

| | | | | | | | | |
|-------------------|--|---|-------|---------|------|----------|------|----------|
| 授業科目名 | 【G】 マルチメディア演習 | | 区分 | 開講年次 | 【G】2 | 単位数 | 【G】2 | |
| | | | その他参照 | | | | | |
| 科目区分 | 基本科目:【G】教科及び教科の指導法に関する科目(-----情報) | | | | | | | |
| 授業形態 | 対面授業 | | | | | | | |
| 担当形態 | 単独 | 【G】 教員の免許状取得のための(-----情報必修)科目 | | | | | | |
| 施行規則に定める科目区分又は事項等 | 教科に関する専門的事項:「マルチメディア表現・技術(実習を含む)」(高一種免情報) | | | | | | | |
| サブタイトル | マルチメディア入門 | | | 担当者 | 保科 俊 | | | |
| 授業概要 | 【概要】 | 本科目では、複数のデータ(文字情報、音、静止画動画)を組み合わせる基本的な方法について学びます。使用するソフトについては履修者の状況を見て判断します。最終的に作品を一つ提出してもらう予定です。90分の授業のうち、毎回前半はテーマに沿った内容について解説を行い、後半は演習を行う予定です。 | | | | | | |
| | 【到達目標】 | 静止画や動画をコンピュータで加工・編集し、オリジナル作品をつくれるようになることが目標です。また、加工や編集を実際に行っていく中でメディア・リテラシーについても学びます。 | | | | | | |
| 履修条件 | パソコン操作を学べる科目やリテラシー系科目を履修していることが望ましい。 | | | | | | | |
| アクティブラーニングの方法 | 【-】 | 事前学習型 | 【-】 | 反転授業 | 【○】 | 調査学習 | 【-】 | フィールドワーク |
| | 【-】 | 双方向アンケート | 【-】 | グループワーク | 【-】 | 対話・議論型授業 | 【-】 | ロールプレイ |
| | 【○】 | プレゼンテーション | 【-】 | 模擬授業 | 【-】 | PBL | 【-】 | その他 |
| ディプロマ・ポリシーとの関連性 | DP(ディプロマ・ポリシー)① | - (当てはまらない) | | | | | | |
| | DP(ディプロマ・ポリシー)② | - (当てはまらない) | | | | | | |
| | DP(ディプロマ・ポリシー)③ | ◎ (よく当てはまる) | | | | | | |
| | DP(ディプロマ・ポリシー)④ | - (当てはまらない) | | | | | | |
| 他科目との関連性 | 特になし | | | | | | | |
| 教科書 | なし | | | | | | | |
| 参考書 | 必要に応じて適宜紹介します。 | | | | | | | |
| 評価方法 | 基本的に加算方式とします。コメントペーパー・課題の提出(30%)、作品の発表(30%)、最終提出された作品(40%)で総合的に評価します。 | | | | | | | |
| フィードバック方法 | 提出された課題等の解説を最終的に行う。内容によっては全員あてのメール等を使い情報共有する場合もある。 | | | | | | | |
| 評価基準 | 上記授業内容について、よく理解し適切に課題を完成させた者には「S」または「A」とします。理解はしているが、一部理解が不十分な箇所がある者については、その程度に応じて「B」または「C」とします。授業内容の理解自体が不十分な者については、その程度に応じて「D」または「E」とします。課題テスト発表を一度も行わなかった者については「F」とします。 | | | | | | | |

| 授業科目名 | 【G】 | マルチメディア演習 | 区分 | 開講年次 | 【G】2 | 単位数 | 【G】2 |
|-------|---|------------------------|-------|----------------------------|------|-----|------|
| | | | その他参照 | | | | |
| 授業回数 | 授業内容 | | | | | | |
| 1 | 全体説明(ガイダンス及び編集加工ソフト等の習得状況の確認) | | | | | | |
| | 予習: | 使用できる編集加工ソフトについて確認しておく | 復習: | 配布資料の確認 | | | |
| 2 | 素材収集方法について | | | | | | |
| | 予習: | 作品のテーマを考える | 復習: | 作品のテーマを考える | | | |
| 3 | 図形描画について | | | | | | |
| | 予習: | 作品で使用する素材を収集する | 復習: | 図形描画の方法について確認する | | | |
| 4 | 各メディアについてのプラス面マイナス面について学ぶ | | | | | | |
| | 予習: | youtubeやSNS動画からヒントを探る | 復習: | youtubeやSNS動画を見る | | | |
| 5 | 静止画のファイル保存形式(JPEG、BMP、TIFF、PNGなど)について | | | | | | |
| | 予習: | 静止画保存形式を調べる | 復習: | 作品で使用する素材を収集する | | | |
| 6 | 静止画の編集・加工(色調の調整、画像の切り出し)について | | | | | | |
| | 予習: | 作品製作を進める | 復習: | 静止画の編集・加工(レイヤー操作)方法を確認する | | | |
| 7 | 静止画の編集・加工(レイヤー操作)について | | | | | | |
| | 予習: | 作品製作を進める | 復習: | 静止画の編集・加工(レイヤー操作)方法を確認する | | | |
| 8 | 音のファイル保存形式(WAVE、MP3、WMA、AAC等)について | | | | | | |
| | 予習: | 音ファイルの保存形式を調べる | 復習: | 作品製作を進める | | | |
| 9 | ブログ、SNS等に動画を掲載する方法について | | | | | | |
| | 予習: | 作品製作を進める | 復習: | ブログ、SNS等に動画を掲載する方法について確認する | | | |
| 10 | 動画のファイル保存形式(MPEG、WMV、FLV、H.264等)について | | | | | | |
| | 予習: | 動画のファイル保存形式を調べる | 復習: | 作品製作を進める | | | |
| 11 | 動画や画像の事例の紹介(参考になる映像紹介等を行う) | | | | | | |
| | 予習: | 作品製作を進める | 復習: | 作品製作を進める | | | |
| 12 | コンテンツ作成 | | | | | | |
| | 予習: | 作品を仕上げる | 復習: | 作品を仕上げる | | | |
| 13 | コンテンツを完成させ提出 | | | | | | |
| | 予習: | 作品を仕上げる | 復習: | 上映準備を行う | | | |
| 14 | 提出作品の上映会 | | | | | | |
| | 予習: | 上映会に向けて準備を行う | 復習: | 上映会に向けて準備を行う | | | |
| 15 | 提出作品の上映会と総括 | | | | | | |
| | 予習: | 上映会に向けて準備を行う | 復習: | これまでの内容の確認 | | | |
| その他 | 授業ごとの予習・復習時間は、各120分程度を目安としてください。 ※Gカリ:法【選択】スポ【選択】情【必修修(コ)】 | | | | | | |