

千葉大生、常識の壁をぶち壊せ！

沸騰するアカデミック・リンク



パワープレイス株式会社
濱村 道治
22 December 2014

パワープレイス株式会社

POWER
PLACE

私たちの物語は、2003年7月、株式会社内田洋行の設計部門の独立分社が始まりです。お客様とチカラ溢れる場を創出していきたい、という願いを込めPOWERPLACEと命名いたしました。

学ぶ、働く、集う

場

PLACE

スペース
デザイン

プロダクト
デザイン

システム
デザイン

コンテンツ
デザイン

プロジェクト
マネジメント

パワープレイスのデザインポリシー

エビデンス・ベイスド・デザイン

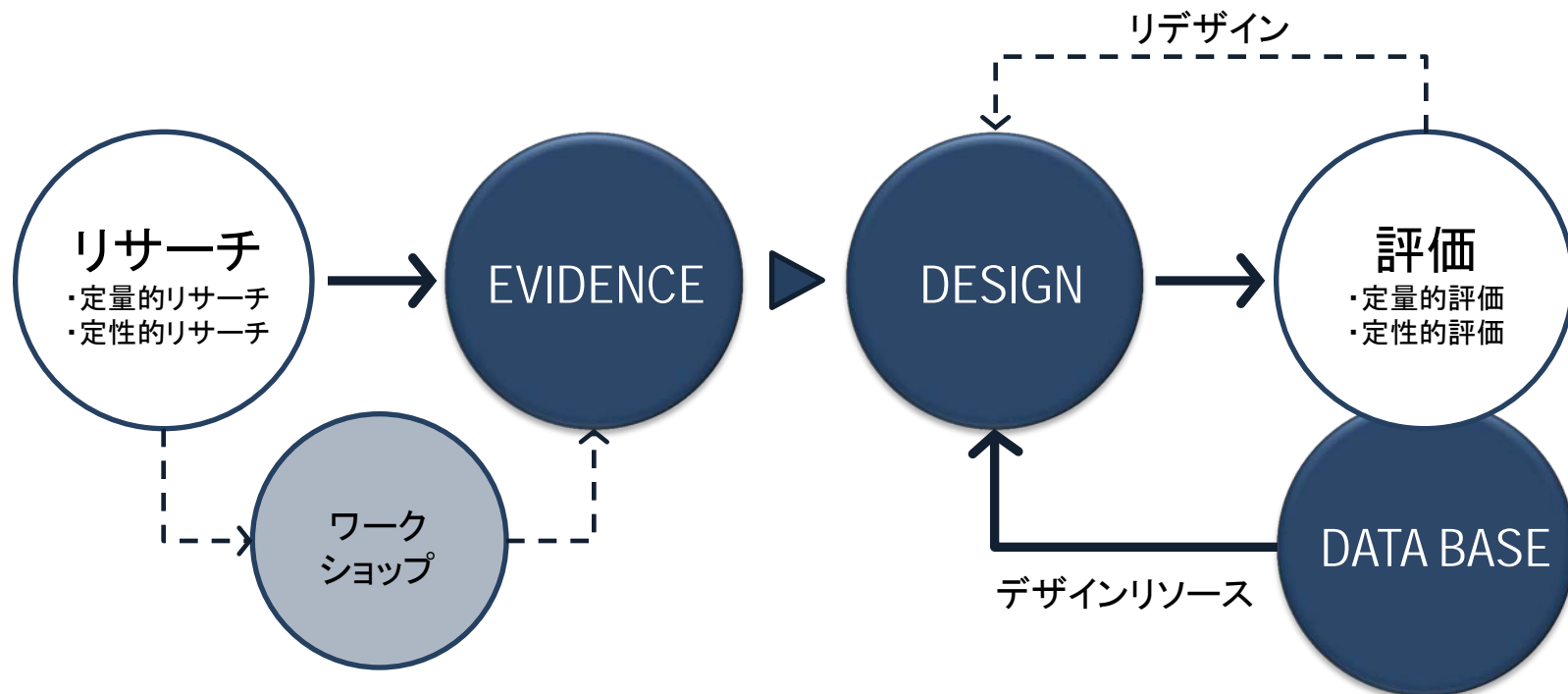
Evidence Based Design

インテリアデザインはファインアートと違って機能性・効果性、そして豊かさが命であると私たちは考えます。

人が働き、学び、生活する様々な場の主役は当然、人です。

私たちのデザインはデザイナーの思い付きではなく、**様々な根拠と、最新・最善の情報に基づいたデザイン**を特徴としています。

インテリアデザインと運用計画を通して人が主役となるチカラ溢れる場＝POWERPLACEの実現を目指します。



パワープレイスのデザインワークス



甲南大学 マネジメント創造学部 CUBE



京都大学 デザインイノベーション拠点



東北大学 WPI-AIMR本館



同志社大学 良心館 ラーニングcommons



千葉大学 アクティブラーニングスタジオ



小樽商科大学



法政大学 デザイン工学部 スタジオHAL



関西外国語大学 ICC棟



神奈川大学 KUスクエア



今、「働く場」で 何が求められているか？

高いコミュニケーション能力に加えて

分析力や課題解決力

適応能力と突発する事態へのフレキシブルな対応

そして引き出しの多さ

大学で「社会人基礎力」を指導しているのに
企業がなぜ新入社員教育を行うか？

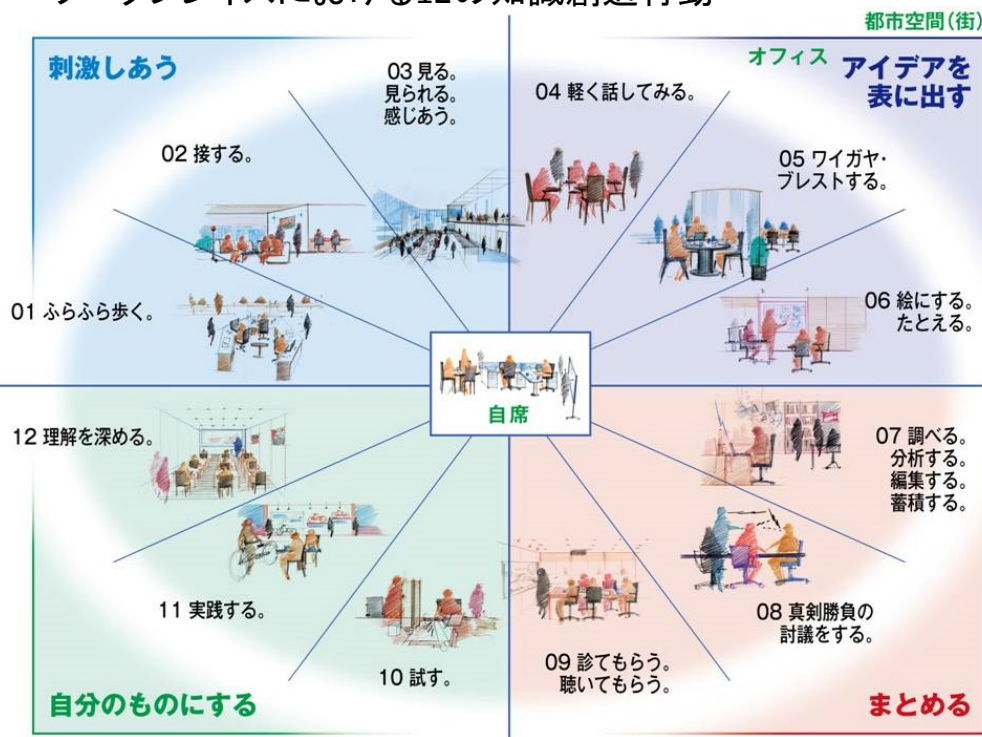
代表的な新入社員研修

1. ポジティブ・リスニング
2. アクティブ・トーキング
3. ロジカル・シンキング
4. ビジネス・ライティング
5. タイム・マネジメント

知識創造型ワークスタイルへ

与えられたタスクを個人がデスクワークでこなすスタイルから、革新的なアウトプットをチームで創造するスタイルへ

野中郁次郎氏のSECIモデルをベースにまとめられた、ワークプレイスにおける12の知識創造行動



出典: 社団法人 ニューオフィス推進協議会



同志社女子大学 現代こども学科

我々はオフィスデザインで培った
「コミュニケーション・セッティング」
の考えを持ち込んだ

12の知識創造ワークの応用

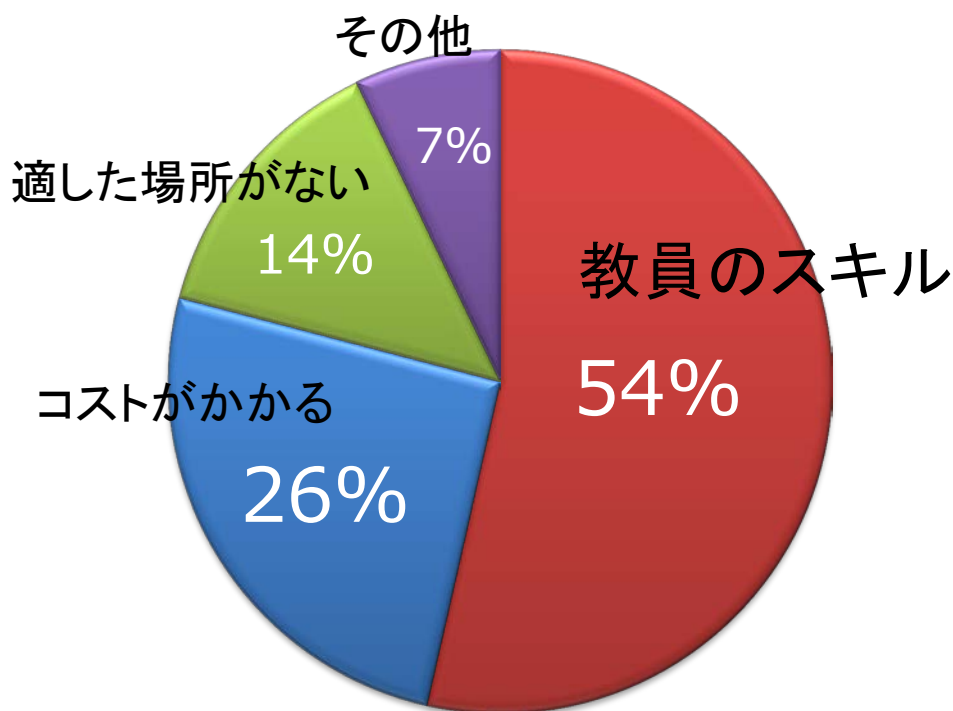
2006年4月

学ぶことの楽しさを
体感できる
スタジオ型教室
第一号



アクティブラーニングを教員だけに任せるのは酷 !?

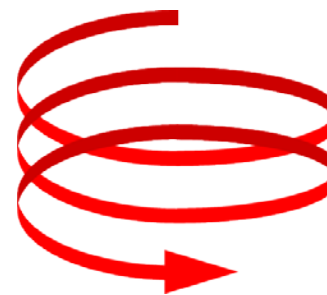
学生主体型の授業を行うにあたって、
阻害要因は何だと思いますか？



2013年パワープレイス調べ(サンプル数239人)

アクティブラーニング(AL)
同調、漂流、暗闇になっている事実？

- 同調するグループディスカッション
- 漂流するグループディスカッション
- 暗闇のグループディスカッション

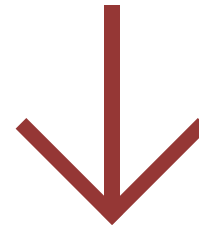


- リズミカルなファシリテーション
- フレームワークなどの効果的な活用
- 刺激的、かつ没入できる環境



これまでのAL

コミュニケーション能力
リーダーシップの発揮



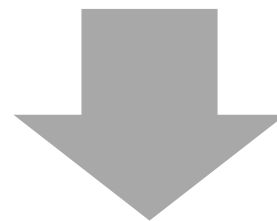
一歩間違えると・・・、
コミュニケーションごっこ

発散と収束から、
発散→収集→収束



これまでのAL

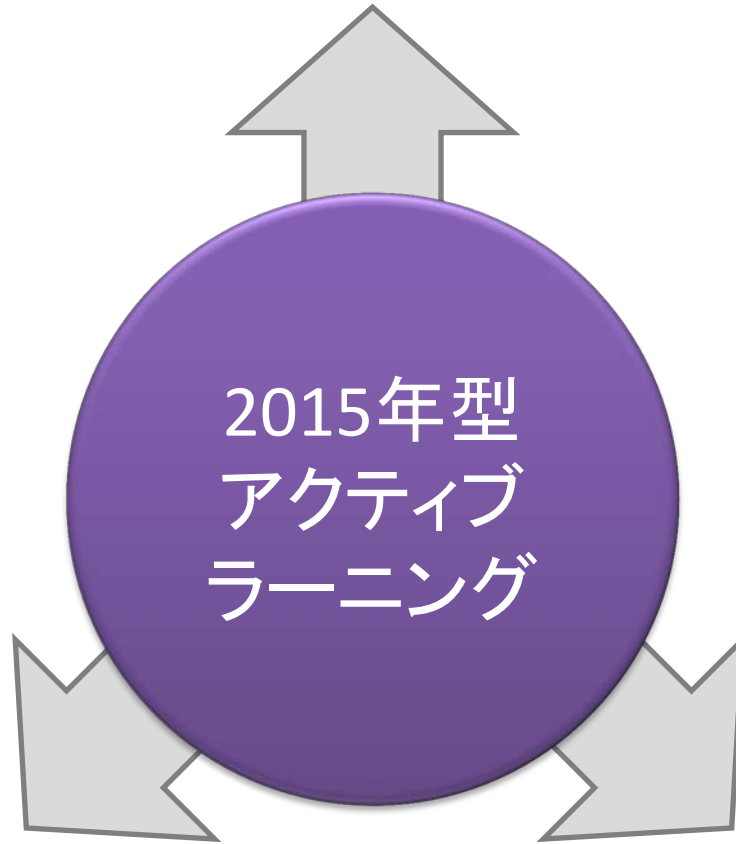
コミュニケーション能力
リーダーシップの発揮



これからのAL

課題に対する高度な成果
チーム運営能力(総合力)
沸騰するコミュニケーション

テーマを時間内に深掘する手法
ファシリテーション



単なる発表会にならない
本当の意味でのプレゼン

没入し思考の幅を広げる空間
デジタル&アナログツール

アカデミック・リンクは街である

様々な、
キャスト、プレイス、イベント、事件。

そして、
季節感、生活感、人生観
が存在する。

学生が能動的に参加。
そんな街づくりを期待します。

