をおこなっている。就職相談については、教務チームと就職チーム、および教職課程担当教員が連携して、教員採用公募情報の提供や個別相談対応をおこない、学生の要望に沿ったサポートを実施している。

様式第7号ウ

<マンガ学部キャラクターデザイン学科> (認定課程: 中一種免「美術」)

(1) 各段階における到達目標

履修年次		到達目標
年次	時期	
1年次	前期	「課程」や「履修制度」の仕組みを知り、大学生活の基礎を学ぶ。 入門的位置づけの教育の基礎的理解に関する科目等及び66条の6に該当する科目を履修し、憲法など教員としての基盤となる幅広い教養を身に付ける。 また一方で学科においては美術科における「絵画」、「デザイン」の基礎となる知識を修得する。
	後期	引き続き入門的位置づけの教育の基礎的理解に関する科目等、66条の6に該当する科目を履修することで理解を深め、今後の教職課程継続について客観的な判断をする時期となる。 一方で、学科においては美術科における「彫刻」の基礎となる表現方法を修得する。 また介護等体験に備えて障がい者理解についても履修することが望ましい。
2年次	前期	教職課程登録手続きが発生する年次となるため、学科と教職課程の両立に向けて自身の目標を設定した上で履修計画を立案する。専攻の専門教育をさらに進化・実践しながら、技術力、表現力、思考力を深めるとともに創造力と社会への発信力を養い、自身の専門性、造形芸術における方向性を確認することを目的とする。一方で教職の基礎的理解に関する科目の取得に本格的に取り組むなかで、教職の意義や役割について理解し、自身の理想の教師像をイメージする。また介護等体験の事前指導を通じてその意味を理解し準備を進める。
	後期	教職において道徳的な観点や生徒・進路指導に関する理解を深め、教員になった際の生徒への指導へ活かせるようにする。学科においては映像や動画の編集について学び、それらを情報技術を活用した教育方法へ応用する方法について検討する。また「美術理論等」について理解を深め、自由にそして深く考えるための素養をつくる。また3年次の採用試験受験の可能性も含めて、本学で実施する教員採用試験対策講座への参加を検討する。
3年次	前期	教育実習の内諾を依頼する時期であり、気持ちを固めて集大成である教育実習に向けて準備を始める年次となる。教職の意義、教員の役割・資質能力・職務内容等について理解を深めて、美術科教員として悔いのない授業が行えるように教科教育法にて教材の制作や模擬授業にて教育実践力を養成する。またこの時期に美術科における「工芸」についての理解を深める。 また特別の支援を必要とする幼児、児童及び生徒に対する理解を深め、3年次に参加する介護等体験の経験を個人の尊厳及び社会連帯の理念に関する認識を深める糧とする。
	後期	教育実習先にて担任として運営することになる集団活動について学び、生徒からの相談に応じられる能力を身に付ける。また模擬体験や事例研究、教材試用やICTの活用、指導案作成などのプラクティカルな授業のなかで中学校美術教育の手法について習熟の度合いを深めていくとともに、これまでに学んだ教育に関する理論と方法を復習し、教員としての資質能力を総合的に向上させる。また本学で実施する教員採用試験対策講座に参加し、実際の試験に備えて最終準備を整える。
4年次	前期	教育実習に赴く時期であり、事前指導にて今までの学習の成果を検証、総括する。学校現場で生徒たちと交わる実体験を通して、楽しさも難しさも含めた教職の醍醐味を実感する。数週間の実習期間の中で、教員として自分には何が出来て何が出来ないのかを認識し、足りない部分は克服すべき課題として持ち帰り、後半の学習につなげる。また教育実習で得た知見を活かして再度教材研究を行い授業力をより高める。
	後期	4年間の制作と研究の集大成としての卒業制作に開花させていきながら、自身を社会へ、進学へと繋げていく。教育実習で得られた中学校美術科教師としての課題を克服するため、事後指導、教職実践演習にて教員として足りない知識や技術をブラッシュアップし、授業で培った専門的な技能と見識をいかに英語科の教育へリンクさせるかを各自で思料し、4年間で獲得した実践知を生徒に指導できる自らの方法論を確立する。

様式第7号ウ（教諭）

＜マンガ学部キャラクターデザイン学科＞（認定課程：中一種免「美術」）

(2) 具体的な履修カリキュラム

履修年次		具体的な科目名称				
		各教科の指導法に関する科目及び教育の基礎的理解に関する科目等	教科に関する専門的事項に関する科目	大学が独自に設定する科目	施行規則第66条の6に関する科目	その他教職課程に関連のある科目
年次	時期					
1年次	前期	教育原論	キャラクター造形基礎2		英語1	キャラクター造形基礎1
		教育心理学	ゲームデザイン基礎1		スポーツ実習1	3Dグラフィックス基礎1
					日本国憲法	3Dグラフィックス基礎2
	後期	教育制度論	キャラクター造形基礎3	障がい者理解	スポーツ実習2	キャラクター造形基礎3
			キャラクター造形基礎4		オフィスソフトスキル入門	キャラクター造形基礎4
			3Dグラフィックス基礎4			3Dグラフィックス基礎3
2年次	前期	教育課程論	人体研究1	人権教育論		アナログ描画技法
		教育相談	絵本技法	学校安全論		デジタルイラスト技法
			アナログフィギュア造形			動物作画実習
			キャラクター表現史			基礎立体・彫塑
						空想生物デザイン論
						ゲームデザイン基礎2
	後期	生徒・進路指導論	人体研究2			映像編集
		道徳教育論	美学			デジタル動画技法
		教育方法論	美術史			神話キャラクター論
						ゲームデザイン基礎3
						ゲームデザイン基礎4
3年次	前期	教職論	工芸	学校ボランティア		キャラクターデザイン研究1
		特別支援教育論	日本美術史			キャラクターデザイン実践1
		美術科教育法Ⅰ	東洋美術史			キャラクター造形応用1
						背景技法
						クリーチャー作画実習
	後期	特別活動論	デジタルフィギュア造形			キャラクターデザイン研究2
		総合的な学習の指導論	西洋美術史			キャラクターデザイン実践2
		情報通信技術を活用した教育の理論及び方法	メディア文化論			キャラクター造形応用2
		美術科教育法Ⅱ				表現実践技法
						芸術学
4年次	通年	事前・事後指導				
		教育実習Ⅰ				
		教育実習Ⅱ				
	前期	美術科・工芸科教育法Ⅰ				卒業研究実習1
						3D背景モデリング
	後期	美術科・工芸科教育法Ⅱ				卒業研究実習2
		教職実践演習(中・高)				卒業制作

様式第7号ウ

＜マンガ学部キャラクターデザイン学科＞（認定課程：高一種免「美術」）

(1)各段階における到達目標

履修年次		到達目標
年次	時期	
1年次	前期	「課程」や「履修制度」の仕組みを知り、大学生活の基礎を学ぶ。 入門的位置づけの教育の基礎的理解に関する科目等及び66条の6に該当する科目を履修し、憲法など教員としての基盤となる幅広い教養を身に付ける。 また一方で学科においては美術科における「絵画」、「デザイン」の基礎となる知識を修得する。
	後期	引き続き入門的位置づけの教育の基礎的理解に関する科目等、66条の6に該当する科目を履修することで理解を深め、今後の教職課程継続について客観的な判断をする時期となる。 一方で、学科においては美術科における「彫刻」の基礎となる表現方法を修得する。
2年次	前期	教職課程登録手続きが発生する年次となるため、学科と教職課程の両立に向けて自身の目標を設定した上で履修計画を立案する。専攻の専門教育をさらに進化・実践しながら、技術力、表現力、思考力を深めるとともに創造力と社会への発信力を養い、自身の専門性、造形芸術における方向性を確認することを目的とする。一方で教職の基礎的理解に関する科目の取得に本格的に取り組むなかで、教職の意義や役割について理解し、自身の理想の教師像をイメージする。
	後期	教職において道徳的な観点や生徒・進路指導に関する理解を深め、教員になった際の生徒への指導へ活かせるようにする。学科においては映像や動画の編集について学び、それらを情報技術を活用した教育方法へ応用する方法について検討する。また「美術理論等」について理解を深め、自由にそして深く考えるための素養をつくる。また3年次の採用試験受験の可能性も含めて、本学で実施する教員採用試験対策講座への参加を検討する。
3年次	前期	教育実習の内諾を依頼する時期であり、気持ちを固めて集大成である教育実習に向けて準備を始める年次となる。教職の意義、教員の役割・資質能力・職務内容等について理解を深めて、美術科教員として悔いのない授業が行えるように教科教育法にて教材の制作や模擬授業にて教育実践力を養成する。 また特別の支援を必要とする幼児、児童及び生徒に対する理解を深める。
	後期	教育実習先にて担任として運営することになる集団活動について学び、生徒からの相談に応じられる能力を身に付ける。また模擬体験や事例研究、教材試用やICTの活用、指導案作成などのプラクティカルな授業のなかで高校美術教育の手法について習熟の度合いを深めていくとともに、これまでに学んだ教育に関する理論と方法を復習し、教員としての資質能力を総合的に向上させる。また本学で実施する教員採用試験対策講座に参加し、実際の試験に備えて最終準備を整える。
4年次	前期	教育実習に赴く時期であり、事前指導にて今までの学習の成果を検証、総括する。学校現場で生徒たちと交わる実体験を通して、楽しさも難しさも含めた教職の醍醐味を実感する。数週間の実習期間の中で、教員として自分には何が出来る何が出来ないのかを認識し、足りない部分は克服すべき課題として持ち帰り、後半の学習につなげる。また教育実習で得た知見を活かして再度教材研究を行い授業力をより高める。
	後期	4年間の制作と研究の集大成としての卒業制作に開花させていきながら、自身を社会へ、進学へと繋げていく。教育実習で得られた高校美術科教師としての課題を克服するため、事後指導、教職実践演習にて教員として足りない知識や技術をブラッシュアップし、授業で培った専門的な技能と見識をいかに英語科の教育へリンクさせるかを各自で思案し、4年間で獲得した実践知を生徒に指導できる自らの方法論を確立する。

様式第7号ウ（教諭）

＜マンガ学部キャラクターデザイン学科＞（認定課程：高一種免「美術」）

(2) 具体的な履修カリキュラム

履修年次		具体的な科目名称				
		各教科の指導法に関する科目及び教育の基礎的理解に関する科目等	教科に関する専門的事項に関する科目	大学が独自に設定する科目	施行規則第66条の6に関する科目	その他教職課程に関連のある科目
年次	時期					
1年次	前期	教育原論	キャラクター造形基礎2		英語1	キャラクター造形基礎1
		教育心理学	ゲームデザイン基礎1		スポーツ実習1	3Dグラフィックス基礎1
					日本国憲法	3Dグラフィックス基礎2
	後期	教育制度論	キャラクター造形基礎3	障がい者理解	スポーツ実習2	キャラクター造形基礎3
			キャラクター造形基礎4		オフィスソフトスキル入門	キャラクター造形基礎4
			3Dグラフィックス基礎4			3Dグラフィックス基礎3
2年次	前期	教育課程論	人体研究1	人権教育論		アナログ描画技法
		教育相談	絵本技法	学校安全論		デジタルイラスト技法
			アナログフィギュア造形			動物作画実習
			キャラクター表現史			基礎立体・彫塑
						空想生物デザイン論
						ゲームデザイン基礎2
	後期	生徒・進路指導論	人体研究2			映像編集
		教育方法論	美学			デジタル動画技法
			美術史			神話キャラクター論
						ゲームデザイン基礎3
						ゲームデザイン基礎4
3年次	前期	教職論	東洋美術史	学校ボランティア		キャラクターデザイン研究1
		特別支援教育論	日本美術史			キャラクターデザイン実践1
		美術科教育法Ⅰ				キャラクター造形応用1
						背景技法
						クリーチャー作画実習
	後期	特別活動論	デジタルフィギュア造形			キャラクターデザイン研究2
		総合的な学習の指導論	西洋美術史			キャラクターデザイン実践2
		情報通信技術を活用した教育の理論及び方法	メディア文化論			キャラクター造形応用2
		美術科教育法Ⅱ				表現実践技法
						芸術学
4年次	通年	事前・事後指導				
		教育実習Ⅰ				
	前期					卒業研究実習1
						3D背景モデリング
	後期	教職実践演習(中・高)				卒業研究実習2
						卒業制作