

KIT虎ノ門大学院 学習支援計画書(シラバス)

科目名	科目コード	単位数	開講期
コーチング実践特論 Coaching	Z 206	1 単位	4 学期
科目分野	課程領域		
組織人事マネジメント	ビジネスマネジメント専門科目		
担当教員名	メールアドレス	連絡方法 / オフィスアワー	
桜井 一紀	-	メールアポイントにて随時	

関連している科目(履修推奨科目)

リーダーシップ要論・特論	組織人事マネジメント要論・特論
--------------	-----------------

授業の概要と到達目標

授業の主題と概要

複雑で変化の速い現代において、一人の優秀な個人が才能を発揮し、問題を解決できる領域にも限界がある。今、本当に現代のリーダーに求められている能力とは何か。それは、部下や同僚・周囲を巻き込み、「一緒に考える」ことのできる[対話]の能力である。

近年、企業の経営者をはじめ、ビジネスで活躍するリーダーが、専任のコーチを雇い、活用する例が増えている。コーチは、コーチングを受ける人(以下、コーチー)に対して、一切アドバイスをしない。[問い]を間に置き、[対話]へといざなう。[対話]に必要なコミュニケーション能力は、コーチングの基礎スキルである『聞く』『承認』『質問』『提案・要望』『フィードバック』を磨くことで、飛躍的に向上する。

本講義を通じて得られるコーチングや対話の能力は、

- ・部下やチームメンバーの、効果的な目標設定を支援する
- ・組織の目的や目標に向けた主体的な行動をとる人を増やす
- ・部下やチームメンバーと共にコラボレーション(共創)ができるチームをつくる

などにつながっていく。これらは、次世代リーダーの開発、組織の活性化、業績向上に必要不可欠である。

本講義は、株式会社コーチ・エィのコーチング学習を導入し、ロールプレイやエクササイズなどの実習を中心に行っていく。

到達(修得)目標

部下や後輩、同僚との関わりにおいて、「対話」のコミュニケーションを学ぶことで、チームビルディング、周囲のモチベーション向上、業績の向上などの成果につなげる。一方的な講義にとどまらず、ロールプレイやエクササイズ、ディスカッションを実践する中で、受講者が自身のコミュニケーションを振り返り、日常で実践することを目標にする。

受講対象者

イノベーションマネジメント専攻の全受講生

履修上の注意事項やアドバイス

・①ロールプレイ、エクササイズ等の実習を交えた講義、②職場における自身の部下や同僚への実践、③クラスでの振り返り・共有、という反復学習のプロセスで、「コーチ型マネジメント」の体得を目指す。よって、クラスへの積極的な参加、課題の実践を必須とする。

・講義VODの閲覧可能期間は、クラス終了後の約1年間(2020年12月20日まで)とする。ただし、本年度修了予定者や科目等履修生は、本年度内の学籍が終了する日までに限る。

※ 欠席が、2コマ(90分=1コマ)を超える場合は、単位修得にも影響する。欠席の際は、事前連絡を徹底すること。

※ 担当する教員は実務家教員とする。

※ 授業にて配布する資料等教材や講義収録映像・音声の無断転用・転載を禁じます。

コンピテンシ修得目標

知識領域 (Y軸)	ヒューマンパワー (Z軸)		思考プロセス (X軸)	
Y1: 基盤法令・テクノロジー	Z1: 問題発見力		X1: 企画	
Y2: 応用法令・実務・テクノロジー	Z2: 独創力		X2: 構想	
Y3: グローバル法令・実務	Z3: 問題解決力		X3: 調査・分析	
Y4: マネジメント	Z4: プレゼンテーション力	○	X4: 設計・開発	
Y5: 戦略立案	Z5: 変革推進力	○	X5: 変革	○
Y6: 標準化	Z6: コミュニケーション力	○	X6: 導入・運用	○
	Z7: リーダーシップ力	○	X7: 評価・検証	
	Z8: ネゴシエーション力		X8: リーガルマインド	
	Z9: オーナーシップ力		X9: ライフサイクル	

プラクティカム

イベント / ケース	教育技法	マテリアル / ツール
1 独自コンテンツの講義	講義	PPT
2 『タイプ分け for Coaching』	アセスメント・フィードバック	
3 クラスにおけるグループ・エクササイズ(各回)	ロールプレイ(コーチ役・クライアント役・オブザーブ役)	当日配布 アセスメントシート
4 職場におけるスキルや姿勢の実践(各回)	エクササイズ・アセスメント・フィードバック・ヒアリング	当日配布

評価の方法		
(総合評価項目と割合)	評価の要点	
出席・受講態度	20%	クラスに出席し、積極的にエクササイズに参加することを必須とする。
課題実践	40%	毎回クラスで学んだスキルを職場や日常で実践してくることを課題とし、その実施度合いをレポートや小テスト等で評価する。
クラス貢献	40%	クラス貢献はクラスでのロールプレイの参加や発言の量を加味する。
合計	100%	毎回、事務室より出席簿を準備する。

テキスト・参考図書など		備考
※ 追加する場合を含め、一部変更となる場合もございますので予めご了承ください		
テキスト (購入が必要)	・テキスト ①『一流のリーダーほど、しゃべらない』 桜井一紀著、(すばる舎) ②『図解 コーチング流タイプ分けを知ってアプローチするとうまくいく』 鈴木 義幸著(ディスカヴァー・トゥエンティワン)	
参考図書 (購入は任意・講師推奨)	・『コーチングマネジメント』 伊藤守 (ディスカヴァー・トゥエンティワン) ・『3分間コーチ』 伊藤守 (ディスカヴァー・トゥエンティワン) ・『主体的に動く アカウンタビリティ・マネジメント』 ロジャー・コナーズ、トム・スミス、クレイグ・ヒックマン(伊藤守 監訳) (ディスカヴァー・トゥエンティワン)	
参考URL		
適宜紹介予定		

コマ	学習内容	事前準備・課題	担当者	時間
1	コーチングとは(歴史・概念) コーチング・ダイアログ コーチ型マネジメントとは		桜井	90分
	イベント			
2	コーチング・フロー 聞くことの意味 ペーシング		桜井	90分
	イベント	ロールプレイ『コーチング・フロー』(コーチ役・クライアント役)		
3	タイプ分け	前週学んだスキルを職場や日常生活において実践する	桜井	90分
	イベント	アセスメント『タイプ分け for Coaching』		
4	質問する	前週学んだスキルを職場や日常生活において実践する	桜井	90分
	イベント	ロールプレイ『質問する』(コーチ役・クライアント役)		
5	フィードバック	前週学んだスキルを職場や日常生活において実践する	桜井	90分
	イベント	ロールプレイ『フィードバック』(コーチ役・クライアント役)		
6	コーチングの実践	前週学んだスキルを職場や日常生活において実践する	桜井	90分
	イベント	ロールプレイ『コーチング』(コーチ役・クライアント役)		
7	コーチングの実践	前週学んだスキルを職場や日常生活において実践する	桜井	90分
	イベント	ロールプレイ『コーチング』(コーチ役・クライアント役)		
8	コーチングの実践・まとめ	職場や日常でのコーチングの実践を通して自らの課題を考える	桜井	90分
	イベント	ロールプレイ『コーチング』(コーチ役・クライアント役)		

※ 講義日程は、学事ポータルの講義日程表をご参照ください。
 ※ 学習内容やスケジュールは、状況に応じて一部変更・改善が生じる場合があります。