

平成26年度授業シラバスの詳細内容

科目名(英)	ゼミナールⅡA(SeminarⅡA)		授業コード	E002413
担当教員名	橋本 堅次郎		科目ナンバリングコード	E21201
配当学年	2	開講期	前期	
必修・選択区分	必修	単位数	2	
履修上の注意または履修条件				
受講心得	二年生として初めてのゼミナールです。遅刻、欠席をせずに出席してください。講義よりも演習を重視します。			
教科書	とくにありません。都度、プリントを配布します。			
参考文献及び指定図書	ドラッカー「マネジメント」 「もしも野球部のマネージャーがドラッカーを読んだら」			
関連科目	日本のサービス産業、マーケティング関係			

授業の目的	最終的には卒論を書けるレベルまでなることが目的です。
授業の概要	マネジメントについて演習を通して実践的に学びます。同時にゼミ生の質問や疑問に答えることで知識と人間力を身につけていきます。

○授業計画	
学修内容	学修課題(予習・復習)
第1週：オリエンテーション ・ゼミナールの進め方 ・自己紹介 ・考え抜く姿勢 ・マネジメントを考える枠組み ・振り返り	
第2週：マネージャーとリーダーはどうちがうか？ ・前回の振り返りと質問への回答 ・マネージャーとリーダーはどうちがうか？ ・マネージャーの現状と課題	
第3週：マネジメントと対人関係の質 ・前回の振り返りと質問への回答 ・ドラッカー「自らの強みから始めよ」 ・ドラッカーの強みを知る方法 ・演習 ・振り返り	
第4週：強みの枠を拡げる ・前回の振り返りと質問への回答 ・自分の強みについて考える ・演習 ・振り返り	
第5週：対人関係の質とコミュニケーション ・前回の振り返りと質問 ・積極的にコミュニケーションをとるとは何か？ ・演習 ・振り返り	
第6週：自分を伝えるコミュニケーション ・前回の振り返りと質問 ・伝えるとはどういうことか？ ・演習 ・振り返り	
第7週：前半の振り返りとまとめ ・前回の振り返りと質問 ・前半のまとめ ・振り返り	
第8週：チームマネジメント(対面集団) ・前回の振り返りと質問 ・チームマネジメントゲーム① ・演習 ・振り返り	
第9週：チームマネジメント(対面集団) ・前回の振り返りと質問 ・チームマネジメントゲーム② ・演習 ・振り返り	
第10週：チームマネジメント(対面集団) 前回の振り返りと質問 ・チームマネジメントゲーム② ・演習 ・振り返り	
第11週：リーダーシップ	

・前回の振り返りと質問 ・リーダーシップとは ・リーダーシップについて名言 ・振り返り	
第12週：組織マネジメント ・前回の振り返りと質問 ・組織マネジメントとは ・演習 ・振り返り	
第13週：組織マネジメント ・前回の振り返りと質問 ・組織で起こる問題点 ・演習 ・振り返り	
第14週：予備	
第15週：まとめ ・ゼミナールⅡAのまとめ ・後期に向けての目標設定	
第16週：期末試験	
授業の運営方法	(1)授業の形式
	(2)複数担当の場合の方式
	(3)アクティブ・ラーニング
備考	

○単位を修得するために達成すべき到達目標	
【関心・意欲・態度】	マネジメントに関する関心を持ち、自分自身がマネジメントをする意欲を持つ。
【知識・理解】	マネジメントを実践するにあたり、基本的な知識を理解する。
【技能・表現・コミュニケーション】	演習を通して、チームマネジメントの技能、チームメンバー同士のコミュニケーション能力を身につける。
【思考・判断・創造】	知識と体験の中から、高い概念化能力を身につける。

○成績評価基準(合計100点)			合計欄	100点
到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点	期末試験・中間確認等 (テスト)	レポート・作品等 (提出物)	発表・その他 (無形成果)	
【関心・意欲・態度】 ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。			20点	
【知識・理解】 ※「専門能力<知識の獲得>」を含む。		20点		
【技能・表現・コミュニケーション】 ※「専門能力<知識の活用>」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。			20点	
【思考・判断・創造】 ※「考え抜く力」を含む。		40点		
(「人間力」について) ※以上の観点に、「こころの力」(自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力)と「職業能力」(職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力)を加えた能力が「人間力」です。				

○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安	
成績評価方法	評価の実施方法と達成水準の目安
レポート・作品等 (提出物)	
発表・その他 (無形成果)	