

1. 教育計画

人間と生活・社会の理解

分野	基礎分野	科目名	コミュニケーションⅡ (コーチング・ファシリテーション)
単位・時間	1単位・20時間	対象学年	3年次
方法		時期	後期
講師名 (担当授業時間数)	外部講師 菊住 彰 (20時間)		
学習目標	ロールプレイを体験し、コーチングや効果的な話し合いの場の設定ができるための基本的な方法を学ぶ。		
成績評価方法	授業内でのレポート4回(100%)		
使用テキスト	テキストは使用しない。レジュメを配布する。		
参考文献	授業内で適宜紹介する。		
履修上の留意	知識の習得だけでなく、表現力を適切に発揮し、実際の場面を想定した実演を繰り返すことによる体験学習の場となる。		
講師からの メッセージ	看護師・保健師として患者やそのコミュニティに対する指導的役割を担うためのレッスンである。人前でのロールプレイなどに対する苦手意識を克服するつもりで、積極的に参加してほしい。		

2. 授業計画

回	時間	主題	授業内容	形態	備考
1	2	アサーション①	理論編 コミュニケーションの3タイプ	座学	
2	2	アサーション②	感情表現と非言語コミュニケーション	演習	
3	2	アサーション③	実践編 ロールプレイとフィードバック	演習	
4	2	コーチング①	理論編 ティーチングとの違いなど	座学	
5	2	コーチング②	グループワークによる事例検討	演習	
6	2	コーチング③	実践編 ロールプレイとフィードバック	演習	
7	2	ファシリテーション①	理論編 意義ある場を作るスキル	座学	
8	2	ファシリテーション②	「1:多」のデモンストレーションと擬似体験	演習	
9	2	ファシリテーション③	実践編 ロールプレイとフィードバック	演習	
10	2	まとめと復習		座学	