

科目名	ワークショップ2					年度	2025
英語科目名	Workshop 2					学期	後期
学科・学年	情報ビジネス科 1年次	必/選	選	時間数	30	単位数	種別※ 実習
担当教員	風間 恵		教員の実務経験	無	実務経験の職種	企業研修講師	
【科目の目的】 この科目の目的は、参加者が自発的に学びや創造、問題解決を行える環境でファシリテーターの指導のもと、グループワークやディスカッションを通じて体験を共有し、個人とチームの意識を育む能力を養うことです。							
【科目の概要】 この科目では、ワークショップ形式を活用して、学生が自発的に学びや創造、問題解決を体験する環境を提供します。ファシリテーターが進行役となり、グループワーク、ディスカッション、成果物の作成などを通じて参加者がアクティブに学び合い、チームの一員としての役割や個人の貢献の重要性を理解します。							
【到達目標】 ファシリテーションと参加者との関わり グループワークとディスカッション能力 創造的な問題解決能力 成果物の作成とプレゼンテーション能力 自己評価と他者への評価を通じた学習と成長の意識							
【授業の注意点】 この授業ではグループワークを通じて、自らが作り上げる授業です。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には厳しく対応する。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	ファシリテーターとしての役割を理解し、適切な進行と指導を行い、参加者が自発的に関わり、議論し、創造的なアイデアを出し合える環境を構築できる能力を持つ	ファシリテーターとしての役割を理解し、進行と指導を適切に行い、参加者が積極的に関わり、議論し、アイデアを出し合える環境を構築できる能力を持つ	ファシリテーターとしての基本的な役割を理解し、進行と指導を一部行い、参加者が関わり、議論し、アイデアを出し合える環境を構築できる能力を持つ	ファシリテーションの役割や進行が限定的であり、参加者との関わりや議論の促進が難しい	ファシリテーションの役割や進行が不十分であり、参加者との関わりや議論の促進ができていない		
到達目標 B	グループ内で積極的に意見を出し合い、ディスカッションを活発に進行し、チームメンバーと協力して課題や議題に取り組む能力を持つ	グループ内で意見を出し合い、ディスカッションを適切に進行し、チームメンバーと協力して課題や議題に取り組む能力を持つ	グループ内で一部意見を出し合い、ディスカッションを行い、チームメンバーと協力して課題や議題に取り組む能力を持つ	グループワークやディスカッションの進行や意見出し合いが限定的であり、協力や課題への取り組みが難しい	グループワークやディスカッションの進行や意見出し合いが不十分であり、協力や課題への取り組みができていない		
到達目標 C	創造的な問題解決の手法やアプローチを活用し、複雑な課題に対して革新的なアイデアや解決策を提案できる能力を持つ	基本的な問題解決の手法やアプローチを活用し、課題に対して適切なアイデアや解決策を提案できる能力を持つ	一部の問題解決の手法やアプローチを理解し、課題に対してアイデアや解決策を提案できる能力を持つ	問題解決の手法やアプローチが限定的であり、課題に対するアイデアや解決策の提案が難しい	問題解決の手法やアプローチが不十分であり、課題に対するアイデアや解決策の提案ができていない		
到達目標 D	グループでの成果物をクオリティ高く作成し、プレゼンテーションで魅力的に伝える能力を持つ	グループでの成果物を適切に作成し、プレゼンテーションで内容を伝える能力を持つ	グループでの成果物を一部作成し、プレゼンテーションで内容を伝える能力を持つ	グループでの成果物作成やプレゼンテーションのクオリティが限定的であり、内容の伝達や魅力的なプレゼンテーションが難しい	グループでの成果物作成やプレゼンテーションが不十分であり、内容の伝達や魅力的なプレゼンテーションができていない		
到達目標 E	自己評価や他者への評価を受け入れ、振り返りを行い、自身の能力や課題を理解し、成長に向けたアクションをとる意識を持つ	自己評価や他者への評価を受け入れ、振り返りを行い、課題を理解し、成長に向けたアクションをとる意識を持つ	自己評価や他者への評価を一部受け入れ、振り返りを行い、課題や成長に向けたアクションをとる意識を持つ	自己評価や他者への評価を受け入れる意識や振り返りが限定的であり、課題や成長に向けたアクションが難しい	自己評価や他者への評価を受け入れる意識や振り返りが不十分であり、課題や成長に向けたアクションができていない		
【教科書】							
【参考資料】 毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。							
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題 80% 試験と課題を総合的に評価する 平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する							
※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 2			年度	2025
英語表記					学期	
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	ワークショップの概要と意義	ワークショップの概念と学習目標を理解する	1	ワークショップの定義	ワークショップの意義と成果を理解する	3
			2	ファシリテーターの役割		
			3	学習効果		
2	ファシリテーションスキルの基本	ファシリテーターとしての基本的なスキルとコミュニケーション能力を学ぶ	1	質問技術	ファシリテーションスキルの基本を身につける	3
			2	アクティブリスニング		
			3	グループの進行管理		
3	ワークショップデザインとプランニング	ワークショップのデザインと計画立案の方法を学ぶ	1	学習目標の設定	ワークショップのデザインとプランニングのスキルを学ぶ	3
			2	セッションの構造		
			3	アクティビティの選定		
4	ワークショップの進行とコントロール	ワークショップを進行し、参加者をコントロールするスキルを磨く	1	タイムマネジメント	ワークショップの進行とコントロールの方法を学ぶ	3
			2	グループディスカッションの促進		
			3	進行の柔軟性		
5	グループディスカッションとコラボレーション	グループディスカッションの効果的な進め方とチームコラボレーションを学ぶ	1	グループディスカッションのベストプラクティス	グループディスカッションとチームワークのスキルを向上させる	3
			2	アイデア共有		
			3			
6	問題解決とクリエイティブ性の促進	問題解決とクリエイティブ性を引き出す方法を学ぶ	1	デザイン思考	問題解決とクリエイティブ性のスキルを向上させる	3
			2	アイデアブレインストーミング		
			3	マインドマップ		
7	グループワーク：問題解決の実践	グループで実際の問題に取り組み、解決策を見つける	1	問題の定義	問題解決の実践的なスキルを学び、チームでの協力を強化する	3
			2	ルートコース分析		
			3	解決策のアイデア		
8	クリエイティブなアートと表現活動	クリエイティブなアートと表現活動を通じて、創造力を刺激する	1	絵画、音楽、文章、演劇などのアートアクティビティ	創造力と表現力を発展させる方法を学ぶ	3
			2			
			3			
9	ワークショップの評価とフィードバック	ワークショップの評価方法とフィードバックの重要性を学ぶ	1	評価基準の設定	ワークショップの評価と改善のアプローチを理解する	3
			2	参加者からのフィードバックの収集		
			3			
10	ワークショップ：クリエイティブなプロジェクトの実施	学んだスキルを活用し、クリエイティブなプロジェクトを実施する	1	グループでのプロジェクト設計	ファシリテーションとクリエイティブ性を結びつける方法を学ぶ	3
			2	実施		
			3	プレゼンテーション		
11	グループワーク：ロールプレイングとシミュレーション	ロールプレイングとシミュレーションを通じて実践的な学びを促進する	1	シナリオの設計	ロールプレイングとシミュレーションのスキルを向上させる	3
			2	役割分担		
			3	リアルな状況の再現		
12	ワークショップ：コラボレーションプロジェクトの実施	グループ間のコラボレーションを通じて問題解決とコミュニケーションスキルを強化する	1	複数グループのプロジェクト協力	コラボレーションとチームワークのスキルを発展させる	3
			2	成果物の統合		
			3			
13	ワークショップの効果的なプレゼンテーション	ワークショップの成果を効果的にプレゼンテーションするスキルを学ぶ	1	プレゼンテーションのデザイン	プレゼンテーションとコミュニケーションのスキルを向上させる	3
			2	話し方		
			3	視覚的要素		
14	グループワーク：ファシリテーション実践	参加者がファシリテーターとして実際のワークショップを進行する	1	セッションの設計と進行	ファシリテーションスキルの実践と向上を図る	3
			2	参加者の動向の管理		
			3			
15	ワークショップ1の総括と今後の展望	ワークショップ1の学びを振り返り、将来の活動への応用を考える	1	ワークショップの意義	ワークショップスキルの総括と将来への展望を持つ方法を学ぶ	3
			2	今後のスキル活用の展望		
			3			

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