

講義名	キャリア心理学		
担当教員	柏尾 眞津子		
開講期・曜日・時限	後期集中 その他 その他	授業形態	講義
履修開始年次	3年生	単位数	2
備考			
主題と概要			
<p>「人間は何故働くのか」「働くと言う行為はどう言うことなのか」「キャリアとは何か」といった職業に対する考え方をキャリア発達理論の観点から概説し、心理学の知見に基づき学ぶ。具体的には、心理学の知見にもとづいて、キャリア形成に有益な心理テストをする中で、心理学の方法論を学ぶ。他方で、企業がどのような人材を求めているのか、雇用をめぐる今日の問題についても概説する。</p>			
到達目標			
<p>心理学の方法論を理解した上で、自身のキャリア発達を捉えることができる。 キャリア形成の上で、必要なスキル獲得のために、何が必要であるかを気づき、努力する方略を考えることができる。 将来的に自分が就く仕事と今の大学での学びを関連づける力を養う。</p>			
提出課題			
<p>授業の区切りごとに、簡単な課題提出を求めます。 キーワードの理解、テーマについての気づきを書いて理解を深めましょう。</p>			
課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバック			
<p>各課題（小レポート）については、教員のコメントをフィードバックすることで、理解を深めます。グループでの議論、課題への取り組み、ロールプレインについても、そのつど、教員から学生へフィードバックを行います。</p>			
評価の基準			
<p>平常点 100点（授業への取り組み意欲、課題提出、集団への議論貢献などでの評価を行うため試験はしません）</p>			
履修にあたっての注意・助言他			
<p>私語は厳禁です。</p>			

教科書				
.使用しません。 .				
プリント資料及び参考文献				
プリント資料及び参考文献は適宜授業で配布・紹介します。				
授業計画				
<ol style="list-style-type: none"> イントロダクション キャリアとは何か スーパー、シャインの考え キャリア教育の変化、企業によるキャリアから自己によりキャリア形成と今日の雇用形態 7・5・3問題 早期離職率とミスマッチ ニート、フリーターの心理 心理テストから自己理解 キャリアアンカー 心理テストから自己理解 自己概念テスト 心理テストから自己理解 対人関係テスト 心理テストから心理学の方法論を 企業が求める人材と社会人基礎力 なぜ働くのか？ みんなで議論しよう なぜ働くのか？ 生涯発達論の視点からみたキャリア形成 (ES、面接の仕方などロールプレイングで実施) 生涯発達論の視点からみたキャリア形成 (ES、面接の仕方などロールプレイングで実施) まとめ 				
授業形態（アクティブ・ラーニング）				
<input type="radio"/> ア：PBL（課題解決型学習）		<input type="radio"/> イ：反転授業（知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）		
<input type="radio"/> ウ：ディスカッション、ディベート		<input type="radio"/> エ：グループワーク		
<input type="radio"/> オ：プレゼンテーション		<input type="radio"/> カ：実習、フィールドワーク		
<input type="radio"/> キ：その他（A-L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）				
準備学修（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間				
<p>授業計画にあるキーワード、たとえば、キャリア、早期離職の7・5・3問題など、授業の事前に予め自分で調べておきましょう。その上で、疑問や質問事項を整理しておく、授業内容の理解が深まり、自身の成長につながるでしょう。予習として、日々のキャリアに関連する新聞記事を読んでおきましょう。新聞記事とインターネットでの情報収集の違いは何でしょうか？ そのこともよく考えておきましょう。以上が予習でみなさんに求める内容です。次に復習です。これは、いるいるな課題に着手したときに、ずんなりとクリアできた課題とそうでない課題について、再度自分自身で振り返りましょう。</p>				
卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連				
<p>社会人基礎力、ビジネス場面でのコミュニケーション能力の習得を目指す。</p>				
双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述				
<p>小集団での議論を踏まえ、全体での議論、フィードバックをすることで、理解を深める。議論の結果は必ず発表し、その内容についてのコメントを行い、学生同士、学生と教員との相互作用を多用する。また、KJ法を用いて、合意形成、問題解決のプロセスを体感、学びの成果の可視化につとめる。</p>				
実務経験の有無及び活用				
備考				