

科目名	特別講義 1							年度	2024
英語科目名	Special Lecture 1							学期	通年
学科・学年	音響芸術科 1年次	必／選	選	時間数	15	単位数	1	種別※	講義
担当教員	柴徳昭・ゲスト講師	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン・エンジニア・プロデューサー		
【科目の目的】 主体的に講義に参加し、エンタテインメント業界の知識や問題意識を学ぶ。その知識を1年生前期の学習に活かす視点を獲得し、講義を通じて卒業後の自身の指針を発見する。									
【科目の概要】 特別講師を招いた授業やイベントなどを開催します。									
【到達目標】 A. 主体的に講義に参加する。 B. エンタテインメント業界の知識や問題意識を、1年生前期の学習の場に活かす視座を得る。 C. 講義をきっかけに各自が1年後期に向けた今後の自分の指針を発見する。									
【授業の注意点】 評価基準はルーブリック評価に基づき、授業への参加姿勢と最終課題によって評価する。学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視しキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力				
到達目標 A	主体的に講義に参加し授業内発表ができる		主体的に講義に参加できる		到達目標Aについてさらなる努力が必要				
到達目標 B	エンタテインメント業界の知識や問題意識を、1年生前期の学習の場に活かす視座を得る		エンタテインメント業界の知識や問題意識を、説明することができる		到達目標Bについてさらなる努力が必要				
到達目標 C	講義をきっかけに各自が1年後期に向けた今後の自分の指針を発見する		講義をきっかけに各自が1年後期に向けた今後の自分について考察できる		到達目標Cについてさらなる努力が必要				
【教科書】 プリント資料									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 ルーブリックに基づく評価を行う。評価方法は主に定期試験で行う。また補足的にレポート評価を行う場合もある。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		特別講義1			年度	2024
英語表記		Special Lecture 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	第一課題 課題発表 概要説明	課題の趣旨を理解	1 特別講義とは	授業対象講義の意義がわかる	3	
	2 課題発表		第一課題の意義がわかる			
	3 課題理解		課題の内容を理解できる			
2	第一課題 実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
	2 課題の構造化		課題を分解し、構造化する			
	3 課題練習		構造化した課題について練習を行う			
3	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
4	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
5	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
6	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
7	まとめ	応用方法を学ぶ	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 構造化した課題の合成	分解した課題をまとめる		
			3 課題発表	第一課題をまとめ、発表する		
8	第二課題 課題発表 概要説明	課題の趣旨を理解	1 第一課題の振り返り	第一課題について振り返りができる	3	
	2 課題発表		第二課題の意義がわかる			
	3 課題理解		課題の内容を理解できる			
9	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
10	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
11	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
12	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
13	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
14	まとめ	応用方法を学ぶ	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 構造化した課題の合成	分解した課題をまとめる		
			3 課題発表	第二課題をまとめ、発表する		
15	総合復習	復習の実践	1 第一課題の振り返り	第一課題を自分のものにできる	3	
			2 第二課題の振り返り	第二課題を自分のものにできる		
			3 特別講義の可能性	授業対象技術を取得することへの可能性を知る		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等						

科目名	特別講義 2							年度	2024
英語科目名	Special Lecture 2							学期	通年
学科・学年	音響芸術科 1年次	必／選	選	時間数	15	単位数	1	種別※	講義
担当教員	柴徳昭・ゲスト講師	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン・エンジニア・プロデューサー		
【科目の目的】 主体的に講義に参加し、エンタテインメント業界の知識や問題意識を学ぶ。その知識を1年生前期の学習に活かす視点を獲得し、講義を通じて卒業後の自身の指針を発見する。									
【科目の概要】 特別講師を招いた授業やイベントなどを開催します。									
【到達目標】 A. 主体的に講義に参加する。 B. エンタテインメント業界の知識や問題意識を、1年生前期の学習の場に活かす視座を得る。 C. 講義をきっかけに各自が2年前期に向けた今後の自分の指針を発見する。									
【授業の注意点】 評価基準はルーブリック評価に基づき、授業への参加姿勢と最終課題によって評価する。学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視しキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力				
到達目標 A	主体的に講義に参加し授業内発表ができる		主体的に講義に参加できる		到達目標Aについてさらなる努力が必要				
到達目標 B	エンタテインメント業界の知識や問題意識を、1年生前期の学習の場に活かす視座を得る		エンタテインメント業界の知識や問題意識を、説明することができる		到達目標Bについてさらなる努力が必要				
到達目標 C	講義をきっかけに各自が1年後期に向けた今後の自分の指針を発見する		講義をきっかけに各自が1年後期に向けた今後の自分について考察できる		到達目標Cについてさらなる努力が必要				
【教科書】 プリント資料									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 ルーブリックに基づく評価を行う。評価方法は主に定期試験で行う。また補足的にレポート評価を行う場合もある。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		特別講義2			年度	2024
英語表記		Special Lecture 2			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	第一課題 課題発表 概要説明	課題の趣旨を理解	1 特別講義とは	授業対象講義の意義がわかる	3	
	2 課題発表		第一課題の意義がわかる			
	3 課題理解		課題の内容を理解できる			
2	第一課題 実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
	2 課題の構造化		課題を分解し、構造化する			
	3 課題練習		構造化した課題について練習を行う			
3	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
4	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
5	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
6	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
7	まとめ	応用方法を学ぶ	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 構造化した課題の合成	分解した課題をまとめる		
			3 課題発表	第一課題をまとめ、発表する		
8	第二課題 課題発表 概要説明	課題の趣旨を理解	1 第一課題の振り返り	第一課題について振り返りができる	3	
	2 課題発表		第二課題の意義がわかる			
	3 課題理解		課題の内容を理解できる			
9	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
10	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
11	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
12	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
13	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
14	まとめ	応用方法を学ぶ	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 構造化した課題の合成	分解した課題をまとめる		
			3 課題発表	第二課題をまとめ、発表する		
15	総合復習	復習の実践	1 第一課題の振り返り	第一課題を自分のものにできる	3	
			2 第二課題の振り返り	第二課題を自分のものにできる		
			3 特別講義の可能性	授業対象技術を取得することへの可能性を知る		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等						

科目名	特別講義3							年度	2024
英語科目名	Special Lecture 3							学期	通年
学科・学年	音響芸術科 1年次	必／選	選	時間数	15	単位数	1	種別※	講義
担当教員	柴徳昭・ゲスト講師	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン・エンジニア・プロデューサー		
【科目の目的】 主体的に講義に参加し、エンタテインメント業界の知識や問題意識を学ぶ。その知識を1年生後期の学習に活かす視点を獲得し、講義を通じて卒業後の自身の指針を発見する。									
【科目の概要】 特別講師を招いた授業やイベントなどを開催します。									
【到達目標】 A. 主体的に講義に参加する。 B. エンタテインメント業界の知識や問題意識を、1年生後期の学習の場に活かす視座を得る。 C. 講義をきっかけに各自が2年前期に向けた今後の自分の指針を発見する。									
【授業の注意点】 評価基準はルーブリック評価に基づき、授業への参加姿勢と最終課題によって評価する。学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視しキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。なお、授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力				
到達目標 A	主体的に講義に参加し授業内発表ができる		主体的に講義に参加できる		到達目標Aについてさらなる努力が必要				
到達目標 B	エンタテインメント業界の知識や問題意識を、1年生後期の学習の場に活かす視座を得る		エンタテインメント業界の知識や問題意識を、説明することができる		到達目標Bについてさらなる努力が必要				
到達目標 C	講義をきっかけに各自が2年前期に向けた今後の自分の指針を発見する		講義をきっかけに各自が2年前期に向けた今後の自分について考察できる		到達目標Cについてさらなる努力が必要				
【教科書】 特になし									
【参考資料】 必要に応じて、プリントを配布する									
【成績の評価方法・評価基準】 評価基準はルーブリック評価に基づき、授業への参加姿勢と最終課題によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		特別講義3			年度	2024
英語表記		Special Lecture 3			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	第一課題 課題発表 概要説明	課題の趣旨を理解	1 特別講義とは	授業対象講義の意義がわかる	3	
	2 課題発表		第一課題の意義がわかる			
	3 課題理解		課題の内容を理解できる			
2	第一課題 実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
	2 課題の構造化		課題を分解し、構造化する			
	3 課題練習		構造化した課題について練習を行う			
3	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
4	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
5	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
6	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
7	まとめ	応用方法を学ぶ	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 構造化した課題の合成	分解した課題をまとめる		
			3 課題発表	第一課題をまとめ、発表する		
8	第二課題 課題発表 概要説明	課題の趣旨を理解	1 第一課題の振り返り	第一課題について振り返りができる	3	
	2 課題発表		第二課題の意義がわかる			
	3 課題理解		課題の内容を理解できる			
9	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
10	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
11	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
12	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
13	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
14	まとめ	応用方法を学ぶ	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 構造化した課題の合成	分解した課題をまとめる		
			3 課題発表	第二課題をまとめ、発表する		
15	総合復習	復習の実践	1 第一課題の振り返り	第一課題を自分のものにできる	3	
			2 第二課題の振り返り	第二課題を自分のものにできる		
			3 特別講義の可能性	授業対象技術を取得することへの可能性を知る		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等

科目名	特別講義4							年度	2024
英語科目名	Special Lecture 4							学期	通年
学科・学年	音響芸術科 1年次	必／選	選	時間数	15	単位数	1	種別※	講義
担当教員	柴徳昭・ゲスト講師	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン・エンジニア・プロデューサー		
【科目の目的】 主体的に講義に参加し、エンタテインメント業界の知識や問題意識を学ぶ。その知識を1年生後期の学習に活かす視点を獲得し、講義を通じて卒業後の自身の指針を発見する。									
【科目の概要】 特別講師を招いた授業やイベントなどを開催します。									
【到達目標】 A. 主体的に講義に参加する。 B. エンタテインメント業界の知識や問題意識を、1年生後期の学習の場に活かす視座を得る。 C. 講義をきっかけに各自が2年性前期に向けた今後の自分の指針を発見する。									
【授業の注意点】 評価基準はルーブリック評価に基づき、授業への参加姿勢と最終課題によって評価する。学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視しキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。なお、授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力				
到達目標 A	主体的に講義に参加し授業内発表ができる		主体的に講義に参加できる		到達目標Aについてさらなる努力が必要				
到達目標 B	エンタテインメント業界の知識や問題意識を、1年生後期の学習の場に活かす視座を得る		エンタテインメント業界の知識や問題意識を、説明することができる		到達目標Bについてさらなる努力が必要				
到達目標 C	講義をきっかけに各自が2年前期に向けた今後の自分の指針を発見する		講義をきっかけに各自が2年前期に向けた今後の自分について考察できる		到達目標Cについてさらなる努力が必要				
【教科書】 特になし									
【参考資料】 必要に応じて、プリントを配布する									
【成績の評価方法・評価基準】 評価基準はルーブリック評価に基づき、授業への参加姿勢と最終課題によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		特別講義4			年度	2024
英語表記		Special Lecture 4			学期	通年
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	第一課題 課題発表 概要説明	課題の趣旨を理解	1 特別講義とは	授業対象講義の意義がわかる	3	
	2 課題発表		第一課題の意義がわかる			
	3 課題理解		課題の内容を理解できる			
2	第一課題 実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
	2 課題の構造化		課題を分解し、構造化する			
	3 課題練習		構造化した課題について練習を行う			
3	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
4	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
5	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
6	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
7	まとめ	応用方法を学ぶ	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 構造化した課題の合成	分解した課題をまとめる		
			3 課題発表	第一課題をまとめ、発表する		
8	第二課題 課題発表 概要説明	課題の趣旨を理解	1 第一課題の振り返り	第一課題について振り返りができる	3	
	2 課題発表		第二課題の意義がわかる			
	3 課題理解		課題の内容を理解できる			
9	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
10	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
11	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
12	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
13	実践	現場を想定した体験	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 課題の構造化	課題を分解し、構造化する		
			3 課題練習	構造化した課題について練習を行う		
14	まとめ	応用方法を学ぶ	1 現場体験	現場での課題活用事例を知る	3	
			2 構造化した課題の合成	分解した課題をまとめる		
			3 課題発表	第二課題をまとめ、発表する		
15	総合復習	復習の実践	1 第一課題の振り返り	第一課題を自分のものにできる	3	
			2 第二課題の振り返り	第二課題を自分のものにできる		
			3 特別講義の可能性	授業対象技術を取得することへの可能性を知る		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等						