

社会福祉学科 2年後期 総合科目

1. 臨床美術の実践Ⅱ
2. ICT 情報リテラシー

社会福祉学科

科目名： 臨床美術の実践Ⅱ				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
1	2年次	後期	総合科目	演習	選択	臨床美術士4級
実務経験を用いてどのような授業を行っているか:						
授業科目の学習教育目標の概要:						キーワード
臨床美術士として、アートプログラム制作を通して造形的な技術・技法を習得すると共に、それを用いて主体的にロールプレイングや現場実習などアクティブ・ラーニングすることによって福祉施設などでアート活動を行うための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
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)		2, 3, 5, 6, 7, 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様々な素材の使用法や表現技法を習得する。			
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。発表は授業内での発言。実技試験はロールプレイング、現場実習の理解と実践力。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学生が自ら課題意識を持ち、対象者に対して臨床美術セッションを行い、実践力を身に付け、事前の準備を含めた企画、実施、記録を行います。 毎回の準備物： 脳いきいきボックス、新聞紙(朝刊1日分)、スティック糊、割り箸ペン、クロッキー帳、ウェットティッシュ、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 <u>グループワーク</u> プレゼンテーション <u>実習、フィールドワーク</u>						
テスト・レポート・発表・実技試験等の実施時期：						
課題(試験やレポート等)に対するフィードバックの方法：						
使用テキスト：使用テキスト：『臨床美術士養成講座4級』Toppan芸造研株式会社 『臨床美術 認知症医療と芸術のコラボレーション』、Toppan芸造研株式会社				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「臨床美術」「臨床美術の実践Ⅰ」の単位取得者のみ受講できます。本科目は日程が不規則になっています。授業日時をよく確認してください。 ※本科目は事前課題が多い科目です。課題の提出日を常に確認してください。提出日直前に事前学習では対応できませんので、毎回計画的に進めるようにしてください。(事前・事後学習課題の欄には提出日のみ記載しております)						
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	アートプログラム実践演習「現場実習に向けて試作」①					
2	アートプログラム実践演習「現場実習に向けて試作」②				①	出題：「振り返り現場実習に向けての試作」 60分
3	アートプログラム実践演習「フリー実習振り返り」					提出：「自然色からの色彩練習」「フリー実習報告書」
4	臨床美術コミュニケーションⅡ「鑑賞会」				②	出題：「ロールプレイングのシュミレーション」 120分
5	アートプログラム実践演習「ロールプレイング」①				③	

※前ページよりつづき 社会福祉学科

科目名: 臨床美術の実践Ⅱ		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	アートプログラム実践演習「ロールプレイング」②	③	出題:ロールプレイングの振り返り 60分
7	アートプログラム実践演習「ロールプレイング」③ 現場実習 準備	④	出題:現場実習のシミュレーション 提出:「さまざまな技法を試す」 「さまざまな紙の描き心地を試す」 120分
8	現場実習	⑤	
	現場実習		
10	現場実習		出題:実習現場記録表 120分
11	アートプログラム実践演習「実習の振り返り」	⑥	提出:レポート
12	臨床美術基幹Ⅱ「臨床美術プレゼンテーション」「臨床美術士の資質」「オンラインセッションについて」	⑦	出題:「臨床美術基幹Ⅱ」振り返り 60分
13	アートプログラム実践演習「いろいろな線と色で遊ぼう」ロールプレイング	⑧	
14	アートプログラム実践演習「いろいろな線と色で遊ぼう」ロールプレイング、		
15	アートプログラム実践演習「いろいろな線と色で遊ぼう」ロールプレイング、「認定後の活動」「総括」	⑨	臨床美術協会認定申請書 (課題をすべて提出してある学生) 準備物:臨床美術ハンドブック
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

社会福祉学科

科目名: ICT情報リテラシー			担当教員 氏名: 浦城 尚武						
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	2年次	後期	総合科目	演習	選択				
実務経験を用いてどのような授業を行っているか:									
授業科目の学習教育目標の概要:						キーワード			
今後のデジタル社会において、数理・データサイエンスを日常生活、仕事の場で使いこなすことができる基礎的素養を身に着けること。						統計基礎、データサイエンス、データの比較、データの集計、個人情報保護、情報漏洩			
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. 8				
A 知識・理解力			データを読み解く力、説明する力、データを扱うための力を養う。						
C 論理的思考力			情報作成能力を身に付け、活用能力を高める。						
D 問題解決力			データを利活用する際の留意事項に関する知識習得。						
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:	50 %	発表:	20 %	実技試験:	%	その他:	30 %
特記事項: ・上記、「その他」では授業の態度、授業中の課題演習の提出状況などで評価する。 ・授業外の予習・復習が不可欠であり、アクティブ・ラーニングとして、学生が主体的に関わる意識を持つことを重視する。									
アクティブラーニング要素:									
課題解決型学修 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: 授業中の後半に毎回課題演習を行う。									
課題(試験やレポート等)に対するフィードバックの方法: 授業中に出す演習課題については各学生毎にチェックする。									
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 ガイダンス:数理・データサイエンスを学ぶ事の意義				ビッグデータを活用したビジネス/サービス	【予習】30分 【復習】30分				
② 統計学の基礎知識(サンプリングと母集団)の理解				統計基礎の知識・スキル	【予習】30分 【復習】30分				
③ 統計学の基礎知識(正規分布)の理解				統計基礎の知識・スキル	【予習】30分 【復習】30分				
④ Excelによるデータ編集(入力、演算)の習得				Excelを活用したデータの処理	【予習】30分 【復習】30分				
⑤ Excelによるデータ編集(関数)の習得				Excel関数の活用	【予習】30分 【復習】30分				
⑥ Excelによるデータ分析(グラフ)の習得				Excelによるデータのグラフ化	【予習】30分 【復習】30分				
⑦ Excelを活用した将来予測の習得				分析ツールの利用	【予習】30分 【復習】30分				
⑧ Excelを活用した適正価格の推定の習得				分析ツールの利用	【予習】30分 【復習】30分				
使用テキスト: <電子書籍(ManaMo)>「イチからしっかり学ぶ! Office基礎と情報モラル Office2016対応」(noa出版)、適宜資料を配付				その他参考文献など: <電子書籍(ManaMo)>これだけは知っておこう! 情報リテラシー(noa出版)					
受講上の留意点(担当者からのメッセージ): 1年前期に開講した「ICTベーシック」と同じテキストを使用するので、「ICTベーシック」を履修した者はあらためてテキストを購入する必要はありません。									