

〈研究ノート〉

PBLによる大学生に対するキャリア教育と地域貢献

－商品企画プロジェクトの事例から－

若 林 隆 久

Career Education to University Students and Regional Contribution
through the PBLs:
A Case Study of Product Development Projects

Takahisa WAKABAYASHI

要 旨

近年、大学教育でもアクティブラーニングの導入が広がっており、より実践的な学びが推奨されている。その一方で、活動するという学習の形態のみに焦点をあてるあまり、効果的な学習がなされなかったり逆に問題を発生させたりしてしまうという問題点が指摘されている。大学教育の質保証という観点からも、アクティブラーニングを実施する際に、実際にどのような学習効果があるのか、どうすればより学習効果を高めることができるかということは重要な検討課題である。そこで、本稿では、アクティブラーニングのひとつの形態であるPBL（Problem-Based LearningあるいはProject-Based Learning）に焦点を当て、産官学民連携のもとに、商品企画を通じて大学生へのキャリア教育と地域貢献を図った取り組みである、高崎経済大学地域政策学部若林ゼミナールが取り組んだまえばし企業魅力発掘プロジェクトの事例を取り上げ、学習効果を高めるための方策や実践上の課題を提示する。

キーワード：アクティブラーニング、PBL（Problem-Based LearningあるいはProject-Based Learning）、キャリア教育、地域貢献、商品企画

Summary

Recently, active learning has been brought to university education and is recommended as more practical. On the other side, there are troubles that the method focusing only on activities is less effective or causes troubles in learning. From the perspective of quality assurance in university education, it is important to clarify the effects of active learning and to know how to enhance the effects of active learning.

This paper focuses on PBL (Problem-Based Learning or Project-Based Learning) and see the case of the Maebashi Kigyō Miryōku Hakkutsu Project (a project for discovering attractiveness of companies in Maebashi City) in 2015, which is the project based on industrial-government-academic-private sector cooperation for the purpose of providing university students with career education and contributing to the regional communities and which the Wakabayashi Seminar of Undergraduate School of Regional Policy, Takasaki City University of Economics are engaged in. We suggest the ways to enhance the learning effects and the difficulties in practice.

Key Words: active learning, PBL (Problem-Based Learning / Project-Based Learning), career education, regional contribution, product planning

I. はじめに

近年、大学教育でもアクティブラーニング¹⁾の導入が広がっており、より実践的な学びが推奨されている。2012年8月の「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～(答申)」において、アクティブラーニングへの転換の必要性が指摘されており²⁾、学問的にも実務的にも様々な議論や取り組みがなされている(岩崎 編, 2014; 加納・中村, 2015; 河合塾 編, 2014; 溝上, 2014; 松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター 編, 2015; 松下慶太, 2015)。

一方、アクティブラーニングの導入・普及に伴い、活動するという学習の形態のみに焦点をあてるあまり、効果的な学習がなされなかったり逆に問題を発生させたりしてしまうという問題点が指摘されている(松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター 編, 2015)³⁾。いわば「活動あれど学びなし」(河合塾 編, 2014, p.7)という状態である。大学教育の質保証という観点からも、アクティブラーニングを実施する際に、実際にどのような学習効果があるのか、どうすればより学習効果を高めることができるかということは重要な検討課題である。

そこで、本稿では、アクティブラーニングのひとつの形態であるPBL (Problem-Based

LearningあるいはProject-Based Learning)⁴⁾に焦点を当て、地域における商品企画プロジェクトに参加したゼミ活動の事例をもとに、学習効果を高めるための方策や実践上の課題を提示する。具体的には、地域の中小企業、大企業、地方自治体、大学などによる産官学民連携のもとに、商品企画を通じて大学生へのキャリア教育と地域貢献を図った取り組みである、高崎経済大学地域政策学部若林ゼミナールが取り組んだまえばし企業魅力発掘プロジェクトの事例を取り上げる。

本稿の構成は以下の通りである。第Ⅱ節では、まえばし企業魅力発掘プロジェクトについて説明する。第Ⅲ節では、まえばし企業魅力発掘プロジェクトにおける活動の進め方を概観する。第Ⅳ節では、活動に際して実施した教育実践上の工夫や質問票調査について述べる。第Ⅴ節で、第Ⅳ節で紹介した評価シート・振り返りシートや質問票調査を中心に、今回の取り組みから得られた結果を述べる。最後に、第Ⅵ節で、まとめを行い、今後検討すべき課題を提示する。

Ⅱ. まえばし企業魅力発掘プロジェクト⁵⁾

まえばし企業魅力発掘プロジェクトは、知財活用アイデア全国大会の一部であり、同様の取り組みが全国各地（2015年度は都道府県単位で11地区）で行われている。知財活用アイデア全国大会は、『知財活用アイデア全国大会』実行委員会が主催し、株式会社ノーズフーが運営している。公益財団法人さいたま市産業創造財団、埼玉県産業技術総合センター、富士通株式会社との連携のもと、経済産業省関東経済産業局 平成27年度新規事業「中小企業知的財産活動支援事業費補助金（地域中小企業知的財産支援力強化事業）」の採択を受けて、事業を実施している。

知財活用アイデア全国大会では、各地域の大学生が大手企業などの提供する特許技術を活用して新しい商品、サービス、ビジネスモデルを提案する。この際、各地域の支援機関や中小企業などのサポートを受けてアイデアのブラッシュアップを行う。そして、具体的なターゲット市場、採算性、将来性、競合に対する優位性などまでも考慮して、特許技術を活用した商品開発の成功事例の実現を目指す。アイデアの評価基準としては、アイデアの独創性、実現可能性、事業計画の具体性、地域貢献性、プレゼン力、の5つの項目が提示されている。

このような取り組みが行われる背景には、多くの中小企業が優れた製造技術を持つ一方で、マーケティングや商品企画の能力を持たなかったり、競争優位を維持するための知的財産を持たなかったりすることがある。そのため、大企業で十分に活用できていない特許技術、大学生の柔軟な発想力、地域の支援機関や金融機関などによるサポート、などの提供を受ける必要がある。さらに、このような産官学民連携の取り組みを行うことで、地域の活性化を図れる。

まえばし企業魅力発掘プロジェクトは2015年度に初めて実施された取り組みである。支援機関である前橋市の狙いは下記の通りである。市内の中小企業に対しては、製品開発、マーケティング、知的財産に関する気づきを付与し、大学生や大学との交流・協業の場をつくることで、下請けから提案型への転換のきっかけを作る。一方、大学生は、マーケティングやプレゼンテーショ

ンの経験、コミュニケーション能力、市内企業および大企業とのつながり、ものづくりや知的財産などに関する知見、などを得られる。2015年度には、高崎経済大学から7チーム、高崎商科大学から6チーム、群馬県立女子大学から1チームの計14チームが参加した。

2015年度のまえばし企業魅力発掘プロジェクトおよび知財活用アイデア全国大会のスケジュールは表1の通りであった。

表1 まえばし企業魅力発掘プロジェクトおよび知財活用アイデア全国大会のスケジュール

日付	事項
3月13日	事前説明会@前橋プラザ元気21 55学習室
4月23日～5月22日	参加大学生の募集期間
6月1日	キックオフミーティング@前橋市総合福祉会館 社会福祉適応室
7月31日まで	協力企業募集期間
8月7日	ブラッシュアップ会@高崎経済大学211教室
10月16日	中間報告会@高崎経済大学213教室
11月14日	まえばし企業魅力発掘プロジェクト発表会@群馬県立産業技術センター
11月28日	東日本大会@ベルサール半蔵門
12月12日	西日本大会@キャンパスプラザ京都

Ⅲ. 活動の進め方

若林ゼミにおけるまえばし企業魅力発掘プロジェクト（以下、本プロジェクト）での活動の進め方は下記の通りであった。

(1) 参加の決定

若林ゼミでは、本プロジェクトの開催について2月の初旬に連絡を受け取り、2月18日に研究室にて前橋市職員から対面で説明を受けた。その後、ゼミ生2名と3月13日の事前説明会に参加し、春休み期間中にゼミ生に参加の意向を確認し、4月に三年生（2015年4月当時）のゼミ生全員（13人）での参加を決定した。参加の決定に際しては、本プロジェクトへの参加は前提とせず、不参加や有志のみの参加という選択肢も提示したが、結果として13人全員が2チーム（6人のチームと7人のチーム）に分かれての参加となった。

(2) 提案作成

提案の作成は各チームが行うため、普段のゼミの時間の一部をチームごとの話し合いにあてると同時に、各チームでゼミの時間外で集まり提案の作成を進めていった。ゼミでは『1からの商品企画』（西川・廣田 編, 2012）の輪読を行い、提案の作成の参考にした。

本プロジェクトでは前橋市が招聘したコーディネーターが1名おり、参加14チームすべてに対してアドバイスをを行っていた。コーディネーターとの連絡は、通常の連絡手段の他に、各チームがFacebookにグループを作成しそのグループ上で行われた。また、コーディネーターと前橋市の担当者に大学を訪問してもらい、技術に関する質疑応答やアイデアに関する相談を行った(7月9日)。さらに、各チームの提案内容に応じて前橋市から紹介を受けた企業への訪問(10月)、などを行っている。

(3) 中間報告

提案の中間報告は、ブラッシュアップ会(8月7日)、ゼミ合宿(9月15日)、中間報告会(10月16日)、地域政策学部プレゼンテーション大会(10月31日)の4回行った。このうち、ブラッシュアップ会と中間報告会は、支援機関である前橋市が設けた機会であり、前橋市の職員や前述のコーディネーターに加えて特許を提供している富士通株式会社の担当者などから講評を受けることができた。ゼミ合宿では、前述の5つの評価基準に従ってお互いのチームで評価・コメントを行った。地域政策学部プレゼンテーション大会では、審査員となった教員3名から講評を受けている。

(4) まえばし企業魅力発掘プロジェクト発表会(以下、発表会)

11月14日の発表会で2チームが商品アイデアを報告した。結果としては、残念ながら東日本大会には進出できなかった。

IV. 教育実践上の工夫

本プロジェクトにおいて、学習効果を高めるために下記のような教育実践上の工夫を実施した。

(1) ゼミにおける関連テキストの輪読

前述の通り、提案の作成に並行して、商品企画のテキストである『1からの商品企画』(西川・廣田 編, 2012)の輪読を行った。商品企画のテキストの輪読は、学習サイクルにおいては、必要となる知識を身につけるといふ内化として位置づけられる。知識を用いて課題を解決するという外化の前のステップである。内化と外化の両方を組み合わせることは深い学びを得るために重要である(松下佳代, 2015)。ただし、今回の取組みにおいては、テキストの輪読や普段の講義で得られた知識が十分には提案作成に活かされていなかった。

(2) 評価シート

11月14日の発表会において漫然と他チームの発表を見るだけになってしまうことを防ぐため、

記名式の評価シートを配布して、本プロジェクトの評価基準として提示されていた、アイデアの独創性、実現可能性、事業計画の具体性、地域貢献性、プレゼン力という5つの評価項目について1点から5点（1が悪くて5が良い）で自チームを含めた各チーム（すなわち、全14チーム）の発表を評価してもらった。各チームの各項目の評価を記入する欄とは別に、各チームについて良い点・悪い点などを記入するための自由記述のメモ欄と、「その他気づいたことや感想など」を自由記述で記入するスペースを設けた。また、発表会の評価シートは発表会後のゼミ（11月16日）において教員分も含めた全員分をコピーして配布し、その後何回かのゼミの時間中に教員からのコメントや振り返りを行った。

（3）振り返りシート

取り組みの振り返りを促すために、発表会の日に記名式の振り返りシートを配布し、発表会後のゼミ（11月16日）で回収した（うち1枚は発表会の日に回収）。振り返りシートの内容は、「1. 個人の目的」、「2. 自分個人の点数」、「3. 具体的に工夫したところ」、「4. チームの点数」、「5. グループワークの振り返り」の5つからなっており、主に自由記述による記入を求めた。「2. 自分個人の点数」では自分個人について、「4. チームの点数」では自分のチームに対して、百点満点で点数を付けてもらった上で、その理由を記入してもらった。「5. グループワークの振り返り」では自分のチームのMVPを挙げてもらい、その理由を記入してもらう内容も含めた。⁶⁾ 振り返りシートを回収した次の回のゼミ（11月23日）において、個人およびチームの点数のそれぞれについて、平均値、最大値、最小値、チームごとの平均値の4つを示し、簡単なコメント・振り返りを行った。

（4）質問票調査

本プロジェクト終了の1か月後にあたる12月14日のゼミの時間に、「知識・技能の獲得に関する質問項目」、「学習動機に関する質問項目」、「頑張り度合いに関する質問項目」、「能力の伸長に関する質問項目」、「将来役に立つと思うかどうかに関する質問項目」の5つからなる匿名の質問票調査を実施した。「知識・技能の獲得に関する質問項目」と「学習動機に関する質問項目」は、浅野（2002）および溝上（2009）を基に、それぞれ25項目ずつ4件法で回答を求めた（1 あてはまらない、2 あまりあてはまらない、3 ややあてはまる、4 あてはまる）。「頑張り度合いに関する質問項目」、「能力の伸長に関する質問項目」、「将来役に立つと思うかどうかに関する質問項目」は、坪井（2015）を参考に作成したものであり、主に自由記述で回答を求めた。「頑張り度合いに関する質問項目」では、自分がこれまで生きてきた中で一番頑張ったことを100%とした時の、本プロジェクトにおける頑張り度合いを回答させた上で、今までで一番頑張ったことが何かを回答させた。「能力の伸長に関する質問項目」では、本プロジェクトで一番伸びたと思う能力が何であり、どのような活動や苦勞の結果としてその能力が伸びたと思うかを回答させた。

「将来役に立つと思うかどうかに関する質問項目」では、本プロジェクトの活動が将来の自分にとって何か役に立つと思うかどうか、役に立つとすればどのような時に役に立つと思うかについて回答させた。⁷⁾

V. 結果

前節で紹介した評価シート・振り返りシートや質問票調査を中心に、今回の取り組みから得られた結果を述べる。

(1) 評価シート

5つの評価項目についての全14チームに対する評価結果自体は論旨とはあまり関係ないため本稿では触れないが、本稿の論旨に関係する点として自チームに対する評価の無回答が多かったことが指摘できる。評価シートには自チームを含めた各チームの発表内容の評価を求める旨が明確に書かれているが⁸⁾、自チームに対する評価を回答したのは13人中4人のみであった。このことは、他者の活動や成果を評価することはできても、自分の活動や成果を評価することには難しさがあったり抵抗があったりということを示していると考えられる。アクティブラーニングに限らず学習を効果的にするためには振り返りが重要であることを考慮すると、いかに自分の活動や成果を評価させるかという点には課題があるのかもしれない。⁹⁾

「その他気づいたことや感想など」を自由記述で記入するスペースには、自チームのグループワークや発表の反省・振り返り、他チームの発表への感想、今回の課題や審査に対するコメントなどが見られた。

(2) 振り返りシート

まず、自由回答でない「2. 自分個人の点数」と「4. チームの点数」について記述統計を示すと、自分個人の点数の平均値は63.3点（最大88点、最小50点）、チームの点数の平均値は76.9点（最大100点、最小60点）であった。単純に比較できないかもしれないが、自分個人に対する評価の点数よりもチームに対する評価の点数の方が上回る結果となった。¹⁰⁾

また、「5. グループワークの振り返り」でMVPとして挙げられた学生は、一方のチームではチームリーダー一人にかなり集中していたが、もう一方のチームでは無回答も含め分散していた。¹¹⁾

上記以外の自由記述による個人およびチームに対する振り返りでは、個人が積極的に関わらなかったこと、役割分担の不徹底や連絡上の問題などのグループワークの進め方に関する不備、本プロジェクト前半の時間を有効活用できず負荷が後半に集中し結果として完成度が十分に高められなかったこと、などが見られた。また、前述の通り参加に関しては自由に選択できるようにしたものの、必ずしも積極的に参加を決めたわけではない学生も複数存在したことがわかった。

(3) 質問票

まず、学習成果の有無・高低に直接関係する「知識・技能の獲得に関する質問項目」について見てみると、肯定的な評価が多かった項目としては（13人中10人以上が「3 ややあてはまる」か「4 あてはまる」を選択）、分析を通しての批判的思考力、対話の能力、日本語での口頭と筆記によるコミュニケーション能力、問題解決能力、プレゼンテーションの能力、他人との協調性、創造性、忍耐強く継続して物事に取り組む力、の8項目であった。また、肯定的な評価がやや多かった項目としては（13人中7人以上が「3 ややあてはまる」か「4 あてはまる」を選択）、将来の職業に専門的知識を生かす応用力、専門外にわたる幅広い教養、情報の管理能力と技術、市民性と倫理的責任感、コンピュータ・インターネットの操作能力、チャレンジ精神、の6項目であった。

一方で、否定的な評価が多かった項目に着目すると、商品企画や順位を決めるプレゼンテーションという取り組みの内容や形式に本来は関わりがあると思われる、起業家精神、リーダーシップの能力、競争心といった項目や、グループによるアクティブラーニングやPBLに関わりがあると思われる、時間を有効に利用する能力、学習に対するやる気、自己理解といった項目で肯定的な評価をした学生数が少なかった点に課題が見られる。

「頑張り度合いに関する質問項目」を見ると、回答の平均値は57.7%、最大値は90%、最小値は30%であり、100%を超えるような回答は見られなかった。今までで一番頑張ったこととしては、受験と中学・高校・大学における部活・サークルなどでの活動が挙げられた。

「能力の伸長に関する質問項目」を見ると、プレゼンテーション能力を始めとした表現能力、協調性、コミュニケーション、話し合いの進め方といったグループワークに関する能力、創造性、忍耐強く取り組む力といった回答が見られた。

「将来役に立つと思うかどうかに関する質問項目」を見ると、商品開発や企画提案、プレゼンテーションやコミュニケーション、グループやチームでの活動、において役に立つという回答が多く見られた。

VI. おわりに

最後に、上記の結果と本プロジェクトの事例の質的な振り返りを行いながら、今後検討すべき課題を提示して稿を閉じたい。

第一に、学習サイクルの各ステップをしっかりと実施することである。学習サイクルは、動機づけ、方向づけ、内化、外化、批評、コントロールの6つのステップからなるが、ここでは特に内化と外化の組み合わせに着目したい（松下佳代，2015）。今回の取り組みでは内化のひとつとしてテキストの輪読を実施したが、内化した知識を課題解決という外化に活用できたかという点

では不十分であった。これは、内化のステップ自体が十分ではなかったことと内化した知識を外化に活用するという意識が薄かった点に原因があると思われる。深い学びを得るために重要な内化と外化のより良い組み合わせにいかに関与するかは今後の課題である。

第二に、学生を動機づけて関与を生み出し、次の学習サイクルへ移行させることである。学習サイクルは一度経験すれば終わりではなく、繰り返し学習サイクルを経験しながら学び方までも含めて学習していくことが重要である。しかし、今回の取り組みに関して難しさや負担感を感じてしまったこともあり、ゼミ活動において次の別の活動に積極的に取り組むという姿勢は見られなくなってしまった。いかに学習への動機づけや関与を生み出すかという点については大きな課題を残す結果となった。¹²⁾

第三に、教員の関わり方である。アクティブラーニングやPBLにおいては、教員は学生に支援やファシリテートをする立場に徹することが良いとされることが多い(松下慶太, 2015; 坪井, 2015)。一方で、教員の役割が重要でないわけではなく、いかにアクティブラーニングを設計し、学生と相互作用して協働するかが求められる(河合塾 編, 2014)。程度の問題ではあるが、プロジェクトの成功とアクティブラーニングの成功のバランスを考えた上で、教員がどの程度の役割を担うのかには課題が感じられた。特に、前述の「学生を動機づけて関与を生み出し、次の学習サイクルへ移行させること」を考えた時、成功体験をさせることやグループワークのやり方を教えて負担を軽減することは重要であるかもしれない。その際に、学生の振り返りによる気づきだけに頼ることは非現実的かもしれない。

第四に、PBLを通じた地域や社会への貢献である。PBLの成果の質が高ければ、それはそのまま地域や社会への貢献につながり得る。本プロジェクトでは、商品企画やそのプロセスにおける地域の中小企業との交流を通じた地域貢献や地域活性化が意図されていた。ただし、そのためには高い水準の成果を求められることになり、今回の取り組みでは達成できているとは言い難い。前述のプロジェクトの成功とアクティブラーニングの成功のバランスという点も踏まえて、実際に地域や社会への貢献を達成できるような成果をあげられるかという点については、課題の設定時点から考えなくてはならない。

第五に、能力の向上に関する問題である。本稿の調査では、学生による自己評価による回答であるという点も含めて、どの能力がどの程度伸びたかは明らかにできていない。学生が知識・技能を獲得できたと思う項目についても十分な能力の向上があったかは定かではない。また、今回の取り組みに関係があると思われる知識・技能について獲得できたと思われていない点は明らか課題であろう。中でも、アクティブラーニングと関わりの深いリーダーシップ(日向野, 2015)を十分に育成できなかった点には注意しなければならない。

(わかばやし たかひさ・高崎経済大学地域政策学部専任講師)

謝 辞

まえばし企業魅力発掘プロジェクトへの参加という貴重な機会を頂いた関係者の皆様に心より御礼申し上げます。なお、本研究は、平成27年度高崎経済大学競争的研究費・特別研究助成金およびJSPS科研費26885061および16K17173の助成を受けております。

註

- 1) *Bowell and Eison (1991)* では、アクティブラーニングを「学生にある物事を行わせ、行っている物事について考えさせること」と定義している (p.2)。また、*溝上 (2014)* では、「一方向的な知識伝達型講義を聴くという(受動的)学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと。能動的な学習には、書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う」と定義している (p.10)。
- 2) 「生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することができない。従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修(アクティブ・ラーニング)への転換が必要である。すなわち個々の学生の認知的、倫理的、社会的能力を引き出し、それを鍛えるディスカッションやディベートといった双方向の講義、演習、実験、実習や実技等を中心とした授業への転換によって、学生の主体的な学修を促す質の高い学士課程教育を進めることが求められる。」(p.9)
- 3) *松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター 編 (2015)* では、学習の質や内容に焦点を当てディープ・アクティブラーニングの重要性を主張している。ディープ・アクティブラーニングは、「学生が他者と関わりながら、対象世界を深く学び、これまでの知識や経験と結びつけると同時にこれからの人生につなげていけるような学習」と定義される (p.23)。「これからの人生につなげていけるような学習」という点に広義のキャリア教育としての要素が見られる。
- 4) *河合塾 編 (2014)* では、アクティブラーニングをその目的に応じて、専門知識を活用し課題解決を目的とした「高次のアクティブラーニング」と、専門知識の確認・定着を目的とした「一般的なアクティブラーニング」に大別している (p.7)。「高次のアクティブラーニング」はPBLを指すといえる (*松下慶太, 2015, p.98*)。
- 5) 本節における知財活用アイデア全国大会およびまえばし企業魅力発掘プロジェクトに関する説明は、*若林 (2016)* に基づくものである。
- 6) 各項目の具体的な質問文は下記の通りである。

「1. 個人の目的」:そもそも「まえばし企業魅力発掘プロジェクト」になぜ参加しようと思ったのでしょうか。その目的は達成できたでしょうか。途中で目的が増えたり変わったりした場合はそれも書いてください。

「2. 自分個人の点数」:プロジェクトを通じての自分個人に対して、百点満点で点数を付けてください。百点でない場合には、何が足りなかったのかを挙げてください。

「3. 具体的に工夫したところ」:プロジェクトを進めていく上で、自分個人が頑張った点や工夫した点を具体的に挙げてください。

「4. チームの点数」:プロジェクトを通じての自分のチームに対して、百点満点で点数を付けてください。百点でない場合には、何が足りなかったのかを挙げてください。

「5. グループワークの振り返り」:これまでのプロセスを思い返ししながら、グループワークについて、うまくできた点、こうすればもっとよかった点、改めてやり直すとしたらこうする点などを具体的に挙げてください(自分、他メンバー、チーム全体)。また、チーム内でMVPを決めるとしたら誰で、それはなぜでしょうか。
- 7) 各項目の具体的な質問文は下記の通りである。

「頑張り度合いに関する質問項目」:まえばし企業魅力発掘プロジェクトに対して、どの程度頑張ったかについて質問します。自分がこれまで生きてきた中で一番頑張ったことを100%とすると、今回の頑張り度合いは何%かを教えてください。また、今までで一番頑張ったことはどのようなことでしょうか。

「能力の伸長に関する質問項目」:まえばし企業魅力プロジェクトで一番伸びたと思う能力はどのような能力でしょうか。また、その能力の伸びは、このプロジェクトの中のどのような活動や苦勞の結果として伸びたと思いますか。

「将来役に立つと思うかどうかに関する質問項目」:まえばし企業魅力発掘プロジェクトの活動は、将来の自分にとって何か役に立つと思いますか。役に立つとすれば、どのような時に役に立つと思いますか。
- 8) 評価シート冒頭の説明文は下記の通りである。「自チームも含めた各チームの発表内容について、評価項目ごとに1点～5点(1が悪くて5が良い)で評価してください。次回のゼミでの振り返りで全員分印刷して配るので、書き終わったら提出してください。」
- 9) ただし、その後に記入を求めた振り返りシートにおいては自分個人および自分のチームに点数を付けて評価しているということを考えると、この点には注意を要する。ひとつの可能性としては、評価シートがその後に全員にコピーして配布することを予告されていたので、他のメンバーの目に触れるということから評価を控えた可能性がある(記名式の振り返りシートについてはコピーして配布するというは行っていないので、自分が記入した点数やコメントは教員の目に触れるだけである)。ただし、ゼミの自分が所属していないもう一方のチームについては、全員評価をきちんと行っているので、単に自分が発表に参加している場合には客観的に評価することは難しいということかもしれない(また、自チームのプレゼンテーション自体は客観的に見られなくても、提案内容については当然知っているので評価可能だろうという指摘はあ

PBLによる大学生に対するキャリア教育と地域貢献

り得る。もちろん、もう一方のチームのメンバーの目に触れることを意識して、もう一方のチームについて厳しい評価をしていない可能性はある)。

- 10) 13人中12人においてチームの点数が個人の点数を上回り、残りの一人も個人の点数とチームの点数は同点であった。註9とも関連するが、自分に対する評価は控えめになる傾向があるのかもしれない。
- 11) 無回答の他に、チームメンバー全員を挙げたり、二人を挙げたりするという回答も見られた。
- 12) Barkley (2015) は、学生の深い関与を促進する条件として、①課題が適度にチャレンジングなものであること、②コミュニティの感覚、③学生がホリスティックに学べるように教えること、の3つを挙げている。また、この点については、必ずしも積極的に参加を決めたわけではない学生も複数存在したことが関係しているのかもしれない。

参考文献

- 浅野志津子 (2002) 「学習動機が生涯学習参加に及ぼす影響とその過程:放送大学生と一般大学生を対象とした調査から」『教育心理学研究』50, 141-151.
- Barkley, Elizabeth F. (2015) 「関与の条件: 大学授業への学生の関与を理解し促すということ」松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター 編『ディープ・アクティブラーニング: 大学授業を深化させるために』勁草書房, 第2章.
- Bonwell, C.C.& J.A.Eison (1991).Active learning: Creating excitement in the classroom.ASHE-ERIC Higher Education Report No.1.
- 日向野幹也 (2015) 「新しいリーダーシップ教育とディープ・アクティブラーニング」松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター 編『ディープ・アクティブラーニング: 大学授業を深化させるために』勁草書房, 第9章.
- 岩崎千晶 編 (2014) 『大学生の学びを育む学習環境のデザイン: 新しいパラダイムが拓くアクティブ・ラーニングへの挑戦』関西大学出版部.
- 加納輝尚・中村貴子 (2015) 「ゼミ活動におけるアクティブ・ラーニングの取組みに関する一考察」『富山短期大学紀要』50, 61-78.
- 河合塾 編 (2014) 『「学び」の質を保証するアクティブラーニング: 3年間の全国大学調査から』東信堂.
- 溝上慎一 (2009) 『『大学生生活の過ごし方』から見た学生の学びと成長の検討: 正課・正課外のバランスのとれた活動が高い成長を示す』『京都大学高等教育研究』15, 107-118.
- 溝上慎一 (2014) 『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂.
- 松下佳代 (2015) 「ディープ・アクティブラーニングへの誘い」松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター 編『ディープ・アクティブラーニング: 大学授業を深化させるために』勁草書房, 序章.
- 松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター 編 (2015) 『ディープ・アクティブラーニング: 大学授業を深化させるために』勁草書房.
- 松下慶太 (2015) 「社会との関わりの中で学ぶ」荒木淳子・伊達洋駆・松下慶太『キャリア教育論: 仕事・学び・コミュニティ』慶應義塾大学出版会, 第6章.
- 西川英彦・廣田章光 編 (2012) 『1からの商品企画』碩学舎.
- 坪井明彦 (2015) 「ゼミ活動を通じたPBL実践の効果と課題: 学生の能力の伸長という点からの考察」『地域政策研究』17 (3), 45-57.
- 若林隆久 (2016) 「特許技術を用いた商品企画による地域活性化: 2015年度まえばし企業魅力発掘プロジェクトの事例から」『産業研究』51 (1・2), 95-100.