

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	2026・前期	受講定員 (1回生定員)	20(14)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 / 場のデザイン / DE&I / 共創 / 創造性						
【授業の概要・目的】							
<p>個人の力だけでは解決できないほど複雑な課題に向き合うために、集団でアイデアを共創したり、生成AIなどの情報技術を用いたりすることが有効である。しかし、コミュニケーションが得意な人ほど、グループではたびたび自分のアイデアが大勢を占めるなどして、一人のときと変わらない結果にグループを活かしきれないモヤモヤが残る。他方、コミュニケーションが苦手だと自覚している人も、自分のアイデアをグループに届けるタイミングを逸してしまうなど、結果に貢献できないモヤモヤを抱えることもある。</p> <p>集団の創造性を左右するのは、まさにコミュニケーション次第であるが、それが単に上手か下手か、センスが良いか悪いかだけに左右されてしまわないためにも、集団を最大限生かすことができるようなコミュニケーションデザインが必要となる。生成AIなどの情報技術のパフォーマンスを左右するプロンプトの書き方なども、ある種のコミュニケーションと捉えるならば、それがデザインされることで、われわれの創造性をより引き出すことに貢献する。</p> <p>本講義においては、日常の些細な雑談から集団でアイデアを共創する会議に至るまで、様々なコミュニケーションを事例としてとりあげ、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の手法を実践を通じて獲得することを目標とする。</p>							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 討論と議論、問題と課題、など曖昧にとらえている類似概念を明瞭に言い分けるような問いのデザイン理論を学ぶ。</li> <li>・ 創造的な対話の場を学生自らが主宰できるようなファシリテーション手法と場づくり手法を習得する。</li> <li>・ 「伝えるから伝わるへ」「ためにからともにへ」コミュニケーションをとらえる大きな視点転換を実践的に体験する。</li> </ul> <p>また、生成AIに限らず、slidoやslackなど、集団のコミュニケーションを活性する情報技術を積極的に活用し、それらシステムの使用がはじめての文系学生や理系学生など分野にかぎらず使いこなすことができ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>初回「問いのデザイン」と「場のデザイン」について概説した後、各テーマ1～3週ずつ授業をする予定である。授業回数はフィードバックを含め全15回とする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 身体的配置が対話にもたらす影響：WITHOUT SPACE</li> <li>2. 効率的な情報収集と直観力の鍛錬：WITHOUT TIME</li> <li>3. 感覚が制約されても成立する対話：WITHOUT SENSE</li> </ol>							
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)

- 4. 討論・交渉・議論の違いを考える：WITHOUT POSITION
- 5. 動機に左右されない議論の構造化：WITHOUT MOTIVATION
- 6. コンピュータを使わない情報教育：WITHOUT COMPUTER
- 7. 思考を伴わない直観的デザイン力：WITHOUT THOUGHTS

各回、特定の場の要素：空間(SPACE)や感覚(SENSE)、コンピュータの使用(COMPUTER)などが制限されたWITHOUTというカリキュラムであり、一定の制限下でのコミュニケーションを体験することで、逆にそのテーマの重要性を強く意識できるカリキュラムとなっている。

**【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への積極的な参加と議論への貢献（20%）と中間レポート（30%）を平常点とし、最終レポート（50%）と組み合わせて総合的に評価する。

**【教科書】**

使用しない

**【参考書等】**

（参考書）

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

宮野 公樹『問いの立て方』（筑摩書房、2021）ISBN:4480073701

**【授業外学修（予習・復習）等】**

生成AIを積極的に活用するが、依存するのではなく使いこなしてもらいたい。そのためにも、日頃から論文検索や文書作成、画像作成など、多様な使い方を各自試行してみること。コミュニケーションについても、積極的に価値観が異なる相手と議論する機会を意識的に増やすようにすること。そこで得た違和感を言語化することが予習であり、本講義で得た手法を積極的にその議論の場で試すことが復習となる。

**【その他（オフィスアワー等）】**

創造的なアイデアを生み出すチームづくりや集団を導くリーダーシップに関心のある学生、児童生徒の能動的な学びを引き出す学習環境のデザインに関心のある学生にとっては、とくに本ILASセミナーでの学びが貢献すると考えられる。

**【主要授業科目（学部・学科名）】**