

科目ナンバリング		U-LAS70 10001 SJ50					
授業科目名 <英訳>	ILASセミナー：コミュニケーションデザイン ILAS Seminar :Communication Design			担当者所属 職名・氏名	総合博物館 准教授 塩瀬 隆之		
群	少人数群	単位数	2単位	週コマ数	1コマ	授業形態	ゼミナール(対面授業科目)
開講年度・ 開講期	2024・前期	受講定員 (1回生定員)	24(15)人	配当学年	主として1回生	対象学生	全学向
曜時限	水5	教室	総合博物館 南館2階セミナー 室(本部構内)		使用言語	日本語	
キーワード	問いのデザイン / コミュニケーションデザイン / オンライン / インクルーシブ / 創造性						
【授業の概要・目的】							
<p>生成AIをはじめ利便性の高いICTがどんなに発展しても、発想の基点は当然ながら人間であり、これをもとにチームを促す一言を発するのはあくまでも人間のリーダーである。「世の中になく新しいサービスを考える」と声を荒げて、「自由に発想して好きなことをなんでも話し合ってください」と猫なで声を出しても、それだけでチームメンバーの思考は深まらない。この思考が深まらない理由を、参加者のモチベーションの低さや生徒の発想力の欠如に責任転嫁するようなリーダーには誰もついてこない。</p> <p>そこで本講義においては、大学生がこれからの人生で何度となく経験する自己紹介や議論など、日常のコミュニケーションをとりあげ、これが将来にわたってチームビルディングやクリエイティブな会議にまで引き上げるような、創造的対話手法の習得を目標とする。生成AIについても講義内で積極的に活用し、システムに依存するのではなく、あらゆるシステムを活用した上で対話の場を創造的に活性化するコミュニケーションデザインを実践する。</p>							
【到達目標】							
<p>伝えると伝わる、討論と議論、問題と課題など、類似概念を明瞭に言い分けるような丁寧な概念理解を経て、コミュニケーションデザインに必要な観点を習得し、具体事例を幅広く体験的に理解することで、学生自らが実践できるようなデザイン手法の習得を目指す。</p> <p>また、生成AI、slido、slackなど、ICTシステムやコラボレーションシステムを講義内で積極活用することで、それらシステムの使用がはじめての入門者にも使いこなせるように配慮したカリキュラムとする。</p>							
【授業計画と内容】							
<p>以下のような課題について、1課題あたり2～3週ずつ授業をする予定である。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. コミュニケーションデザインとはなにか 2. 自己紹介と他己紹介 3. 身体配置が対話にもたらす変化 4. 質問・発問・問いの違いと問いのデザイン 5. 水平思考と創造的思考など多様な発想法 6. 討論・交渉・議論の違いと創造的対話の作り方 7. ダイバーシティ&インクルージョン 8. 生成AIや先端ICTを活用した発想支援 <p>授業回数はフィードバックを含め全15回とする。</p>							
ILASセミナー：コミュニケーションデザイン(2)へ続く							

ILASセミナー：コミュニケーションデザイン(2)

[履修要件]

特になし

[成績評価の方法・観点]

各回授業において討論に積極的に参加することと中間レポートを平常点（40%）とし、最終レポート提出（60%）とを組み合わせる総合的に評価する。

[教科書]

使用しない

[参考書等]

（参考書）

安齋勇樹、塩瀬隆之『問いのデザイン』（学芸出版社、2020）ISBN:4761527439

[授業外学修（予習・復習）等]

日頃から異分野、異業種、異世代など、手法や価値観が異なる相手と協働し、議論する機会を意識しておくこと。そこで得る違和感を言語化することが予習であり、本講義で得た技法を積極的にその議論の場で試すことが復習である。

[その他（オフィスアワー等）]

児童生徒の能動的な学びを引き出す新しい学習環境デザインに関心のある学生、企業組織において創造的なアイデアを生み出し続けるチームづくりやリーダーシップに関心のある学生、異分野異業種の学生同士、専門家との議論の深め方に関心のある学生にとって、とくに本セミナーでの手法習得が効果的だと考えられる。