

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---------------------------------|---------|-----|-----|
| 木更津工業高等専門学校 | 開講年度 | 平成31年度 (2019年度) | 授業科目 | 問題解決技法 | | | |
| 科目基礎情報 | | | | | | | |
| 科目番号 | 0001 | 科目区分 | 専門 / 必修 | | | | |
| 授業形態 | 演習 (クラス形式) | 単位の種別と単位数 | 学修単位: 1 | | | | |
| 開設学科 | 環境建設工学専攻 | 対象学年 | 専1 | | | | |
| 開設期 | 前期 | 週時間数 | 1 | | | | |
| 教科書/教材 | 教員作成資料 | | | | | | |
| 担当教員 | 浅野 洋介, 柏木 康秀, 渡邊 孝一, 伊藤 裕一, 内田 洋彰, 泉 源, 臼井 邦人, 島崎 彦人, 栗本 育三郎, 虻川 和紀 | | | | | | |
| 到達目標 | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・グループエンカウンター、KJ法を理解し実施できる。 ・ポスター等を使った効果的なプレゼンテーションができる。 ・テーマ選定から問題解決技法の一連の流れを修得する。チームの一員としての責任を自覚し、相互に協力しながら、問題解決にあたり、解決策を提案できる。 | | | | | | | |
| 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 | | | | |
| 評価項目1 | グループエンカウンター、KJ法を理解し実施できる。 | グループエンカウンター、KJ法を理解しある程度実施できる。 | グループエンカウンター、KJ法を理解し実施できない。 | | | | |
| 評価項目2 | 効果的なプレゼンテーションができる。 | 効果的なプレゼンテーションがある程度できる。 | 効果的なプレゼンテーションができない。 | | | | |
| 評価項目3 | テーマ選定から問題解決技法の一連の流れを修得する。チームのリーダーとしての責任を自覚し、相互に協力しながら、問題解決にあたり、解決策を提案できる。 | テーマ選定から問題解決技法の一連の流れを修得する。チームの一員としての責任を自覚し、相互に協力しながら、問題解決にあたり、解決策をある程度提案できる。 | テーマ選定から問題解決技法の一連の流れを修得できない。チームの一員としての責任を自覚せず、相互に協力せず、問題解決にあたり、解決策を提案できない。 | | | | |
| 学科の到達目標項目との関係 | | | | | | | |
| 教育方法等 | | | | | | | |
| 概要 | 具体的な地域の問題課題を専攻の枠を超えて、チームを作り企業の方々とディスカッションにより、問題の本質を探り、具体的な解決策を提案する。この科目は企業でシステムの設計開発を担当していた教員が、その経験を活かし、システム開発の設計と実装と評価について、演習形式で授業を行うものである。 | | | | | | |
| 授業の進め方・方法 | ガイダンス、グループエンカウンター演習を実施し、自分と他者の特徴を掴み、KJ法などの問題解決分析手法、アイデア創出の手法を学んだ上で、問題解決のための具体的な演習を行う。最後に報告書をまとめ、発表する。 | | | | | | |
| 注意点 | <ul style="list-style-type: none"> ・構成的グループエンカウンター法、KJ法等のシステム思考法を学び、チームとしての問題解決演習を実施するため、特に異分野間を意識した、チーム構成能力、コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、ドキュメント作成能力が必要となる。 ・演習では、様々な場面で出てくる諸問題を准学士課程で培った技術や知識を駆使して、積極的に解決するように心がけその時々での対処法を記録・整理することが重要である。 ・プロジェクト実習では、具体的な課題 (条件) に対して、テーマ設定、計画の立案、その条件を克服する解決策の発見、実施、その考察と発表のための整理が重要である。 | | | | | | |
| 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、「パーソナルカード作成」と「グループエンカウンター」 | | | | |
| | | 2週 | 「KJ」法入門と「ブレインストーミング」 | 「KJ」法入門と「ブレインストーミング」が理解できる。 | | | |
| | | 3週 | ショックレー創造的思考パターン「分析と試案作成」 | ショックレー創造的思考パターン「分析と試案作成」が理解できる。 | | | |
| | | 4週 | 問題解決課題提示「企業テーマ」 | 問題解決課題提示「企業テーマ」が理解できる。 | | | |
| | | 5週 | アイデアの仮想工房「企業テーマの解決案」 | アイデアの仮想工房「企業テーマの解決案」が提案できる。 | | | |
| | | 6週 | アイデアの発表会:「企業テーマの解決案の発表」 | 基本的な解決策が提案できる。 | | | |
| | | 7週 | プロジェクト実習(1) 各班ごと | プロジェクトの計画ができる。 | | | |
| | | 8週 | 「プロジェクトアドベンチャー」:身体活動を通じたコミュニケーション、信頼と協力、条件克服による問題解決 | チームワークを強化できる。 | | | |
| | 2ndQ | 9週 | プロジェクト実習(2) 各班ごと | 計画に従い実施できる。 | | | |
| | | 10週 | プロジェクト実習(3) 各班ごと | 計画に従い実施できる。 | | | |
| | | 11週 | プロジェクト実習(4) 各班ごと | 計画に従い実施できる。 | | | |
| | | 12週 | プロジェクト実習(5) 各班ごと | 計画に従い実施できる。 | | | |
| | | 13週 | プロジェクト実習(6) 各班ごと まとめと発表準備 | まとめができる。パワーポイント等がまとめられる。 | | | |
| | | 14週 | プロジェクト実習発表会(1) | 効果的な発表、適切な質疑応答ができる。 | | | |
| | | 15週 | プロジェクト実習発表会(2), アンケートほか | 効果的な発表、適切な質疑応答ができる。 | | | |
| | | 16週 | 表彰式、講評 | 今後に向けての反省ができる。 | | | |
| 評価割合 | | | | | | | |
| | 試験 | 発表 | 相互評価 | 態度 | ポートフォリオ | その他 | 合計 |
| 総合評価割合 | 0 | 90 | 0 | 0 | 10 | 0 | 100 |
| 基礎的能力 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 専門的能力 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 分野横断的能力 | 0 | 60 | 0 | 0 | 10 | 0 | 70 |