

年度 2009 学期 前期	曜日・校時 金2	必修選択 選択	単位数 2
授業科目/(英語名)	経済と経営(経営と教育) Economics and Business (Business and Education)		
対象年次 1・2 年次	講義形態 講義	教室 207	
対象学生(クラス等) 全学部	科目分類 人文・社会科学科目		
担当教員(科目責任者) / Eメールアドレス/研究室/TEL/オフィスアワー 担当教員: 福田 正弘 / Eメールアドレス: fukuda@nagasaki-u.ac.jp / 研究室: 教育学部新館 553 号室 / TEL: 095-819-2315 / オフィスアワー: 水曜日 14:30-16:00			
担当教員(オムニバス科目等)			
授業のねらい/授業方法(学習指導法)/授業到達目標 授業のねらい: ゲーミングシミュレーションを通じて、企業経営の基礎的理解と意思決定能力を養うと同時に、ゲーミング手法を採り入れた教育について、その効果を考える。 授業方法: コンピュータを用いたビジネスゲームによって企業経営を模擬体験し、自らの意思決定内容を分析することによって、経営上必要となる基礎概念や留意事項を発見的に学習していく。 授業到達目標: ゲームルールに従った合理的な意思決定を行い、ゲーム・モデルを説明できる。 意思決定内容を分析し、経営改善策を起案し、プレゼンテーションできる。 チームパートナーと協力し、学習活動を遂行することができる。			
授業内容(概要)/授業内容(毎週毎の授業内容を含む) 授業内容(概要) ビジネスゲームを通して、損益計算書、貸借対照表の基本的な見方や、損益分岐点、マーケティングの4Pといった基礎概念を学習する。学習するビジネスゲームは、ゲーム・モデルの複雑性が異なる3種類である。それぞれのゲーム遂行に伴って、意思決定内容の分析、その結果に基づいた自らの経営戦略の改善、ゲームを統括するゲーム・モデルの把握といった一連の学習活動を展開する。 第1回 オリエンテーション 第2回 ビジネスゲーム(レストラン)の遂行 1 第3回 意思決定内容の分析1 第4回 分析内容と改善策の報告(株主総会)1 第5回 ゲーム・モデルの検討1 第6回 ビジネスゲーム(ベーカリー)の遂行 2 第7回 意思決定内容の分析 2 第8回 分析内容と改善策の報告(株主総会)2 第9回 ゲーム・モデルの検討 2 第10回 ビジネスゲーム(ベーカリー)の再遂行と結果分析 第11回 ビジネスゲーム(リゾート)の遂行 3 第12回 意思決定内容の分析 3 第13回 分析内容と改善策の報告(株主総会)3 第14回 ゲーム・モデルの検討 3 第15回 まとめ			
キーワード	ビジネスゲーム ゲーミング シミュレーション		
教科書・教材・参考書	教科書は指定しません。教材は適宜配布しますので、予復習に役立ててください。 参考図書: 魚住忠久編 『グローバル時代の経済リテラシー』 ミネルヴァ書房 2005 年		
成績評価の方法・基準等	テスト: ゲーム・モデルの説明(50%) 発表及びレポート: 意思決定内容の分析と改善策の報告(30%) 授業中の活動: チームパートナーとの協力(20%)		
受講要件(履修条件)	教室(207)の許容量及びゲーミングシステムの関係で、受講生数を45名までとします。		
本科目の位置づけ/学習・教育目標	経済・経営学教育の入門であると同時に、中学校社会科・高等学校公民科での経済教育に応用可能な内容です。中等社会科教育に関心のある人の受講を勧めます。		
備考(準備学習等)	表計算及びプレゼンテーションの基礎的技能		