

【2024 年度/専門科目領域/専門科目群/人間コミュニケーション学科】

科目名	ナンバリング	区分 (必修・選択)	単位数	履修年次	開講学期等
デザイン&ライフコミュニケーション	HSP23-008	選択	1	2.3	前期
担当教員	研究室	電子メール ID	オフィスアワー		
高田 毅 他	B301	t.takada	火曜日 12:10~13:00		
授業の目的・概要	<p><目的>人間コミュニケーション学科のディプロマポリシーにある「豊かな人間観」と「多様性を尊重する姿勢」を育むため、多角的な視野を培い、異なる背景や視点を尊重できる、多様な自己表現・コミュニケーションの実践を体験する。</p> <p><概要>本科目は1年次に修得したコミュニケーションの基礎を発展させて、多様なコミュニケーションの実態を体験させて、学生の視野・視座の拡充・柔軟を促す学際的科目群である。この授業では、「デザイン」と「ライフ」というテーマを、社会の観点で見つめ、集団の交互作用、情報デザインがコミュニケーションにあつて如何なる特徴・功罪を具備しているか、様々なワークを通して体感してもらい、自分自身の情緒と感性を豊かにさせ、社会実装への展開を考察していく。</p>				
授業形式・方法	<input checked="" type="checkbox"/> 対面授業 <input type="checkbox"/> 遠隔授業(双方向型) <input type="checkbox"/> 遠隔授業(自主学習) <input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実習 <input type="checkbox"/> 実技 <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 反転授業 <input type="checkbox"/> グループワーク <input type="checkbox"/> プレゼンテーション <input type="checkbox"/> ディスカッション・デベート <input type="checkbox"/> 実習・フィールドワーク <input type="checkbox"/> その他 ()				
学習上の助言	<p>本科目のテーマについての得意不得意は成績に関係しない。苦手意識を持っていたとしても興味・関心が少しでもあれば積極的に楽しんで受講してもらいたい。</p> <p>集団が苦手な人も得意な人も、この授業の体験を通して集団でのコミュニケーションになじむきっかけにしてもらいたい。また、コミュニケーションでは「何を伝えるか」だけでなく「どのように伝えるか」も大事であることについて気づきを得る機会にしてもらいたい。</p>				
教科書	特に指定しない。				
参考書	講師により適時紹介する。				
外部教材	講師により適時紹介する。				
学生が達成すべき行動目標				関連卒業認定・学位授与方針	
①	デザインとライフに関するコミュニケーションの実際や理論が多様であることを認識し、自身の自己表現を成長させることができる。			HC(1)、(3)、(4)	
②	デザインとライフに関する多様なコミュニケーションの見識を体験して、実際の社会場で表現・応用する準備学習とすることができる。			HC(2)、(6)	
授 業 計 画					
回	学習内容等	授業の方法	学習課題・学習時間 (時間)		
1	本科目全体の説明 (オリエンテーション)。 おしゃべり人数の違いでコミュニケーションが変わる? (実験) 集団のサイズの特徴について学ぶ①	講義・演習 [担当]高田	授業内容について整理し、課題に取り組む。	3	
2	おしゃべり人数の違いでコミュニケーションが変わる? (解説) 集団のサイズの特徴について学ぶ②	講義・演習 [担当]高田	授業内容について整理し、課題に取り組む。	4	
3	対応が難しい患者の集団をまとめるセラピストの技術を盗む! 台本を用いた集団療法のロールプレイから学ぶ①	講義・演習 [担当]高田	授業内容について整理し、課題に取り組む。	4	
4	対応が難しい患者の集団をまとめるセラピストの技術を盗む! 台本を用いた集団療法のロールプレイから学ぶ②	講義・演習 [担当]高田	授業内容について整理し、課題に取り組む。	4	
5	伝えたい情報が伝わるテクニックの「極意」ってあるの? 情報デザインについて学ぶ①	講義・演習 [担当]増田	授業内容について整理し、課題に取り組む。	4	
6	情報を見せるだけでなく「魅せる」にはどうすればいい? 情報デザインについて学ぶ②	講義・演習 [担当]増田	授業内容について整理し、課題に取り組む。	4	
7	情報を「スムーズ」に伝えるにはどんなことが必要なの? ユニバーサルデザインについて学ぶ①	講義・演習 [担当]増田	授業内容について整理し、課題に取り組む。	4	
8	情報が「多く」の人に伝わるために大事なことって何だろう? ユニバーサルデザインについて学ぶ②	講義・演習 [担当]増田	授業内容について整理し、課題に取り組む。	3	
試					

【2024 年度/専門科目領域/専門科目群/人間コミュニケーション学科】

総合評価割合 (%)		達成度評価					合計	
		試験	レポート	成果発表	ポートフォリオ	その他		
		0	0	0	0	100	100	
総合 力 指 標	知識・技術力	0	0	0	0	20	20	
	思考・推論・創造する力	0	0	0	0	20	20	
	協調性・リーダーシップ	0	0	0	0	0	0	
	発表・表現伝達する力	0	0	0	0	20	20	
	コミュニケーション力	0	0	0	0	20	20	
	取組みの姿勢・意欲	0	0	0	0	20	20	
	問題を発見・解決する力	0	0	0	0	0	0	
評価のポイント						フィードバックの方法		
評価方法	行動目標	評価の実施方法と注意点						
レポート	①							
	②							
	③							
	④							
	⑤							
	⑥							
成果発表	①							
	②							
	③							
	④							
	⑤							
	⑥							
ポートフォリオ	①							
	②							
	③							
	④							
	⑤							
	⑥							
その他	①	✓	テーマごとに課題（ワーク）を課し、その内容および取り組みの姿勢を総合的に評価する。課題（ワーク）は授業内だけでなく、授業終了後に提出するものが含まれる。				学内掲示、オフィスアワー、そして、Microsoft Teams を利用して個別にフィードバックを行う。	
	②	✓						
	③							
	④							
	⑤							
	⑥							
備 考								
他 担 当 教 員	増田 洋介							
教員の実務経験	高田 毅：臨床心理士として 16 年、公認心理師として 5 年の臨床経験を有する。 増田 洋介：グラフィックデザイナー・Web デザイナーとして 10 年の実務経験を有する。							
実践的授業の内容	高田は、集団療法やワークショップの実践経験を踏まえて、集団に関する技術を、体験を通して伝える。 増田は、デザイナーとしての実務経験を踏まえて、デザインに関する技術を、体験を通して伝える。							
そ の 他	<ul style="list-style-type: none"> ● 最大開講人数は 16 名とする。 ● 生成 AI (ChatGPT 等) を使用した課題作成は認めない。発見した場合は、評価を減じる。 ● Microsoft Teams を用いて諸事の連絡を行うので確認を怠らないこと。 ● 全 8 回が対面授業（面接授業）であるため、大学が示した感染症予防対策の指針を遵守すること。感染症予防対策の観点から、教員の指示に従わない行動をとった場合には受講を認めないことがある。 ● 今後の新型コロナウイルス感染症の社会情勢によって再度シラバスの変更が行われることもある。 ● 8 回完結、連続的な演習が多い構成の授業である。受講者は欠席なく、原則、全出席を必要とする。 ● 第 5 回～第 8 回の授業はパソコンを使用する個人ワークを行うため、各自必ず持参すること。持参しない場合は受講できないため、欠席として扱う。 							