

Subject	PBL in Global Issues		
Day/Period	Fri.5Period	Place	川北キャンパス A 3 0 1
Subject Group	全学教育科目先進科目－国際教育		
Credit(s)	2.0Credits		
Eligibility	全		
Instructor (Position)	北村 美和子 所属：産学連携機構		
Term	2 セメスター		
Course Numbering	ZAC-GLB802B		
Language of Instruction	英語		
Media Class Subjects			
Essential Subjects	各学部の履修内規または学生便覧を参照。		
Class Subject	【国際共修】包摂的・レジリエントなリーダーシップとワークライフバランス、テクノロジー Inclusive & Resilient Leadership, Work-Life Balance, and Technology for Global Society(Japanese/English)		
Class Objectives and Summary	本授業は、グローバル社会において包摂的リーダーシップをいかに育むかを、ワークライフバランス（ケア責任・ウェルビーイングを含む）とテクノロジーの観点から学ぶ科目です。ディスカッション、ショートレクチャー、シミュレーション学習、グループプロジェクトを通じて、（1）組織・コミュニティにおける包摂と公平性、（2）文化・制度差を踏まえた働き方と生活の両立、（3）社会包摂に対するテクノロジー（デジタルプラットフォーム、AI、データ等）の可能性と課題を扱います。教育ツールとして、統計データに基づき貧困や社会課題を疑似体験し議論できるRealLivesを用います。UCL（Disabled Innovation Lab、IRDR、School of Management等）からのゲスト参加を含む同期型オンライン回を予定し、可能であればRealLives開発者のオンライン講演も検討します。 This course provides opportunities for students to learn and practice inclusive leadership in a global society where work-life balance (including care responsibilities and wellbeing) and technology are deeply intertwined. Through interactive discussion, short lectures, simulation-based learning, and a group project, students will examine (1) inclusion and equity in organisations and communities, (2) work-life balance across cultures and systems, and (3) opportunities and risks of technology (digital platforms, AI, data) for social inclusion and fair decision-making. A key learning tool is the RealLives simulation game, which enables students to understand poverty and social issues using global statistical data and to reflect on ethics, decision-making, and policy implications. Selected sessions will include synchronous online collaboration with guest speakers from UCL (e.g., UCL Disability Innovation Lab, UCL RDR, UCL School of Management,UCL Enterprise) and, if feasible, an online talk by the RealLives developer.		
Learning Goals	（日本語） 1) 包摂的リーダーシップ、DEI、WLBの概念を説明できる。 2) 構造的な不平等と文化規範の影響を分析できる。 3) テクノロジーの包摂効果とリスク（アクセシビリティ、偏り等）を評価できる。 4) 英語で協働し、根拠ある対話を行える。 5) 実行可能な提案をまとめ、発表できる。 After completion of this course, students are expected to: 1) explain key concepts of inclusive leadership, DEI, and work-life balance in global contexts. 2) analyse how structural inequality and cultural norms shape people's opportunities and constraints. 3) evaluate how technology can enable and hinder inclusion (e.g., accessibility, algorithmic bias, digital divides). 4) communicate and collaborate effectively in English in multicultural teams with respectful dialogue. 5) propose feasible recommendations (policy, organisational practice, or technology design) for a more inclusive society.		
Contents and Progress Schedule of the Class	第1回 Orientation / course overview, forming teams（導入・チーム編成） 第2回 Inclusive leadership basics（DEI、権力、特権、倫理）使用予定ゲーム開発者(インド在住オンライン)からゲームの概要を説明予定 第3回 Work-life balance across cultures（ケア、ジェンダー、ウェルビーイング） 第4回 RealLives (1)：導入、プレイ、振り返り 第5回 Global issue as every days life experience：体験とエビデンスをつなぐ 第6回 Technology for inclusion：アクセシビリティとユニバーサルデザイン 第7回 Guest session (UCL Disability Innovation Lab, tentative)＋討議 第8回 Mid-term review：プロジェクト企画案ピッチ＋フィードバック 第9回 RealLives (2)：比較シナリオ、倫理、意思決定 第10回 Data/AI and fairness：バイアス、説明責任、ガバナンス 第11回 Guest session (UCL RDR / UCL School of Management, tentative)＋討議 第12回 Organisational practice：包摂的な職場設計、心理的安全性、ハイブリッドワーク 第13回 Group work clinic：提案の具体化、インパクト設計 第14回 Final group presentations（最終発表） 第15回 Wrap-up：最終振り返り（学修ポートフォリオ） Week 1:Orientation / course overview; forming teams Week 2:Inclusive leadership basics (DEI, power, privilege, ethics). Planned: Overview of the game by an online guest speaker (game developer based in India). Week 3:Work-life balance across cultures (care, gender, wellbeing) Week 4:RealLives (1): introduction, gameplay, reflection Week 5: Global issues as everyday lived experience: connecting experience with evidence		

	Week 6:Technology for inclusion: accessibility and universal design Week 7: Guest session (UCL Disability Innovation Lab, tentative) + discussion Week 8:Mid-term review: project proposal pitch + feedback Week 9: RealLives (2): comparative scenarios, ethics, decision-making Week 10:Data/AI and fairness: bias, accountability, governance Week 11: Guest session (UCL IRDR / UCL School of Management, tentative) + discussion Week 12: Organisational practice: inclusive workplace design, psychological safety, hybrid work Week 13:Group work clinic: refining proposals; impact design Week 14:Final group presentations Week 15:Wrap-up: final reflection (learning portfolio)				
Evaluation Method	本授業では、学修への主体的な参加を重視します。成績評価は以下のとおり行います。 1) 出席・授業参加（週ごとの振り返り）：30％ 全回の出席、ディスカッション等への積極的な参加を通じた授業全体の学びへの貢献、ならびに週ごとの課題への取組状況を評価します。出席は記録します。欠席、遅刻、早退は評価に影響します。遅刻または早退（20分以上）2回で欠席1回として扱います。やむを得ない事情により欠席等の配慮を希望する場合は、受講生の責任において、事前に電子メールで担当教員へ連絡してください。授業を欠席した場合は、課題を受け取るために担当教員へ連絡してください。 2) RealLives学習課題：20％ 受講生は、RealLivesシミュレーションに基づくガイド付き課題（振り返りノート、根拠に基づく討議の問い、短い分析など）に取り組みます。詳細は授業内で案内します。 3) グループ・プロジェクト：30％ 受講生は、授業活動を通じて発展させるプロジェクトに参加します。協働学習のプロセスおよび発表の内容を評価します。発表にはプレゼンテーションソフト（例：PowerPoint）等を使用し、必要に応じて補助資料を用いてください。詳細なガイドラインは授業内で示します。 4) 最終レポート：20％ 受講生は、本授業を通じた自身の学びについて振り返るレポートを作成します。具体的なテーマは授業内で提示します。授業で扱った知見・示唆・資料等を適切に取り入れ、適切な引用を行ってください。最終レポートは指定期日までに提出してください。理由のいかんを問わず、期限後の提出は認めません。 成績評価基準 AA：極めて優秀（90～100点） A：優秀（80～89点） B：良（70～79点） C：可（60～69点） D：不可（59点以下） Emphasis is put on your proactive participation in learning. Assessment of students' performance will be determined as follows: 1) Attendance and participation (including weekly reflective journals): 30% Attendance of all sessions, contribution to the learning of all students by active participation in discussions, and performance in weekly assignments are evaluated. Class attendance will be recorded. Absence, late arrival, and early leave affect the assessment. Two late arrivals or early leave (20 minutes or more) will be equal to one absence. If a student wishes to be excused due to unavoidable reasons, it is the responsibility of the student to contact the instructor well in advance by email. Students who miss a class should contact the instructor to get the assignment. 2) RealLives learning tasks: 20% Students will complete guided tasks based on the RealLives simulation (reflection notes, evidence-based discussion prompts, and short analysis). Details will be provided in class. 3) Group project: 30% Students will participate in a project developed through course activities. The process of collaborative learning and presentation performance will be evaluated. Students should use presentation software (e.g., PowerPoint) and other materials as needed. Detailed guidelines will be provided in class. 4) Final report: 20% Students will write a reflective paper on their own learning in this course. Specific topics will be provided in class. Students are expected to include findings, insights and other material from the course, and to use appropriate citations. The final report must be submitted by the specified date. No late submission will be accepted for any reason. Grades for the course will be assigned as follows: AA: Excellent (90–100 points) A: Good (80–89 points) B: Fair (70–79 points) C: Passing (60–69 points) D: Fail (59 points and below)				
Textbook and References					
Title	Author	Publisher	Year	ISBN/ISSN	Classification

UN Women & United Nations Department of Economic and Social Affairs (UN DESA). (2025). Progress on the Sustainable Development Goals: The Gender Snapshot 2025.	International Labour Organization (ILO). (2022). Care at Work: Investing in care leave and services for a more gender equal world of work.	United Nations Department of Economic and Social Affairs (UN DESA). (2024). Disability and Development Report 2024: Accelerating the realization of the Sustainable Development Goals by, for and with persons with disabilities.	International Telecommunication Union (ITU). (2021). Towards building inclusive digital communities: ITU toolkit and self-assessment for ICT accessibility implementation.	United Nations (High-level Advisory Body on Artificial Intelligence). (2024, September). Governing AI for Humanity: Final Report.	
U R L					
Preparation and Review	なし				
Practical Skill/Hands-on Class *Practical classes are marked with a ○.					
Students must bring their own computers to class [Yes / No]	必要				
Contact (Email, etc.)	全学教育HP掲載の「全学教育科目授業担当教員連絡先一覧」を参照。				
Other Comments/Instructions	クラスター：GLD 言語レベル：☆☆				
Last Update	2026/01/30 00:00:00.000				

One-credit courses require 45 hours of study. In lecture and exercise-based classes, one credit consists of 15-30 hours of class time and 30-15 hours of preparation and review outside of class. In laboratory, practical skill classes, one credit consists of 30-45 hours of class time and 15-0 hours of preparation and review outside of class.