

| | | | | | | | |
|--|--|--------------------|----------------------|----------------|-----------------|------|--------------|
| 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 | ゼミナル(対面授業科目) |
| 開講年度・ 開講期 | 2025・前期 | 受講定員 (1回生定員) | 25 (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 / 問いの立て方 / コミュニケーションデザイン / インクルーシブデザイン / 創造性 | | | | | | |
| [授業の概要・目的] | | | | | | | |
| <p>生成AIをはじめとする利便性の高いシステムがどんなに台頭しても、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の創造的対話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」と猫なで声で話しても、それだけでチームメンバーの思考が深まるとはかぎらない。生成AIの利用もまた、それを依存的にもちいることと、自己の創造性を拡張する方法でもちいることとで、雲泥の差が生まれる。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欠如に責任転嫁するようなリーダーでは、誰も創造的なアイデアを持ち寄ろうとは思わない。</p> <p>そこで本講義においては、まず生成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し、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カリキュラムとする。そのうえで、それらシステムに単に依存するのではなく、それら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的に習得することを目指す。大学生にとっては日常的であろう自己紹介方法やミーティングの持ち方まで、これからの人生で何度となく経験する対話の一つ一つがすべて創造的な対話となるようなコツの習得を目標とする。</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>本講義では、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しながら、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 | | | | | | | |
| 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)

授業回数はフィードバックを含め全15回とする。

なお、こ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ため、経験の有無は一切問わない。

【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】

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。