

2020 年度

年間授業計画表（高等学校）

学年	科	コース	教科	単位数	担当者
2	普通	キャリア	キャリア選択授業 (エンターテインメント)	2	大阪アミューズメントメディア専門学校
担当者(担当クラス)					
この科目を履修するための条件や準備					
エンターテインメント作品に興味や関心があること。また、ものづくりに対する意欲があるとより望ましい。					
この科目のねらい 目標					
身の回りのエンターテインメント作品を通して、自分の生活と職業を結び付けて考える姿勢を身につける。またそれにより、自分の進路について考える契機とする。					
具体的な指導方法					
業界出身の講師による実体験を交えた講義や身近な作品・機材を使用した体験型学習を行うことで、より分かりやすく職業理解を深める。					
使用教材					
使用する教科書			使用する副読本		
講師作成の資料を都度配布			<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーションの本—動く絵を描く基礎知識と作画の実際(合同出版)</li> <li>・業界ナビゲーションブック声優編(AMGブックス)</li> </ul>		
評価方法					
学校で記入します					
年間授業計画					
I. 1学期中間考査まで					
II. 1学期期末考査まで					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション(今後のスケジュール、授業の運営について確認)</li> <li>・キャリア系ワークショップ『自己紹介のためのグループワーク』</li> <li>・名作アニメでアニメーションを学ぼう</li> </ul>					
III. 2学期中間考査まで					
『アニメの原理を作画で体感しよう』					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・その①ボールを動かす原動画体験</li> <li>・その②”原画トレース”にトライ!</li> <li>・ゲーム業界とその仕事説明について説明</li> </ul>					
IV. 2学期期末考査まで					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビブリオバトルを体験してみよう</li> <li>・TRPGを体験してみよう</li> <li>・オリジナルキャラクター作成してみよう</li> </ul>					
V. 学年末考査まで					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アフレコ台本に慣れよう 声を出してみよう</li> <li>・スタジオでアフレコに挑戦! ①②</li> <li>・歌に挑戦</li> <li>・まとめ</li> </ul>					