

岐阜工業高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)	授業科目	参加のデザイン
科目基礎情報					
科目番号	0122		科目区分	専門 / 選択	
授業形態	演習		単位の種別と単位数	学修単位: 2	
開設学科	建築学科		対象学年	5	
開設期	後期		週時間数	2	
教科書/教材	適宜プリントを配布する				
担当教員	鶴田 佳子				
到達目標					
①参加協働の意味および参加のデザインの理解 ②ワークショップのプロセスデザイン、参加形態のデザイン、プログラムデザインを行うことができる。 岐阜高専ディプロマポリシー：(D)					
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	
参加協働の意味および参加のデザインの理解		参加協働、参加のデザインに関する問題を正確に解くことができる。	参加協働、参加のデザインに関する問題を正確に解くことができる。	参加協働、参加のデザインに関する問題を解くことができない。	
プロセスデザイン、参加形態のデザイン、プログラムデザインを行うことができる		模擬ワークショップのプロセスデザイン、参加形態のデザイン、プログラムデザインをほぼ適切に行うことができる。	模擬ワークショップのプロセスデザイン、参加形態のデザイン、プログラムデザインをほぼ適切に行うことができる。	模擬ワークショップのプロセスデザイン、参加形態のデザイン、プログラムデザインができない。	
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	建築計画やまちづくりにおいて、重要度を増している協働型（住民参加・利用者参加）の計画手法について、実践的に理解を深める。具体的にはワークショップの企画・運営に必要なスキルに関する調べ学習とワークショップを通じ、参加協働の意味および計画のプロセス・技法を習得する。				
授業の進め方・方法	ワークショップ形式の討議とリフレクションに基づく講義によって修得する。地域課題把握（第8回）は可能であれば対象地域現地調査を実施する。 Documents 10%				
注意点	授業の内容を確実に身につけるために、予習・復習が必須である。 住民参加・利用者参加に必要な、ワークショップ企画・運営に必要なスキルについて、実践的に理解を深めること。				
授業の属性・履修上の区分					
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応	
☐ 実務経験のある教員による授業					
授業計画					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	参加のデザインとは ワークショップ体験 (ALのレベルA)	ワークショップの意義を理解する。 (授業外学習・事前) 配布したプリントを読んでおく (1時間) (授業外学習・事後) 参加のデザイン3つの要素についてまとめる (3時間)	
		2週	ワークショップスキル (アイスブレイク演習) (ALのレベルA)	アイスブレイク手法と効果を理解する。 (授業外学習・事前) 配布したプリントを読んでおく (1時間) (授業外学習・事後) リフレクションを各自で行い、レポートを提出する (3時間)	
		3週	ワークショップ事例紹介と事例調べ (ALのレベルC)	ワークショップの具体事例から実践的活用を理解する。 (授業外学習・事前) 具体事例を事前にリサーチしておく (1時間) (授業外学習・事後) 具体事例から参加のデザイン3つの要素についてレポートにまとめ提出する (3時間)	
		4週	参加形態のデザイン－WS形式による討論と発表 －(KJ法演習) (ALのレベルA)	参加形態のデザインについて理解する。 (授業外学習・事前) WSの準備として具体事例で抽出した参加形態のデザインの内容をまとめておく (1時間) (授業外学習・事後) リフレクション準備としてWSの結果をまとめておく (約3時間)	
		5週	参加のプロセスデザイン－WS形式による討論と発表 －(KJ法演習) (ALのレベルA)	参加のプロセスデザインについて理解する。 (授業外学習・事後) WSの準備として具体事例で抽出したプロセスデザインの内容をまとめておく (1時間) (授業外学習・事後) リフレクション準備としてWSの結果をまとめておく (約3時間)	
		6週	参加のプログラムのデザイン－WS形式による討論と発表 －(KJ法演習) (ALのレベルA)	参加のプログラムデザインについて理解する。 (授業外学習・事後) WSの準備として具体事例で抽出したプログラムデザインの内容をまとめておく (1時間) (授業外学習・事後) リフレクション準備としてWSの結果をまとめておく (約3時間)	
		7週	3つの参加デザイン－WSリフレクションに基づく取りまとめ (ファシリテーショングラフィックス演習)	参加のプログラムデザインについて理解する。 (授業外学習・事後) 3つの参加のデザインについて理解したことをまとめる (1時間) (授業外学習・事後) ファシリテーショングラフィックス演習で理解した内容をまとめる (約3時間)	

4thQ	8週	コミュニティベーストレーニング演習 – 地域課題の把握 – 調べ学習 (ALのレベルC)	コミュニティベーストレーニングの概要について理解する。 対象地域の現状課題について把握する (授業外学習・事後) 事前に配布された資料を読んでおく (1時間) (授業外学習・事後) CBLおよび対象地域の調べ学習で得た情報をまとめておく (約3時間)
	9週	コミュニティベーストレーニング演習 – 地域課題の把握 – 現地調査 (ALのレベルC)	対象地域の現状課題について把握する (授業外学習・事前) 現地調査に必要な情報をまとめておく (1時間) (授業外学習・事後) 現地調査で得た情報をまとめる (3時間)
	10週	コミュニティベーストレーニング演習 – ジグソウ法 (ALのレベルA)	ジグソウ法について理解する。 (授業外学習・事後) ジグソウ法の準備として地域課題の項目を挙げておく (1時間) (授業外学習・事後) ジグソウ法によって理解できた対象地域の地域課題をまとめておく (約3時間)
	11週	コミュニティベーストレーニング演習 – ロールプレイ (ALのレベルA)	ロールプレイについて理解する。 (授業外学習・事後) ロールプレイ演習の準備として各自のロールを決めておく (1時間) (授業外学習・事後) ロールプレイ演習で得られた地域課題解決策をまとめておく (約3時間)
	12週	ワークショッププログラム作成 (ALのレベルC)	これまで学修した知識に基づきワークショッププログラムが作成できる。 (授業外学習・事前) 配布したプリントを読んでおく (1時間) (授業外学習・事後) 参加のデザイン3つの要素を組み込んだワークショッププログラムを作成する (3時間)
	13週	ワークショッププログラム作成 (ALのレベルC)	これまで学修した知識に基づきワークショッププログラムが作成できる。 (授業外学習・事前) ワークショッププログラムを作成に関する質問事項をまとめておく (1時間) (授業外学習・事後) 参加のデザイン3つの要素を組み込んだワークショッププログラムを作成する (3時間)
	14週	ワークショッププログラム作成 (ALのレベルC)	これまで学修した知識に基づきワークショッププログラムが作成できる。 (授業外学習・事前) ワークショッププログラムを作成に関する質問事項をまとめておく (1時間) (授業外学習・事後) ワークショッププログラムを完成し、レポートとして提出する (3時間)
	15週	ワークショッププログラムの講評	自身の作成したワークショッププログラムを自己評価できる。 (授業外学習・事前) 作成したワークショッププログラムのプレゼンテーションの準備を行う (3時間) (授業外学習・事後) プレゼンテーションについて各自評価を行う (1時間)
	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							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	レポート	合計
総合評価割合	50	0	0	0	0	50	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	50	0	0	0	0	50	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0