

大学職員と発想力

日時	2018年7月7日(土) 13:45~16:55
サブタイトル	プレイフル・マインドセットが働き方を変える!
担当者	氏名 上田信行 所属 同志社女子大学現代社会学部現代こども学科 職名 特別任用教授 専門分野 教育工学(学習環境デザイン)
講義の目的 および 獲得目標	チャレンジしたいと思う気持ちは、ものごとに対して「Can I do it?」と考えるのではなく、「How can I do it?」と考えるプレイフル・マインドセットから生まれてきます。出来るかどうかを不安に思うかわりに、どうすれば課題に向きあえるかを考えると、全ての行動が楽しく、ポジティブで挑戦的になってきます。研修では、みなさまの知的好奇心をROCKするプレイフルなワークショップを体験していただき、困難な課題に向かって一歩踏み出そうとする自信と勇気を獲得していただきます。
講義の流れ	
<p>講義は、ワークショップ、レクチャー、パーティ(交流会)の3部構成で行います。まずワークショップで「プレイフルな学び」を体験していただきます。そして、その体験を他の参加者と語り合い、振り返りつつ、意味付けをするというTKFモデル(つくって[T]、かたって[K]、ふりかえる[F])を使ってセッションを展開していきます。特に職場でのコミュニケーションをダイナミックに変える空間、活動、ツールに焦点をあて実践的に学んでいただきます。その後、Projects, Passion, Peers, Playという4つの要素をどう組み合わせれば創造的な学びや働きが可能になるかを解説し、最後に一辺5cmのキューブを作成して、明日からのアクションプランを可視化していただきます。私のゼミ生7名にもセッションに加わってもらいますので、学生と共にワークショップを楽しんでいただけます。セッション全体をビデオに撮り、その場で編集して、上映するというリフレクションムービー(reflection movie)も紹介させていただきます。どうか楽しみにしててください。</p> <p>Workshop menu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Hi movie!:ビデオを活用した参加者同士の交流 ・Are you creative?:「あなたは、今、職場でクリエイティブな能力を何%発揮していますか?」 ・似顔絵ワーク:Remixの驚き ・LEGO Tower:没頭し、夢中になる体験 ・Cube:アイディアの可視化 	
事前課題	「闘うワークショップ」の作り方を読んで、気になったキーワードを3つ書き出しておいてください。 http://eduvie.jp/?p=1567
教材 参考文献	上田信行(2009)『プレイフルシンキング』宣伝会議
受講生に 望むこと	ワークショップとレクチャーを組み合わせた授業を行います。あなたのマインドセット(思考態度)を揺り動かす動きのあるセッションですので、思い切って巻き込まれていただきたいと思います。世界や自分の可能性は、努力によって変えられるという強い志を持って講義に参加してください!ドレスコードは、プレイフルで動きやすく、です。