

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		古川敬祐・ゲスト講師			教員の実務経験		有	実務経験の職種		エンジニア	
【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	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