

# 「自立と体験1」授業報告

## ～明星教育センターによる授業運営補助教材について～

山 田 智 恵\*

### 1. はじめに

2010年、明星大学において初年次教育「自立と体験1」が全学部を導入された。「自立と体験1」における教育目標は、明星大学の教育目標「自己実現を目指し社会貢献ができる人の育成」を受け、「明星大学に学ぶ学生としての自分を理解し、各自の理想や目的を明確にしていくこと」とされた。この教育目標に沿って教育内容、シラバスが設計され、担当教員が進めやすくするために授業の目的や進め方、時間設定や留意点などの詳細が書かれた教案や、授業の第1回目から第15回目までのワークシートが組み込まれ学生が毎回の振り返りを記録するためのポートフォリオが準備委員会によって準備がなされていた。シラバスの内容は、第1期「人と関わる」、第2期「人と関わる・学びのスタートを切る」、第3期「大学生活を見通す」という15回の内容を3ブロックに分けたものである。

4月に入り明星教育センターが設置され、学部学科横断の65クラスの授業運営を円滑に行っていくために明星教育センターが授業に関わる様々な運営管理を行い、明星教育センターに所属する特任・常勤教員5名が授業を担当する専任教員へのサポート及び学生への対応等を行うこととなった。運営をしていく中で、必要なサポートをすることや改善点や問題点のサポートを行うために、金曜日の授業終了後、専任教員が毎回の授業で持った印象をヒヤリングするためのランチミーティングを開催した。必ずしも毎回多くの担当教員が参加出来なかったが、個別特有のクラスの問題だけではなく、他のクラスにおいても共有すると有効なものも含まれていたため、それらの教員の生の声を元に翌週までにニュースレターを発行した。その中で、タイムリーに授業運営のサポートが行えるようグループ学習のヒント等を提供することもあった。担当教員の中には文字通り手探りでこの授業を行い、様々なアレンジを加えるなどの工夫をされている中、「これらのヒントが非常に役に立った」という声もいただいた。

また、授業を行っていく中で、事前に準備されていた教案・教材・ポートフォリオだけでは、必ずしもグループ学習や初年次教育の専門家ではない様々なバックグラウンドを持った専任教員が授業を行っていくことが難しい点も見受けられた。そのため、明星教育センターの特任・常勤教員5名により授業をより良く運営するための補助教材を作成し、授業実施の約1週間と直前ではあったが専任教員に配布した。

シラバス第3期「大学生活を見通す」については、キャリア教育に関するテーマであり特に各回の連続性が非常に重要な流れとなるものである。また15回の学びのまとめへとつながっていく重要な部分であった。学生がスムーズに4年間について考え、行動への繋げていくことが出来るように、事前に準備された教案には無い内容や運営方法の変更を含め、専任教員に対し補足の授業アイデアを提案した。この授業報告においては、第3期「大学生活を見通す」について明星教育センターで準備・作成した授業補助教材の内容について、その意図とグループ学習を行うにあたって担当教員がスムーズに運営をしやすいコンテンツ設計ならびに運営方法について触れながら授業報告を行うこととする。

---

\* 人文学部特任講師 明星教育センター

2010年度「自立と体験1」シラバスに掲載されている授業概要は以下の通りである。

# ・授業概要

第1期 人と関わる	1. オリエンテーション 2. 新しい環境で他者と出会う（明星大学でやってみたいこと） 3. 他者と接し交流する（大学の印象・感想）
第2期 人と関わる・学びのスタートを切る	4. 課外活動を知る（1） 5. 課外活動を知る（2） 6. 図書館にふれる 7. 大学の施設にふれる 8. マナーについて考える 9. 私の通う大学を知る 10. 自分や相手の大切さを知る（1） 11. 自分や相手の大切さを知る（2）
第3期 大学生生活を見通す	12. 卒業生から学ぶ 13. 卒業後の自分をイメージする 14. 学生生活をデザインする 15. まとめ

## 2. 協同学習・体験学習における授業設計

### ・協同学習とその効果について

「自立と体験1」では、明星大学の教育方針の一つである「体験教育」を具現化するべく1クラス約30名を6人組5グループに分け、少人数で各回のテーマに取り組むように設計された。

この協同学習（グループ学習）の最も簡単な定義は、「小グループの教育的使用であり、学生が自分自身の学びと学習仲間の学びを最大限にするために共に学びあう学習法」Smith（1996）である。学生同士が情報を共有する中で、お互いの違いを理解し、それを受けて個人の考えを深め発展させることができ、また互いに学びあうことを支援する学習方法である。

協同学習に関する研究を行っているJohnson（1991）らは単にグループで活動するだけでは協同学習とは言えず、真の「協同学習」を行うために以下5つの基本要素を満たす必要があると指摘している。

① 互恵的な相互依存性（Positive Interdependence） ② 対面的な相互交渉（Face-to-face Promotive Interaction） ③ 個人としての責任（Individual Accountability/Personal Responsibility） ④ 社会的スキルや小グループ運営スキル（Interpersonal and small-Group Skills） ⑤ 集団の改善手続き（Group Processing）
---

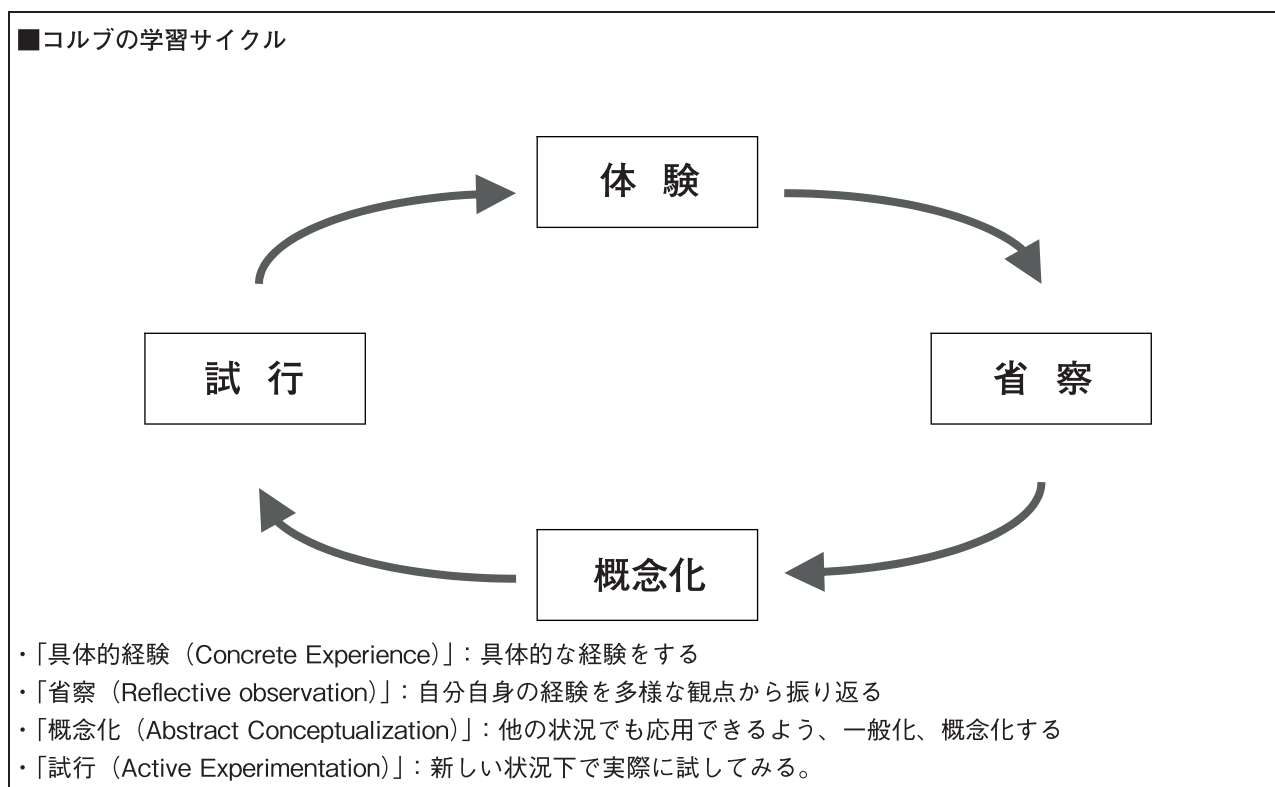
また、協同学習（グループ学習）の効果は以下の通りである。

<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生が受動的になりがちな講義にばかり頼るのではなく、学生自身の積極的主体的な活動を促す</li> <li>・各メンバーがテーマにそって作業することで自己形成的に学ぶ</li> <li>・仲間同士の相互作用を重視する</li> <li>・体験の中から学びを深め、自らの考えを深める</li> <li>・参加型学習により、学び方を実践的に学ぶ</li> <li>・グループ学習の中で必要となる様々な力（スキル）が結果的に伸びる</li> </ul>
--

授業を設計していく段階において、上記のような効果が最大限に得られる構成と適切なテーマ、内容が求められるのである。また次に、体験学習について触れておきたい。

### ・体験と振り返り

Kolb（1984）は、Experiential Learning の中で体験学習における4つのサイクルを示している。



まず体験をし、次にその体験の中で何があったのか事実を多様な観点から振り返る。さらに、その体験の意味と自分自身を関連づける段階において、気づいたことから自分について、相手についてなど体験から学んだことは何かを考える作業が行われ、これを一般化という。これらの過程を経て、体験した状況とは異なる新しい状況に学びを応用できるように次につなげる段階が試行である。

体験学習という手法を使う目的は、学生が体験を通して学ぶための援助をするということである。そしてその経験から得たスキル（技術）、考え方、姿勢、行動力などを、他の状況に応じて、学生自身が対応できる力をつけることなのだ。この中での教員は、以下の4点に関わることが求められる。

- ① 体験に入る前の動機付けや目標の明確化
- ② 個々とグループの変化を見守る
- ③ グループ内の相互作用を重要視する
- ④ 体験から自分なりの意味付けを持たせる（振り返り）

まず個人またはグループが達成すべき目標（方向性、目的、ねらい）を明確に設定する必要がある。なぜなら、どのような目標で実施したのかがわからなければ、その体験によって、参加者の知識や価値観、心構えなどがどこに到達したのか学生が分からなくなるからである。しかし、体験学習において、参加者が体験を通じて何を感じ、何を考え、何を得るのかといった体験に付随する学び（コンテンツ）については、教員が介入することはできない。プロセスに関わるという意味で教員が出来ることは、個々とグループの変化を見守り、グループ内の相互作用が起きるよう

サポートし、適宜介入を行うことである。その後振り返りの段階で、学生にとって気づきや発見のサポートとなる投げかけや介入がより重要なものとなってくるのである。

また、ねらいや目的を最初の段階でどの程度伝えておくのか、何を明確にしておくのかは、ワークの内容や段階によって調整が必要となってくる部分でもある。種明かしされているから、目的に沿ってワークに取り組めるものと、必死で体験に取り組んでみたからこそ、気づくことが出来るものがあるからである。しかし、90分の授業が始まる際に、今日の授業がどのようなテーマ、何の目的でどのような事をするのか、概略と流れを学生に示しておくことで意識的に学ぶ動機付けとなっていくことは間違いない。ニュースレターを通じて授業の最初にこの部分「何の目的でどのような事をするのか（目標の明確化）」を板書することを担当教員には提案したが、これも体験を意識的かつ目的を持ったものにするための仕掛けの一つである。

体験を体験しただけに留めてしまうならば、学生にとっては非常に浅い学びとなってしまう、効果が制限されたものになってしまう。学習サイクルの4つの段階を踏み、このサイクルをまわしていくことによって、深い学びが得られるのである。「自立と体験1」という授業内容と90分という授業時間の中では、必ずしも毎回これらの4段階を経るわけではないが、体験を体験で終わらせず深い気づきや学びへ促すために、省察と概念化の段階、つまり振り返りをどれだけ深いものに出来るかが協同学習・体験学習の中では学びに大きな違いが表れる。これらの点を考慮に入れて、授業補助教材を作成することが求められた。特に、テーマがキャリアに関することであり、1年生である学生が取り組みやすく、自分のこととしてイメージしやすい仕掛け作りが求められた。

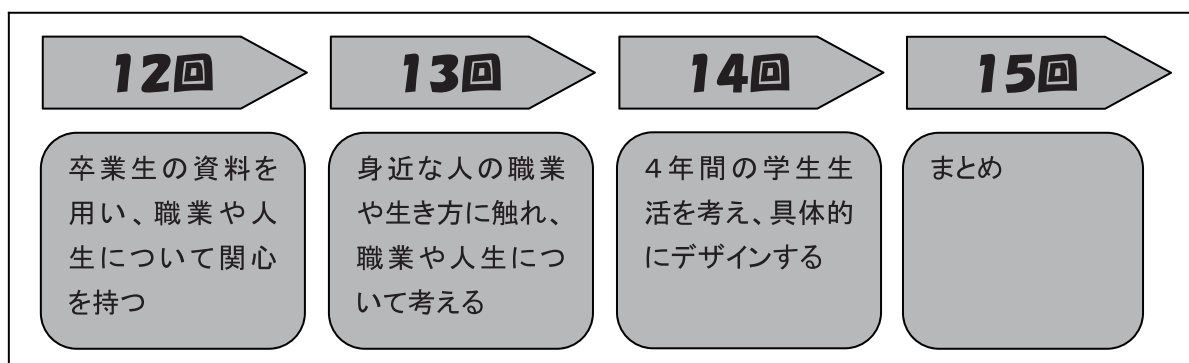
またテーマに対して、どのような流れを作り、セッションごとにどのようなつながりをするのか、各テーマに対してメインの体験をどのようなものにするのか、学びにシンプルに入るために学生にとって指示がわかりやすく、かつ教員にとっても指示が出しやすい内容とすることが、授業補助教材を作成するにあたって求められたもう一つの点でもある。

### 3. 第3期「大学生活を見通す」について

第3期「大学生活を見通す」のシラバスは以下の通りである。

- ・第12回 卒業生から学ぶ
- ・第13回 卒業後の自分をイメージする
- ・第14回 学生生活をデザインする
- ・第15回 まとめ

この中で、4回を通して職業や人生について学生に関心を持たせ、4年間の生活を具体的に、目標を持って過ごせるように授業の流れを作るために、ねらいとして以下の流れを教員配布用資料の中で提示した。





教案に基づいて授業展開がなされてきているため、直前に配付する補助教材によって大幅に教案を変更すると担当教員にとっては十分に準備が出来ず運営しにくいことも考えられたため、なるべく教案からは外れないように設計した。

#### 4-1. 各回の授業補助資料内容の詳細について（第12回）

第12回：「卒業生から学ぶ」の回は以下のねらいで設定されていた。教案に提示されていた内容と授業運営補足資料内容を以下に示した。

授業のねらい	卒業生の歩んできた道のりを理解することを通して、職業や人生について関心を持つ
--------	--

授業運営補足資料内容	教案の内容
① 授業の趣旨説明（10分） ② 入学後の自分自身の変化・成長を振り返る（15分） ③ 卒業生パズル（35分） ④ 卒業生で興味深かったこと（25分） ⑤ 次週の課題説明・教員によるまとめ（5分）	1. 授業の趣旨説明 2. 卒業生パズル 3. 振り返り 4. 卒業生で興味深かったこと 5. 次週の課題説明・教員によるまとめ

#### ② 入学後の自分自身の変化・成長を振り返る（資料1）

##### 【導入の意図】

卒業生パズルで卒業後の歩みについて意識を向ける前に、現在の自分自身に意識を向けるためにこのワークを導入した。キャリアの視点を考えていくにあたって、過去の自分自身、現時点での自分自身、さらにそこから将来を考えていくというステップが必要となる。そのために入学時から実施の7月時点を振り返り、現時点での自分自身を考えるため内省を促すためのワークシートを作成した。その際、第2回目の授業で行った「明星大学でやってみたいと考えていること」を振り返ることで具体的に思い出しながらワークを行えるようにした。また第3期の初回となる第12回授業の冒頭でこのようなテーマでのワークを行うことで、第13回、第14回と続いていく学生生活全体を考えていく流れとの関連性やつながりを持たせることも意図した。学生にとって意味があり、自然に思考のプロセスがワーク内容によってつながっていくことは、授業設計上重要な流れの一つである。

##### 【アイスブレイクとしての機能】

全体の流れとは別に、90分の授業の中でこのようなワークを冒頭に行うことはグループ学習においてアイスブレイクとしての機能を併せ持つ。アイスブレイクとは、初対面や緊張度の高い状態のグループに対して、文字通り氷を溶かすがごとくワークやゲームなどによって緊張をほぐしていくための手法であるが、場・環境・精神的な部分に影響を与えるためのアイスブレイクだけではなく、思考のアイスブレイクとしての機能を持つ。

授業の冒頭で、その回のテーマに沿い、学生にとって話しやすいテーマについて小グループで話をしておくと、本題を考えるにあたっての呼び水としての効果を生むことや、自分自身のことについて一度考えておきながら本題に入り、その後振り返りを行うことで、自然と考えの中で本題と自分自身がつながりやすくなるという効果を生む。また、学生にとって、いきなり自分の意見を述べよと言われても、なかなか意見が出しづらいことが起こりえるが、「意見（自らの考え）」を述べる前に、それよりも話しやすい「事実」を述べておくと、一度グループの中で声を発すること自

体も精神的にも思考のプロセスとしてもワンクッションとなり、「意見」をグループの中で発しやすくなることもある。思考プロセスにおいて、このようなアイスブレイクを導入し、階段状にプログラムを設計することで、学生がより自分の力で気づきを得、スムーズに自分の考えを出しやすくなることができる。このように授業の設計の段階で、学生が自然と深く考えられ、意見を出しやすい流れ・仕掛けを散りばめることで、よりテーマに対する効果と学びが深まるのである。

授業の導入部分で、各回のテーマに対してどのように動機付けをしていくのか、また自分の問題として捉えるために自分の話をしておけるか、そのような役割もこのアイスブレイクの中で持たせることが出来る。他の回でもこういった趣旨のアイスブレイクを紹介したが、担当教員からは「スムーズに授業に入っていくことが出来た」「学生がいろいろな意見を出してくれてグループが活性化した」などの意見も聞かれた。

### ③ 卒業生パズルについて（参考資料2）

#### 【変更の意図】

専任教員全員に進め方を伝えるだけでなく、学生が指示書を見ながら進められるように「卒業生パズルのやり方について」というワーク指示書を作成した。これは、学生の自主性を高めるとともに、教員にとっても進めやすくするためのツールである。

当初教案に記載されていた内容に比べ、進め方に若干の変更を加えたが、これは運営上ワークに必要な時間や流れを再検討した結果である。当初の予定では、卒業生パズルに出てくる5名のみについて情報を得るということになっていたが、インタビューの段階で約20名の卒業生からヒヤリングを行ったため、卒業生インタビューシートとしてまとめ、パズル終了後に配付し、学生が様々な視点から職業を考えられる補助教材とした。

この回は、第3期の中でも学生アンケートでの評価が高かった回である。パズルというワークの形式が取り組みやすいものであったという点も含まれるであろうが、学生が楽しみながらグループメンバーと関わる中でキャリアや職業・仕事について考える機会としては非常に有効な回であった。これは授業の目的を達成するために手法に変化を持たせることで、より学習の効果をあげることの事例と言える。

## 4.2. 各回の授業補助資料内容の詳細について（第13回）

第13回：「卒業後の自分をイメージする」の回は以下のねらいで設定されていた。教案に提示されていた内容と授業運営補足資料内容を以下に示した。

授業のねらい	身近なひとの職業や生き方を調べることを通して、職業や人生について考える
授業運営補足資料内容	教案の内容
① 授業の趣旨説明（10分） ② インタビュー内容の報告（30分） ③ インタビューをして知ったこと記入（10分） ④ ジョブマップのワーク（20分） ⑤ 振り返り（10分） ⑥ 教員によるまとめ（10分）	1. 授業の趣旨説明 2. インタビュー内容の発表 3. 振り返り 4. グループ代表発表 5. 教員によるまとめ

## ② インタビュー内容の報告の変更について

### 【変更の意図】

当初の教案の内容では、宿題としてポートフォリオのインタビューシートに基づき身近な社会人に仕事に関するインタビューを行ってきた上で、それを元にグループ内で発表を行い、授業を展開していくことになっていた。しかし、ここまでの12回の授業を通して初めて課題（宿題）が出された回であり、この時期には欠席者も増えていたことから、課題（宿題）を柱とした授業設計では難しいと判断し、補助ワークを作成することとした。

結果として、各クラス課題に取り組んできた学生はグループ内で1,2名程度のグループもあるなどの状況であった。だが、振り返りの中で取り組んできた学生からは「一番身近である社会人として親や親戚などから話を聞くことで親や親類への見方が変わった」、「初めて親や親類の仕事に対する考え方ややりがい、職業選択の理由などを聞き面白かった」という声が聞かれたため、ワークそのものとしては有効なものであった。また、グループによっては、それぞれの仕事の違いについて知ることが出来たり、職業を選んだ理由ややりがいなどの違いを知ることが出来たなど、それぞれが調べてきた内容から学びとっているグループもあった。しかし、事前課題を課すワークを後半1度だけ導入する設計は来年度以降検討しなければいけない点である。

## ジョブマップのワーク（参考資料3）

### 【導入の意図】

ジョブマップ導入の意図は以下の通りである。

- ・ 仕事／働く／職業について考える
- ・ 自分の関心のある分野につながる職業の幅／広がり／関連性に気づき、視野を広げる
- ・ キャリアについて積極的に考えるきっかけとする

1年生にとって、「将来なりたい職業ややってみたい仕事について考えよ」と言われてもなかなか難しいのが現状である。また、聞いたことがある仕事や憧れで仕事を捉えてしまう傾向も強い。しかし、それは学生が仕事の幅や、実際にはどのような仕事に関連して世の中が成り立っているのか、表には見えない裏方の仕事にどのようなものがあるのか、といったようなことに知識がない、考えたことがないからでもある。限られた時間の中で、自分達で考えながら職業の幅や広がりについて考えやすくするためのワークを開発したものがジョブマップである。

### 【ジョブマップの効果】

ジョブマップを行うにあたっての効果は以下の通りである。

- ① 自発的に参加する仕掛け
- ② 発想を広げる
  - ・ ブレインストーミング
  - ・ 視覚を使い、手を動かしながらイメージを使ってグループ全体で表を仕上げる
- ③ グループ内でのチームビルディング

まず、①「自発的に参加する仕掛け」であるが、1人1本各自異なる色のペンを持ち、ワークに参加することで、必然的に何らかの意見を各個人が書かなければいけない状況を作っている。全員で1枚の紙に向かい、声を出しながら全員で仕上げていくと、物理的にも距離感が近くなり、心理的にも意見を出しやすくなる効果が期待出来る。またゲーム性も高いワークでもあるため、学生にとってより考えやすい形式でこのテーマに取り組むやすい設計とした。このように、ワークそのものによって、ある意味では強制であるが、学生が思わず自発的に楽しんで取り組んでいけるようなワークを開発することは参加型の授業において重要なポイントの一つでもある。

次に、②「発想を広げる」である。これは個人の意見を出しやすくするための仕掛けの一つであり、個人とグループの発想を広げる効果を持つものである。今回ワークの中では、ブレインストーミングという言葉は学生に対して使用していないが、このワークそのものはブレインストーミング同様アイデアや発想を広げていくためのものである。今回は行わなかったが、状況によって、「各グループ、制限時間内に最低10個以上は書いて見ましょう」などといったルールを提示した上で同じワークを行うと、協力と競争の原理が働き、さらに意見の数が出やすい環境を作ることが可能である。「もうこれ以上考えが出ない」と思ってからさらにいくつか自分やグループでアイデアをひねり出すためのルール作りである。体験学習・グループ学習においては、「学び方を学ぶ」といった側面を併せ持つが、まさにこのワークを通してこれから学生生活を送っていく中で、発想を広げ自らの考えを広げていくための手法を学ぶことにつながる。初年次教育の中では、一連の授業の中でスタディスキルそのものを身につけていくことも期待されている。こういったワークの中で何度か経験することによって学生が自然とスタディスキルを身につけるといった効果も期待できるのである。また、グループとしてお互いのアイデアを合わせることで発想を広げていく練習にもなっている。

最後に③「グループ内のチームビルディング」としての効果である。クラスによって、グループを毎回の授業で変更するところがあれば、一度もグループ変更をしないクラス、15回のうち数回グループ変えをするクラスもありグループ変えの頻度はクラス、担当教員によってバラツキがあった。新しいグループになっているかどうかによってもチームビルディングの効果に変化はあるものの、グループで1つの目標に向かって取り組んでいくことによって、チーム内で役割が出来たり、グループ全体や結果に対する関わりの方から学びを深めることが出来る。体験学習における教員の関わりにおいて「個々とグループの変化を見守る」「グループ内の相互作用を重要視する」ことを先に挙げたが、こういったワークの中でそれぞれがどのような動きをしているのか、グループ内での相互作用がどのようなになっているのか、これらを良く見ながら適宜介入したり、振り返りの中で触れていくことで、ワークそのもののテーマ以外の部分から学生が深く学んでいくチャンスともなりうるのである。そこに対する気づきを促すためには、コンテンツそのものによる効果ではなく、教員側のプロセスに寄り添う姿勢やかかわり方が欠かせない要素となってくるのである。グループへの介入の例に関しては次の項で述べてみたい。

#### 【グループへの介入について】

グループへの介入のポイントはいくつかあるが、実際にあった例をいくつか挙げながら述べてみたい。

#### ■グループが活性化していない場合

グループ内でディスカッションが盛り上がらない、ワークの進み具合があまり良くないといった場合、教員がどのようにそのグループに介入するかについてである。実際にランチミーティングなどで話し合われた内容を基に見てみよう。

#### ケース1：「問題をグループに問いかける」

活性化していないグループに対し、ワーク終了後、もしくは授業の後に、今のグループの状態についてどう思っているのかをグループメンバーに問いかける。その上で、グループの話し合いがうまくいっていないと感じている学生が1人でもいた場合、その問題意識を個人のものとするのではなく、グループの問題としてグループメンバーに提示し、それについての解決策をグループとして、また個人として考えてもらう方法がある。何が問題なのか、という問題そのものについて意見を聞く方法と、どうすることで個人とグループがディスカッションやワークを進めやすくな

るのか、良い状態のイメージについて意見を聞きだす方法とがある。それらを共有した上で、その状態を解決する、または良い状態を作るために、「自分が」出来ることを個々に述べてもらう。その上で、次回からグループの変化を期待するという期待のメッセージをグループに投げかけて介入を終了する。

### ケース2：「グループメンバーを変更する」

グループメンバーの変更によって、グループダイナミクスを促す方法である。必ずしも積極的でリーダーシップをとる学生がいなければ盛り上がらないわけではなく、比較的グループ内で消極的なメンバーばかりが集まってもうまくグループ内でバランスが取れることもある。しかし、男女比や組み合わせによって、どうしても活性化されない場合もある。そのような場合、グループ全体をシャッフルして新しいグループで行う場合や、グループ6名のうち半分の3名を他のグループとトレードしてグループに変化を持たせるなどしてメンバー構成を変えてしまう方法がある。

同じグループに誰がいるのかによって、同じ学生であっても発言量や発言の質などに変化が生まれることは珍しくない。6学部横断の授業であるからこそ、多様な中での学びを経験することは学生にとってもメリットが大きい。必ずしもグループ内の活性化のためだけではなく、適宜グループを変更することによる学びも期待される。

### ケース3：「問題をクラス全体に問いかける」

グループ学習を行っている場合、1つのグループで発生している問題をそのグループ固有の問題として捉えるのではなく、クラス全体の問題として捉え全体で解決していく方法がある。1つのグループの中で起こっている問題を取り上げ、それについて、そのグループには自分達でどうしていったらいいのかをテーマに考えてもらう。他のグループには、活性化していないグループに対してメンバーがどのようにグループに関わっていくと、より良いグループの状態が作れるかをテーマに考えてもらう。そうすることで、当事者だけの意見ではなく、多角的な視点から意見が出てくる上に、グループだけではなくクラス全体としてのグループ学習への規範やルール、学習への姿勢について話し合うことで学びが深まり、クラス全体としてのチームビルディングにもつながっていくのである。

### ケース4：「問題をワークとして考える」

ある特定のグループ、もしくはいくつかのグループで活性化していない状態が続いた際に、アイスブレイクとして「良いグループとはどんなグループか?」「活発に話し合えるグループに必要な要素」などのテーマでブレインストーミングをしてもらう。その上で、各グループから出たアイデアを拾い、必要であれば板書をする。最後に、それらの中から個人に「自分はグループにどのように行動するか」を1つ選んでもらい、書き出してもらう。その書いた紙を全員に見える状態にしたうえで、その授業でのメインワークへと入っていく方法である。

アイスブレイクとして考えておき、言葉を残しておくことで、本題のワークに入った際に自らが書いた行動目標とは異なる行動をしている学生がいれば、その場で指摘することも出来る。またいつもあまり態度が良くなかった、もしくはグループに対して良くない影響を与えていた学生が、このアイスブレイクを行うことで行動に変化があった場合は、褒めることでグループに良い影響を与える行動を促進させることも出来る。このように問題そのものを問題として扱うのではなく、自ら考え自ら行動の変化を促すためのワークとして扱うことも出来るのである。

### 【全体共有の方法について】

第13回ではジョブマップ作成後、各グループから出た意見をクラス全体で共有するために回遊方式がとられた。これは、各グループが作成した紙をそれぞれのテーブルに置き、学生全員が立ち上がり、自分のグループ以外のテーブルに歩いていき、それぞれのグループでどのような意見が出たのかを見て回ることによって共有する方法である。



この回遊方式は、全体の前で発表する方法とは異なる効果が3点ある。まず1点目は、共有時間の短縮である。グループ代表者発表であっても、各チーム2分程度であっても5チームで移動の時間などを含めると15分以上の時間がかかってしまう。しかし、この回遊方式であれば、極端な例で言うと5分程度で全体の共有が出来るのである。短時間でも各グループから出た意見を共有したい場合に有効な手法である。

2点目は、授業に動きをつけることが出来るという点である。参加型のワークとはいえ、根を詰めてワークに取り組んでいたり、少しクラスに緊張感が足りない場合などの状況が生じる場合がある。そのままにしておくと、より学びの環境としては良くないものになってしまう場合や、クラスの雰囲気を少し変えたい場合などに、回遊方式を使うと物理的に学生が動くことで授業の流れ自体にも動きをつけることが出来る。物理的に身体を動かし、動くことで思考もリフレッシュされ、その後の話し合いや振り返りに新たな気持ちで取り組むことができるのである。

3点目は、共有の時間も自主的な参加度を上げるという効果である。回遊方式で他のグループに見に行く際、「他のグループに書いてある内容で面白い意見・発想だと思ったものに、印をつけていくように」というルールを与えることで、共有の時間そのものも参加型にしてしまうことが出来る。聞くだけの発表ではなく、自発的にどれが自分にとって面白いのか、良いと考えるアイデアなのか、考えながら見に行くことになり、受身から自発的な動きへと変化させることが出来る。

#### 【コメントの挟み方】

ジョブマップでは、全体共有後の教員からのコメントも学びを広げる重要なポイントとなってくる。これは体験を個人のものに落とし込んでいく段階でどのワークでも言えることであるが、その際、ワーク後の教員のコメントの挟み方によって気づきをさらに促すことが可能だからである。回遊方式の後、黒板に張り出す、もしくは教員がクラスを歩き回りながら、以下のような点でサポートする内容があると望ましい。

- ・良い視点のものを取り上げる
- ・関連する分野の話や具体的な話を盛り込む
- ・仕事へのイメージが深まるように卒業生などの話と関連付ける

キャリア教育にあたっては、各学年によって必要な要素が変わってくるが、授業内で扱う場合、担当教員が身近な話題から現実的な話へとつなげるようないわゆる雑談的な話から、意識付けを行っていくことも重要であると考えられる。ジョブマップを行った後に、どのような投げかけを教員が工夫して出来るのか、次回以降につながる意味でも重要なポイントの一つである。

#### 4-3. 各回の授業補助資料内容の詳細について（第14回）

第14回：「学生生活をデザインする」の回は以下のねらいで設定されていた。教案に提示されていた内容と授業運営補助資料内容を以下に示した。

授業のねらい	これから4年間の学生生活を考えて発表し、より具体的にデザインをする
--------	-----------------------------------

授業運営補足資料内容	教案の内容
① 授業の趣旨説明（10分） ② さまざまな仕事に必要なことを考える（30分） ③ 社会人基礎力に関する情報を知る（20分） ④ 学生生活をデザインする（ポートフォリオ記入）（20分） ⑤ 教員によるまとめ（10分）	1. 授業の趣旨説明 2. 将来の社会貢献を想像する 3. 大学生活4年間をデザインする 4. グループで学生生活のデザインについて発表リレー 5. 学生生活デザインの再検討 6. 教員によるまとめ

### 【この回のねらい】

まずこの回のねらいとして以下の3点が挙げられる。

- ・卒業後にどんなことをしたいのかイメージする
- ・大学生活で何をすべきかの目標を立てる
- ・具体的な行動計画を立てる

それぞれの項目で90分の授業を使っても良いぐらいの大きいテーマである。教案ではポートフォリオの記入から始めることになっていたが、1年生にとって卒業後に働くことと大学生活の目標を結びつけていきなり考えることは難しいことが予想された。そのため、「こんな仕事をしてみたい」ということを実現するために、また目標を持って大学生生活を過ごし、自ら行動することで大学生活を充実させていくために、大学生活4年間で何をすれば良いのかを、学生自身がステップを踏んで考えていけるための設計を提案した。

### ②さまざまな仕事に必要なことを考える（参考資料4）

#### 【導入の意図】

最初のステップとして、さまざまな仕事をする上で、どのような能力や資格などが必要になるかを考えるワークシート「さまざまな仕事に必要なことを考える」を開発した。自分がやりたい仕事で活躍するためにはどのような能力が必要かを考えるためのワークである。後に目標を立て行動計画を考える際のヒントになるための下準備となるワークでもある。6学部横断クラスの為、興味関心が多岐にわたる学生に対応できるよう、幅広い仕事をイメージさせることで、少しでも興味に近いものについて考えられるように考慮した。

シートを使ってまず個人で考え、その上でグループとしてのシートを作成する中で、自分では気づかなかったり考えもしなかった考えを付加することが出来、学生の考え方や視野が広がるような仕掛けとした。

#### 【ワーク運営の方法】

ワークの運営の方法として、担当教員には授業運営補足資料の中で以下の通り示した。

##### 〈進め方〉（例）

- ① シート「仕事に必要なことについて考えてみよう」を各人に配付し、まず個人で、それぞれの仕事に必要なことについて考えて書き出すよう指示します。その際、仕事をするうえで必要なことには、「能力」「専門知識」「経験」「資格」「態度（前向きさなど）」などのさまざまな要素があることをご説明ください。
- ② シート「仕事に必要なことについて考えてみよう」を各グループに1枚ずつ配布します。個人で考えた内容をもとにグループで意見をまとめて、グループとしてのシートを作成するようご指示ください。
- ③ それぞれのグループで考えた結果を、クラス全体で共有します。発表させる時間がなければ、それぞれのグループの結果をお互いに見に行くなどの方法も可能です。

## ③ 社会人基礎力に関する情報を知る（参考資料5）

## 【導入の目的】

社会で求められる力を知り、大学生活で基礎学力や社会人基礎力を身につけていくことの必要性や、授業に積極的に取り組むことが社会人基礎力につながることに気付くため、経済産業省（平成18年）による「社会人基礎力」を紹介した。社会で活躍するには、基礎学力や専門知識に社会人基礎力が掛け合わされることが必要だということを理解するためである。学生のみならず教員にとっても専門知識に目が向きがちであるが、卒業後何らかの形で全員の学生が社会で仕事についていくことからその必要性を考え、自分からそれらの力を伸ばしていける行動を考える補助資料とした。先に行った「仕事に必要なことについて考えてみよう」のワークで作成したシートと比べさせることで連続したワークの中からステップを踏んで深めていくことができる設計とした。

## 【ワーク運営の方法】

ワークの運営の方法として、担当教員には授業運営補足資料の中で以下の通り示した。

## 〈進め方〉（例）

- ① シート「大学生活で身につけたい社会人基礎力とは」を配付し、ご説明ください。特に、大学の授業やさまざまな活動に積極的に取り組むことが社会人基礎力の獲得につながることをお伝えいただければと思います。たとえば、プロジェクト型授業で意見を述べたり話し合うことが発信力・傾聴力・柔軟性につながるなどです。
- ② 時間があれば、グループ内、または2～3人で、自分なら大学生活でどのような取り組みが出来るか話し合ってみても良いでしょう。

## ④ 学生生活をデザインする

## 【変更の意図】

ここまでの授業内容を参考にして、ポートフォリオを使い行動計画を立てるページへと入った。ここまでのステップを踏んでもなお、1年生にとって大学生活4年間のスケジュールを計画することは難しいため、いきなり3項目全てを記入するのではなく、2項目のみを記入したところで、発表リレーで共有し、自分以外の学生の4年間の目標を聞いて参考にする時間を取るよう変更した。また、4年間の中でいつ何をするか詳細の計画を立てる部分に関しては、短時間で慌てて記入するよりも、時間をとって考えることが出来るように宿題にする方法を提示した。

## 4-4. 各回の授業補助資料内容の詳細について（第15回）

第15回：「まとめ」の回は以下のねらいで設定されていた。教案に提示されていた内容と授業運営補足資料内容を以下に示した。

授業のねらい	これまでの授業内容・各自の体験を振り返り、将来の展望等を話し合う
--------	----------------------------------

授業運営補足資料内容	教案の内容
① 授業の趣旨説明（15分） ② これまでの授業を振り返る（ポートフォリオ）（15分） ③ 個別発表（30分） ④ 振り返り（10分） ⑤ アンケート①②実施（15分） ⑥ まとめ（5分）	1. 授業の趣旨説明 2. これまでの授業を振り返る 3. 授業で学んだことの共有 4. 振り返り 5. アンケート実施 6. 教員によるまとめ

## ② これまでの授業を振り返る

### 【実施変更の意図】

教案では、趣旨説明の後すぐにこれまでの授業を振り返るポートフォリオの記入となっていた。しかし、学生がこの授業を通して学生個々の学びや成長を振り返るために、「自立と体験1」の到達目標、教育目標にもう一度立ち回り、ポートフォリオに自分自身が書き込んだ内容を振り返る時間を設けることで、学びや自分自身の変化の全体像を捉えなおす時間取った。また、全体を振り返る振り返りシートに記入するだけでなく、全体発表の際に使用する個人シートを作成する時間とした。

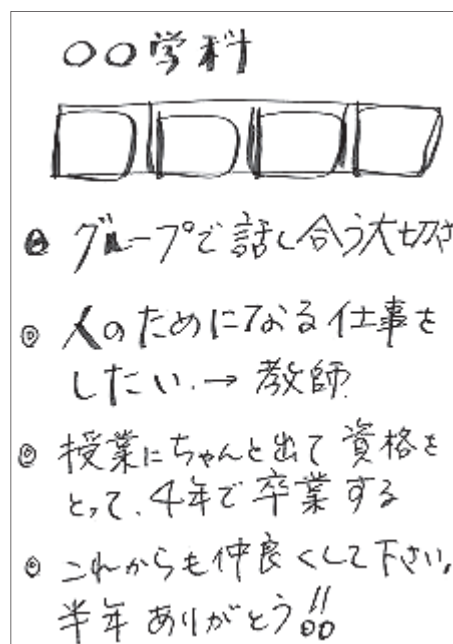
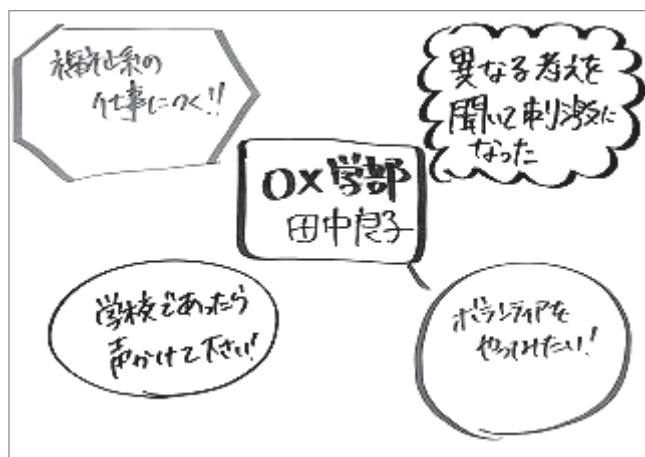
## ③ 個別発表

### 【導入の意図】

教案ではグループ内での発表となっていたが、以下の目的から1人ずつ前に出て全員に発表する方法とした。まず1点目が「セレモニー的な意味合い」である。15回を約30名で授業を行ってきて、異なる学部（プレゼンテーションスキル）向上のためである。これまで、グループ内での発表で自らの意見を発表することや、グループ代表者がクラス全体の前で発表することはあったが、全員が個人的に全体の前で発表する機会はなかった。しかし、今後の学生生活の中で大人数の前で自分の考えを発表することは必要なことであり、この回で導入することとした。自分なりのメモがあったほうが話しやすいため、ポートフォリオの振り返りシートの内容とクラスメイトへのメッセージを事前にA3用紙に書かせ、それを持ちながら1人1分程度で発表する方法を取った。

発表した学生の中には、「4月の時点ではグループの中で自分の意見を言うのがやっとだったが、この授業を通して全員の前で発表することも苦ではなくなった」「この授業があったから他の人前で自分の意見を言うことへの抵抗感がなくなった」というような意見も聞かれた。1年生の前期であるからこそ、この後の学生生活の中での学びの基礎となる力を、この授業の中でつけていくことが出来る。どんな力をどのように副次的に伸ばしていくのか。来年度の課題でもある。

### ・発表例



## 参考文献

- Smith,K.A. (1996) .Cooperative learning: Making `group work `work. In T.E. Sutherland &C.C. Bonwell (Eds.) ,using active learning in college classes: A range of options for faculty (pp.71-82.New directions for Teaching and Learning,NO.67.San Francisco: Jossey-Bass.
- Johnson,D.W.,Johnson,R.R.,&Smith,K.A. (1991) .Cooperative learning :Increasing college faculty instructional productivity. ASHE-ERIC Education Reports,No.4. Washington,DC: George Washington University.
- Kolb,D.A.1984 Experiential learning: Experience as the Source of Learning and Development, New jersey: Prentice-Hall



参考資料1

## ここまでの自分自身を振り返る

これからの授業の流れですが、以下ようになっていきます。

- 12 回：卒業生から学ぶ
- 13 回：卒業後の自分をイメージする
- 14 回：学生生活をデザインする
- 15 回：まとめ

今後、自分自身の将来を考えていく前に、一度大学入学の時点から振り返り、自分がどんな思いや考えで、どう過ごしてきたのかを振り返り、現時点の自分自身を考えて見ましょう。まず、ポートフォリオ 10 ページ「明星大学でやりたいと考えていること」にはどんなことを書いていましたか？どんなことを考えて書いていましたか？少し思い出してみましょう。



Q1) 入学してから、4ヶ月目に入ります。振り返ってみてどうですか？

自由に記入してみましょう。(自分自身の学生生活の印象・自分自身の変化・成長…)

参考資料2

## 卒業生パズルのやり方について

### 卒業生パズルについて

明星大学を卒業した先輩には色々な分野で働き、活躍されている方々が大勢いらっしゃいます。その中の何名かからインタビューをしてきました。これから、それらの先輩の声を聴きながら、「働くこと」「職業」「人生」そして先輩方の声を通して「学生生活」などを考えていきましょう。

### 卒業生パズルのゴール

このパズルには、5名の先輩の声が入っています。Q1～Q5までの質問の答えを見て、どれが誰の回答なのかを考え、Q1～Q5まで同じ人のものだと思われるものをそろえてください。5名分全てがそろえば正解です。

### 卒業生パズルの手順

- 1) 先生より以下のものが配布されます。
  - ①卒業生パズル1セット（グループに1封筒）
  - ②卒業生パズルのやり方について（この指示書）
- 2) まず、トランプを配るように、少しきった後、全員がほぼ同じ枚数パズルが手元に来るように配ります。
- 3) それぞれが持っているカードの内容に書かれているものを、順番に音読して全員で共有します。その際、まだ他の人にカードの内容を見せないようにしてください。
- 4) 全員が読み終わったら、テーブルの上に全員分のパズルを並べます。時間内に5名の人のQ1～Q5までのカードをそろえて完成させてください。

それではグループごとにスタート！

### 参考資料3

## ジョブマップ運営方法

### 1. 「ジョブマップ」を作成する

- 1) 「ジョブマップ」は自分の興味関心のあるテーマを真ん中において、それに関わりのある仕事を書き出すものです。書き出すに際して、イメージしやすいように A3 のサンプルをを入れておきます。
  - 2) 「ジョブマップ」は A3 の用紙にマーカーなどで記載します。
  - 3) 真ん中のテーマに関わる仕事をグループで書き出すにあたって、①学生同士が討議しながら発言を書き込んで行く方法、②付箋にメンバーが書き出しそれを書いて行く方法、一人1本のペンを持ちどんどん書いて行く方法などあります。
  - 4) できれば5個以上の仕事が出てくると良いですね。例えば、「サッカー」ならば、Jリーガーはもちろん、高校の教師でサッカー部顧問、スポーツ用品メーカー、スポーツ新聞記者、スポーツトレーナー、スポーツイベント会社等々。
  - 5) 仕事はなるべく具体的にすると良いと思います。A3 のサンプルを参照してください。
2. テーマについては「海外」、「音楽」、「食べ物」の3つを用意しています。1グループに1テーマを提示します。クラスに6グループあると一つのテーマを2グループが実施することになります。
  3. 全グループが「ジョブマップ」をつくり終わったら、それを机の上に広げ、各グループが他のグループの「ジョブマップ」を見て回ります。
  4. 更に時間があれば、グループ毎に他の「ジョブマップ」を見た感想を言い合っても良いと思います。

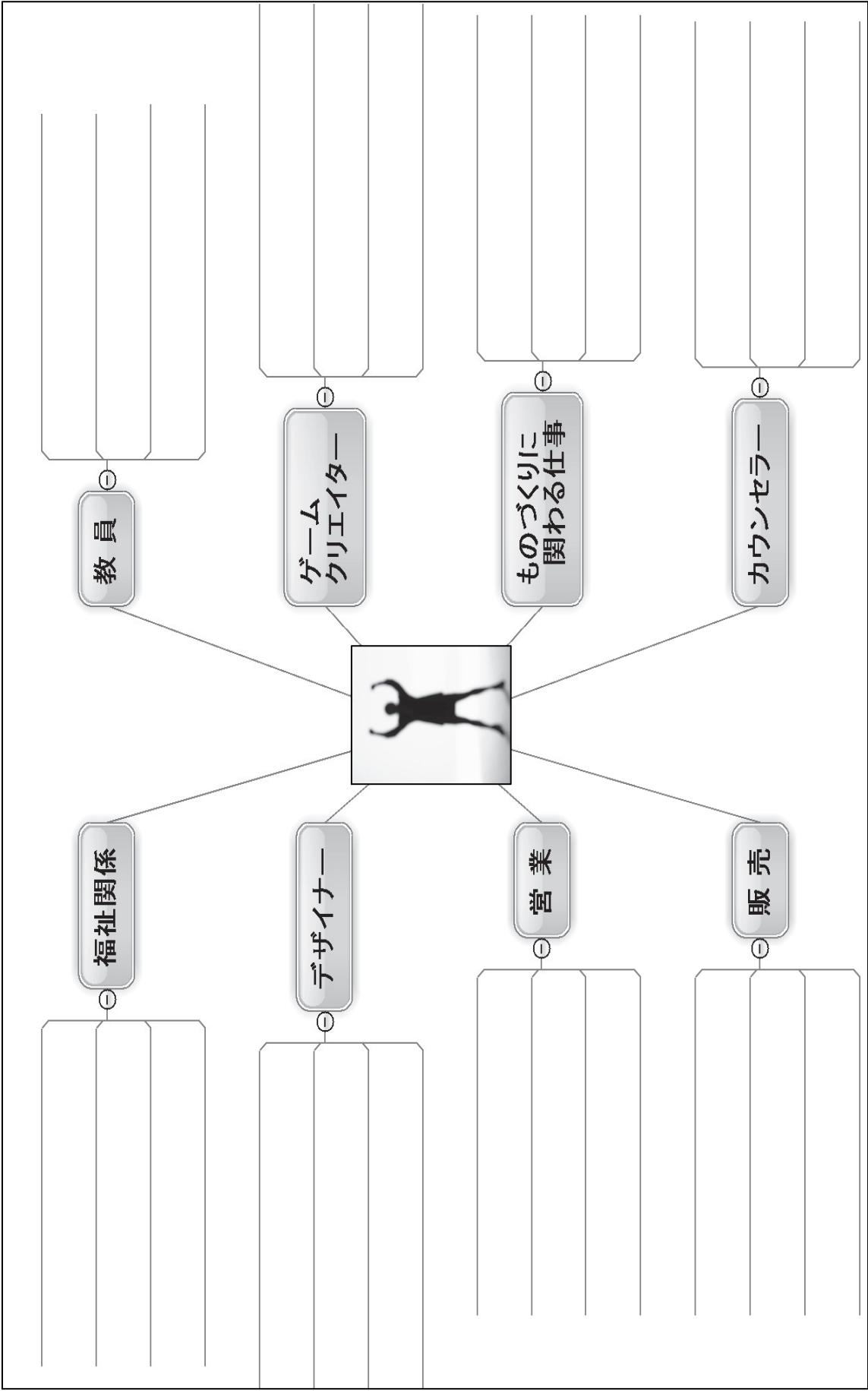
#### \*ジョブマップの参考例



参考資料 4

仕事に必要なことについて考えてみよう

それぞれの仕事をうるうえに必要なこと（能力、知識、経験、資格、態度など）を書き出してみよう



参考資料5

## 大学生活で身に付けたい社会人基礎力とは

「社会人基礎力」とは、経済産業省によって定義された

「職場や地域社会の中で多様な人々とともに仕事を行っていく上で必要な基礎的な能力」です。

個人が持つ「基礎学力」や「専門知識」とこの「社会人基礎力」が掛け合わされて、社会で大きな力を発揮できます。



「社会人基礎力」は、3つの力と12の要素によって成り立っています。

この力は、日々の大学の授業や活動への取り組みによって身につけることができます。

### 1「前に踏み出す力」(アクション)

～一歩前に踏み出し、失敗しても粘り強く取り組む力～

実社会の仕事において、答えは一つに決まっておらず、試行錯誤しながら、失敗を恐れず、自ら、一歩前に踏み出す行動が求められる。失敗しても、他者と協力しながら、粘り強く取り組むことが求められる。

### 2「考え抜く力」(シンキング)

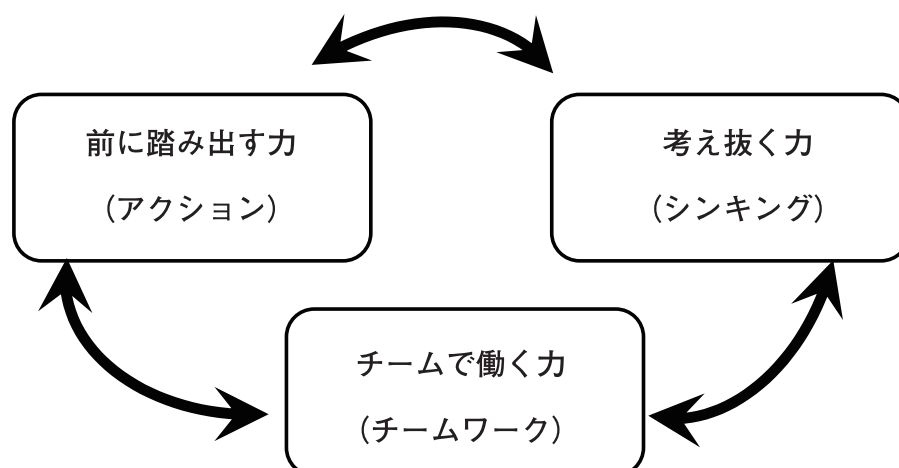
～疑問を持ち、考え抜く力～

物事を改善していくためには、常に問題意識を持ち課題を発見することが求められる。その上で、その課題を解決するための方法やプロセスについて十分に納得いくまで考え抜くことが必要である。

### 3「チームで働く力」(チームワーク)

～多様な人とともに、目標に向けて協力する力～

職場や地域社会等では、仕事の専門化や細分化が進展しており、個人として、また組織としての付加価値を創り出すためには、多様な人との協働が求められる。自分の意見を的確に伝え、意見や立場の異なるメンバーも尊重した上で、目標に向けともに協力することが必要である。





### 前に踏み出す力（アクション）

主体性	物事に進んで取り組む力 例) 指示を待つのではなく、自らやるべきことを見つけ積極的に取り込む
働きかけ力	他人に働きかけ巻き込む力 例) 「やろうじゃないか」と呼びかけ目的に向かって周囲の人を動かしていく
実行力	目的を設定し確実に行動する力 例) 言われたことをやるだけでなく自ら目標を設定し、失敗を恐れず行動に移し、粘り強く取り組む。

### 考え抜く力（シンキング）

課題発見力	現状を分析し目的や課題を明らかにする力 例) 目標に向かって、自ら「ここに問題があり、解決が必要だ」と提案する。
計画力	課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する力 例) 課題の解決に向けた複数のプロセスを明確にし「の中で最善のもの何か」を検討し、それに向けた準備をする。
創造力	新しい価値を生み出す力 例) 既存の発想にとらわれず、課題に対して新しい解決方法を考える。

### チームで働く力（チームワーク）

発信力	自分の意見をわかりやすく伝える力 例) 自分の意見を分かりやすく整理した上で、相手に理解してもらうように的確に伝える。
傾聴力	相手の意見を丁寧に聴く力 例) 相手の話しやすい環境をつくり、適切なタイミングで質問するなど相手の意見を引き出す。
柔軟性	意見の違いや立場の違いを理解する力 例) 自分のルールややり方に固執するのではなく、相手の意見や立場を尊重し理解する。
状況把握力	自分と周囲の人々や物事との関係性を理解する力 例) チームで仕事をするとき、自分がどのような役割を果たすべきかを理解する。
規律性	社会のルールや人との約束を守る力 例) 状況に応じて、社会のルールに則って自らの発言や行動を適切に律する。
ストレス コントロール力	ストレスの発生源に対応する力 例) ストレスを感じることがあっても、成長の機会だとポジティブに捉えて肩の力を抜いて対応する。

出典：社会人基礎力に関する研究会「中間取りまとめ」平成18年1月20日