

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	専門基礎	科目名	問題解決と企画・提案	科目コード	DL211A2
配当期	後期	授業実施形態	通常	単位数	2単位
担当教員名	廣本亜矢子	履修グループ	<u>2J(MD/SD/SL)</u>	授業方法	講義
実務経験の内容	2007年に株式会社ワイドブック設立。役員として会社の経営に携わるとともに、人材育成コンサルタント（現職）として若い世代の人材育成、企業内人材育成に携わっています。主な活動内容として、ICT活用関連の検定試験ブランディングコンサルティングの実施、自治体や企業における基本行動分析・改善プロジェクトの実施、企業や文科省関連事業の e-learning 化における学習用コンテンツ制作（画面、テンプレートデザイン、イラスト等作成を含む）、映像編集等の実務、及び一連のプロジェクト運営など手広く取り組んでいます。				
学習一般目標	現代社会において重要な能力である問題解決能力を習得することが、この授業の学習一般目標です。問題解決に不可欠な「論理的思考」からスタートし、カード型ブレインストーミングを用いた「問題解決手法」（課題抽出・構造化、問題点の合意、問題が引き起こす影響と原因の分析「影響と原因の見える化」）を習得します。また、問題解決による解決策の提案に向け「企画・提案を行うプロセスの基本」を習得します。				
授業の概要および学習上の助言	授業では、1グループ6名程度でグループを編成し、演習形式で問題解決のプロセスと、そのエッセンスを習得します。内容は決して難しくはありませんが、ワークや演習を通して問題解決を行う際に必要なスキルを一つ一つ身につけていきますので、毎回の授業に積極的に参加することがポイントです。具体的には、模造紙にポストイットを貼りながら、問題点や、その影響・原因を探り、影響と原因の「見える化」を行い、グループで合意します。技法としてはカード型ブレインストーミングを活用します。				
教科書および参考書	教科書：「問題解決と企画・提案」(株)ワイドブック発行				
履修に必要な予備知識や技能	日本語で日常的な会話ができること。 やる気があり、積極的に演習に参加できること。				
使用機器	プロジェクターとスクリーンを使用します。				
使用ソフト	PPT				
学習到達目標	学部DP (番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	2	論理的に思考・判断し、課題の抽出、構造化ができる。（論理的思考・構造化）			
	3	チームの意見を引き出し、合意形成を行うための基本行動ができる。 (ファシリテーション)			
	2	具体的な課題について、論理的にその影響と原因を分析することができる。（分析手法）			
	2・4	課題を解決する提案を行うための基本を理解し、提案を企画できる。（企画・提案）			
2・4	問題解決における影響・原因分析の重要性を理解し、事例により説明できる。 (レポート)				

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポ ート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポ ー ト フ ォ リ オ	その他	合計	
	総合評価割合			50	30	20				100
	学 部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断		30	20					50
		3.態度		20						20
		4.技能・表現			10	20				30
5.関心・意欲										
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験	試験は実施しません。								
	クイズ 小テスト	授業内でのワークや提出物等により評価します。 ワークでは、授業内で扱う内容に即して適切な発言や意見の提示等を行っているかどうか、により評価します。 提出物は、その回の理解度、参加の度合いを成績に反映させるために用いますので、返却しません。								
	レポート	(800字～2000字程度) 日本語の不自由な学生は、事前に相談してください。								
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他	出席率が著しく低い場合は、不合格となる可能性があります。								

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 9/28(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・シラバス説明 ・自己紹介 (ネットワーキング) ・問題解決の必要性 問題解決の必要性について理解し、身近にある問題 (過去の事例) に気付くことができる。	講義・演習・ フィードバック	
第2週 10/5(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・論理的思考の基礎 ・論理的であるとは ・論理思考と発想力 問題解決を正しく行うために必要な論理的な思考について理解し、論理的な考え方ができることを目指す。	講義・演習・ フィードバック	
第3週 10/12(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・論理的思考の基礎 ・論理的分類 ・抽象化 (構造化) カード型ブレインストーミングを用いた問題解決を行う際に必要となる論理的な分類について理解し、分類できることを目指す。	講義・演習・ フィードバック	
第4週 10/19(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・論理的思考の基礎 ・帰納法と演繹法 ・論理的思考のまとめ 問題解決の中で用いる分析手法を行う際に必要となる論理的思考の内、帰納法演繹法について理解する。	講義・演習・ フィードバック	
第5週 10/26(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・ファシリテーションの基本スキル ・ファシリテーターの役割 ・カード型ブレインストーミング 問題解決を行う際に必要となるファシリテーション技術について理解し、実施できる。 カード型ブレインストーミングの手法を理解する。	講義・演習・ フィードバック	
第6週 11/2(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・カード型ブレインストーミング ・合意形成演習 カード型ブレインストーミングの手法を理解し、抽象化 (構造化) した中から重要なものについて意見を交わし、合意形成することができる。	講義・演習・ フィードバック	
第7週 11/9(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決のプロセス① ・課題抽出演習 ・合意形成演習 実際に身近にある事例を取り上げ、課題の構造化を行い、重要なものについて意見を交わし、合意形成することができる。	講義・演習・ フィードバック	

第8週 11/16(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決のプロセス② ・課題抽出演習 ・合意形成演習 <p>実際に身近にある事例を取り上げ、課題の構造化を行い、重要なものについて意見を交わし、合意形成することができる。</p>	講義・演習・ フィードバック	
第9週 11/23(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決のプロセス③ ・影響分析演習 <p>実際に身近にある事例を取り上げ、課題の構造化、重要なものとして合意した内容の影響分析を行うことができる。</p>	講義・演習・ フィードバック	
第10週 11/30(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決のプロセス④ ・原因分析演習 <p>実際に身近にある事例を取り上げ、課題の構造化、重要なものとして合意した内容の原因分析を行うことができる。</p>	講義・演習・ フィードバック	
第11週 12/7(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決のプロセス⑤ ・影響分析・原因分析演習 ・合意形成演習 <p>実際に身近にある事例を取り上げ、課題の構造化、重要なものとして合意した内容の影響分析・原因分析の結果について合意形成を行うことができる。</p>	講義・演習・ フィードバック	
第12週 12/14(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決のプロセス⑥ ・ゴール設定 ・施策策定（企画） <p>これまでの分析から問題解決のゴールを見極め、解決の方策を企画できる。</p>	講義・演習・ フィードバック	
第13週 12/21(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・問題解決のプロセス⑦ ・実施計画（PDCA）策定 <p>これまでの分析から問題解決のゴールを見極め、解決の方策を企画できる。</p>	講義・演習・ フィードバック	
第14週 1/18(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・提案（プレゼンテーション） ・まとめ <p>問題解決の分析を根拠とし、解決の施策についてプレゼンテーションを行える。</p>	講義・演習・ フィードバック	
第15週 1/25(月)	<ul style="list-style-type: none"> ・総括 ・レポート記述 	講義・ フィードバック・ レポート記述	レポート提出