

一関工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)		授業科目	地域創造学
科目基礎情報						
科目番号	0057		科目区分	専門 / 選択		
授業形態	演習		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	未来創造工学科 (情報・ソフトウェア系)		対象学年	4		
開設期	後期		週時間数	2		
教科書/教材	配布資料					
担当教員	小野 宣明,佐藤 要					
到達目標						
①課題を設定できる。 ②課題解決手法などを理解し、課題解決ができる。 ③課題解決案など自分たちの考えを他者に伝えることができる。						
【教育目標】 C, D, E						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
①課題を設定できる。	課題を的確に設定できる。		課題を設定できる。		課題を設定できない。	
②課題解決手法などを理解し、課題解決ができる。	課題解決手法などを理解し、課題解決がよくできる。		課題解決手法などを理解し、課題解決ができる。		課題解決手法などを理解できず、課題解決ができない。	
③課題解決案など自分たちの考えを他者に伝えることができる。	課題解決案など自分たちの考えを他者に的確に伝えることができる。		課題解決案など自分たちの考えを他者に伝えることができる。		課題解決案など自分たちの考えを他者に伝えることができない。	
学科の到達目標項目との関係						
教育方法等						
概要	教員と企業技術者のチームティーチングにより、自主性、考える力、問題解決能力を養う。地域および企業現場の課題や問題点について、原因や解決策を考えさせ、問題解決能力、創造性の育成を目標とする。					
授業の進め方・方法	解決すべき課題に対して4名程度で一つの班を作り、班毎に調査・検討を進め解決策を提案する。最後には各自取り組んだ内容や各班の発表について感想をまとめ報告書として提出する。未知の部分も多いので広く調査し、意見を出し合い多くの案を創出する。					
注意点	「授業項目」に対応する内容を事前に確認しておくこと。また、前回の授業部分を復習して班別作業に当たること。実習、演習、プレゼンテーションは班毎に行う。工場見学の際は、注意を守り、身だしなみに注意し、挨拶を心がける。グループ活動になるので、リーダー、サブリーダー等役割分担を明確にすること。未知の事柄が多いので積極的に調査を行うこと。 【評価方法・基準】 提出課題100%で評価する。詳細は第1回目の授業で告知する。総合成績60点以上を単位修得とする。					
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	地域創造に関するガイダンスと課題提案		地域の状況を考え、課題の背景を理解することができる。	
		2週	班別作業（調査・討論）		グループ内の役割分担しながら、自主的に活動できる。	
		3週	班別作業（調査・討論）		自ら課題に対する調査ができる。グループ内で自分の意見を述べる事が出来る。	
		4週	班別作業（調査・討論）		自ら課題に対する調査ができる。グループ内で自分の意見を述べる事が出来る。	
		5週	班別作業（調査・討論）		自ら課題に対する調査ができる。グループ内で自分の意見を述べる事が出来る。	
		6週	班別作業（調査・討論）		自ら課題に対する調査ができる。グループ内で自分の意見を述べる事が出来る。	
		7週	グループによる成果発表		論理的でわかりやすくプレゼンテーションが出来る。	
		8週	ガイダンス 地域課題の背景理解		地域における課題の背景を理解することができる。	
	4thQ	9週	班別作業（調査・討論）		グループ内の役割分担しながら、自主的に活動できる。	
		10週	班別作業（調査・討論）		自ら課題に対する調査ができる。グループ内で自分の意見を述べる事が出来る。	
		11週	班別作業（調査・討論）		自ら課題に対する調査ができる。グループ内で自分の意見を述べる事が出来る。	
		12週	班別作業（調査・討論）		自ら課題に対する調査ができる。グループ内で自分の意見を述べる事が出来る。	
		13週	班別作業（調査・討論）		自ら課題に対する調査ができる。グループ内で自分の意見を述べる事が出来る。	
		14週	グループによる成果発表		論理的でわかりやすくプレゼンテーションができる。	
		15週	課題報告書作成		課題に対する報告書をまとめることができる。	
		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
分野横断的能力	汎用的技能	汎用的技能	汎用的技能	特性要因図、樹形図、ロジックツリーなど課題発見・現状分析のために効果的な図や表を用いることができる。	3	
				グループワーク、ワークショップ等による課題解決への論理的・合理的な思考方法としてブレインストーミングやKJ法、PCM法等の発想法、計画立案手法など任意の方法を用いることができる。	3	

	態度・志向性(人間力)	態度・志向性	態度・志向性	周囲の状況と自身の立場に照らし、必要な行動をとることができる。	3	
				自らの考えで責任を持ってものごとに取り組むことができる。	3	
				目標の実現に向けて計画ができる。	3	
				目標の実現に向けて自らを律して行動できる。	3	
				日常生活における時間管理、健康管理、金銭管理などができる。	3	
				社会の一員として、自らの行動、発言、役割を認識して行動できる。	3	
				チームで協調・共同することの意義・効果を認識している。	3	
				チームで協調・共同するために自身の感情をコントロールし、他者の意見を尊重するためのコミュニケーションをとることができる。	3	
				当事者意識をもってチームでの作業・研究を進めることができる。	3	
				チームのメンバーとしての役割を把握した行動ができる。	3	
				リーダーがとるべき行動や役割をあげることができる。	3	
				適切な方向性に沿った協調行動を促すことができる。	3	
				リーダーシップを発揮する(させる)ためには情報収集やチーム内での相談が必要であることを知っている	3	
				法令やルールを遵守した行動をとれる。	3	
				他者のおかれている状況に配慮した行動がとれる。	3	
				技術が社会や自然に及ぼす影響や効果を認識し、技術者が社会に負っている責任を挙げることができる。	3	
	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	総合的な学習経験と創造的思考力	工学的な課題を論理的・合理的な方法で明確化できる。	2	
				公衆の健康、安全、文化、社会、環境への影響などの多様な観点から課題解決のために配慮すべきことを認識している。	2	
				課題や要求に対する設計解を提示するための一連のプロセス(課題認識・構想・設計・製作・評価など)を実践できる。	2	
				提案する設計解が要求を満たすものであるか評価しなければならないことを把握している。	2	
				経済的、環境的、社会的、倫理的、健康と安全、製造可能性、持続可能性等に配慮して解決策を提案できる。	2	

評価割合

	課題	合計
総合評価割合	100	100
問題解決能力	100	100