

## 平成 30 年度 アセンブリⅡ プロジェクト申請書

プロジェクト	本のプレゼンバトル、ビブリオバトルをやってみよう！
主な活動場所	<input checked="" type="checkbox"/> 学内 <input type="checkbox"/> 病院内 <input type="checkbox"/> 学外
担当教員	[所属・氏名]    総合医科学研究所・難病治療学 総合医科学研究所 上田洋司
内 容	[プロジェクトの概要] 「本を読む事」が学習効率に対してポジティブな効果がある事は、数多くの大規模調査により証明されているが、スマートフォンやインターネットの普及に伴い、「若者の読書離れ」が益々進んでいる状況である。学生自身による自主的な読書に対する興味を促進する事を目的とし、学生主導でビブリオバトルの企画実行を試みる。
	[具体的な活動内容] プレゼンの基礎を学習し、学生主導でビブリオバトルをやってみる。
	[活動に参加することで得られるスキル（社会人基礎力）] <ul style="list-style-type: none"> <li>・ プレゼン力が鍛えられる。</li> <li>・ 本を読む事への興味が自主的に湧く。</li> <li>・ 新しい分野の本を紹介される事により、読書の幅が広がる。</li> <li>・ 読書好きの仲間が見つかる。</li> </ul>
	[受け入れチーム数] ※ 5～8名／1チーム _____ 2 _____ チーム    【プロジェクト全体で _____ 12 _____ 名】
	[活動を予定している時間帯や日付など] 全員が参加できる日
[その他] <ビブリオバトルの基本ルール> 発表者は5～6人で各自おすすめ本を5分で発表し、観戦者から3分程の質問を受ける。全員の発表後に、全員でどの本が一番読みたくなったのかを投票し、一番得票の多かったチャンプ本を決める。	