

電気通信大学 平成20年度シラバス

授業科目名	総合演習		
英文授業科目名	Comprehensive Seminar		
開講年度	2008年度	開講年次	1年次
開講学期	後学期	開講コース・課程	昼間・夜間主コース
授業の方法	講義	単位数	2
科目区分	教職科目-総合演習-		
開講学科・専攻	情報通信工学科 情報工学科 電子工学科 量子・物質工学科 知能機械工学科 システム工学科 人間コミュニケーション学科		
担当教官名	加藤 由香里		
居室	非常勤講師		

公開E-Mail	授業関連Webページ
kathy@cc.tuat.ac.jp	

【主題および達成目標】
<p>主題 このコースでは、教員に必要なコミュニケーション能力である「コーチング」について学ぶ。コーチングの理論および実践的なスキルを身に付けることによって、教育現場で生徒・学生の能力を引き出し高めることを目指している。具体的な問題場面を設定したロールプレイなどを通じて、コーチングによって問題をどう解決できるかを体験する。</p> <p>達成目標 1.コーチングの基本的な概念を理解する（聴く・承認・質問） 2.コーチングとティーチングとの相違を理解する 3.コーチングの中心的なスキルである相手を導く「質問の仕方」を身につける</p>

【前もって履修しておくべき科目】

【前もって履修しておくことが望ましい科目】

【教科書等】

【授業内容とその進め方】

授業内容

- 第1回：教員に必要なコミュニケーションスキル（自己紹介・他己紹介）
- 第2回：コーチングの定義
- 第3回：コーチングの基本スキル（1）（聴くこと）
- 第4回：コーチングの基本スキル（2）（質問）
- 第5回：コーチングの基本スキル（3）（承認）
- 第6回：中間テスト
- 第7回：コーチングとティーチング：役割と使い分け
- 第8回：質問の仕方：インタビューの方法
- 第9回：企業研修ビデオ分析：新人社員に求められる能力とは
- 第10回：ファシリテーション研修会の概要：教員のための集合型研修の事例
- 第11回：ロールプレイ準備（プロジェクト）
- 第12回：ロールプレイ発表（1）
- 第13回：ロールプレイ発表（2）
- 第14回：相互評価、振り返り
- 第15回：期末テスト、

授業の進め方

配布資料をよく読むこと、教員が指示する方法により準備すること

【成績評価方法及び評価基準(最低達成基準を含む)】

- 中間テスト（筆記）：20%
- 期末テスト（筆記）：30%
- プロジェクト（ロールプレイ）：30%
- 小クイズ・提出物：10%
- 参加度：10%

【オフィスアワー：授業相談】

授業の前後に受け付ける。また、メールでの質問なども歓迎する。

【学生へのメッセージ】

理論だけでなく、ロールプレイなど通して実践的にコーチング技術を習得します。受講者の積極的な参加を期待しています。

【その他】