

第8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：2015年12月13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

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
コラボで自己啓発!!

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2弾

～他人のプレゼンを改善してみよう作戦～

内容

- 1) サンプルプレゼンの評価
 - ・ サンプルプレゼンのビデオを見る。
 - ・ プレゼン評価シートの説明を受ける。
 - ・ 再度サンプルプレゼンのビデオを見ながら、評価シートを記入する。
- 2) 学生グループによるサンプルプレゼンの改善案作成
 - ・ 学生グループ内で、評価シートの結果を共有する。
 - ・ 改善案作成での制限仕様の説明を受ける。
 - ・ 学生グループ内で、改善案とその理由を決定する。
 - ・ 学生グループ内で、改善案に基づいたプレゼンの練習をする。
- 3) 改善案のプレゼン実施 (学生グループ対抗)
- 4) 自己評価・他者評価 (学生グループ、見学者)
- 5) 講評 (見学者)

正しいプレゼン技術を知れば
「他人の振り見て、
我が振りが直せる」

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

※2015.5.15より変更