Course number		r	U-LAS70 10001 SJ50										
Course title (and course title in English)	maine, job title,								Kyoto University Museum iate Professor,SHIOSE TAKAYUKI				
Group	Semir	minars in Liberal Arts and Sciences Number of credits 2						2		Number of weekly time blocks			
Class style		seminar (Face-to-face course)			Year/semeste		rs	2024 • First semest		r	Quota (Freshman)		24 (15)
Target year	· Ma	ainly 1st year students Eligible students For all majors								ys and riods	Wed	1.5	
Classroom	(Main Campus)									Lar ins	nguage of truction		
Keyword	問い	の .	デザイン / コミ	ξユ.	ニケーショ	ョン [.]	デザ	イン / オンラ	ライン	′イ	ンクルー	・シフ	ブ/創造性

[Overview and purpose of the course]

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。「世の中にない新しいサービスを考えろ」と声を荒げても、「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。

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。

[Course objectives]

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。

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。

[Course schedule and contents)]

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。

- |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

Continue to ILASセミナー : コミュニケーションデザイン(2)

ILASセミナー :コミュニケーションデザイン(2)

8.生成AIや先端ICTを活用した発想支援

授業回数はフィードバックを含め全15回とする。

[Course requirements]

None

[Evaluation methods and policy]

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%)とを組み合わせて総合的に評価する。

[Textbooks]

Not used

[References, etc.]

(References, etc.)

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

[Study outside of class (preparation and review)]

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 してもっておくこと。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。

[Other information (office hours, etc.)]

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。