

I T 講師養成プログラム 対面研修 配布資料 (オリエンテーション・ 1日目～8日目)

1. 研修次第
2. グループワーク概要
3. グループワーク用フォーマット

IT講師養成プログラム オリエンテーション 研修次第

1. 開会
2. 講演
「IT講師養成プログラムの意義・役割について」
3. IT講師養成プログラムの受講に関するご説明
4. 受講者による自己紹介
5. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(1日目)

研修次第

1. 開講
2. 振り返り
「講座1 第1章～第4章」
3. ワークショップ(グループワーク)
4. グループワーク検討結果発表
5. まとめ
6. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(1日目)

【コースの到達目標】

対象とするITの知識・技術を有する技術者等が、IT研修事業者が行う研修の講師としての業務を行うことができるよう、IT研修講師としての知識・スキル等を身につけること。

【講座概要】

講座を効果的に実施するための「新人講師として把握しておくべき事項」を整理し、理解を深めるために、ワークショップを実施して検討する。自身が設計開発した研修を、講師にどのように実施してもらうかを伝えることを整理し、その講座を実施する際に「講師として把握しておくべき10則」としてまとめる。

【本講座の到達目標】

講師として把握しておくべき事項を整理し、説明できるようになること。

■ 1日目 グループワーク概要

課題

『研修を実施するうえで大切な事』の10則を作成する。

到達目標

講師として把握しておくべき事項を整理し、説明できるようになること。

検討方法

自身が設計開発した研修を、新人講師にどのように実施してもらうかを伝えるにあたり、講師にとって大切なことを10則として伝えることを想定して、10則を作成する。

アウトプット

グループで1つ、検討結果の10則を発表する。

■ 1日目 グループワーク概要

タイムスケジュール

実施事項		時間
1. グループワークの概要説明		20分
2. グループワーク(1)	<ul style="list-style-type: none">・グループメンバーの自己紹介、役割分担・グループ内課題検討	70分
3. 中間発表・講師中間講評、中間まとめ		30分
休憩		10分
4. グループワーク(2)	<ul style="list-style-type: none">・グループ内課題再検討・発表準備・資料作成	50分
5. 発表・講評、全体まとめ		40分

〔1日目 学習テーマ〕 研修設計・開発における講師として把握しておくべき事項

■課題 講師として把握しておくべき10則をまとめる

■グループ メンバー

リーダー	
書記	
タイムキーパー	
メンバー	

パイロット講座 1日目 対面研修(オンライン) グループワーク

フリー・シート

IT講師養成プログラム 対面研修(2日目)

研修次第

1. 開講
2. 振り返り
「講座1 第5章」
3. ワークショップ(グループワーク)
4. グループワーク検討結果発表
5. まとめ
6. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(2日目)

【コースの到達目標】

対象とするITの知識・技術を有する技術者等が、IT研修事業者が行う研修の講師としての業務を行うことができるよう、IT研修講師としての知識・スキル等を身に着けること。

【講座概要】

研修での受講者の合否判定を行う際における、アセスメントを検討する。特に、研修実施内容の流れに応じて、どのようなステージでどのような評価が必要となるか、評価方法及び評価基準についてワークショップにて検討する。

【本講座の到達目標】

研修目標の達成度について、受講者のアセスメントが適切に行えるよう、評価方法・評価基準を設定できるようになること。

■ 2日目 グループワーク概要

課題

研修での受講者の合否判定を行う際における、アセスメント方法を検討する

到達目標

研修目標の達成度のアセスメントが適切に行えるよう、評価方法・評価基準を設定できるようになること

検討方法

モデルとして提示する研修について、実施内容の流れに応じて、どのようなステージでどのような評価が必要となるかをグループ内で検討する

アウトプット

グループで1つ、検討結果を発表する

■ 2日目 グループワーク概要

タイムスケジュール

実施事項		時間
1. グループワークの概要説明		20分
2. グループワーク(1)	<ul style="list-style-type: none">・グループメンバーの自己紹介、役割分担・グループ内課題検討	70分
3. 中間発表・講師中間講評、中間まとめ		30分
休憩		10分
4. グループワーク(2)	<ul style="list-style-type: none">・グループ内課題再検討・発表準備・資料作成	50分
5. 発表・講評、全体まとめ		40分

■ 評価方法・評価基準検討用「モデル研修」

研修コース名：HTMLとCSSによるホームページ作成

コース概要	HTMLとCSSによるホームページ作成方法について、講義およびテキストエディタを使用した実習によって学習します。基本的なHTMLの記述として、文章の表現、画像の表示、リンクの設定、フォームの作成方法などを修得します。またCSSによってWebページのデザインを設定する方法を修得します。
到達目標	本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。 1. WWW、HTML、CSSの概要を説明できる。 2. HTMLを使用してWebページを作成できる。 3. CSSを使用してWebページのデザインを設定できる。
前提知識	Windowsの基本的な操作ができること。またはWWWや電子メールなどのインターネットに関する基本的な知識があること。
学習形態	講習会(集合教育)
受講対象	ホームページ作成の予定がある方。または興味のある方。

【学習項目】

第1章 WWWの概要

- 1.1 WWWとは
- 1.2 WWWの構成要素
- 1.3 ホームページの作成方法

第2章 HTML文書の作成

- 2.1 HTML
- 2.2 HTMLの基本文法
- 2.3 HTMLファイルの作成方法
- 2.4 文書構造
- 2.5 文字データの表示
- 2.6 リスト表示
- 2.7 表の作成
- 2.8 画像の表示
- 2.9 リンクの指定
- 2.10 フォームの作成

第3章 CSSによるデザイン設定

- 3.1 CSS
- 3.2 CSSの基本文法
- 3.3 CSSの作成手順
- 3.4 セレクタ
- 3.5 色とサイズのプロパティ
- 3.6 ボックスモデル

〔2日目 学習テーマ〕 受講者のアセスメントについて

- 課題 研修実施内容の流れに応じて、どのようなステージでどのような評価が必要となるか、評価方法及び評価基準について検討する。

- グループ
メンバー

リーダー	
書記	
タイムキーパー	
メンバー	

パイロット講座 2日目 対面研修(オンライン) グループワーク

フリー・シート

IT講師養成プログラム 対面研修(3日目)

研修次第

1. 開講
2. 振り返り
「講座2 第1章～3章」
3. ワークショップ(グループワーク)
4. グループワーク検討結果発表
5. まとめ
6. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(3日目)

【コースの到達目標】

対象とするITの知識・技術を有する技術者等が、IT研修事業者が行う研修の講師としての業務を行うことができるよう、IT研修講師としての知識・スキル等を身につけること。

【講座概要】

講師としての行動指針に挙げられる項目を整理し、理解を深めるために、ワークショップを実施して検討する。講師に必要な人間力について、その必要性を説明できるように「講師としての行動指針に挙げられる10則」としてまとめる。

【本講座の到達目標】

講師に必要な人間力について理解し、具体的な事例を交えてその必要性を説明できるようになること。

■ 3日目 グループワーク概要

課題

場面ごとの留意点について、講師としての行動指針に挙げられる項目を検討し、10則を作成する

到達目標

講師に必要な人間力について理解し、具体的な事例を交えてその必要性を説明できるようになること

検討方法

グループに割り当てられたテーマを活用するシーンを想定し、場面ごとの留意点、講師としての行動指針に挙げられる項目を検討し、10則を作成する
※テーマは次頁を参照

アウトプット

グループで1つ、検討結果の10則を発表する

■ 3日目 グループワーク概要

テーマ

項目
グループA : クリティカルシンキング
グループB : エフェクティブ・ライティング
グループC : 問題解決力

■ 3日目 グループワーク概要

タイムスケジュール

実施事項		時間
1. グループワークの概要説明		20分
2. グループワーク(1)	<ul style="list-style-type: none">・グループメンバーの自己紹介、役割分担・グループ内課題検討	70分
3. 中間発表・講師中間講評、中間まとめ		30分
休憩		10分
4. グループワーク(2)	<ul style="list-style-type: none">・グループ内課題再検討・発表準備・資料作成	50分
5. 発表・講評、全体まとめ		40分

〔3日目 学習テーマ〕 人間力

■ 課題 講師としての行動指針に挙げられる項目を検討し、10則を作成する

■ グループ
メンバー

リーダー	
書記	
タイムキーパー	
メンバー	

パイロット講座 3日目 対面研修(オンライン) グループワーク

フリー・シート

IT講師養成プログラム 対面研修(4日目)

研修次第

1. 開講
2. 振り返り
「講座2 第3章」
3. ワークショップ(グループワーク)
4. グループワーク検討結果発表
5. まとめ
6. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(4日目)

【コースの到達目標】

対象とするITの知識・技術を有する技術者等が、IT研修事業者が行う研修の講師としての業務を行うことができるよう、IT研修講師としての知識・スキル等を身につけること。

【講座概要】

講師に必要な登壇能力について、理解を深めるために、ワークショップを実施して検討する。講師に必要な登壇能力について理解し、具体的な事例を交えてその必要性を説明できるように「講師の登壇能力とプレゼンテーション能力の差異」としてまとめる。

【本講座の到達目標】

講師に必要な登壇能力について理解し、具体的な事例を交えてその必要性を説明できるようになること。

■ 4日目 グループワーク概要

課題

講師の登壇能力は通常のプレゼンテーション能力とどのような差異があるのかを検討する

到達目標

講師に必要な登壇能力について理解し、具体的な事例を交えてその必要性を説明できるようになること

検討方法

「インストラクション能力」及び「ファシリテーション能力」の2つのテーマについて、受講者目線での場面ごとの留意点及び講師として意識すべき点について、プレゼンテーション能力との違いを検討する

アウトプット

グループで1つ、検討結果を発表する

■ 4日目 グループワーク概要

タイムスケジュール

実施事項		時間
1. グループワークの概要説明		20分
2. グループワーク(1)	<ul style="list-style-type: none">・グループメンバーの自己紹介、役割分担・グループ内課題検討	70分
3. 中間発表・講師中間講評、中間まとめ		30分
休憩		10分
4. グループワーク(2)	<ul style="list-style-type: none">・グループ内課題再検討・発表準備・資料作成	50分
5. 発表・講評、全体まとめ		40分

〔4日目 学習テーマ〕 登壇力

■ 課題 講師の登壇能力は通常のプレゼンテーション能力とどのような差異があるのかを検討する

■ グループ
メンバー

リーダー	
書記	
タイムキーパー	
メンバー	

パイロット講座 4日目 対面研修(オンライン) グループワーク

フリー・シート

IT講師養成プログラム 対面研修(5日目)

研修次第

1. 開講
2. 振り返り
「講座3 第1章～第3章」
3. ワークショップ(グループワーク(ロールプレイ))
4. グループワーク発表
5. まとめ
6. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(5日目)

【コースの到達目標】

対象とするITの知識・技術を有する技術者等が、IT研修事業者が行う研修の講師としての業務を行うことができるよう、IT研修講師としての知識・スキル等を身につけること。

【講座概要】

講義・実習冒頭の進め方を適切に実施できるよう、講義・実習の導入についてロールプレイを通じたワークショップを行う。

【本講座の到達目標】

講義・実習冒頭の進め方について、ロールプレイと相互評価を通じて、講義・実習の導入が適切に実施できるようになること。

■ 5日目 グループワーク概要

課題

講義・実習冒頭の進め方について、ロールプレイを実施する

到達目標

講義・実習冒頭の進め方について、ロールプレイと相互評価を通じて、講義・実習の導入が適切に実施できるようになること

検討方法

グループ内の3名がロールプレイを実施し、フィードバックシートを用いて、受講者同士で相互チェック（各項目10点満点）の上、実施者にフィードバックを行う。フィードバックを踏まえ、講義・実施の導入時にはどのような点に留意すべきかをグループでまとめる

アウトプット

グループで1つ、検討結果を発表する

■ 5日目 グループワーク概要

グループワーク実施方法

- ◆ ロールプレイは1人あたり5分目安（自己紹介含む）
- ◆ ロールプレイ実施以外の受講者は、ロールプレイ内容についてフィードバックシート（各項目10点満点）を使用して評点を付ける（適宜コメント記載）
※受講者同士での評価は、受講者の成績評価には直接影響いたしません
- ◆ ロールプレイ実施後は、ロールプレイ実施者に対するフィードバックを行う
- ◆ ロールプレイにおける各自へのフィードバックを基に、講義・実習の導入時にどのような点が留意すべきポイントか、具体例と共にグループでまとめる

■ 5日目 グループワーク概要

タイムスケジュール

実施事項		時間
1. グループワークの概要説明		20分
2. グループワーク(1)	<ul style="list-style-type: none">・グループメンバーの自己紹介、役割分担・ロールプレイ実施 (各人へのフィードバック込み) ※ロールプレイは1人5分目安	90分
休憩		10分
3. グループワーク(2)	<ul style="list-style-type: none">・ポイントのまとめ・発表準備・資料作成	60分
4. 発表・講評、全体まとめ		40分

■ ロールプレイ用「モデル研修」①

研修コース名：HTMLとCSSによるホームページ作成

コース概要	HTMLとCSSによるホームページ作成方法について、講義およびテキストエディタを使用した実習によって学習します。基本的なHTMLの記述として、文章の表現、画像の表示、リンクの設定、フォームの作成方法などを修得します。またCSSによってWebページのデザインを設定する方法を修得します。
到達目標	本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。 1. WWW、HTML、CSSの概要を説明できる。 2. HTMLを使用してWebページを作成できる。 3. CSSを使用してWebページのデザインを設定できる。
前提知識	Windowsの基本的な操作ができること。またはWWWや電子メールなどのインターネットに関する基本的な知識があること。
学習形態	講習会(集合教育)
受講対象	ホームページ作成の予定がある方。または興味のある方。
注意事項	本コースはHTML5の文法に準拠しています。 本コースで使用しているHTML、CSSの言語バージョンは予告なく変更する場合があります。

【タイムテーブル】

	午前	午後
1日目	第1章WWWの概要 第2章HTML文書の作成	第2章HTML文書の作成(続き) 実習
2日目	第3章CSSによるデザイン設定 実習	Webサイト作成実習

〔学習項目〕

第1章 WWWの概要

- 1.1 WWWとは
- 1.2 WWWの構成要素
- 1.3 ホームページの作成方法

第2章 HTML文書の作成

- 2.1 HTML
- 2.2 HTMLの基本文法
- 2.3 HTMLファイルの作成方法
- 2.4 文書構造
- 2.5 文字データの表示
- 2.6 リスト表示
- 2.7 表の作成
- 2.8 画像の表示
- 2.9 リンクの指定
- 2.10 フォームの作成

第3章 CSSによるデザイン設定

- 3.1 CSS
- 3.2 CSSの基本文法
- 3.3 CSSの作成手順
- 3.4 セレクタ
- 3.5 色とサイズのプロパティ
- 3.6 ボックスモデル

■ ロールプレイ用「モデル研修」②

研修コース名：UNIX/Linux基礎

コース概要	UNIXおよびLinuxシステムの概要、基本的な使用方法（基本コマンド、ファイル操作、ネットワークコマンド、シェルの利用法など）を学習します。
到達目標	<p>本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. コマンドによる操作体系を理解し、基本的なコマンドを使用できる。 2. viを使用し、テキストファイルの作成・編集ができる。 3. ファイル・ディレクトリ操作コマンドを使用し、自分の所有するファイルを管理できる。 4. アクセス権の概念を理解し、自分の所有するファイルに対してアクセス権を設定できる。 5. 自ホストのネットワーク設定確認、他ホストへのリモートログイン、他ホストとのファイル転送ができる。 6. シェルの機能（メタキャラクタ、入出力リダイレクション、パイプなど）を利用し、コマンド操作を効率的に行える。
前提知識	特に必要ありません。
学習形態	講習会(集合教育)
受講対象	はじめてUNIXおよびLinuxシステムを使用する人。
注意事項	本研修は、実習環境として RedHat系Linux を使用します。

【タイムテーブル】 ※各章の学習項目に合わせて適宜実習を行います。

	午前	午後
1日目	第1章UNIX/Linuxの概要 第2章コマンド操作の基本	第3章テキストファイルの編集
2日目	第4章ファイル操作	第4章ファイル操作（続き）
3日目	第5章ネットワーク操作	第6章シェルの基本機能と効率的利用

〔学習項目〕

第1章UNIX/Linuxの概要

- 1.1 UNIX/Linuxとは
- 1.2 UNIX/Linuxの適用分野
- 1.3 代表的なUNIX/Linux
- 1.4 代表的なOSの比較

第2章コマンド操作の基本

- 2.1 UNIX/Linuxの操作環境
- 2.2 基本操作

第3章テキストファイルの編集

- 3.1 テキストファイル編集の目的
- 3.2 vi操作の基本
- 3.3 コマンドモード/入力モード
- 3.4 最終行モード

第4章ファイル操作

- 4.1 ファイルシステム
- 4.2 ファイルの種類
- 4.3 パス名
- 4.4 ファイル操作
- 4.5 アクセス権
- 4.6 アーカイブの作成

第5章ネットワーク操作

- 5.1 クライアント/サーバモデル
- 5.2 リモートログイン
- 5.3 ファイル転送
- 5.4 他のマシンとの疎通確認（pingコマンド）

第6章シェルの基本機能と効率的利用

- 6.1 UNIX / Linuxの構成とシェルの役割
- 6.2 Bashの機能（ヒストリ、入力補完）
- 6.3 メタキャラクタ（*、?、[]）
- 6.4 コマンドに対するデータの入出力
- 6.5 コマンド実行時のテクニック
- 6.6 作業環境のカスタマイズ
- 6.7 プロセスの制御

※ご自由にお使いください

■ ロールプレイ用「モデル研修」③

研修コース名：

コース概要	
到達目標	
前提知識	
学習形態	
受講対象	
注意事項	

〔学習項目〕

【タイムテーブル】

	午前	午後
1日目		
2日目		
3日目		

〔5日目 学習テーマ〕 講義・実習冒頭の進め方

■ 課題 講義・実習の導入についてロールプレイを実施する

■ グループ メンバー

リーダー	
書記	
タイムキーパー	
ロールプレイ 実施者	

パイロット講座 5日目 対面研修(オンライン) グループワーク

フリー・シート

ロールプレイフィードバックシート

No.	ロープレ実施者氏名	評価者氏名	チェック項目	チェック内容	点数	備考
						ロープレ実施者に関するコメント (コメントがある場合にご記入ください)
1			動機付け	受講者に学習目標とその到達レベルを明確に説明しているか		
			動機付け	受講者の個人的な目標や期待を把握したか		
			導入・案内（と手続き）	スケジュール案内、休憩の案内をしたか		
			態度（見た目・講師の意識）	表情は良かったか		
			声・発生・言葉遣い	話す速度が適切で聞きやすいか		
2			動機付け	受講者に学習目標とその到達レベルを明確に説明しているか		
			動機付け	受講者の個人的な目標や期待を把握したか		
			導入・案内（と手続き）	スケジュール案内、休憩の案内をしたか		
			態度（見た目・講師の意識）	表情は良かったか		
			声・発生・言葉遣い	話す速度が適切で聞きやすいか		
3			動機付け	受講者に学習目標とその到達レベルを明確に説明しているか		
			動機付け	受講者の個人的な目標や期待を把握したか		
			導入・案内（と手続き）	スケジュール案内、休憩の案内をしたか		
			態度（見た目・講師の意識）	表情は良かったか		
			声・発生・言葉遣い	話す速度が適切で聞きやすいか		

IT講師養成プログラム 対面研修(6日目)

研修次第

1. 開講
2. 振り返り
「講座3 第4章 1節」
3. ワークショップ(グループワーク)
4. グループワーク検討結果発表
5. まとめ
6. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(6日目)

【コースの到達目標】

対象とするITの知識・技術を有する技術者等が、IT研修事業者が行う研修の講師としての業務を行うことができるよう、IT研修講師としての知識・スキル等を身につけること。

【講座概要】

学習者支援の3つの観点から良い例・悪い例をグループで議論し、講師として注意すべき態度・行動について検討する。

【本講座の到達目標】

講義・実習を行うにあたり、講師として注意すべき態度・行動について具体的な場面を想定しながら説明できるようになること。

■ 6日目 グループワーク概要

課題

講師として注意すべき態度・行動について検討する

到達目標

講義・実習を行うにあたり、講師として注意すべき態度・行動について具体的な場面を想定しながら説明できるようになること

検討方法

講義・実習を行うにあたり、具体的に講師として注意すべき態度について、学習者支援の3つの観点から良い例・悪い例を議論する（詳細は次頁参照）

アウトプット

グループで1つ、検討結果を発表する

■ 6日目 グループワーク概要

検討内容詳細

学習者支援の3つの観点	良い例	悪い例
理解を助ける		
自分で考えさせる		
積極的な参加を促す		

■ 6日目 グループワーク概要

タイムスケジュール

実施事項		時間
1. グループワークの概要説明		20分
2. グループワーク(1)	<ul style="list-style-type: none">・グループメンバーの自己紹介、役割分担・グループ内課題検討	70分
3. 中間発表・講師中間講評、中間まとめ		30分
休憩		10分
4. グループワーク(2)	<ul style="list-style-type: none">・グループ内課題再検討・発表準備・資料作成	50分
5. 発表・講評、全体まとめ		40分

〔6日目 学習テーマ〕 講義・実習の組み立てと進行

■ 課題 講師として注意すべき態度・行動について検討する

■ グループ メンバー

リーダー	
書記	
タイムキーパー	
メンバー	

パイロット講座 6日目 対面研修(オンライン) グループワーク

学習者支援の3つの観点	良い例	悪い例
理解を助ける		
自分で考えさせる		
積極的な参加を促す		

パイロット講座 6日目 対面研修(オンライン) グループワーク

フリー・シート

IT講師養成プログラム 対面研修(7日目)

研修次第

1. 開講
2. 振り返り
「講座3 第4章 2節」
3. ワークショップ(グループワーク)
4. グループワーク発表
5. まとめ
6. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(7日目)

【コースの到達目標】

対象とするITの知識・技術を有する技術者等が、IT研修事業者が行う研修の講師としての業務を行うことができるよう、IT研修講師としての知識・スキル等を身につけること。

【講座概要】

ワークショップの組み立てと進行を適切に実施できるよう、講師として注意すべき態度・意識について検討する。

【本講座の到達目標】

ワークショップを行うにあたり、講師として注意すべき態度・意識について具体的な場面を想定しながら説明できるようになること。

■ 7日目 グループワーク概要

課題

講師（ファシリテーター）としてワークショップを行うにあたり、注意すべき態度・意識について具体的な行動や発言を検討する

到達目標

ワークショップを行うにあたり、講師として注意すべき態度・意識について具体的な場面を想定しながら説明できるようになること

検討方法

具体的に講師（ファシリテーター）として注意すべき態度・意識について、良い例、悪い例を取り上げて議論する（詳細は次頁参照）

アウトプット

良い例・悪い例の検討結果を発表する

■ 7日目 グループワーク概要

検討内容詳細

注意すべき態度・意識	良い例	悪い例
ワークショップを開始する際の留意点		
ワークショップ実施中の留意点		
ワークショップのまとめを行う際の留意点		

■ 7日目 グループワーク概要

タイムスケジュール

実施事項		時間
1. グループワークの概要説明		20分
2. グループワーク(1)	<ul style="list-style-type: none">・グループメンバーの自己紹介、役割分担・グループ内課題検討	70分
3. 中間発表・講師中間講評、中間まとめ		30分
休憩		10分
4. グループワーク(2)	<ul style="list-style-type: none">・グループ内課題再検討・発表準備・資料作成	50分
5. 発表・講評、全体まとめ		40分

〔7日目 学習テーマ〕 ワークショップの組み立てと進行

■ **課題** 講師(ファシリテーター)としてワークショップを行うにあたり、注意すべき態度・意識について具体的な行動や発言を検討する

■ **グループ
メンバー**

リーダー	
書記	
タイムキーパー	
メンバー	

パイロット講座 7日目 対面研修(オンライン) グループワーク

注意すべき態度・意識	良い例	悪い例
ワークショップを開始する際の留意点		
ワークショップ実施中の留意点		
ワークショップのまとめを行う際の留意点		

フリー・シート

IT講師養成プログラム 対面研修(8日目)

研修次第

1. 開講
2. 振り返り
「講座3 第4章 3節～第5章」
3. ワークショップ(グループワーク(ロールプレイ))
4. グループワーク検討結果発表
5. まとめ
6. 閉会

IT講師養成プログラム 対面研修(8日目)

【コースの到達目標】

対象とするITの知識・技術を有する技術者等が、IT研修事業者が行う研修の講師としての業務を行うことができるよう、IT研修講師としての知識・スキル等を身につけること。

【講座概要】

講義・実習を行うにあたり、受講者の理解度向上のための説明技法・表現方法と質疑応答のポイントを整理し、理解を深めるためにロールプレイを交えたワークショップを実施して検討する。

【本講座の到達目標】

講義・実習を行うにあたり、説明技法・表現方法と質疑応答のポイントについて、具体的な事例を交えて説明できるようになること。

■ 8日目 グループワーク概要

課題

講義・実習を行う際の模擬講義を実施し、説明技法・表現方法と質疑応答のポイントについて検討する

到達目標

説明技法・表現方法と質疑応答のポイントについて、具体的な事例を交えて説明できるようになること

検討方法

グループ内の3名がロールプレイを実施し（講義および質疑応答のロールプレイ）、フィードバックシートを用いて、受講者同士で相互チェック（各項目10点満点）の上、実施者にフィードバックを行う。フィードバックを踏まえ、説明技法・表現方法と質疑応答にはどのような点がポイントかをグループでまとめる

アウトプット

グループでの検討結果を発表する

■ 8日目 グループワーク概要

グループワーク実施方法

- ◆ ロールプレイは、1人あたり以下の時間を目安に行う
＜発表3分＋質疑応答2分＞
※質疑応答は、発表者以外のメンバーが受講者として質問を行う形式とする
- ◆ ロールプレイ実施以外の受講者は、ロールプレイ内容についてフィードバックシート（各項目10点満点）を使用して評点を付ける（適宜コメント記載）
※受講者同士での評価は、受講者の成績評価には直接影響いたしません
- ◆ ロールプレイ実施後は、ロールプレイ実施者に対するフィードバックを行う
- ◆ ロールプレイにおける各自へのフィードバックを基に、説明技法・表現方法と質疑応答のポイントについて、具体例と共にグループでまとめる

■ 8日目 グループワーク概要

タイムスケジュール

実施事項		時間
1. グループワークの概要説明		20分
2. グループワーク(1)	<ul style="list-style-type: none">・グループメンバーの自己紹介、役割分担・ロールプレイ実施 (各人へのフィードバック込み) ※ロールプレイは1人5分目安	90分
休憩		10分
3. グループワーク(2)	<ul style="list-style-type: none">・ポイントのまとめ・発表準備・資料作成	60分
4. 発表・講評、全体まとめ		40分

[8日目 学習テーマ]説明技法・表現方法と質疑応答のポイント

■ **課題** 講義・実習を行う際の模擬講義を実施し、説明技法・表現方法と質疑応答のポイントについて検討する

■ **グループ
メンバー**

リーダー	
書記	
タイムキーパー	
ロールプレイ 実施者	

パイロット講座 8日目 対面研修(オンライン) グループワーク

フリー・シート

ロールプレイフィードバックシート

No.	ロープレ実施者氏名	評価者氏名	チェック項目	チェック内容	点数	備考
						ロープレ実施者に関するコメント (コメントがある場合にご記入ください)
1			態度（見た目・講師の意識）	表情は良かったか		
			声・発声・言葉遣い	話す速度が適切で聞きやすいか		
			声・発声・言葉遣い	適度な間合い（聞き取りやすい間、受講者がメモを取るための時間）があるか		
			質疑応答	質問内容を的確に聞き取れているか（質問内容を確認する等の行動ができているか）		
			質疑応答	的確な回答（正しい回答を結論から先に簡潔に答える）をしているか		
2			態度（見た目・講師の意識）	表情は良かったか		
			声・発声・言葉遣い	話す速度が適切で聞きやすいか		
			声・発声・言葉遣い	適度な間合い（聞き取りやすい間、受講者がメモを取るための時間）があるか		
			質疑応答	質問内容を的確に聞き取れているか（質問内容を確認する等の行動ができているか）		
			質疑応答	的確な回答（正しい回答を結論から先に簡潔に答える）をしているか		
3			態度（見た目・講師の意識）	表情は良かったか		
			声・発声・言葉遣い	話す速度が適切で聞きやすいか		
			声・発声・言葉遣い	適度な間合い（聞き取りやすい間、受講者がメモを取るための時間）があるか		
			質疑応答	質問内容を的確に聞き取れているか（質問内容を確認する等の行動ができているか）		
			質疑応答	的確な回答（正しい回答を結論から先に簡潔に答える）をしているか		