

奈良工業高等専門学校		開講年度	令和02年度（2020年度）		授業科目	基礎イノベーションワークショップ
科目基礎情報						
科目番号	0002		科目区分	一般 / 選択		
授業形態	実習		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	しなやかエンジニア教育プログラム（ベーシックコース）		対象学年	1		
開設期	集中		週時間数			
教科書/教材						
担当教員	藤田 直幸, 顯谷 智也子					
到達目標						
1. 自ら新しい知識・能力を身につけようとする姿勢や自立的行動をとることができる。 2. 工学以外の異分野の講義・実習を通じ、技術者として工学知識だけではなく、違う視点でモノづくり（作品制作）を行うことができる。 3. 実習の中でグループで1つの作品に仕上げる中で、コミュニケーションを取りやすい関係性を構築し、グループ内で協働作業を行うことができる。						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安(優)		標準的な到達レベルの目安(良)		未到達レベルの目安(不可)	
評価項目1	異分野に興味を持ち、自ら新しい知識・能力を身につけようとする姿勢や自立的行動をとり、制作活動を行うことができる。		異分野に興味を持ち、作品制作に取り組むことができる。		他のメンバーに指示されて、作品制作に取り組むことができる。	
評価項目2	異分野の経験で得た知識・視点と工学知識を融合させて、柔軟な発想力でモノづくりを考えることができる。		工学的知識に加え、異分野の経験で得た知識・視点が、モノづくりを考える重要性を理解する。		工学的知識に偏った発想力で、モノづくりを行う。	
評価項目3	グループメンバーがコミュニケーションを取りやすい関係性を構築して、課題テーマに沿って、1つの作品を制作できる。		課題テーマに沿って、1つの作品を制作できる。		グループで1つの作品を制作する重要性を理解できていない。	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	本講義は、しなやかエンジニア教育プログラム（正課外）の授業である。 本ワークショップでは、近年の産業界のグローバル化と異分野技術の融合複合化により多様な担い手が集まるダイバーシティな生産、開発現場において、社会・生活と技術をつなぎ、新たな価値を創造するための感性とそれを形にする表現力を備えたエンジニアの育成を目的としている。					
授業の進め方・方法	本ワークショップは、伝統文化とデジタル系の2つの分野に分かれ、課題解決型学習を取り入れて、正課では学べない伝統文化とデジタルの異分野の講義と実習を行う。 実習では、課題テーマに沿ってグループで1つ作品を作り上げる協働作業を実践する。 ワークショップの後には、振り返り時間を設け、個人の気づきを振り返るとともに、グループでのお互いの気づきを共有する。					
注意点	学習指針：異分野への興味と、異分野の学びを通じて感性や表現力を磨き、課題テーマに沿ってグループで1つの作品制作に取り組む中で、積極的なディスカッションと協働作業の重要性を理解することが重要である。 関連科目：エンジニアの感性と表現Ⅰ 事前学習 演習内容を提示するので、どのようなことについて学びたいかを準備して、演習に臨むこと。 事後展開学習 振り返りシートを提出すること。					
学修単位の履修上の注意						
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	ガイダンス：シラバスをもとにしたワークショップの概要の説明。		ワークショップの意義ならびに目的について説明できる。	
		2週	1. 実施時期 夏季休業期間中 2. 実施期間 3日間、合計 22.5時間以上 3. ワークショップ内容 課題テーマに沿った課題解決型学習を取り入れた座学と実習 4. 講師 各分野の専門家として、教育指導、もしくは実務で活躍されている講師		グループで一つの作品を作り上げ、その作品の制作意図を説明することができる。	
		3週				
		4週				
		5週				
		6週				
		7週				
		8週				
	2ndQ	9週				
		10週				
		11週				
		12週				
		13週				
		14週				
		15週				

		16週		
後期	3rdQ	1週		
		2週		
		3週		
		4週		
		5週		
		6週		
		7週		
		8週		
	4thQ	9週		
		10週		
		11週		
		12週		
		13週		
		14週		
		15週		
		16週		

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標

分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週
評価割合					
		振り返りシート	最終制作物の発表内容	合計	
総合評価割合		50	50	100	
感性（新たな視点の習得）		25	25	50	
表現力		25	25	50	