

科目名	演劇表現演習 I						年度	2025	
英語科目名	Dramatic Expression Practice I						学期	前期	
学科・学年	声優・演劇科 2年次	必/選	選	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	安奈ゆかり		教員の 実務経験			実務経験の 職種		俳優・声優	
【科目の目的】 個人ワークから始まりグループワークへ移行していく。演劇のメソッドとして、インプロビゼーションを取り入れつつ企画・構成を考えながら進める。自己の表現と他者の表現の違いを意識しながらよりよい表現方法を模索し、セルフプロデュース能力を育成。個人での企画制作とグループ単位での企画制作の相違点を理解し、一つのコンテンツを仕上げ、自己表現のあり方を習得することを目指す。									
【科目の概要】 現代演劇やミュージカル、伝統芸能、お笑いなど様々な演劇表現を学びます。									
【到達目標】 役を生き、観客に伝える力を養うこと。今後のオーディションやオンラインオーディションに必要なスキルを身につけることを目標とする。									
【授業の注意点】 コミュニケーションを重視し、役割分担等、得意分野に限らず、主体的意思の元に行動し学ぶ姿勢を持つ学生を高く評価する。自らが考え、答えを導き出すことに重きを置き、積極的に参加することを求める。理由のない欠席は認めない。恒常的に出席することが基本原則となる。課題として課する物の提出は必ずすること。授業時数の4分の3以上出席をしない者は定期試験を受験することはできない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	自分の考えや感情を、言葉、身体、声などを効果的に使い、深く表現できる。	自分の考えや感情を、言葉、身体、声などを使い、表現できる。	自分の考えや感情を、言葉で表現できる。	自分の考えを言葉で表現するのが難しい。	自分の考えを表現するのが困難。				
到達目標 B	グループワークにおいて、積極的に意見交換を行い、リーダーシップを発揮する。	グループワークにおいて、積極的に意見交換を行う。	グループワークに参加し、他のメンバーの意見に耳を傾ける。	グループワークに参加するが、積極的に意見を言わない。	グループワークに消極的で、他のメンバーとのコミュニケーションが不足。				
到達目標 C	与えられたテーマに対して、独創的で斬新なアイデアを出し、表現方法を考案できる。	与えられたテーマに対して、オリジナリティのあるアイデアを出し、表現できる。	与えられたテーマに対して、一般的なアイデアを出し、表現できる。	与えられたテーマに対して、アイデアを出すのに時間がかかる。	与えられたテーマに対して、アイデアを出すのが難しい。				
到達目標 D	自分の表現を客観的に評価し、改善点を見つけ、次の課題に活かせる。	自分の表現を客観的に評価し、改善点を見つけようとする。	自分の表現について、客観的な視点を持つのが難しい。	自分の表現について、評価することができない。	自分の表現について、関心が薄い。				
到達目標 E	遅刻・欠席をしない	遅刻はあるが欠席は少ない	遅刻・欠席が少ない	遅刻・欠席が多い	遅刻・欠席が非常に多い				
【教科書】									

レジュメ・資料は必要に応じて配布。パソコン・タブレット・スマートフォンなどのモバイルツール、参考資料等は授業内で指示する。

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

小テストおよび期末テストにより採点。授業への積極性と参加態度を評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		演劇表現演習 I			年度	2025
英語表記		Dramatic Expression Practice I			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	自己紹介①	自分を知る。相手を知る。	自己紹介ゲーム	自分の個性や特徴を理解する		
			演劇への興味や経験	信頼関係を築く		
			演劇の基礎知識	演劇の基礎知識の共有		
2	自己紹介②	相手に印象づける事を考えてみる。	自己紹介	印象に残る自己紹介		
			コミュニケーションの重要性	ジェスチャーなど使い自己表現できる		
			自己紹介の練習	自己紹介の内容や表現方法を変化		
3	シアターゲーム①	相手に意識を届ける。意思を飛ばす。コミュニケーション。	ウォーミングアップ	身体を使って感情を表現		
			コミュニケーションの方法	コミュニケーションの深化		
			身体の使い方	身体を使った表現ができる		
4	シアターゲーム②	空間、人、物に対してのアプローチ。思考トレーニング。	空間認識	空間認識を意識した表現		
			対象物への意識	対象物への意識からの表現		
			即興力と応用力	状況に応じて柔軟に表現できる。		
5	インプロ①	与えられた情報を形にする。	インプロ	インプロビゼーションの基礎の理解		
			シチュエーション設定	シチュエーション設定の理解		
			言葉と身体の変換	言葉と身体の変換の実践		
6	インプロ②	シーンを作る。空間を作る。	簡単なストーリー	簡単なストーリー作り		
			空間の創造	空間を意識した演技ができる		
			即興演技	即興演技へ応用できる		
7	インプロ③	役作りとは。	役の理解	役の深掘りが出来る		
			身体表現	身体表現を変化させることができる		
			即興演技	即興演技でキャラクターを表現		
8	インプロ④	人間観察からの表現。	人間観察	人間観察の実践		
			キャラクターの創造	人間観察を基にキャラクターの創造		
			キャラクターの表現	即興演技でキャラクターを表現		
9	インプロ⑤	課題の設定と人物の融合。	具体的な課題設定	課題設定の理解		
			キャラクターの深掘り	キャラクターを深掘りし表現		
			即興演技	即興演技で課題を解決		
10	インプロまとめ	設定、役を考えつつシーンを作り、それらを合わせる。台本投影。	インプロ実践	即興で演技ができる		
			物語の構築	キャラクターの関わり合いを表現		
			台本投影	インプロを基に、台本を作成		
			台本分析の基礎	台本を読み解き理解する		

11	台本読解①	インスピレーションを投影しつつ、必要な情報の組み立て。	インスピレーション	インスピレーションの投影		
			情報の組み立て	情報の組み立ての理解		
12	台本読解②	情景からのイメージ表現。	情景描写	情景描写の分析		
			情景の表現	情景を表現する		
			感情と情景	感情と情景を結びつける		
13	台本読解③	登場人物からのイメージ表現。	登場人物	登場人物の理解		
			登場人物の性格	キャラクターの感情を表現		
			キャラクターの比較分析	キャラクターの比較分析ができる		
14	前期まとめ①	舞台と映像の違い。	舞台と映像の比較	舞台と映像の比較分析		
			舞台と映像の表現方法	表現方法を比較できる		
			演劇と映像の融合	演劇と映像の融合を探究		
15	前期まとめ②	表現方法の違い。	学習内容の振り返り	表現方法の理解		
			表現方法の比較	表現方法の比較		
			表現方法の確立	個性的な表現の確立		
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						