

KIT虎ノ門大学院 学習支援計画書(シラバス)

科目名		科目コード	単位数	開講期
イノベーションファシリテーション特論1 Innovation Facilitation 1		Z 107	1単位	1・4学期
科目分野		課程領域		
リーダーシップ		イノベーションマネジメント共通科目		
担当教員名	メールアドレス	連絡方法 / オフィスアワー		
野村 恭彦	-	メールアポイントにて随時		

関連している科目(履修推奨科目)

各種戦略・マーケティング系科目群	組織人事マネジメント要論、特論	コーチング実践特論
チェンジマネジメント特論1、2		

授業の概要と到達目標

授業の主題と概要

本科目では、イノベーションを創出するためのファシリテーションを学ぶ。ファシリテーターとしての8つの技法を実践、実践、実践の繰り返しで学ぶ。たんにグループ内の対話を促す会議ファシリテーションにとどまらず、多様なステークホルダーを集め、その一人ひとりの主体性を引き出し、協調アクションを引き起こせるようになることをめざす。

ファシリテーションの8つの技法は、サークル、ストーリーテリング、ワールドカフェ、フィッシュボウル、プロアクションカフェ、ブレインストーミング、ドット投票、クイックプロトタイプングと多岐にわたる。ファシリテーションの基本概念とスキルを学ぶことで、自分の属する組織やプロジェクトでイノベーションを促進する、新しいリーダーシップを発揮できる。

第2回、第3回の授業では、個人やチーム単位でのファシリテーションを実施し、フィードバックを受ける。そして、最終回の授業では、全員で力を合わせて公開フューチャーセッションを開催する。具体的なテーマを設定し、テーマに合ったゲスト招聘、学外の参加者の招待、ファシリテーションの実践を通して、実際にイノベーションを起こす活動を体験する。このような実践的活動を通して、社会変革を自らの手で推進できる新たなリーダーシップを持つ人材を育てる。

到達(修得)目標

イノベーションを推進するプロジェクトに、ファシリテーターとして関わるための「あり方と技術」を理解すること。

受講対象者

経営戦略、IT戦略、商品戦略、マーケティング戦略、R&D戦略など、あらゆるイノベーションに関わる仕事をする、または仕事にしたい人。起業家として、社会を変えたいという志を持つ人にも、ぜひ受講してほしい。

履修上の注意事項やアドバイス

- ※ 欠席が、2コマ(90分=1コマ)を超える場合は、単位修得にも影響する。欠席の際は、事前連絡を徹底すること。
- ※ 担当する教員は実務家教員とする。
- ※ 授業にて配布する資料等教材や講義収録映像・音声の無断転用・転載を禁じます。

コンピテンシ修得目標

知識領域(Y軸)		ヒューマンパワー(Z軸)		思考プロセス(X軸)	
Y1: 基盤法令・テクノロジー		Z1: 問題発見力	○	X1: 企画	○
Y2: 応用法令・実務・テクノロジー		Z2: 独創力		X2: 構想	○
Y3: グローバル法令・実務		Z3: 問題解決力		X3: 調査・分析	
Y4: マネジメント		Z4: プレゼンテーション力	○	X4: 設計・開発	
Y5: 戦略立案	○	Z5: 変革推進力	○	X5: 変革	○
Y6: 標準化		Z6: コミュニケーション力	○	X6: 導入・運用	
		Z7: リーダーシップ力	○	X7: 評価・検証	
		Z8: ネゴシエーション力		X8: リーガルマインド	
		Z9: オーナーシップ力		X9: ライフサイクル	

プラクティカム

イベント / ケース		教育技法	マテリアル / ツール
1	フューチャーセッション体験	ワークショップ	
2	ファシリテーション演習	ファシリテーション実践	
3	フューチャーセッション設計	チーム対話	
4	フューチャーセッション実施	ファシリテーション実践	

評価の方法		
(総合評価項目と割合)		評価の要点
出席	10%	毎回、事務室より出席簿を準備する。 プラクティカムシートでは授業の進捗に合わせ課題を出し、その内容を授業内にて確認し評価する。最終レポートの提出を求め、総合的に授業の理解度を確認する。
プラクティカムシート	40%	
学習プロセス (クラスでの貢献度)	50%	
合計	100%	

テキスト・参考図書など		備考
※ 追加する場合を含め、一部変更となる場合もございますので予めご了承ください		
テキスト (購入が必要)	「イノベーション・ファシリテーター」(プレジデント) 著者:野村恭彦	
参考図書 (購入は任意・講師推奨)	「フューチャーセンターをつくろう」(プレジデント) 著者:野村恭彦	
参考 URL		

コマ	学習内容	事前準備・課題	担当者	時間
1.2	イノベーション・ファシリテーションの基礎:フューチャーセッション概論 フューチャーセッションの概念とプロセスを理解する。「対話」を理解する。	「イノベーション・ファシリテーター」を読んでくる	野村	180分
	イノベーション・ファシリテーションの体験: ワールドカフェ、フィッシュボウル、OST、プロアクションカフェなどの方法論の目的、プロセス、ファシリテーションのあり方を理解する。			
	イベント	ファシリテーション体験		
3.4	プレゼンテーション:テーマ提案 最終日に公開で実施するセッションのテーマを各人が提案する。	課題: 公開セッションのテーマ企画	野村	180分
	個人単位でのファシリテーション実践: ファシリテーションの実践と、それに対するフィードバックを受ける。	個人単位での ファシリテーション実施		
	イベント	ファシリテーション演習		
5.6	フューチャーセッション設計: 選んだ問いに対して、どんなフューチャーセッションを行うか、各ステップのファシリテーションチームを結成し、検討する。	チーム単位でのセッション設計	野村	180分
	フューチャーセッションの模擬実施: 設計したフューチャーセッションをファシリテーションチームで模擬実施する。	チーム単位でのファシリテーション実践		
	イベント	ファシリテーション演習		
7.8	公開フューチャーセッション:働き方の未来(仮テーマ) フューチャーセッションを自分たちで設計し、当日は実際にファシリテーションを自分たちで行う。対話から協調アクションが起きるアウトプットを出す。		野村	180分
	アウトプット作成(宿題) フューチャーセッションでの気づきと、自分自身が今後も関わって行きたいイノベーションのテーマを宣言する。	課題: セッションのアウトプットを最終レポートとして作成し提出		
	イベント	フューチャーセッションのファシリテーション実践		

※ 講義日程は、学事ポータル内の講義日程表をご参照ください。

※ 学習内容やスケジュールは、状況に応じて一部変更・改善が生じる場合があります。