

2.6 事例研究型授業 教員研修 (第20回FDフォーラム)

- 日時:2016/08/2(火) 14:00-16:00
- 場所:産業技術大学院大学 品川シーサイドキャンパス 3F 351-a 教室
- 講師:筑波大学ビジネスサイエンス系 佐野享子准教授
- 参加者: 23名(本学教員21名、関係者2名)
- 教材資料:以下資料抜粋

経験から学ぶ実践家を育てる

筑波大学 ビジネスサイエンス系

佐野享子

本日のねらい

実践家を育成するための効果的な指導法について考える

- 1 ケースメソッド体験から考える
意義と問題点は？
- 2 社会人学生が「経験」から学ぶための効果的な指導とは？
☆成人学習論(成人の特性に着目した学習の理論)を手がかりとする

1 ケースメソッド体験から考える

ケース「HIVポジティブ(A)」を読み、下記の設定について考えて下さい。

なぜそのように考えるのか、理由についてもできるだけ詳細にお考え下さい

- 1) 上野部長の直面する問題の本質は何か
- 2) その解決のポイントをどのように考え、何をすべきか

ケーススタディ: 事例研究

ケースは執筆者の分析・解釈を記述した「研究成果物」

ケースメソッド

事例を素材にした討論形式による**授業方法**

ケースは情報の記述に終始した討論のための「教材」

ケースメソッドによる授業のねらい (McNair et al.1954)

- ・シャープな意思決定ができない状況を設定=**現実の重視**
どちらの方向に意思決定しても難しさがある中で苦悩しながら考え続ける
- ・自分ならどう意思決定するか考える=**個別論の重視**
ある状況下での対応策の有効性は組織によっても個人によっても変わる
答えは一つではない
- ・自らで能動的に思考する経験を積む=**経験の重視**
※どのような経験？

成人学習論から得られる示唆

☆**経験学習サイクルモデル**(Kolb,1984)

能動的実験 (active experimentation) → 内省的観察 (reflective observation) → 抽象的概念化 (abstract conceptualization) → 具体的経験 (concrete experience) → 能動的実験

例) 具体的経験: 機械を動かしてみる (暗黙知)
内省的観察: どのように動かせばよく動くのか観察する
抽象的概念化: よく動かすための方法をルール化する (=言語化、形式知化 どうすればよいか検証するための仮説を設定)
能動的実験: ルール化した方法で動かして考えたルールを確かめる
具体的経験: 産み出したルールで機械を使いこなす
(サイクルを継続)

2.7 PBL キャンプ

- 日時:2016/09/23(金)～2016/09/25(日)
- 場所: KSP ホテル
- 講師:佐藤 学 氏 (サイボウズ株式会社ビジネスマーケティング本部 BPM 部 コラボレーションエバンジェリスト)、山崎 貴之 氏 (株式会社集英社シュプール編集部 編集長)、長岡 夏未氏 (株式会社集英社ブランド事業部メディアプロデュースセクション SPUR.JP ウェブプロデューサー)ほか
- 参加者:川田 誠一 氏 (産業技術大学院大学 学長)、國澤 好衛 氏 (産業技術大学院大学 産業技術研究科 研究科長)、小山 裕司 氏 (産業技術大学院大学 情報アーキテクチャ専攻 専攻長 教授)、戸沢 義夫 氏 (産業技術大学院大学 情報アーキテクチャ専攻 教授)、亀井 省吾氏 (産業技術大学院大学 産業技術研究科 特任准教授)、産業技術大学院大学 大学院生 10 名 (情報アーキテクチャ専攻 6 名、創造技術専攻 4 名)
- 実施の様相 (2016/09/23-2016/09/25)



- 教材資料:以下資料抜粋

cybozu

3.問題解決メソッド

サイボウズの経験率28%を4%に下げたフレームワークとは

cybozu

「問題」の注意点

- 「問題」(Problem)自体は、良くも悪くもない。
- 「問題」は、理想や夢があるから生まれる。
- 「問題」を解消する一番簡単な方法は、理想を捨てることである。
- 「現状がよい」と考えることで、理想と現実のギャップはなくなる。「問題」は、理想を掲げること、夢を持つことで発生する。
- 問題を相手に伝える時は、「理想」(Vision)と「現実」(Fact)の両方を伝え、伝わりやすい。

cybozu

「課題」(Next Action)

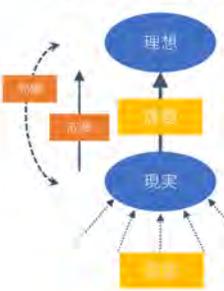


「課題」とは、現実を理想に近づけるために、具体的に活動すること(ToDo)

問題を解決するために、課題を設定し、実行していく

cybozu

問題解決メソッド



現実とは、現在の状態。
理想とは、望んでいる状態。

問題とは、現実と理想の差。
成長とは、理想に近づくこと。

原因とは、現実を引き起こした人の行動。
課題とは、理想に近づくための行動。

人間社会は、このフレームワークでほぼすべて表現することができます。

意見が対立したときに、このフレームワークを使うことで、建設的に議論を進めることができます。

cybozu

サイボウズで使うメッセージ(議題なども)

こんな感じでやりたいと思いますが、いかがでしょうか

【理想】 産技大の生徒の皆さんの議論が円滑に進む

【現実】 様々なフレームワークがあるし、フレームワークを知らない人もいますので議論に時間がかかる

【課題】 サイボウズの問題解決メソッドをご紹介します。いただき、より良い議論ができるように貢献する

cybozu

問題解決のステップ

- 【1】 問題の発見**
「問題」を発見し、タイトルをつける。
- 【2】 問題の認識**
(1) 「問題」⇒「理想」と「現実」に分解する。
(2) 「理想と現実」⇒「解釈」と「事実」に分解する。
- 【3】 原因の検討**
(1) 「現実の事実」を引き起こした「人の行動」を考えただけ列挙する。
(2) 対処すべき優先順位をつける。(可能性)
- 【4】 課題の設定**
(1) 「現実の事実」を「理想の事実」に変える行動を設定する。
(2) 「コストと効果」から課題に優先順位をつける。

3 成果報告（平成 28 年度）

3.1 教育プログラム（カリキュラム及び教材開発）

「事業アーキテクト」養成の教育プログラムは、戦略・IT 技術・マネジメント等の融合型プログラムであり、当教育プログラムのための新設科目（講義 7 科目、事例研究・PBL 4 科目）及び本学（情報アーキテクト専攻、創造技術専攻）既存科目から構成される。教育プログラムの体系を以下に示す。

3.1.1 修得すべき能力

本学運営諮問会議の答申によれば、今後期待される人材像として、自ら新しい事業を創出できるイノベーション高度人材があげられている（運営諮問会議 平成 25 年度 答申）。イノベーションは、IT 技術等を駆使し、新しい事業を開発し、マネジメントすることができてはじめて本当の変革を実現できる。したがって、修得すべき知識・スキルは以下に示すように戦略、マネジメント、IT 技術を中核に多岐にわたる。

- 戦略（経営、リーダーシップ、スタートアップ、イノベーション等）
- マネジメント（タスク・プロジェクト、人材・組織、財務・会計）
- 先端基盤技術としての IT 技術（クラウド、3D プリンタ等）
- 当該分野の業務知識・現状・課題（観光・物販・医療等の各種業種）
- メソッド・ツール（リーン、課題管理、BPM、CRM、コラボレーション等）
- 法規・倫理

3.1.2 教育内容（授業科目等）、教育方法

当教育プログラムのカリキュラムは、以下の 3 段階から構成される。特に、事例研究型科目は当プログラムの特徴である。授業科目一覧は表 5: 授業科目一覧表 を参照されたい。

- 1 年次 講義・演習型科目 24 単位以上
事業アーキテクトに必要とされる知識・スキルの修得・定着
- 1 年次 事例研究型科目 4 単位
事例研究及び事業設計による事業開発手法の修得
- 2 年次 PBL (Project Based Learning) 型科目 (必修) 12 単位