

社会福祉学科 1年後期 総合科目

1. 富山コミュニティー論

2. 臨床美術

社会福祉学科

科目名: 富山コミュニティー論			担当教員 氏名: 学科教員						
単 位	開講時期(年次・期)		科目の区分	授業方法	(卒業要件) 必修/選択	備考			
1	1年次	後期	総合科目	演習	必修				
実務経験を用いてどのような授業を行っているか 福祉・医療従事者の経験から、地域における課題などについて助言を行う。									
授業科目の学習教育目標の概要:					キーワード				
主体的に地域の課題を学び、その解決のために必要な目標を設定し、具体的に「ひと・こと・もの」(地域社会)に関わる行動に移し、自身を「つくり、つくりかえ、つくる」実践力を高める。					教育目標「つくり、つくりかえ、つくる」、「私」宣言、地域社会に生きる「私」、実践躬行				
授業における学修の到達目標									
学習教育目標 (卒業認定・学位授与の方針との関連)			自己形成を進める行動目標 (福短マトリックスで示される番号)		1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 10				
C 論理的思考力			自ら設定した目標(『私』宣言)に対して、それを行動に移し、「つくり、つくりかえ、つくる」の実践力を持つ。						
D 問題解決力			問題を同定し、解決に必要な情報を収集・分析・整理し、その問題を解決できる。						
E 自己管理能力			地域社会の「ひと、こと、もの」に働きかけ自己を律して行動できる						
G 倫理観			自己の良心と社会の規範やルールに従って行動できる。						
F チームワーク・リーダーシップ			義務と権利を適正に行使しつつ、地域社会に生きる「私」になる						
成績評価の方法・基準: 以下の方法により評価し、学則および履修要項に従い、60点以上を単位認定とする									
テスト:	%	レポート:	30 %	発表:	30 %	実技試験:	%	その他:	40 %
特記事項:その他として、授業に対する参加度や態度を含む。 アクティブラーニングの一環としてグループワークや発表を行う。									
アクティブラーニング要素: 課題解決型学習、ディスカッション、ディベート、グループワーク、プレゼンテーション、実習、フィールドワーク									
テスト・レポート・発表・実技試験等の実施時期: 最終回にポスターセッション等による発表会を行う。									
課題(試験やレポート等)に対するフィードバックの方法: 毎回、ADが計画と実施の報告を受け、指導する。									
授 業 計 画				準備学習(予習・復習等)					
				学習内容	学習に必要な時間(分)				
①学修の進め方 地域における課題とは				【予習】シラバスの確認	【予習】30分				
②各グループで地域課題テーマの設定、情報収集、調査計画の作成を立てるⅠ				【予習】計画書の作り方を調べる	【予習】30分				
③各グループで地域課題テーマの設定、情報収集、調査計画の作成を立てるⅡ				【予習】課題について調べる	【予習】30分				
④各グループで地域課題テーマの設定、情報収集、調査計画の作成を立てるⅢ				【予習】課題について調べる	【予習】30分				
⑤連携機関との打合せ				【予習】調査先について調べる	【予習】30分				
⑥調査計画の修正				【予習】調査先について調べる	【予習】30分				
⑦地域課題のフィールドワークⅠ				【復習】調査内容をまとめる	【予習】30分				
⑧地域課題のフィールドワークⅡ				【復習】調査内容をまとめる	【予習】30分				
⑨地域課題のフィールドワークⅢ				【復習】調査内容をまとめる	【予習】30分				
⑩地域課題のフィールドワークⅣ				【復習】調査内容をまとめる	【予習】30分				
⑪地域課題の解決策の検討				【復習】調査内容をまとめる	【予習】30分				
⑫学習成果のまとめⅠ				【予習】発表準備	【予習】30分				
⑬学習成果のまとめⅡ				【予習】発表準備	【予習】30分				
⑭【中村】ボランティア活動を通しての「私」の育ち(ボランティア活動発表)				【予習】発表準備	【予習】30分				
⑮学習成果報告会				【予習】発表準備	【予習】30分				
使用テキスト:				その他参考文献など: 佐藤郁哉:フィールドワークの技法-問を育てる、仮説をきたえる。社会学やさまざまな領域の文献を探索的に探し参考にしてほしい。					
受講上の留意点(担当者からのメッセージ): 地域課題に主体的に取り組み積極的な「つくり、つくりかえ、つくる」を目指す									

社会福祉学科

科目名： 臨床美術		担当教員 氏名： 岡野 宏宣			
単 位	開講時期(年次・期)	科目の区分	授業方法	(卒業要件) 必修/選択	備考
2	1年次 後期	総合科目	演習	選択	
実務経験を用いてどのよ 臨床美術士養成講座講師の資格を持ち、臨床美術士として福祉施設などでの臨床美術の実践を生かし、臨床うな授業を行っているか： 美術の基礎的知識やコミュニケーション方法、制作プログラムの理解について授業を行っている。					
授業科目の学習教育目標の概要：					キーワード
右脳の活性化と認知症予防の関係を知り、他者との関係を深めるコミュニケーション空間をつくり出し、美術療法の技術を用いて生き生きとした活動を設定する力を身に付ける。また、主体的にロールプレイングなどアクティブ・ラーニングすることによって福祉施設などで活動する実践力を身に付ける。					・臨床美術 ・右脳の活性化 ・認知症 ・コミュニケーション ・量感画
授業における学修の到達目標					
学習教育目標 (卒業認定・学位授与の方針との関連)		自己形成を進める行動目標 (福祉マトリックスで示される番号)		2. 5. 6. 8	
A 知識・理解力		右脳の活性化と認知症について理解することができる。			
B 専門的技術		状況や関係を把握して量感画などで表す基本的技術を習得する。			
D 問題解決力		「ひと・こと・もの」に働きかけ、豊かに表現活動の場を設定するために、情報を収集・分析・整理し、目的に応じた活動案が作成できる。			
F チームワーク・リーダーシップ		リーダー・サブリーダーなどの役割を理解しチームに参画することができる。			
H コミュニケーション力		造形を通して具体的に他者を理解しコミュニケーションをすることを通して、他者に共感でき、相手の立場に立って考える事ができる姿勢を身につける。			
成績評価の方法・基準： 以下の方法により評価し、学則および履修要項に従い、60点以上を単位認定とする					
テスト：	%	レポート： 30 %	発表： 30 %	実技試験： 30 %	その他： 10 %
特記事項：事前課題作品は100%の提出とする。欠席した場合、授業内で制作した作品及び講義内容に関する課題を課す。成績評価のレポートは事前課題の提出。発表は授業内の発言。実技試験はロールプレイングの理解と実践力。その他は積極性を指す。本科目ではアクティブ・ラーニングの一環として福祉施設などを想定して学生同士におけるロールプレイングを行います。準備物：毎回の授業に持参してください。ハサミ、スティック糊、割り箸ペン、新聞紙(朝刊1日分)、ウェットティッシュ、クロッキー帳鉛筆2Bか4B					
アクティブラーニング要素： 課題解決型学習 ディスカッション、ディベート グループワーク プレゼンテーション 実習、フィールドワーク					
テスト・レポート・発表・実技試験等の実施時期：発表・実技は毎時間毎に実施する。					
課題(試験やレポート等)に対するフィードバックの方法： 課題提出時に振り返りのコメントを伝える。					
使用テキスト：『臨床美術士養成講座5級』Toppan芸造研株式会社 『臨床美術-痴呆治療としてのアートセラピー』Toppan芸造研株式会社 (使用テキストは教員が購入します)				その他参考文献など：	
受講上の留意点(担当者からのメッセージ)： ・本科目は一日に2コマや続けて行う科目になります。また開講日時も不規則なため、授業日をよく確認してください。 ・オイルパステルの特性を知り、自分自身が楽しめるようになるために、継続的に描き続けてみる必要があります。					
授 業 計 画				準備学習(予習・復習等)	
				学習内容	学習に必要な時間(分)
回数					
1	授業ガイダンス			①	【出題】：自己紹介文(ガイダンスで配布) 60分
2	臨床美術入門Ⅰ「五感のアナログ画」				【出題】：アナログ日記 150分 ※14回目、19回目に提出
3	臨床美術基幹Ⅰ-①			②	【出題】： 360分 感想文 16回目提出
4	臨床美術入門Ⅰ「りんごの量感画」				
5	存在論的人間観			③	

※前ページよりつづき 社会福祉学科

科目名： 臨床美術		担当教員 氏名： 岡野 宏宣	
授 業 計 画		準備学習(予習・復習等)	
		学習内容	学習に必要な時間(分)
6	臨床美術入門Ⅰ「立体かぼちゃ」	準備物：作品を持ち帰るための袋	
7	臨床美術コミュニケーションⅠ「ギャラリートーク」		
8	臨床美術コミュニケーションⅠ 「私の感性地図」「鑑賞会」	【提出】・私の感性地図	120分
9	臨床美術実践の基礎「アナログクロッキー演習」	準備物：鉛筆(2Bか4B)	
10	臨床美術コミュニケーションⅠ 「2人で描くアナログ画」		
11	臨床美術基幹Ⅰ-② 「純粹輪郭画」「修正輪郭画」「逆さ絵～北斎の素描」		
12	臨床美術実践の基礎「りんごの模刻」	【出題】：りんご3種を描く 持ち物：りんご1個 ※青りんごは不可	150分
13	臨床美術コミュニケーションⅠ 「現場セッションについて」		
14	臨床美術実践の基礎 「ロールプレイングに向けて試作」	【提出】：アナログ日記① 準備物：さつま芋(紫芋以外で) 和紙セット(試作で使用)	
15	臨床美術実践の基礎 「ロールプレイングに向けてリハーサル①」	【提出】：りんごを描く3種 準備物：さつま芋(紫芋以外で)	
16	臨床美術実践の基礎 「ロールプレイングに向けてリハーサル②」	【提出】：書籍『臨床美術』 の感想文	
17	臨床美術実践の基礎 「ロールプレイング①」	準備物：さつま芋2個	
18	臨床美術実践の基礎 「ロールプレイング②」		
19	臨床美術実践の基礎 「総括」	【提出】：アナログ日記②	
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			