※令和４年度以降入学生用

学校番号	T0315

令和８年度　教養科

教科	教養	科目	（学）高校教養講座（文化系・サブカルチャー）	単位数	１単位	年次	３～４年次
使用教科書	なし						
副教材等	自作プリント						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

「サブカルチャー」という言葉を聞いたことはありませんか？　音楽とか映画とか、マンガやアニメを思い浮かべる人が多いと思います。日本の場合、それで間違いではありません。でも、実際には、日本と海外とでは「サブカルチャー」の持つ意味は大きく異なっています。

日本の文化のひとつとなった道のりを、身近な事例や実際の著作物（同人誌やコミックなどの印刷物、フィギュアなどの造形モデル、アニメ動画等）を見て、触れて説明します。

2　学習の到達目標

日本の「サブカルチャー」について、歴史、特徴、表現技法などの概要を理解する。（知識及び技能）
知識・経験を活用しキャラクターなどの造形・表現ができる。（思考力、判断力、表現力等）
ねばり強く課題に取り組み、「サブカルチャー」を通じて日常生活を豊かにしようとする態度を養う。（学びに向かう力、人間性等）

3　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技能	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	・キャラクターを描くときの技術や、魅力的に見せる知識（構図など）を理解している。	・知識・技能で身につけたスキルをもとにキャラクターを描くことができる。	・人気の「マンガ」「アニメ」を調べその作品の「キャラクター」の魅力を理解し自分の描く作品に取り入れる態度が身についている。

上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。

※令和４年度以降入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
通年	キャラクターの魅力を理解する	○キャラクターを描くことができる。	a: 講座を通して使用する技術や知識を理解できている。 b: 課題作成を通して学んだ内容を統合、発展、応用し自らキャラクターを描いている。 c: キャラクターを描くときに必要な知識を自ら調べる態度が身についている。	・学習状況の観察 ・課題作品 ・発表 ・実技テストの結果等	・学習状況の観察 ・ノートやワークシートの記述 ・課題作品 ・レポート ・自己評価等	・学習状況の観察 ・ノートやワークシートの記述 ・レポート ・自己評価等

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度