

科目名称：	こども特演Ⅱ（図画工作）	
担当者名：	永坂 晃子	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	演習	1
授業の目的・テーマ		
保育の中で子どもたち自身に体験させたいさまざまな表現の実技演習、その文化的背景なども合わせて学ぶ。また、子どもの発達年齢や実態に即した具体的な活動のプラン作成とロールプレイによる演習を行い、子どもたちへ伝えることの意義も考察する。また、一つの技法から新たに発想する応用力も養っていく。		
授業の達成目標・到達目標		
本科目の意図を理解し、各自担当ロールプレイングの計画と実践を十分な試行錯誤の上に行い、また全回を通して子どもの活動の在り方について深く考察する。		

留學生別科	ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	重点項目
DP(1)	建学の精神「遊学の精神の涵養」と設立の理念「金城から地球を歩こう」を基に、基礎知識を修め、地域社会を理解するとともに多様な文化に対応できる幅広い教養が身についている。	
DP(2)	優れた専門知識や技能を修得し、他者と協調・協働し、社会の一員として、それぞれの専門分野において貢献できる実践力を身につけている。	
DP(3)	多様な社会に対応できるよう豊かな人間性を養い、人との関わりの中で自己の考えを的確に表現するとともに、他者の意見を尊重し良好な信頼関係を築いていくことができる。	○
DP(4)	学生一人ひとりが、様々な課題に取り組み解決する学修経験を積み重ねることで、その場の状況に応じた活用力が身についている。	

評価方法／ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	その他	合計
全学DP(1)					0
全学DP(2)					0
全学DP(3)			30	70	100
全学DP(4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の实務経験の内容（内容・経験年数を記載）	
あり	《内容1》 特別支援学校教諭	《経験年数1》 2年
	《内容2》 保育士	《経験年数2》 2年
	《内容3》 中学校教諭	《経験年数3》 1年
	《内容4》 美術造形活動講師	《経験年数4》 12年

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間 (分)
第1回 現代美術について	第1回授業の理解	40分
第2回 コミュニケーションの生まれる造形活動	課題レポート	30分
第3回 空間を体で感じる造形活動	課題レポート、ロールプレイング立案	120分
第4回 ロールプレイング (1) テーマ: 自然を感じる	課題レポート ロールプレイング立案・準備	540分
第5回 ロールプレイング (2) テーマ: 大きさ・重さを感じる	課題レポート、ロールプレイング立案・準備	60分
第6回 ロールプレイング (3) テーマ: 広さ・長さ・高さを感じる	課題レポート、ロールプレイング立案・準備	60分
第7回 ロールプレイング (4) テーマ: かたち発見	課題レポート、ロールプレイング立案・準備	60分
第8回 ロールプレイング (5) テーマ: 数との出会い	課題レポート、ロールプレイング立案・準備	60分
第9回 ロールプレイング (6) テーマ: 文字との出会い	課題レポート、ロールプレイング立案・準備	60分
第10回 ロールプレイング (7) 身近な人との出会い	課題レポート、ロールプレイング立案・準備	60分
第11回 現代アートに触れる (1) 現代美術鑑賞	現代アートの理解	90分
第12回 現代アートに触れる (2) 保育との共通点を考える	課題レポート	90分
第13回 総合的な表現 (1) 日用品で美術表現 (プレゼンテーション)	現代アートの理解	60分
第14回 総合的な表現 (2) 身体表現に挑戦 (プレゼンテーション)	現代アートの理解	60分
第15回 総合的な表現 (3) 日用品で音楽表現 (プレゼンテーション)	全授業回の振り返り	90分

事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め短期大学設置基準で規定された学修時間が必要である。  
また、事前事後学修としては、次回までの課題プリント(小レポート)をまとめることになる。

#### 成績評価の方法・基準

定期試験は、実施しない。その他の評価配分は、以下のとおりである。  
課題レポート30%、ロールプレイング立案および実践40%、受講姿勢30%

#### 課題に対するフィードバック

各ロールプレイング担当者への立案段階の指導コメント、実践事後個別指導。全体講評。

#### 教科書・参考書

「保育をひらく造形表現」槇英子 (萌文書林)