

# KIT虎ノ門大学院 学習支援計画書(シラバス)

※ 欠席・遅刻する場合は、事前相談/連絡を徹底してください。(連絡先:虎ノ門事務室[メールまたは電話])

※ 授業中の食事は控えてください。携帯電話はマナー モードにするなど、受講するにあたってのマナーをお守りください。

科目名	科目コード	単位数	開講期	講義形式
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学期	ハイフレックス
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		
ムラカミヨシユキ 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)

イノベーションファシリテーション特論2	企業戦略特論1	ソーシャルファシリテーション特論
スローリーダーシップ特論		

## 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、クリックプロトタイピ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。

※ 授業の進行や課題について、本大学院の修了生が、LA(ラーニングアシスタント)として、受講生の学習を支援する。

※ 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)		
出席	10%	
プラクティカムシート	40%	毎回、事務室より出席簿を準備する。
学習プロセス(クラスでの貢献度)	50%	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。
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・講師推薦)	「フューチャーセンターをつぐろう」(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: 選んだ問い合わせに対して、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。	全員でのフューチャーセッション設計(宿題)、公開セッションに各自の周囲の人を招待	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				

2026.01

※ 講義日程は、学事ポータルの講義日程表をご参照ください。

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