

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	教授 林 春生
---------	----------------	-------	---------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか? 担当科目は?)

①教育の責任

私はデザインの基礎とプロダクトデザインについて担当しております。学生がデザインを行っていくにあたり、基盤となる描写力やモノの本質を捉える考え方、デザイン思考力、コミュニケーション能力、表現力、プレゼンテーション能力を身に付けられるようにする事が私の教育責任と考えております。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
基礎デザイン I	デザイン学科	必修	1	59
基礎デザイン II	デザイン学科	必修	1	59
プロダクトデザイン I	デザイン学科	選択	2	16
プロダクトデザイン II	デザイン学科	選択	3	11
専門研究 I A	デザイン学科	必修	3	5
専門研究 I B	デザイン学科	必修	3	5
専門研究 II A	デザイン学科	必修	4	8
専門研究 II B	デザイン学科	必修	4	8
卒業制作	デザイン学科	必修	4	8
プロダクトデザイン III	デザイン学科	選択	3	
プロダクトデザイン IV	デザイン学科	選択	4	

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか? 育てたい学生像など?)

建学の精神	社会に必要とされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	国際化、産業構造の変化、少子高齢化、そして価値観の多様化が急速に進み、先行きの予測が困難な複雑で変化の激しい現代社会において、共生社会の実現に資する幅広い豊かな教養と〇〇〇〇学科の素養に裏づけられた柔軟な思考、総合的で的確な判断とそれにもとづく迅速な行動ができる論理的な分析力に裏づけられた実務処理能力のある人材を養成する。 【デザイン学科】
個人の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。

3. 教育の方法 (理念を実現するための考え方、方法は?)

授 業	基本的に学生の自主性を喚起する構成にし、自らが現状に対して疑問点や気づきを仮定し、そのポイントをどの様に改善、改良、変化させて新しい価値を創造するように進めている。全て自らオリジナルのアイデアを多様な方向で考えたか、どの様に発展させたか、その価値をどの様に表現するかを考えさせる。
アクティブラーニング についての 取組	自分の考えた気づきやアイデアを第三者にプレゼンテーションさせて、個々の考え方が多様にあることを気づかせ、自分本位の考えだけでなく多角的な視野を持ってデザインすることを学ばせる。
ICT の教育 への活用	学生の作成したプレゼンテーションパネルをネット上に載せて、全員が確認でき、コメントなど意見交換も簡単に可能のように工夫している。平面的なプレゼンだけではなく、動画も使用し視聴者が理解を深めるように構成を計画させている。データ化しているため、事後でもいつでも再確認、再構成が可能。
その他の 創意工夫	あるアイデアを展開した時に、絵だけではなく、簡易的に立体にして本人がより深く構成を考えられるようにしています。2次元から3次元展開させています。

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

授業改善 アンケート の結果	概ね、満足度が90%を超えています。
学生の 学修成果	授業改善アンケートを確認すると、「出来なかったものが、出来るようになった!」、「具体的に出来ていない個所を指摘し、改善点を教え、成長した部分を評価してくれる」とあり、自らの成長が理解できる構成となっているようです。

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

<p>今後は全員のレベルを上げて、世の中に出た時にデザイン思考が出来て、自らのキャリアデザインが出来るように努めたい。</p>

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

以上

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	教授・北嶋 洋一
---------	----------------	-------	----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか? 担当科目は?)

①教育の責任

私は星槎道都大学美術学部デザイン学科に於いて、主としてグラフィックデザインに関連した科目全般とキャリア支援科目全般を担当している。グラフィックデザイン科目に関しては、学生が論理的な思考と作業工程を身に付け、AI 社会にも柔軟に対応できるデザイナーを志望できるように育てること。キャリア支援科目に於いては、社会常識を身に付けさせ就職活動を通じて社会との接点を見つけ出せるよう支援するのが私の責任と考えている。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
グラフィックデザインⅠ	デザイン学科	選択	2	35
グラフィックデザインⅡ	デザイン学科	選択	2	
映像表現Ⅰ	デザイン学科	選択	3	37
映像表現Ⅱ	デザイン学科	選択	3	
CG技法研究Ⅰ	デザイン学科	選択	4	
CG技法研究Ⅱ	デザイン学科	選択	4	
情報基礎演習Ⅰ	デザイン学科	必修	1	55
情報基礎演習Ⅱ	デザイン学科	必修	2	
色彩環境論	デザイン学科・建築学科	必修・選択	2	85
キャリア支援演習Ⅰ	デザイン学科	必修	1	55
キャリア支援演習Ⅱ	デザイン学科	必修	1	
キャリア支援演習Ⅲ	デザイン学科	必修	3	31
スタートアップ演習	デザイン学科	必修	1	54
専門研究ⅠA	デザイン学科	必修	3	3
専門研究ⅡA	デザイン学科	必修	4	7
専門研究ⅠB	デザイン学科	必修	3	
専門研究ⅡB	デザイン学科	必修	4	
卒業制作	デザイン学科	必修	4	7

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか? 育てたい学生像など?)

建学の精神	社会に必要なとされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	国際化、産業構造の変化、少子高齢化、そして価値観の多様化が急速に進み、先行きの予測が困難な複雑で変化の激しい現代社会において、共生社会の実現に資する幅広い豊かな教養とデザイン学科の素養に裏づけられた柔軟な思考、総合的で的確な判断とそれにもとづく迅速な行動ができる論理的な分析力に裏づけられた実務処理能力のある人材を養成する。 【デザイン学科】
個人の教育理念・目標	共生社会のシステム構築に寄与する人材を養成する。 高齢者や障害者、子ども・家庭等「要支援者」の自立生活に焦点を当て、あらゆる支援活動にかかわることができるソーシャルワーカーを養成する。 特別支援・社会分野の教職において活躍し得る人材を養成する。 【社会福祉学科】 知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育

	<p>成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。 【デザイン学科】</p> <p>人びとの生活から社会活動の基盤となる建築・都市環境に関わる専門知識を有し、これらを構築する豊かな創造力を持ち、社会に貢献する建築技術者を育成する。また、工業（建築）分野の教職において活躍できる人材を育成する。 【建築学科】</p> <p>企業の会計管理・国際経営戦略などを中心とした諸理論を学ぶだけでなく、経営を広い視点から捉え、地域社会やスポーツビジネスのような様々な社会的活動も経営対象と捉え、幅広い視野と国際的かつ地域に根ざした経営感覚を持つ幅広い人材を養成する。また、これらの学びの中から次世代を育む指導者を育成し、スポーツソーシャルワーカーや保健体育・商業等の教職において活躍し得る人材を養成する。 【経営学科】</p>
--	--

3. 教育の方法（理念を実現するための考え方、方法は？）

授業	<p>グラフィックデザインとは、様々な情報を美術の知識や技術を以て視覚化する分野であり、その結果によって社会を住みやすく豊かにする使命を持っている。よって、その学びに於いては、作品が生まれる必然性と作品完成に至るまでのプロセスが重視される。この点を学生に伝えるために、様々なグラフィックデザイナーの作品と工程を資料として提示し、デザイナーに必要な論理的な思考法を身に付けるための課題を設定している。</p> <p>キャリア支援科目に於いては、社会常識を学び、ビジネス社会の知識を身に付け、最終的にはインターンシップや就職活動に於いて役立てられるよう、具体的な事例に基づく資料を用いて段階的に指導するように努めている。</p>
アクティブラーニングについての取組	<p>グラフィックデザイン関連科目の場合、課題を制作するに当たっては、発想の工程を最も重視している。社会の需要である「何故デザインが求められているのか？」「どのようにすれば問題を解決に導けるか？」を試行錯誤し、確かな必然性と結果の予測を基にした制作工程に携わるためには学生たちが主体的な取材活動を行いデータの収集に努めなければならないので、常にそのための行動を促している。</p> <p>キャリア支援科目の場合、学生自身が志望し興味を持つ分野については徹底した情報収集をさせなければならない。様々なメディアを取材し、イベントへ参加し、見分を広めることを常に支援している。</p>
ICTの教育への活用	<p>全ての授業に於いて、PowerPointによる教材を提示しながら進行し、その教材は授業終了後にTeamsやLANDISCにアップロードし、学生たちが共有できるよう環境を整備している。課題の概要や資料の配布も全てPDFのダウンロードで行っている。</p> <p>アナログでの課題制作を主体とするスタートアップ演習や講義主体の授業以外では、全ての課題はオンライン上での提出を義務付けている。</p>
その他の創意工夫	<p>今後のグラフィックデザイン分野において生成AIの活用は必須である。企画文書作成だけではなく、アイデアの視覚化に於いても有効な支援ツールであることを理解させ、課題制作でも間違いの無い的確な利用ができるよう導線を整備しておくことを心掛けている。</p> <p>キャリア支援科目においては企業情報を得るために取るべき実践的な手段を具体的に提示することを行っている。</p>

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

授業改善アンケートの結果	<p>「とても適切だった」が、グラフィックデザイン関連科目で約50%、キャリア支援科目は約60%と、決して高くはない数値が出ていた。</p>
--------------	--

学生の学修成果	「とても良く理解できた」が、グラフィックデザイン関連科目とキャリア支援科目が共に40%程度と、これも低調であった。
---------	---

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

授業改善アンケートを踏まえて、教材や課題を改善工夫し、学生の満足度と理解度を高めるよう努めていかなければならない。
グラフィックデザインに対する興味付け、キャリア支援科目の必然性理解を、如何にして進めていくかが今後の課題であると考えている。

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

以上

令和5(2023)年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	教授 宮嶋 達也
---------	----------------	-------	----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか? 担当科目は?)

①教育の責任

私は星槎道都大学美術学部デザイン学科の教員として、共通教育科目における語学、1年生必修科目で習熟度別である基礎英語Ⅰ・Ⅱ、2年時の選択科目である英語入門Ⅰ・Ⅱ及び3年時の教職課程の科目でもある外国語コミュニケーションを担当しています。社会がグローバル化する中で最低限の英語でのコミュニケーション能力を身に付けること、それにはリスニング力やスピーキング力を伸ばすことが求められると考えています。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
基礎英語Ⅰ	デザイン学科・建築学科	必修	1	40
基礎英語Ⅱ	〃	必修	1	40
英語入門Ⅰ	〃	選択	2	10
英語入門Ⅱ	〃	選択	2	
外国語コミュニケーション	〃	選択	3	
基礎ゼミナールⅠA	全学科	必修	1	20
基礎ゼミナールⅠB	〃	必修	1	20
基礎ゼミナールⅡA	〃	必修	2	19
基礎ゼミナールⅡB	〃	必修	2	19
アクティブプログラムⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ	デザイン学科・建築学科	選択	1～4	15
地域共生学科別プログラム	デザイン学科	選択	1～2	

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか? 育てたい学生像など?)

建学の精神	社会に必要とされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。

<p>個人の教育 理念・目標</p>	<p>教養科目である語学の習得を目指し、実社会で必要な英語運用能力を養成し、多文化共生社会で活躍できる国際的な視野をもつ職業人を育成します。グローバル社会で通用する英語力を身に付けるため、毎日英語に触れあう習慣作りを目指します。</p> <p>英語は学問である前に1つの言語です。文法を学んだり、単語を暗記したりすることも大切ですが、実際に話さないことには会話は身につけていきません。インプットした知識をアウトプットすることでより記憶に定着し、英語学習が効率化します。またインプットした知識を、英会話の場で正しく適切に使えるようになるためには、話す練習が欠かせません。そのために英会話の習慣化の意識付けを目標とします。</p>
------------------------	---

3. 教育の方法（理念を実現するための考え方、方法は？）

<p>授 業</p>	<p>グローバル社会において英語を習得する必要性を認識させることで、そのためには今、どのような学びを必要としているのかを考え、学生たちが恥ずかしながら主体的に英語を発することができる場の授業環境を整えることが大切です。まずはペアワークなど英語で話すことに慣れることにフォーカスします。</p> <p>既存の英語知識を活用させ、スピーキング能力およびスキルを身につけることに焦点を当てますが、4技能を結びつけて総合的に英語力を向上させる授業を行います。</p> <p>最低限必要な語彙力や文法力を身につけながら、テキスト中の表現を利用し、様々なコミュニケーションの構造（挨拶、スモール・トーク、質問する、意見を述べる）を理解し、表現することや英語によるコミュニケーションへ接続するための運用能力を身につけます。</p>
<p>アクティブラーニング についての 取組</p>	<p>ペアワークではロールプレイや簡単な創作した英会話により、お互いの発話を聞き、発音や文法的な間違いなどあれば指摘し、相互に学べるような環境づくりをしています。グループワークでは少人数の前でも積極的に発言できるように間違いを指摘するのではなく、発話自体に価値を置くことで主体性を引き出します。</p>
<p>ICT の教育 への活用</p>	<p>Microsoft Teams を利用し、クラス資料の中にその日の授業で使用するハンドアウトなどをファイル内に保管し、当日の欠席者や授業後でも復習できるように役立てています。予習や復習に役立てるようにテキストの音声ファイルを無料でストーミング・ダウンロードし自習用音声として活用しています。</p>
<p>その他の 創意工夫</p>	<p>授業の始め又は終わりに学生たちが興味がありそうなトレンドな話題に触れ、それは英語で何と言うのかなどクイズ形式でスラング、ボキャブラリー、フレーズなど増やす工夫をしています。</p>

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

<p>授業改善 アンケート の結果</p>	<p>すべての項目の評価に対して 90 パーセント以上の学生が「適切である」と回答しています。この評価を有し、授業の構成内容と教員の基本的な教授法に関しては一定の評価を得ていることが窺えます。</p>
<p>学生の 学修成果</p>	<p>グループワークやペアワークの時間を多く費やし、主体的に考え、積極的に発話できるような環境を整えた結果、学生からは自由記述にもあるように</p>

	「ペアの子と英語でどう表現すれば良いのかとか考えるのが楽しかったし理解が深まって良かった。」とあるように英語で考え、発話するという習慣化の意識付けを促すという点で効果があったと推測できます。
--	---

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

短期的な目標としては、英語に興味を示さない学生に対しても能動的に授業に参加できるように、グループワークなどを中心に主体的に英語を発話することができる環境づくりをし、授業が単調にならないよう、学生が興味を引くトレンドワードなどを取り入れ工夫をしていきます。

長期的な目標としては、英語は本来、コミュニケーションの為のツールのはずです。自分の英語力を恥ずかしく感じている学生が多く、英会話に対して消極的になってしまい、発話量が減ってしまいます。発音や文法が間違っていたことに着目するのではなく、できたことに着目させる癖をつけさせ、その成功体験の積み重ねを基に、発話に対しての羞恥心を取り除き、母国語で語りかけるような感覚で英語でも話しかけられるような授業環境づくりを目標にしています。

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

以上

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	特任教授 上坂恒章
---------	----------------	-------	-----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか? 担当科目は?)

①教育の責任

私は、星槎道都大学デザイン学科に属し、コンピュータグラフィクスを中心にデジタル教育全般を担当している。教職課程においては、視聴覚教育を担当しており全学科の学生を対象としている。各学生がしっかりとした基礎を習得し、社会で活かせる実践的な学びの修得と主体的な姿勢を得ることが私の責任と考えている。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
デジタルデザインⅠ	デザイン学科	選択	1	35
コンテンツデザインⅠ	デザイン学科	選択	3	25
専門研究ⅠA	デザイン学科	必修	3	3
専門研究ⅡA	デザイン学科	必修	4	6
デジタルデザインⅡ	デザイン学科	選択	1	
コンテンツデザインⅡ	デザイン学科	選択	3	
視聴覚教育	全学科	選択	3	
専門研究ⅠB	デザイン学科	必修	3	3
専門研究ⅡB	デザイン学科	必修	4	6
卒業制作	デザイン学科	必修	4	6

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか? 育てたい学生像など?)

建学の精神	社会に必要とされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。
個人の教育理念・目標	私の教育理念は、「社会において自分のいる環境や人間関係において、柔軟に対応できる精神的支柱の育成」である。その理念を個々の学生が修得するために、1) 諦めずに挑戦を続けること。2) 謙虚で真摯に物事に取り組むこと。1) については、学習の成果として、外部からの評価を得るために、公募展などに積極的に取り組むことや自分の専門分野を継続し取り組みこと。そのことにより、駄目な部分は改善し、ブラッシュアップし挑戦を続けること。2) については、物事に対して、接する人に対しても謙虚に向き合い、真面目で熱心に取り組むことを継続すること。このことにより、主体的に能動的に取り組むことを目標とする。

3. 教育の方法 (理念を実現するための考え方、方法は?)

授 業	学生が主体であるという姿勢は、教員に要求されるものである、授業全体をこの考え方で構成している。デジタルデザインでは、作業活動の時間を設定し、ハンドアウトの教材も配布しているので、各学生の理解を促す補足資料として、復習資料としての役割となっている。また、必ず、質問に応じる時間を設定し、授業の理解度の向上に努めている。
アクティブラーニングについての取組	各ステップごとに小課題を設定することにより、学生が主体的な学びを促すように工夫している。最終課題として、各学生が考え思考し自ら設定した内容に従って、創意工夫することにより、技能、デザイン力の修得を促している。
ICT の教育への活用	学習する内容をプロジェクターに投影し、学びを深めるために提示している。理解テストは、本学の Web サーバーに保存し、学生の各 PC に提示できるようにし、自宅でも復習することができるようにしている。演習学習の配布データは、LAN を使い、各 PC にダウンロードし、演習課題は、NAS（ネットワーク HDD）に保存、提出するようにしている。
その他の創意工夫	授業のガイダンス時に受講学生の現状のスキルや今後どの程度のスキルの向上を目指しているか、また、将来の目標や受講する授業に望むことを記述してもらっている。

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

授業改善アンケートの結果	授業改善アンケートの「全体的にどの程度満足していますか」という項目に対して「とても満足できた」～「満足できた」の選択結果は、下記のとおりであった。デジタルデザイン I 90%、コンテンツデザイン I 100%。
学生の学修成果	授業改善アンケートの「この授業の内容は理解できましたか」という項目に対して「とてもよく理解できた」～「理解できた」の選択結果は、下記のとおりであった。デジタルデザイン 97%、コンテンツデザイン 100%。

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

授業改善アンケートや学生の希望に対応したハンドアウト教材や授業の進め方を改善し、更に、学生主体となる教育を進めていきたい。

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

以上

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	特任教授 西田陽二
---------	----------------	-------	-----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか? 担当科目は?)

①教育の責任

私は美術の教養教育の基礎であるデッサンを担当しております。絵画。デザイン・彫刻イラスト・漫画などすべての造形の基礎であるデッサンを身につける事でそれぞれの専門分野での位置づけがなされ、実力が発揮できると考えています。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
デッサンⅠ・Ⅱ	デザイン学科	必修	1	60
デッサンⅢ・Ⅳ	デザイン学科	選択	2	30
専門研究Ⅰ・ⅡB	デザイン学科	必修	4	2
絵画	デザイン学科	選択	1	

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか? 育てたい学生像など?)

建学の精神	社会に必要なとされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	国際化、産業構造の変化、少子高齢化、そして価値観の多様化が急速に進み、先行きの予測が困難な複雑で変化の激しい現代社会において、共生社会の実現に資する幅広い豊かな教養とデザイン学科の素養に裏づけられた柔軟な思考、総合的で的確な判断とそれにもとづく迅速な行動ができる論理的な分析力に裏づけられた実務処理能力のある人材を養成する。 【デザイン学科】
個人の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。 【デザイン学科】 卒業後に携わるあらゆる創造性に対し、オーソドックスで元も基本となる基礎力に重点をおいて教育しています。時代な流れに沿って生まれてくるアイデアが生まれたときにしっかりと考える事が出来る構築性こそ基礎力の源であると考えています。

3. 教育の方法（理念を実現するための考え方、方法は？）

授業	授業の中では「見えることと観る事の違い」に重点をおいて指導しています。考えて対象物を観る・観察する・性格に立体物として平面に再現することで日常とは全く違ったものの見方が出来るようになって考えています。創造することの楽しさや喜びを論理的に解釈することでより実践的な実力を感じてほしいと教育しています。
アクティブラーニングについての取組	授業中にデッサンの対象物と何が違うかを指摘し、実際に手本を表現し、自分の考えで表現できるまで同じことを繰り返しています。
ICTの教育への活用	デッサンの対象物と自分の描いたデッサンを撮影し、自宅でも相違点を考えられるように画像を記録しています。
その他の創意工夫	テスト期間として最後の1作品は指導をしない時間を設け、自分で考えながらデッサンをさせています。どれだけのことを学んだのか、作品に現れるので自分で認識できると考えています。

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

授業改善アンケートの結果	各担当科目のいずれの項目でも一定の評価を有しております。学生の自由記述からも「授業を通して描けるようになる嬉しさを実感出来ました。」とコメントを受けております。
学生の学修成果	学生のコメントから「デッサン対象の配置などは、前回の授業の終わりやteamsで説明するなど、事前情報があればスムーズに始められたと思います。」とあり、画像で記録しながら授業を進める事で確認が容易になったと分析しております。

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

制作したデッサンを自分で画像記録し、最初から最後まで作品を確認することで何を学んだのかを再認識出来ると考えています。
--

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

以上

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	特任教授 安田祐造
---------	----------------	-------	-----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか？ 担当科目は？)

①教育の責任

長年積み上げた自らの実績と経験とから得られたものを学生たちに伝え、各々の学生にとって有益なものを主体的に選び出してもらい、それらを彼らの手によって引き継ぎ発展させてもらうこと。ただ、教えるばかりでなく、学生本人が積極的に研究や工夫に努める姿勢を養うことにも重きを置いている。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
洋画Ⅰ	デザイン	選択	2	19
洋画Ⅱ	デザイン	選択	2	
技法・材料研究Ⅰ	デザイン	選択	3	5
技法・材料研究Ⅱ	デザイン	選択	3	
専門研究ⅠA	デザイン	必修	3	1
専門研究ⅠB	デザイン	必修	3	
専門研究ⅡA	デザイン	必修	4	3
専門研究ⅡB	デザイン	必修	4	
卒業制作研究	デザイン	必修	4	3

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか？育てたい学生像など？)

建学の精神	社会に必要とされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。
個人の教育理念・目標	学生たちは皆、「美術が好き」との思いを抱いているものと想像する。是非とも彼らの想いを作品に実現させてあげたいものである。ただ、近年の高等学校での教育環境は、決して十分なものではなく、多くの学生が本格的な美術に触れる機会に恵まれずに入ってくるのが現実である。そんな彼らには、作品を創り上げるための知識や技術を教授するだけでなく、個々の学生との意思疎通を密にしながら、各々の趣向や性向をできるだけ把握し、それに対応させた指導を行うことに重点を置いている。

3. 教育の方法（理念を実現するための考え方、方法は？）

授 業	絵を創り上げるための用具や材料の性質や取り扱い方など、物理的な面に関しては、事細かに履修生全員に一律に指導している。一方で、各々の学生の思いなど、精神的な面に関しては、各々の考え方や感情を極力尊重することを心掛けている。それぞれの学生が表現したいものを、充分なかたちに具現化させることは自己実現につながることであり、勧奨したり叱咤したりすることはありません。感動したことや自らの思いなど、思いの丈を十分に作品として創り上げることの喜びは何物にも代えがたいものである。それをかつて体験したか否かにかかわらず、いずれの学生もそこはかとなくも、それをイメージしており、制作について大変積極的であり、放課後や休日などにも制作に取り組む学生が多くいる。
アクティブラーニングについての取組	自分が表現したいことに積極的に当たるのは自然なことであり、勧奨したり叱咤したりすることはありません。感動したことや自らの思いなど、思いの丈を十分に作品として創り上げることの喜びは何物にも代えがたいものである。それをかつて体験したか否かにかかわらず、いずれの学生もそこはかとなくも、それをイメージしており、制作について大変積極的であり、放課後や休日などにも制作に取り組む学生が多くいる。
ICT の教育への活用	いうまでもなく美術の世界は、言葉や文章だけでなく視覚に大きくかわるものである。インターネット上の情報や様々な資料をその都度、適宜プロジェクト等をとおして提供し、学生たちも積極的に収集を行っている。併せて、インターネット上の情報については、著作権等に十分に留意させるようにしている。
その他の創意工夫	決して強いるものではないが、学生たちには、作品を第三者に客観的に評価してもらう機会として、公募展に応募することを推奨しており、例年絵画を志向する学生の多くが参加している。独りよがりを受け、作品をとおして他者とのコミュニケーションの機会を得させることを目標としている。

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

授業改善アンケートの結果	アンケート結果からはいずれの科目についても、全体を概括して多くの学生が満足を得られたと回答している。ただ一部の制作者の抱える課題や悩みをくみ取りきれていないことを示す内容でもある。 ※参照 授業改善アンケート結果
学生の学修成果	絵画を納得のいくまで描き込むという体験がはじめてのことという学生が多いため、今までになくよく描けたという学生が少なくない。とりわけ、公募展において良い結果を得られた者にとっては、学修成果を実感しているものと推察する。1年時における「絵画」の授業内容を引き継ぎ、2年次の「洋画Ⅰ」で作品を完成させた学生のうち、二十歳の輪郭 2023 において4名の者が受賞し、「専門研究ⅡA」では、第25回フィレンツェ賞展に於いて、昨年のように大賞受賞者は生まれなかったものの、難関を突破し1名が入選を果たした。※参照 エビデンス(公募展結果)

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

各々の学生の良さをいかに引き出すか、そのことに尽きる。授業に際し、初めて言葉を交わす学生がほとんどであり、各々の基礎的な技能や知識や体験、そして絵に込めるべき思いなどについて、どのようにしてより確かに把握するかということ。

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	准教授 梅田 力
---------	----------------	-------	----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか？ 担当科目は？)

①教育の責任

私は彫刻の実践研究を基に教育を行う専門家として、デザイン学科の立体造形の授業を主に担当しています。専門研究では彫刻研究室を担当しています。研究室では、複合的な表現による彫刻制作を基盤としており、素材や表現方法を限定しない、現代的な表現の指導を行なっています。

本学での私の教育的な責任は大きく3つあると考えています。1) 専攻を問わず、デザイン学科に在籍する学生の立体的なものの見方や、基礎的な造形力を育成する事。2) 彫刻の魅力を伝える事。3) 生涯にわたって芸術活動を行う表現者を育てる事が本学における私の教育的責任だと考えています。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
立体構成 1	デザイン学科	選択	1	22
立体構成 2	デザイン学科	選択	1	
彫刻 1	デザイン学科	選択	2	28
彫刻 2	デザイン学科	選択	2	
工芸実習 1 (オムニバス)	デザイン学科	選択	2	32
工芸実習 4	デザイン学科	選択	3	
芸術へのアプローチ	全学科	選択	3	20
専門研究 1 A・B	デザイン学科	必修	3	5
専門研究 2 A・B	デザイン学科	必修	4	5
卒業研究	デザイン学科	必修	4	5
造形表現 1	通信教育課程・保育専攻	選択	1	
造形表現 2	通信教育課程・保育専攻	選択	2	10

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか？ 育てたい学生像など？)

建学の精神	社会に必要とされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。

<p>個人の教育理念・目標</p>	<p>制作活動を通じて、1) 自律の精神、2) 独自性の追求、3) 伝える力を育む事を教育の基本理念としています。これらは生涯に渡って制作を続けていくために必要な力であると共に、芸術活動に限らずより善く生きていくために欠かせない汎用的な能力であると考えています。具体的には以下の通りです。</p> <p>1) 自律の精神 大学卒業後も主体的に制作を続けていくために、自らを律して活動が続ける力の育成を目指します。特にスケジュール管理能力、環境を整備する力、自ら目標を定め、努力を継続出来る力の涵養が大切だと考えています。</p> <p>2) 独自性の追求 伝統的な技術、表現、技法を学びながらも、それらを積極的に批判し、学生それぞれが持つ独自の感性によって制作を行う事が大切だと考えています。失敗を恐れず、果敢に新しい、あるいは独自性のある表現に挑む人を育てる事を目指しています。</p> <p>3) 伝える力 自身の持つ独特の感覚やアイデア、コンセプトを創り出すと同時に、それらを言葉とイメージによって多くの人に伝えられる力、「プレゼンテーション能力」も大切だと考えています。</p>
-------------------	--

3. 教育の方法 (理念を実現するための考え方、方法は?)

<p>授業</p>	<p>1) 「オープンな課題設定」と「ピアラーニング」 独自性を追求するために、課題は出来るだけ多様で幅広い解釈が可能な題を設定し、素材や表現方法も可能な限り限定しないようにしています。また、制作後の講評会も重視しており、教員からだけでなく、ピア（同じ環境で学ぶ仲間）の作品からも刺激を受け、自身の独創性について考える機会を多く創出しています。</p> <p>2) 「ポートフォリオ作成」 課題で制作した作品を使って、ポートフォリオ作成を課しています。これを通じて学生は1) 課題の振り返り 2) どう見せればより伝わるかの2点を学ぶことができます。教育面、キャリア形成の両面から見て重要な課題であると考えています。</p>
<p>アクティブラーニングについての取組</p>	<p>講義科目を除き、すべて実習形式なので、制作を通じて学ぶアクティブラーニングです。また唯一の講義科目である「芸術へのアプローチ」についても、スケッチブックをノートとして準備してもらい、講義中に気になったことを、文章、図形、イラスト等で「描く or 書く」時間を設け、その返答の一部を翌週の講義で共有する等、講義科目においてもアクティブラーニングを取り入れています。</p>
<p>ICTの教育への活用</p>	<p>講義ではパワーポイントを使用し、参考作品として画像や映像を多く見られるように心がけています。また単位修得に必要な情報（課題提出日や評価基準）、学習に有意義と思われる参考資料の情報については、星槎道都大学の指定LMSであるTeams(Microsoft)を使用し、受講者に共有をしています。また、課題ではデジタル機器を使ってポートフォリオを作成させており、課題を通じて、デザイン系の進路に必須のポートフォリオ作成方法についても指導をしています。</p>
<p>その他の創意工夫</p>	<p>教員自身が作家として、年間を通じて制作活動を行なっている姿を学生に見せ続ける事を大切にしています。制作環境の作り方、スケジュールの管理、各種コンペ等への応募方法も共有しています。また、そうした活動から得た最新の研究成果や、様々な情報等も可能な限り共有しています。</p>

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

授業改善アンケートの結果	総合評価の質問項目である「この授業は全体的にどの程度満足していますか」では各項目 90%以上の評価をいただいているが、特に立体構成の評価が高い。
学生の学修成果	立体に苦手意識のある学生は毎年多いが、次のようなコメントをいただいている。 (立体構成1より抜粋) 「最初は苦手意識があったけど、回数を重ねるうちにみんなの作品を見て楽しく作ることができるようになりました。構成原理など平面の絵にも通ずるものがあると思うので、他の制作でも活かしていきたいです。」 「自由に作品を作ることが出来て、皆で見せあったり、評価してもらったり面白かったです。」 「作品制作にとっても苦戦しましたが、良い経験になったと思いました。ありがとうございました。もっと良い作品を作れる様にこれからも頑張ります！」

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

生涯を通じて芸術活動を行う表現者を育てる事。また、1人でも多くの学生が自分の本当にやりたい事を見つけられるように出来る限りのサポートを続けていくことが目標です。
--

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketokako/>

自身の制作活動をまとめたサイト

<https://umedaisao.jimdofree.com/>

以上

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	准教授 松岡龍介
---------	----------------	-------	----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか？ 担当科目は？)

①教育の責任

インテリアデザイン I では、1 年間製図表現を学んできた総括としてインテリアの製図表現について学習しポートフォリオとなる作品を制作する。デザイン製図 I, II では小課題と実例 (椅子) を通して製図の基本、製図表現の基本を学ぶ。造形論 I, II では、各回のテーマを、美術・デザインの文化的な側面や、歴史的な側面、あるいはアクチュアルな問題としてもレポートを通して各自の考えを纏めることによってプレゼンテーション能力を養う。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
インテリアデザイン I	建築学科	選択	2	24
デザイン製図 I	デザイン学科	選択	2	26
造形論 I	デザイン学科	選択	3	6
デザイン製図 II	デザイン学科	選択	2	17
造形論 II	デザイン学科	選択	3	6

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか？ 育てたい学生像など？)

建学の精神	社会に必要とされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。
個人の教育理念・目標	学生が表現者として、自由に創作、あるいは、創作するための研究を涵養するするための場であることを目的・目標とする。 教職を目指す学生が、将来、教育者となったときに困らないような教育を目指している。 また、自らの考えを教育に実践できるように、自ら考え創意的、創意的なためのプラクティスとして授業等を定義している。 研究に関しては、齟齬の無い論文として完成させるための論文の構成の形式等について明確にして、内容については発明/発見的な側面があることを理解させる。 美術に関しては、専門家としての知識や技能はもとより、

	まずは、学生自身が美術の自由さと楽しさを感じる、感じられることを喚起できることを理念・目標としている。
--	---

3. 教育の方法 (理念を実現するための考え方、方法は?)

授業	各課題の目的と方法を説明する どうしてそのような方法で作成するのかを解説する 制作の手順を解説する 制作における注意点を解説する 上記の内容を纏めたものを配布する 参考作品、あるいは完成見本の提示、または、配布 次回用意する用具等を解説したものを配布など
アクティブラーニングについての取組	各自が毎回、課題解説をもとに自ら考え、あるいは質問をして小課題を作成するので十分にアクティブラーニングな内容になっていると思う。
ICTの教育への活用	コンピュータ室を使用する授業の場合、必ずパソコンで用意した資料等をプロジェクターで映して解説を行う。
その他の創意工夫	解りやすい解説を心掛ける。

4. 教育の成果 (その方法を行った結果、どうだったか?)

授業改善アンケートの結果	インテリアデザイン I に関しては順当な結果になったと思う。 デザイン製図 I に関しては、インテリアデザイン I と比べ配布物を多くして、更に解りやすい解説をしてインテリアデザイン I ほぼ同じクオリティで授業を進めたがアンケートの結果がそれほど良くなかった。
学生の学修成果	何れにしても、学修成果としての完成した練習課題を含めた作品の完成度は高いと思う。 学修成果の成果物として、例えば、インテリアデザイン I では、2 年次作成の CAD を用いた課題の成果として、また、製図表現の作品のポートフォリオとして企業等に見せるための素材を作成することが出来たと思う。

5. 今後の目標 (以上を踏まえて、今後どうするのか?)

<p>まず状況の分析を考えてみたい。 例えば、 造形論 I, II は、教職に関連する科目であり相当の専門性が求められる科目であり、レポートあるいはパワーポイントによるプレゼンテーションによって自らの意見や考えを表現することを目的としたものである。 しかしながら、教職志望ではない学生も多々履修している。そのような学生は、デザイン学科の多様な領域の選択科目として捉えている。そして自らの将来について、自らの意見や考えたことやプレゼンするような職域やそのような内容に関する指向を持っていないように思える。このような学生に対する対応について検討していきたい。</p>

6. 添付資料 (根拠資料)

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	准教授 三上いずみ
---------	----------------	-------	-----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか? 担当科目は?)

①教育の責任

私は、美術・工芸関連の教育として、染色、マンガ、キャラクターデザイン等の専門科目と、教職科目として工芸科教育法を担当しています。表現したいという欲求を持つ学生が自分の感性と技能を生かして作品をつくり上げる喜びを得て、主体的に研究に向かう姿勢を育てることが私の責任と考えています。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
漫画Ⅰ	デザイン学科	選択	1	23
漫画Ⅱ	デザイン学科	選択	1	
キャラクターデザインⅠ	デザイン学科	選択	2	36
キャラクターデザインⅡ	デザイン学科	選択	2	
工芸実習Ⅰ	デザイン学科	選択	2	31
工芸実習Ⅳ	デザイン学科	選択	3	
工芸科教育法Ⅰ	デザイン学科	自由	3	0
工芸科教育法Ⅱ	デザイン学科	自由	3	0
教育実習(事前事後指導)	全学科	自由	4	22
学校インターンシップ	全学科	自由	4	22
専門研究ⅠA	デザイン学科	必修	3	10
専門研究ⅠB	デザイン学科	必修	3	9
専門研究ⅡA	デザイン学科	必修	4	12
専門研究ⅡB	デザイン学科	必修	4	10
卒業制作・研究(9月卒業)	デザイン学科	必修	4	2
卒業制作・研究	デザイン学科	必修	4	10

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか? 育てたい学生像など?)

建学の精神	社会に必要とされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。
個人の教育理念・目標	学生がなにかを表現したいという思いを原点に、専門科目を通して、感性や技能を磨かせ、同時に知識や教養を身につけさせることが私の教育の理念です。 そのために、授業を充実・改善させることに重きを置いています。また、学修の成果を将来に繋げ、社会に貢献できる人材に育てることを目標としています。

3. 教育の方法（理念を実現するための考え方、方法は？）

授業	<p>なにを表現したいか、どう表現したいのか、そのためになにをすべきかを学生自身が考え、能動的に課題に取り組めるような授業の構成を目指しています。</p> <p>そのための土台となる基礎的知識、道具の使い方、方法、授業のねらいなどはできるだけわかりやすく、明確に伝えるように努めています。</p> <p>また、学生がなにを考え、なにを目指すのかをより確かにくみ取るために意思の疎通を図ることを重視しています。</p> <p>課題制作の過程で、学修の成果を得られた実感が制作の喜びにつながることや作品を発表して学生が互いに意欲を高め合うことで、学生の主体的に学びに向かう力を養いたいと考えています。</p> <p>さらに、課題を通して他者の表現方法や考え方を知り、自分に昇華したり、知識や技能を共有したり、問題解決に向けて協働したり、他者へ向けてアドバイスしたりして、学生が相互に影響を与え合い、切磋琢磨して、成長させるのが目標です。</p>
アクティブラーニングについての取組	<p>創造の原点として、学生が自分自身を知り、表現したいことを具体的に捉えて着手するために、対話やディスカッション、ワークシートなどで言語化します。</p> <p>制作の経緯や作品のねらいを発表することで、自分の到達度や課題点を確認し、他者の発表から影響を受けたりして、次回作へフィードバックさせます。</p>
ICTの教育への活用	<p>Microsoft Teams を活用し、授業ごとにチームを作成しています。シラバスはもちろん、授業に必要な道具、技法の説明や授業内容は授業回ごとにすべて動画や PowerPoint にしてファイルにアップロードし、授業後に振り返りができるようにしています。</p> <p>欠席者でもある程度は授業内容の把握ができるため、授業のつながりがわかります。授業内容はプロジェクターを使用して説明しており、留学生などにもわかりやすくしています。</p> <p>課題提出は Teams のファイルに投稿場所を設定しており、発表は提出作品をプロジェクターで投影して各学生の課題作品の鑑賞をしながら行います。</p>
その他の創意工夫	<p>各学生の実技課題の制作方法や制作環境の把握、授業への意欲や関心の度合いなどを事前のアンケートで確認し、個別の指導に役立てるようにしています。質問は授業内でその都度対応し、授業外では Teams のチャットで受け付けています。</p>

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

授業改善アンケートの結果	各担当科目のいずれの項目でも満足度は 90%を超える評価を得ています。
学生の学修成果	各担当科目の理解度は 90%を超える評価を得ました。 また自由記述では「とてもためになった」「的確なアドバイスにより次の課題への意識が高まった」というコメントが一定数確認できました。

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

<p>学生がなにを思い、なにを表現したいのかをより確かに受け止めて、指導に生かす努力を続けていきます。また、目指したいことがわからない学生には、制作することの喜びを感じさせ、自分に合った表現の方法が見られるような指導を探ります。</p> <p>指導を通して、学生の主体性や協働性を育み、社会に出てからも力強く生きていける人材を育てることに努めます。</p>
--

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

ティーチング・ポートフォリオの更新
2023年8月30日

以上

令和 5 (2023) 年度
星槎道都大学ティーチング・ポートフォリオ

所属学部・学科	美術学部 デザイン学科	職位・氏名	専任講師 竹内美帆
---------	----------------	-------	-----------

1. 教育の責任 (何をおこなっているのか? 担当科目は?)

①教育の責任

私は、美学・美術史と美術教育、およびマンガ教育の教養・専門教育として、基礎ゼミナールや西洋美術史などの授業を担当しています。また、教職科目として美術科教育法を担当しています。各学科の学生が、それぞれの専門科目で学習する内容を身につけるための基盤としての表現力、批判的思考力を育めるようにすることが私の教育の責任と考えています。

②担当科目

担当科目名	学科・専攻	必修・選択・自由科目の別	配当年次	受講者数
美術学概論Ⅰ	デザイン学科	選択	1	51
西洋美術史Ⅰ	デザイン学科	選択	2	52
西洋美術史Ⅱ	デザイン学科	選択	2	
基礎ゼミナールⅠA	全学科	必修	1	20
基礎ゼミナールⅠB	全学科	必修	1	
基礎ゼミナールⅡA	全学科	必修	2	17
基礎ゼミナールⅡB	全学科	必修	2	
行方漫画概論Ⅰ	デザイン学科	選択	1	26
美術科教育法Ⅰ	デザイン学科	自由	3	0
美術科教育法Ⅱ	デザイン学科	自由	3	0

2. 教育の理念 (どのような考えに基づいて行っているのか? 育てたい学生像など?)

建学の精神	社会に必要とされることを創造し、常に新たな道を切り開き、それを成し遂げる。
教育の理念	必要とする人々のために新たな道を創造し、人々が共生しえる社会の実現をめざし、それを成し遂げる。
学科の教育理念・目標	知識や教養の修得と共に、個々の学生の感性や感覚の練磨につとめ、感受性豊かで想像力や表現力や創造力のある人間形成を行うこと。 教職を目指す学生には、美術ならではの教育方法の特質と役割とを認識させ、教育現場での授業等において、それらを反映させ実践できる人材の育成を行うこと。研究に関しては、常に一人ひとりの学生に寄り添い、それぞれの特質を把握し、効果的な教育方法を展開させられるようにすること、また、美術についての専門的な知識や技能等を、十分に社会に還元させることを目標とする。
個人の教育理念・目標	「生産年齢人口の減少、グローバル化の進展や絶え間ない技術革新等、社会構造や雇用環境が大きく変化していく予測困難な時代において、多様な他者と協働し、複雑な情報を再構成して自ら困難な状況に対応することができる主体性を育む」ことを教育理念としています。 学生が、在学中に美術等の表現活動を通じた自己理解、他者理解によって、自分の置かれた社会的状況や社会の一員としての責任を自覚し、新しい価値や課題の解決方法などを生み出す思考力を涵養することを目指して教育を行っています。 そのために、知識や情報の習得だけでなく、制作活動など物理的なモノを通じた感性的経験や、美術館等の施設などで作品を観る社会的経験などを含めた身体的な活動を、これまで得た経験と照らし合わせながら統合し、創造的な表現力や想像力として身につけていけるような教養教育、美術教育を展開していきます。

3. 教育の方法 (理念を実現するための考え方、方法は?)

授業	授業の中では、「自分のことを客観的に捉える」「批判的に考える」「他者に
----	-------------------------------------

	<p>伝わるように表現する」ことを中心に、批判的思考力と創造的表現力とを養ってもらうことを目指しています。</p> <p>「自分のことを客観的に捉える」</p> <p>過去の歴史や文化に関する基礎的、概念的な知識を学ぶことを通して、自己と他者の置かれている社会的状況を意識させることで、美術・芸術活動そのものを社会的な活動として捉え、自己の活動を意味づけることができるような授業実践を心がけています。</p> <p>「批判的に考える」</p> <p>ここでの「批判的」とは「様々な角度から考える」ことを指し、マンガなどの身近な題材に対して、様々な切り口から検討し、これまで当たり前だと思っていた習慣や思考のパターンを見直すことを意味しています。</p> <p>美術やポピュラーカルチャーに関する学生の素朴な疑問から出発し、意見の異なる他者とのディスカッションを通して、自分とは関係ないと思っていたような大きな課題についても、自分自身の立場から考える習慣を身につけていくことを目指しています。</p> <p>「他者に伝わるように表現する」</p> <p>コミュニケーションの基礎として、自分が伝えたいことは何なのかを明確にし、他者の立場になって伝わりやすい表現とは何かを考えながらその表現力を学ぶことを目指しています。</p> <p>Word や Power Point などの技術を用いたレポート及びプレゼンテーションの作成など個人的活動だけでなく、発表会や複数人でのプロジェクトの実践など他者と協働した活動を通して、学び合いながら自己と他者のよさに気づき主体的な学びにつなげていくことが期待できます。</p>
アクティブラーニングについての取組	<p>授業内ではグループワークの時間を設定し、小グループでのディスカッションと発表を取り入れています。</p> <p>また、演習科目では、個人発表（Power Point を使用したプレゼンテーション）や学生が授業を行う模擬授業を行い、授業後にその反省をまとめてもらうなど、学生相互の学び合いを中心とした取り組みを行っています。</p>
ICT の教育への活用	<p>Microsoft Teams を用いて、各授業のチーム内で授業回ごとのフォルダを作り、配布資料やパワーポイントを共有しています。試験範囲などをファイルの形で提示することにより、試験勉強に役立てもらえるよう対応しています。</p> <p>授業内では Power Point を用いて使用した資料をプロジェクターで掲示して進めるほか、動画などの視聴覚教材を併用しています。障害等により筆記試験の難しい学生に対して、forms を使用した試験も行いました。</p> <p>また、授業の質問等は、Teams のチャットを通して対応しています。</p>
その他の創意工夫	<p>各授業の前に、学生個人の興味関心などを探るため、好きな作品や、取り組んでいること、使っているデジタルツールなどの項目からなるアンケートを行っています。そのアンケートをもとに、授業の内容を適宜変更しています。</p> <p>強制ではありませんが、学外で行われている学会や展覧会などを紹介し、授業の内容からより関心が広げられるように情報を提供しています。</p> <p>授業の中で、言葉による表現力を高めてもらいたいという狙いから、学生個々人が自分の考えを発表し合える機会を多く設けています。</p>

4. 教育の成果（その方法を行った結果、どうだったか？）

授業改善アンケートの結果	<p>授業の満足度は、「授業スキルに関する設問」5 項目及び「授業内容に関する設問」5 項目共に、5 段階で 4.5 以上の評価を得ています。</p> <p>自由記述からは、「配布資料の学術性の高さ」を評価するコメントの他、修学サポートが必要な学生への対応を高く評価するコメントを受けています。</p>
学生の学修成果	<p>ほとんどの授業において、アンケート結果によれば授業の理解度に対する「理解できた」以上の回答、授業の満足度に対する「満足できた」以上の回答がともに 90～100%であり、学生の理解度と満足度に関しては一定の成果が得られていると考えられます。また、コメントからは「今まで知ることができなかった興味深い内容を学ぶことができた」という意見が一定数上がっており、マンガや美術に関する学習への意欲を高めることが出来ていると考えられます。</p>

5. 今後の目標（以上を踏まえて、今後どうするのか？）

短期目標としては、各学年の学生が興味を持てる題材を把握し、前年の授業改善アンケートの結果も踏まえ、ディスカッションやグループワークなどのアクティブラーニングを取り入れながら幅広い意味での美術教育に関する関心を高める授業を展開していきます。長期目標としては、マンガ研究と美術教育を中心に、学術的領域における研究と教育現場での教授法をつなぐための方法論について検討し、教材研究と環境整備を行っていきます。

6. 添付資料（根拠資料）

シラバス

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/syllabus/>

授業改善アンケート

<https://www.seisadohto.ac.jp/students/information1/questionnaire/zyugyoukaizenanketo-kako/>

教材（スライド、レジュメ）

試験問題

以上