

科目名	ワークショップ3							年度	2025
英語科目名								学期	前期
学科・学年	放送芸術科 2 年次	必／選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員			教員の実務経験			実務経験の職種			
【科目の目的】 学校行事の配信業務や自主制作、産学連携課題への参加、資格取得へのチャレンジをすることで授業だけでは学べない、社会性やクライアントへの対応などを身に付けることを目的とします。									
【科目の概要】 クリエイターのためのテーマごとの講座です。									
【到達目標】 クリエイターに必要な知識、スキルを身につけることを目標とします。									
【授業の注意点】 授業中の私語、携帯端末等の使用も禁止します。特に私語は講義の進行妨害、他の生徒が講義を受けることへの妨害行為となる事ことから厳禁です。専門学校は専門知識や技術の習得だけを目的とするものではありません。学生から社会人への移行の場でもあります。社会人としてのマナーや心構えも身につけてほしいです。ただし、授業時数の4分の3以上の出席が必要です。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	目的を持ってプロジェクトに参加し積極的に発言をした		目的を持ってプロジェクトに参加し積極的に発言をした		目的を持ってプロジェクトに参加する事が出来なかった				
到達目標 B									
到達目標 C									
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】									

資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】
試験と課題を総合的に評価する。自己分析シート提出。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		ワークショップ 3				年度	2025
英語表記						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	ワークショップ プロジェクト①			TBD			
2	ワークショップ プロジェクト①			TBD			
3	ワークショップ プロジェクト①			TBD			
4	ワークショップ プロジェクト①			TBD			
5	ワークショップ プロジェクト①			TBD			
6	ワークショップ プロジェクト②			TBD			
7	ワークショップ プロジェクト②			TBD			
8	ワークショップ プロジェクト②			TBD			
9	ワークショップ プロジェクト②			TBD			
10	ワークショップ プロジェクト②			TBD			
11	ワークショップ プロジェクト③			TBD			
12	ワークショップ プロジェクト③			TBD			

13	ワークショップ プロジェクト③			TBD		
14	ワークショップ プロジェクト③			TBD		
15	ワークショップ プロジェクト③			TBD		
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		授業内容はプロジェクトにより変動				