

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	人文科学	科目名	映像・アニメ作品から見る日本近現代史			科目コード	SL601A2			
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	2 単位			
担当教員名	長谷川 雄大	履修グループ	選択			授業方法	講義			
実務経験の内容										
学習一般目標	本講義では、ジブリ映画を中心とした映像・アニメ作品を素材として、日本の近現代史の流れを概観するとともに、それぞれの作品に関わる幾つかのテーマに焦点を当てながら解説します。映像・アニメ作品を通じて、日本社会がどのように変化し現在に至っているのかを考えること、また、そうした作品を通じて、多面・多角的なものの見方や豊かな想像力を養うことが、本講義の主たる目的です。									
授業の概要および学習上の助言	ジブリ映画では「風立ちぬ」「火垂るの墓」「平成狸合戦ぽんぽこ」、ジブリ映画以外に、日本映画の「日本のいちばん長い日」(原田真人監督、2015年版)を取り上げる予定です。必要に応じて他の映像作品も使いながら講義を進めます。									
教科書および参考書	指定の教科書はありません。参考書については、初回授業のほか、折に触れて紹介します。									
履修に必要な予備知識や技能	特になし。									
使用機器	特になし。									
使用ソフト	特になし。									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	2	歴史について、多面・多角的に観察し、豊かに想像することができる。								
	4	自らの考えを論理的に説明し、伝達することができる。								
	5	自己の行動や仕事、社会においてどのような意味や役割をもつか、考えることができる。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解								
		2.思考・判断		10	20					30
		3.態度								
		4.技能・表現		10	20					30
		5.関心・意欲		5	10				25	40
総合評価割合		25	50				25	100		
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

小テスト	課題解決型授業Ⅰ・Ⅱをもって小テストとします。具体的には、課題解決型授業Ⅰ・Ⅱで、映像教材を観た感想を提出してもらいます。
レポート	本講義で扱った映像作品について、その歴史的背景や映像作品に対する自身の考えを論述してもらいます。
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	出席点(15%)と授業態度(10%)で判断します。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	オリエンテーション	講義	
第2回	【風立ちぬ①】作品紹介と時代背景	講義	
第3回	【風立ちぬ②】昭和期の日本社会	講義	
第4回	【風立ちぬ③】昭和期の日本社会	講義	
第5回	【火垂るの墓①】作品紹介と時代背景	講義	
第6回	【火垂るの墓②】戦時下の日本社会	講義	
第7回	【日本のいちばん長い日①】作品紹介と時代背景	講義	
第8回	【日本のいちばん長い日②】第二次世界大戦と8.15	講義	
第9回	【日本のいちばん長い日③】第二次世界大戦と8.15	講義	
第10回	レポート課題に関する説明	講義	
第11回	【平成狸合戦ぽんぽこ①】戦後の日本社会	講義	
第12回	【平成狸合戦ぽんぽこ②】戦後の日本社会	講義	
第13回	本講義のまとめ	講義	
第14回	課題解決型授業Ⅰ 「NHK for School」にある動画を視聴し、感想を書いてもらう。	遠隔授業 実施時期:5期	
第15回	課題解決型授業Ⅱ 「NHK for School」にある動画を視聴し、感想を書いてもらう。	遠隔授業 実施時期:7期	