

第10回

社会人基礎力を意識した学生による プレゼンテーション・ワークショップ

日時：2016年12月11日(日) 13:00~17:30 (受付12:30)

場所：大阪電気通信大学 駅前学舎 1F 101 教室

(寝屋川市駅 南改札口 徒歩2分)

※駐車場なし。ピンハイヒールの御履物をご遠慮下さい。

参加費：無料

主催：大阪電気通信大学 総合情報学部デジタルゲーム学科 准教授 横山 宏 (科研代表)

共催：向塾 (<http://koujuku.jp/>)、大阪電気通信大学

協賛：大阪電気通信大学後援会、情報コミュニケーション学会、教育システム情報学会関西支部、やる気研究会、教育心理学研究会、上級SE教育研究会、情報教育学研究会(IEC) 高等教育研究部会・初等中等教育研究部会

第1部 学生によるプレゼンテーション 13:00~14:30 ~日頃の学びの内容を一步踏み出して発表してみよう~

- ①社会人塾で頑張る学生
- ②教職課程で頑張る学生
- ③卒研活動で頑張る学生
- ④学部活動で頑張る学生

他学部の学生・他大学の学生との
コラボで自己発見!!

第2部 ワークショップ 15:00~17:30

プレゼン技術パワーアップ 第4弾 「感情コントロール」 ~プロットによる「感情コントロール」にチャレンジ~

内容

- 1) プレゼンの構成理解
・絵コンテ(8画面)について、その構成方法と記述書式を理解する。
- 2) 学生グループでプレゼン絵コンテ(8画面)の作成
・テーマ(就活作戦/学生生活/アルバイト/ボランティア)を1つ選択する。
・感情パターン(例「普通-幸-不幸-幸」、他)を1つ選択する。
・イラストを選択する(加筆修正可、新規作成も可)。
・最終画面の解決(「落ち」)に向けて、感情パターンに合わせたエピソードを3つ考案し、ストーリーを完成させる。
- 3) OHC(実物提示装置)を使ったプレゼン
- 4) 自己評価と他者評価(学生グループ、社会人見学者)
- 5) 講評(社会人見学者)

プレゼンはプロットの
構成で、聞き手の感情を
コントロールできる!

Check & Reflection

◎お問い合わせ

横山 宏(総合情報学部デジタルゲーム学科 准教授) yokoyama@osakac.ac.jp