

科目名	ワークショップ							年度	2024
英語科目名	Workshop							学期	前期
学科・学年	医療事務科 1年次	選択	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	加藤秀樹	教員の実務経験		無	実務経験の職種				
【科目の目的】									
グループワークを通じて、協力しながら作業を進めることが出来る。									
【科目の概要】									
グループワークを通じて協力しながら問題解決に取り組みます。									
【到達目標】									
A グループの中で自分の意見を発言できる B グループの中で他者の意見を聞ける C グループのメンバーと協調性が持てる D 課題取り組みに積極的にグループワークに参加する E 論理的思考を理解する									
【授業の注意点】									
グループワークを通じて、自らが作り上げる授業。受け身の気持ちではチームとしての作業も進まない。自らがチームの一員であるという事を意識し、協力し合いながら授業に取り組むこと。授業中の私語や受講態度などは厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。また、授業時数の4分の3以上出席しない者は試験を受験することができない。授業の進捗状況により内容が前後する場合もある。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	他者に対して自分の意見を上手く伝えられ、他者を指導できる	他者に対して自分の意見を伝えられる	他者に対して自分の意見を言える	他者に対して自分の意見を伝えられない	他者に対して自分の意見を全く言えない				
到達目標 B	他者が話やすい雰囲気を作り出し、話を聞け、他者を指導できる	他者の意見を聞け、その意見を肯定できる	他者の意見を聞ける	他者の意見を聞けない	他者の意見を聞く気がない				
到達目標 C	積極的に他者の意見を聞き他と協力ができ、他者を指導できる	積極的に他者の意見を聞き他と協力ができる	他者の意見を聞き他者と協力できる	他者の意見を聞く姿勢はあるが、聞かない事も時々ある	自分の都合を優先し、他者の意見を聞かない				
到達目標 D	自ら進んで意見や行動を自発的に行う事ができ、他者に指導できる	自ら進んで意見や行動を自発的に行う事ができる	自ら進んで意見や行動を自発的に行う事が時々ある	自ら進んで意見や行動を自発的に行えない事が時々ある	自ら進んで意見や行動を自発的に行えない				
到達目標 E	論理的思考の考え方を十分理解でき、他者を指導できる	論理的思考の考え方を十分理解できる	論理的思考の考え方を 知る事ができる	論理的思考の考え方を内容によっては理解できない	論理的思考の感が肩を全く理解できない				
【教科書】									
レジュメ・資料を配布する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
授業への取り組み、課題等を含めて総合的に評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ワークショップ				年度	2024
英語表記		Workshop				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ガイダンス	授業の取り組み理由を理解する	1	ガイダンス	授業の目的を理解する	2	
2	Dobble	発想力 観察力 瞬発力	1	Dobble	発想力、観察力、瞬発力を身につける	2	
3	〇〇ライン	ノンバーバルコミュニケーション	1	〇〇ライン	ノンバーバルコミュニケーションを身につける	2	
4	嘘つきを探せ	発想力 洞察力 コミュニケーション力	1	嘘つきを探せ	発想力、洞察力、コミュニケーション力を身につける	2	
5	カタカナシー	コミュニケーション力 発想力 読解力	1	カタナカシー	コミュニケーション力、発想力、読解力を身につける	2	
6	ピンポン玉リレー	チームワーク力	1	ピンポン玉リレー	チームワーク力を身につける	2	
7	赤黒ゲーム	コミュニケーション力 洞察力	1	赤黒ゲーム	コミュニケーション力、洞察力を身につける	2	
8	クイックスワップ	非言語コミュニケーション 観察力	1	クイックスワップ	非言語コミュニケーション、観察力を身につける	2	
9	はあって言うゲーム	表現力 観察力	1	はあって言うゲーム	表現力、観察力を身につける	2	
10	iTo	発想力 コミュニケーション力	1	iTo	発想力、コミュニケーション力を身につける	2	
11	ジェスチャーゲーム	表現力 臨機応変力 想像力	1	ジェスチャーゲーム	表現力、臨機応変力、想像力	2	
12	まちがいさがし	視野を広げる力	1	まちがいさがし	視野を広げる力	2	
13	Blokus	想像力 先を読み取る力	1	Blokus	想像力、先を読み取る力	2	
14	論理的思考テスト①	論理的思考	1	論理的思考テスト①	論理的思考を身につける	2	
15	論理的思考テスト②	論理的思考	1	論理的思考テスト②	論理的思考を身につける	2	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等