

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

専門分野区分	ヒューマンスキル	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	2L(DG/DM/DW/MA)					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プ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、イラスト等制作を含む)、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	基本的には、授業はグループワークを中心として実施します。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。グループ毎、クラスの理解度等により、授業の進捗が前後することがあります。									
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										
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	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	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	
	学部DP	1.知識・理解								
		2.思考・判断		30	20	10				60
		3.態度		20						20
		4.技能・表現			10	10				20
		5.関心・意欲								
総合評価割合			50	30	20				100	

評価の要点	
評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
小テスト	授業内でのワークへの取り組みや、授業の振り返り課題等の提出物等の提出状況、内容により評価します。 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、原則返却しません。
レポート	授業内容への理解度、記述の内容によって評価します。レポート記述のポイントはテキストに記載されています。(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)	第13回授業でのグループによる問題解決演習の発表により評価します。発表内容を中心に評価しますが、発表の出来栄も評価対象となります。
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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	・シラバス説明 ・自己紹介  テキスト第1章「問題解決の必要性」  【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第2回	テキスト第2章「論理的思考の基礎」より ・論理的であるとは  【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第3回	テキスト第2章「論理的思考の基礎」より ・論理思考と発想力  【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第4回	テキスト第2章「論理的思考の基礎」より ・論理的分類  【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する

第5回	<p>テキスト第2章「論理的思考の基礎」より ・構造化(抽象化)</p> <p>テキスト第4章「カード型ブレインストーミング」より抜粋</p> <p>【目標】 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構造化について理解し、構造化できることを目指す。</p>	講義・演習・フィードバック	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第6回	<p>テキスト第2章「論理的思考の基礎」より ・帰納法と演繹法</p> <p>【目標】 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。</p>	講義・演習・フィードバック	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第7回	<p>テキスト第5章「問題解決のプロセス」より ・課題抽出 ・合意形成</p> <p>【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第8回	<p>テキスト第5章「問題解決のプロセス」より ・課題抽出 ・合意形成</p> <p>【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第9回	<p>テキスト第5章「問題解決のプロセス」より ・影響分析</p> <p>【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第10回	<p>テキスト第5章「問題解決のプロセス」より ・原因分析</p> <p>【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第11回	<p>テキスト第5章「問題解決のプロセス」より ・影響分析・原因分析(因果関係の確認)</p> <p>【目標】 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確認し、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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する
第12回	<p>テキスト第5章「問題解決のプロセス」より ・ゴール設定と合意形成 ・戦略立案・施策策定(企画) ・実施計画(PDCA)策定</p> <p>【目標】 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	【提出課題】あり ユニパ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する

<p>第13回</p>	<p>問題解決演習成果発表 ・提案(プレゼンテーション)</p> <p>【目標】 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> <p>※授業の進捗状況、その他外的要因により変更する場合がある。</p>	<p>講義・演習・フィードバック</p>	<p>【提出課題】あり ユニバ[授業資料]に提示 (google授業資料使用) ※課題の返却はしないが、次回以降の授業で課題の振り返りを実施する</p>
<p>第14回</p>	<p>◇課題解決型授業1</p> <p>テキスト第3章「ファシリテーションの基本スキル」 テキスト第4章「カード型ブレインストーミング」 のそれぞれについて動画視聴により学習し、課題を提出する。</p> <p>【目標】 ・オンデマンド形式による個人学習を通して、カード型ブレインストーミングを個人で展開することができる。</p> <p>※授業内容の詳細はユニバ[授業資料第14回]に提示する。</p>	<p>遠隔授業(オンデマンド形式) 実施時期:6期(11/16～11/30) ※動画を視聴しながら個人演習を進める</p>	<p>【提出課題】あり ユニバ[授業資料]に提示 (googleフォーム使用) ※課題が複数枚にわたる場合もあるので、提出の際は注意すること ※課題の返却はしない</p>
<p>第15回</p>	<p>◇課題解決型授業2</p> <p>今までの授業内容や自身の体験・経験をもとに「期末レポート」を作成する。 ※期末レポートの配点は30点、必ず提出のこと。</p> <p>レポートのテーマ 『問題解決を行う際に、影響と原因の分析を行うことの重要性について、自身の経験を具体的にあげて記述しなさい。』</p> <p>【目標】 ・今までの授業全体を振り返るとともに、自身の日常での体験・経験をもとにレポートを作成することができる。</p> <p>※授業内容の詳細はユニバ[授業資料第15回]に提示。</p>	<p>遠隔授業(オンデマンド形式) 実施時期:8期(12/16～1/15) レポート記述</p>	<p>【提出課題】あり 『期末レポート』(30点)</p> <p>ユニバ[課題]に提示 ※課題(レポート)の返却はしない</p>