

# キャリアデザイン 演習B

## 第4講

### ブレインストーミング

---

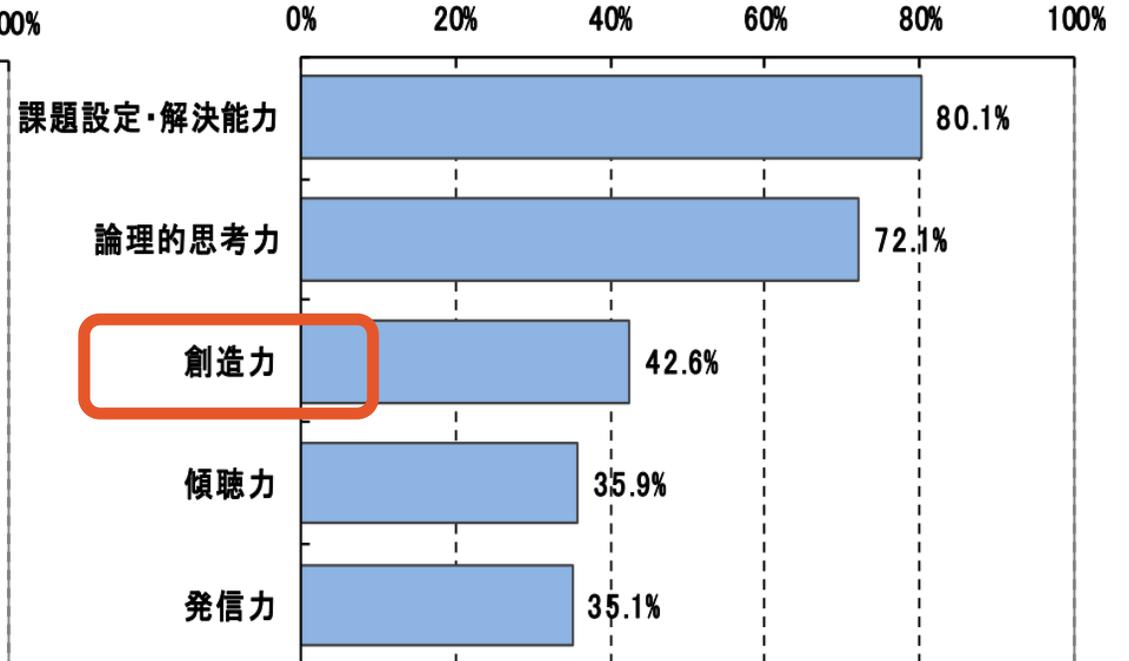
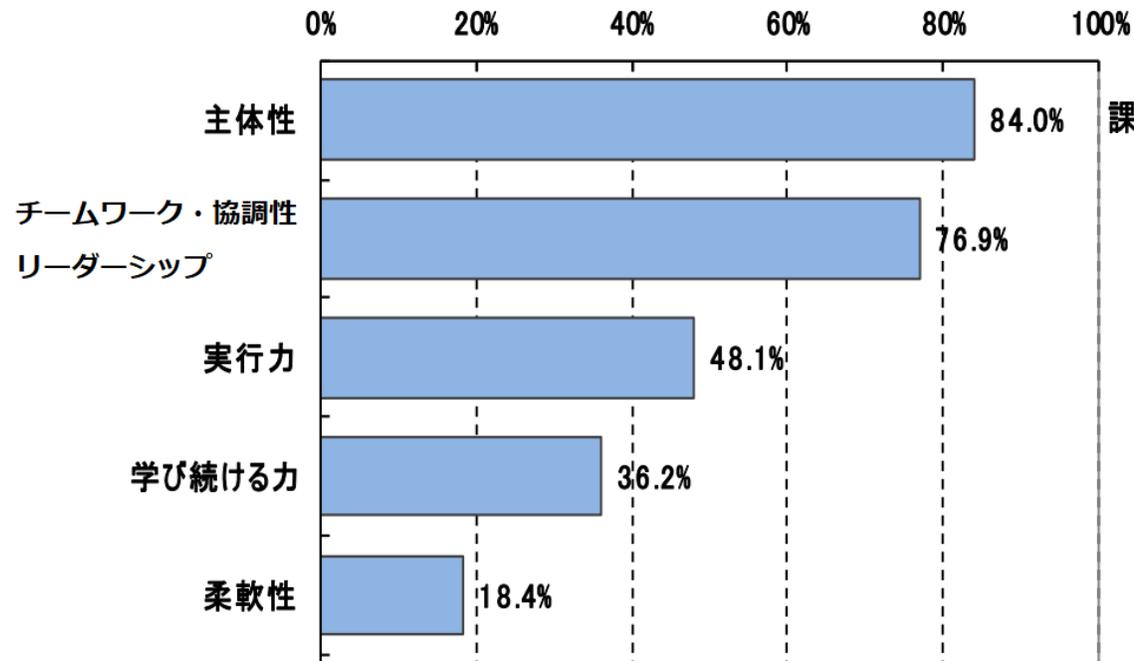


# 1. 授業の狙い

- 「会員企業に実施した採用と大学改革への期待に関するアンケート結果」 2022年1月日本経済団体連合会

## <特に期待する資質>

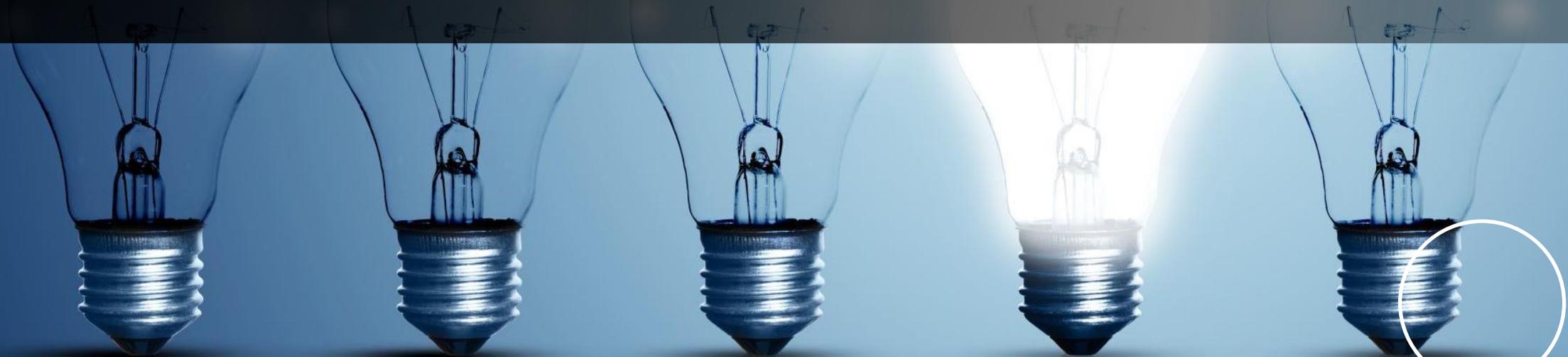
## <特に期待する能力>



## 2. 到達目標

- ① 社会人として必要なコミュニケーション能力
  - ② 他者と協調しながら積極的に問題を解決する力
  - ③ アイディアを生み出し新しい価値を創造する力
  - ④ 自分の強みを理解して自己をアピールできる力
  - ⑤ 論理的な思考に基づき意見を述べることができる力
-

アイデアを生み出すにはどうしたらいいの？



# 問題意識と情報収集

なんでだろう？



世界中の情報に触れる  
(堀江貴文氏)

そういうことか！



# ひらめきと発言

こんなのはどうだろう？



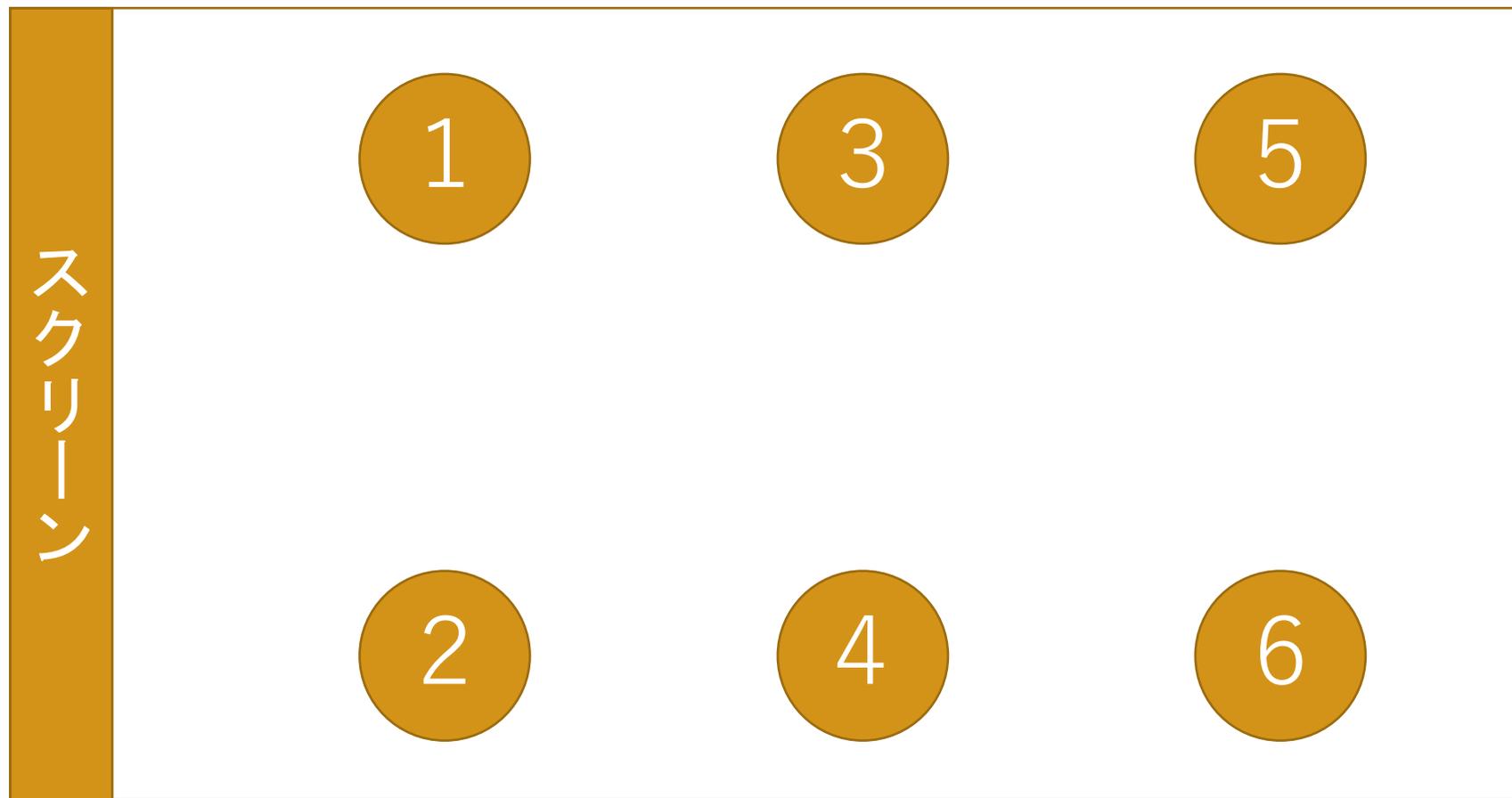
互いに発表しあう  
(ブレインストーミング)

それいいね！だったらこれは？



# 6人前後のグループに分かれます

窓側

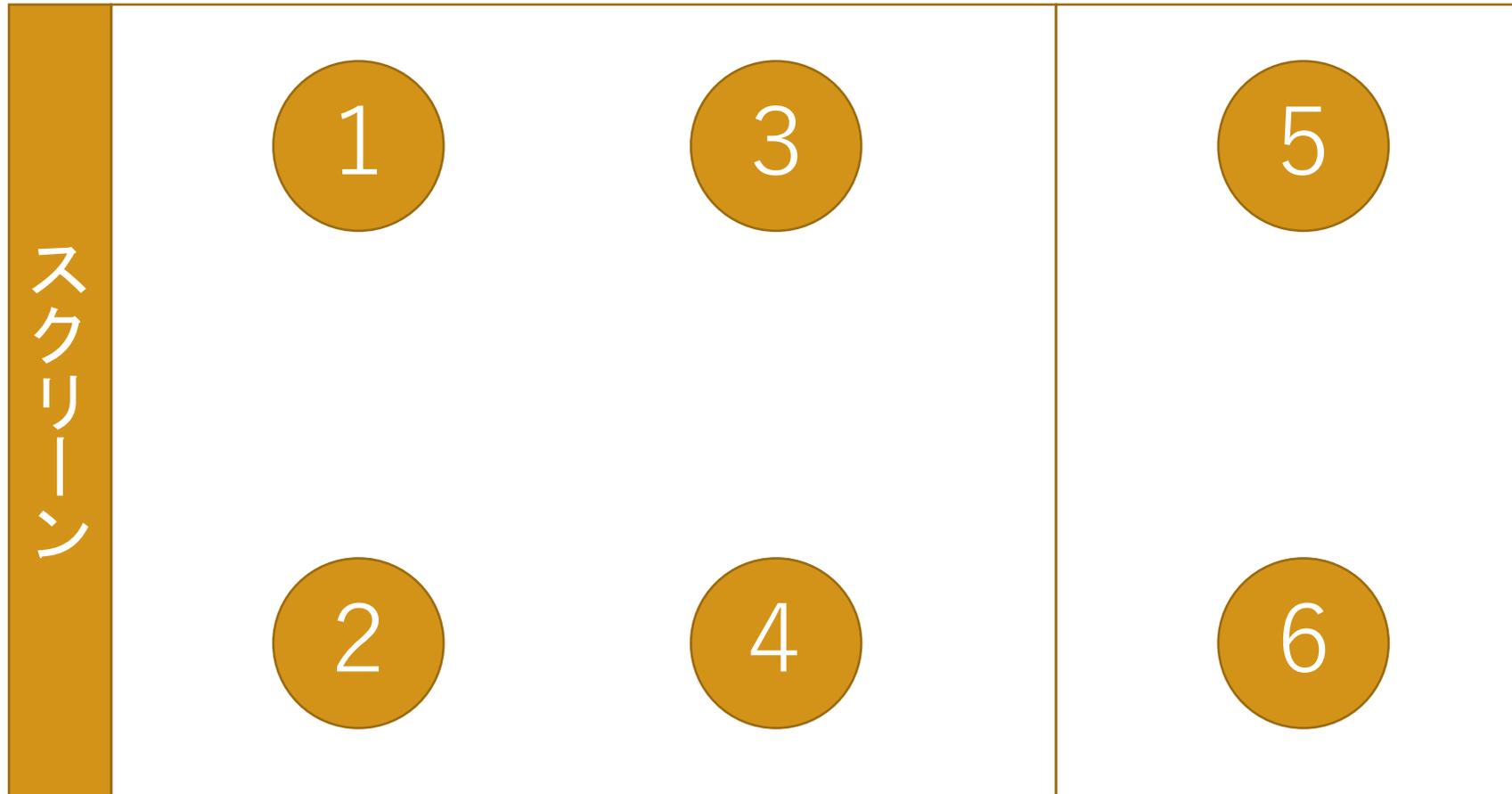


廊下側

# 6人前後のグループに分かれます

教室

ラウンジ





アイスブレイク

空想お絵描きゲーム



# 準備

- 代表者に**絵**を書いてもらいます
- 代表者を**1名**決めてください





# 準 備

- 代表者は他の人に見えないように、コピー用紙に、**自分が創造（空想）した架空の生き物を描いてください**
  - 下手くそでも構いません
  - 特徴がわかればOKです
  - 何匹、何頭、何羽描いても構いません
  - **制限時間は1分です**
-



# ゲーム

- 代表者は自分が描いた絵を説明してください
  - 他のメンバーは、コピー用紙に、説明された絵を描いてください
  - **制限時間は3分です**
  - **絶対に絵を見せてはいけません**
  - 代表者に質問しても構いません
-



# 答え合わせ

- 一斉に絵を見せ合って、最もよく似ている、特徴を掴んでいる絵を一つ選んでください
  - **選ばれた絵を描いた人は、**  
本日の**書記を担当してください**
  - **代表者は司会を担当してください**
-

# ブレインストーミング

- 集団でアイデアを出し合いながら
- **他者のアイデアからヒントを得て**
- 自身の**発想の誘発**を期待する技法



質より量！

思いついたら  
すぐに発表！

# ブレインストーミングのルール

**バカにしない！ 否定しない！**

**とことん褒める！**

そんなのありえないね～



ふざけている！



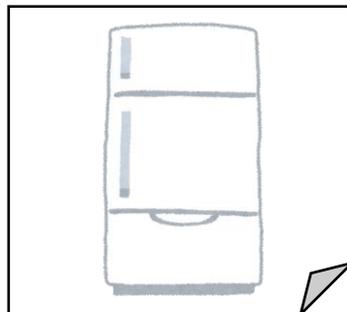
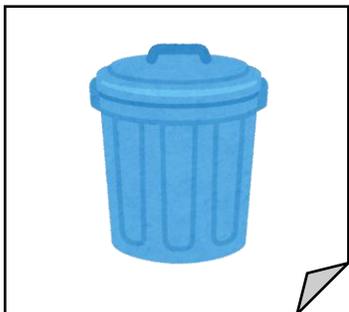
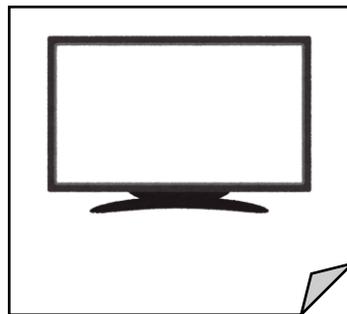
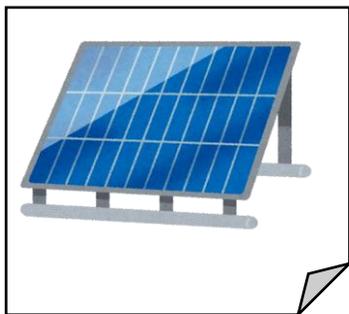
あなたは天才！  
ナイスアイデア！



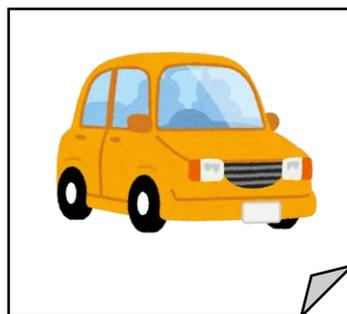
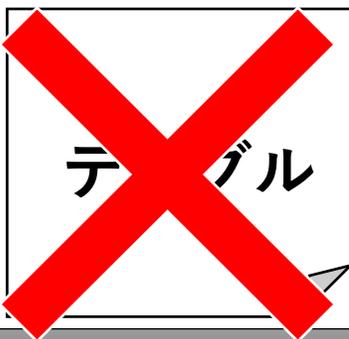


## 【課題1】家にあるもの

- **お家にあるもの**をできるだけ多くイラストに描いてホワイトボードに貼ってください
  - 家電や家具以外にも、屋根や玄関ドアなどお家を構成するパーツでも構いません
  - 思いつくまま、質より量で勝負です
  - 下手な絵でも構いません
  - 一人最低1枚は描いて貼ってください
  - **10分間で最も多いグループの優勝です**
-



文字のみは認めない



# 結果発表！



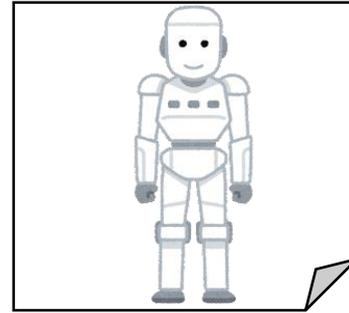
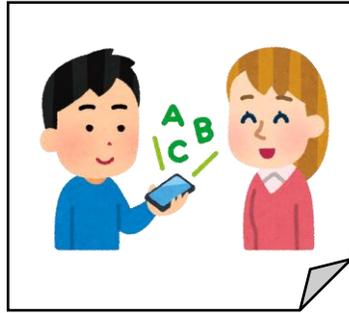
- 各グループは付箋を数えてSAに報告してください
  - SAは各グループの付箋の枚数を発表してください
-



## 【課題2】 高度な技術を使ってできているの

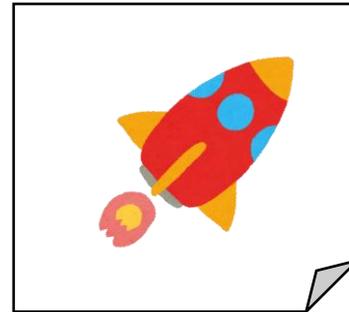
- 家にあるないに関わらず**高度な技術を使ってできているもの**だけ多くイラストに描いてホワイトボードに貼ってください
- AIやスマホアプリのようなプログラミングされたものでも構いません
- イラスト2得点、文字のみ1得点とします
- **下手な絵でも構いません**
- **一人最低1枚は描いて貼ってください**
- **10分間で最も点数の高いグループの優勝です**

ネット検索OK！  
チャットGPT使用OK！



文字のみでもOK

AI



# 結果発表！

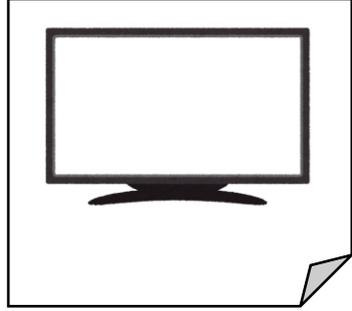


- 各グループは得点を計算してSAに報告してください
  - **イラスト付き 2点**
  - **イラストなし 1点**
  - SAは各グループの得点を発表してください
-

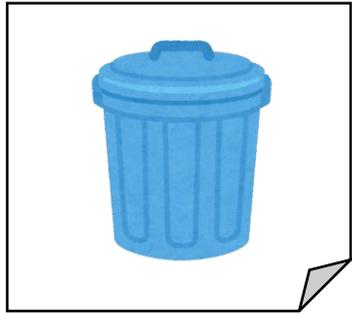


## 【課題3】役に立つもの便利なもの

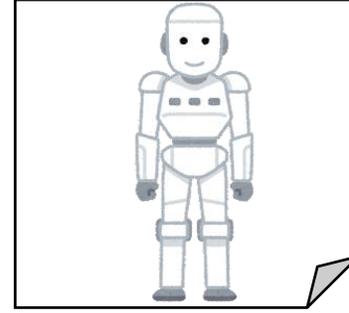
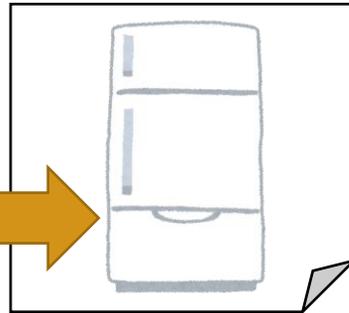
- 家にあるものに、高度な技術を使ってできているものを**組み合わせ**て、生活に役立つものや便利なものを考えてみよう
  - 省エネ・CO2削減・フードロス解消などSDGsに貢献できる実現性の高いものから、**どらえもんのポケット**から出てきたような実現性に疑問が付くものでも構いません
  - 付箋を組み合わせでできるものにタイトルを記載してください
- 
- **30分間で最も多いグループの優勝です**



全言語対応通訳テレビ



生ごみから元の食材を再現する装置



冷蔵庫の中身で食べたい料理をつくる調理ロボット

AI

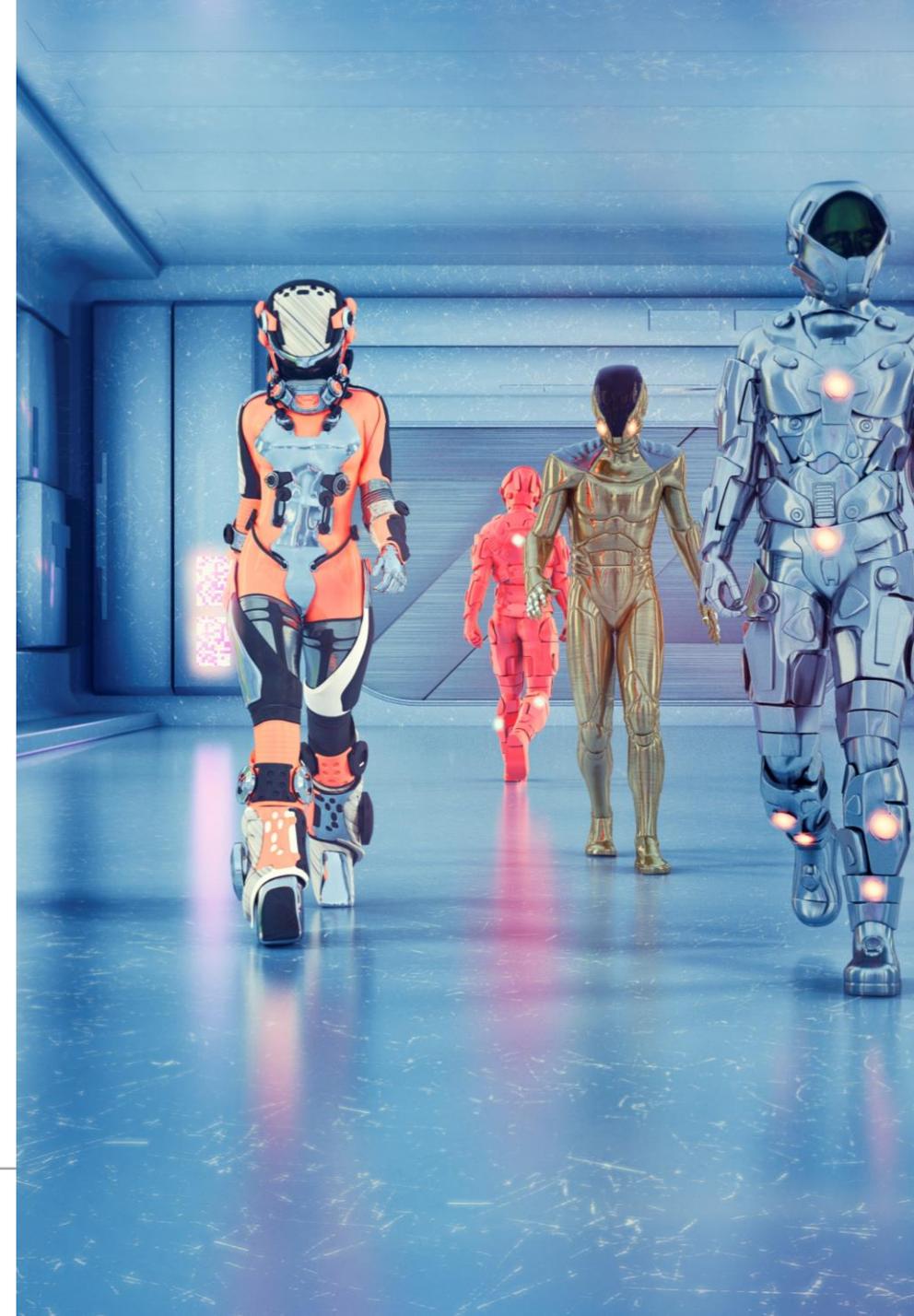


# 第4講の課題

- 以下の質問への回答をmoodleからオンラインテキストで提出してください。
    1. 課題3で、グループで発案された「役に立つもの便利なもの」をできるだけ多く答えてください。何も浮かばなかったグループの学生は、「役に立つもの便利なもの」を考えて記載してください。
    2. 1で答えた「役に立つもの便利なもの」以外に思いついた学生は、アイデアを記載してください。加点します。
- 注) 「役に立つもの便利なもの」を記載する場合は、何と何を組み合わせものたか？もしくは、どのような機能を持つものか？を説明してください。
-

# 第5講の予告

- テーマ：創造力を身につける
- 想像力の源は知識です。知識を得るには常に「なぜ」という問題意識を持ち、その答えを世界中の情報から探し出して知識として記憶することが必要です。
- 創造とは記憶にある知識同士の化学反応によって生まれると考えます。





## 第5講の予習

- 写真のご老人は、①どのような場所に住んでいて、②どのような生活をして、③どのような困りごとがあると想像できますか？
  - 思いつくことをできるだけ多く挙げてください。
-