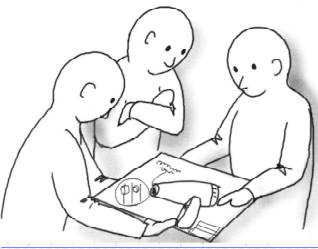


Project Design I・II

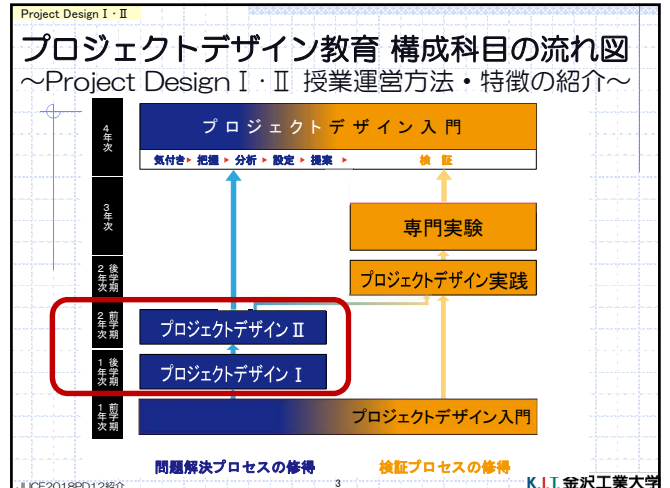
異分野融合によるビジネスシーンを模したプロジェクト教育の紹介



～Project Design I・II 授業運営方法・特徴の紹介～

基礎実技教育課程：松本重男

KIT 金沢工業大学



Project Design I・II

プロジェクトデザイン(PD) I・II 授業運営方法・特徴



「どの様な考えで」「どんな授業を」「どんな運営をしているのか」

KIT 金沢工業大学

Project Design I・II

学習者のイメージと目標

こんな風な考えのもとに

目標：自分で仕事が進められる・出来る人に育てる

- 眼前の仕事に対し、行なうべき次の一手を複数発案でき、優先順位を付け、実行出来る人
- 最終目標に向けて、長い時間軸で、やるべきことと時期を考えられる人

勉強の仕方を手に出来なかった・・・スポーツの上達法を手に出来なかった

KIT 金沢工業大学

Project Design I・II

社会:OJT

先輩の仕事の一部を担う

大学:卒業研究

先生の研究の一部を担う

どうやって育てる?

- 共に進める中で、自然に身につく。
↑ 本学は、授業科目化
- 科目：Project Design I・IIでは、**教員と学生が、プロジェクトを、一緒に考え・進める経験。**
⇒ 学生に、**自分で仕事が進められる力**を付ける。

KIT 金沢工業大学

Project Design I・II

Project Design I・IIの特徴

- 対象と実績
対象:全学部1年生・2年生
実績:1700×2(人/年)×23年間
- (教員の示す領域内で)自由テーマプロジェクト型活動
 - 教科書対応が出来ない非定型
→アプローチ法を工夫し身につける
 - 有期限/目的志向のチーム編成(色々な人混合)でのチーム活動：PD1 **全学科混合**
 - PD I：身近、PD II：他者・社会の為

KIT 金沢工業大学

Project Design I・II **育てたい点・目標**

●組織(チーム)での仕事の進め方を体験

- 次の仕事をチームで協議
 - 分担
 - 個人で活動
 - チームに報告：情報共有
 - // で協議：合意形成
 - // で判断：意思決定

次の仕事に行く/戻る/どちらへ or 何を

報・連・相

Project Design I・II **育てたい点・目標**

●チーム活動の体験：人間関係

- 活動への貢献度 高い/ソコソコ/低い 人 の人 人
- やる気 ある/ソコソコ/低い 人 の人 人

その程度も時と場合で変化、色々な人がいる

その中で、自分の身の振り方を体験

Project Design I・II **育てたい点・目標**

「世の中は甘くない」→「プロにならなくては」との認識を持つ 動機付け

解決提案

≠

- 調べたら、世の中大抵の物がある。無いには理由がある。とすることに気付いて欲しい。

甘くない→勉強しよう!

Project Design I・II **授業運営方法・特徴**

教育実践報告

「どの様な考えで」「どんな授業を」「どんな運営をしているのか」

12

[段階] 問題の発見(気付き)

問題の明確化

仕様の設定(条件・目標)

解決提案の創案 試存策 NG?

解決提案の評価・選択

成果の報告(発表)

メインテーマ

サブテーマ

しばらく授業内容のイメージ例

13

[段階] 問題の発見(気付き)

問題の明確化

仕様の設定

解決提案の創案 試存策 NG?

解決提案の評価・選択

成果の報告

学生調査
・自身の知見
・身近な人の
・ネット...

