

芸術学部3年次生に対するPBL型授業での実践報告

藤田 崇*

Practice Report by the PBL Type Class for the Art Department 3 Annual Student

by

Takashi FUJITA*

要 旨

2019年度前期に3年次学生を対象とした「キャリアデザインI」(芸術学部)において、熊本県内企業と協働授業を行い、PBL (Project Based Learning) に取り組んだ。全15コマ中5コマを使って、企業等からの課題提示、グループワーク、発表および企業等のフィードバック、振り返り(自己評価シートの作成)を実施した。

学生が企業からの現実的な課題に取り組むことで、協調性・行動力・責任感の必要性を自覚したことは有益であったが、議論そのものへの主体的・積極的な向き合い方、および発信力の不足が露呈した。

また2学科(美術・デザイン)の自己評価では、「社会人基礎力」・「PBL型授業を通して一番学んだこと」について、美術学科の学生は「前に踏み出す力」・「社会に出るのに必要なこと」を、デザイン学科の学生は「考え抜く力」・「チームワーク」をそれぞれ大きな気づきであったと評価しており、学科による違いが大きく表れたので、そのことも含めて報告を行う。

Key Words: PBL型授業 企業提供問題解決型授業 自己評価 キャリア教育

1. はじめに

2018年度以前入学カリキュラムで実施している「キャリアデザインI」(芸術学部)は、教養教育に位置づける基幹キャリア教育科目の一つで、アクティブ・ラーニングを主体とした3年次学生を対象とする必修科目である。

本科目の目的は、①自分自身が過ごしてきた過去を整理し、自分の人柄と能力を言葉と文章で表現できるようになること、②個人・グループワークを通して、自分自身のキャリア形成における気づきを高めることにある。

今回実施したPBL (Project Based Learning) は②に対応する取組みの一つである。それとともにCOC+ (地(知)の拠点大学による地方創生推進事業)に関連し、企業等との協働授業、つまり大学と産業界との接続を意識した授業設計を試みている。そこに本科目の眼目もあり、就職活動準備の授業とはせず、学生が社会人として必要となる社会人基礎力に対する現在の能力を把握し、その振り返りを持ってさらに向上することに努めた。

全体の構成は前半に自己分析等で自己理解を深め、そこでの気づきをアウトプットすることに努め、後半5コマで、グループワークを通して企業等と協働でのPBLに取り組ませた。

*崇城大学非常勤講師

2. PBL型授業の実施状況

PBL授業（5コマ）の構成は、企業等の概要説明と課題テーマの提示（1コマ）→グループ（1グループ5～6名）ワーク（2コマ）→発表と企業等からの評価（2コマ）とした。

学生はグループ活動をとおして、問題点の洗い出し、解決案作成、プレゼンテーション、企業等の評価を通じて、企画力、情報収集力、判断力、コミュニケーション能力、課題解決力を培い、担当教員はファシリテーターに徹し、学生が主体的に運営できる環境を保った。

今回、熊本県内企業である株式会社KIS（以下、KIS）から提供された課題は「KIS50周年エンブレムの提案」であり、KISには授業全般に参加していただき、課題提示時と学生発表時だけでなく、チームごとの活動時に企業目線でのアドバイス等に取り組んでもらった。

学生には企業から提示されたテーマに対して、実地調査やアンケート調査などに取り組ませることで市場調査の重要性や自分たちと社会との結びつきを改めて感じ取れる内容となり、学生が取り組む価値のあるテーマであったと考える。企業から自社の事業内容等に加えて、今回のテーマを選択した理由などの説明もあり、学生がテーマに対しイメージしやすい工夫があった。

今回のグループ編成としては、学科別にグループを作るのではなく、美術・デザイン混合で11グループに編成し、企業が学生のグループワークに参加しアドバイスや学生の質問などに対応した。また課題提示から学生発表まで最短で3週間となるため、授業時間以外にもグループワークに取り組ませることを学生に促した。

発表会はプレゼンテーション、質疑応答、企業等のフィードバックで7分間の持ち時間とした。発表方法は、企業からの要望により、パワーポイントを用いて発表する方法を採用した。

3. PBL型授業について学生の自己評価

今回、発表終了後に振り返りとして「社会人基礎力」「チームの一員」「個人の変化・成長」「このケースで1番学んだこと」等についての自己評価を行い、成果について定量的な計測を試みた。

実施方法は以下のとおりである。

- ・自己評価対象 履修登録 64名
（美術学科 28名、デザイン学科 36名）
- ・回答数 53名
（美術学科 22名、デザイン学科 31名）
（回答率82.8%）
- ・回答形式 書面による選択方式、記名式

3.1 社会人基礎力に関する自己評価

経済産業省が2006年から「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」として提唱している「社会人基礎力」の、前に踏み出す力、考え抜く力、チームで働く力の3つの能力について自己評価を5段階（優れている5点、やや優れている4点、標準的3点、やや劣る2点、劣る1点）で行った（図1）。5段階で自己評価を行わせたのは、わずかな優劣も評価に反映させたいと考えたからである。

能力	評価	
	1 優れている、2 やや優れている、3 標準的、4 やや劣る、5 劣る	自己評価の説明
前に踏み出す力	○1 ○2 ○3 ○4 ○5	
考え抜く力	○1 ○2 ○3 ○4 ○5	
チームで働く力	○1 ○2 ○3 ○4 ○5	

図1 社会人基礎力についての自己評価シート

集計方法は、上記の点数×各項目別回答数/回答者数で出した平均点を算出し、整理したのが図2である。

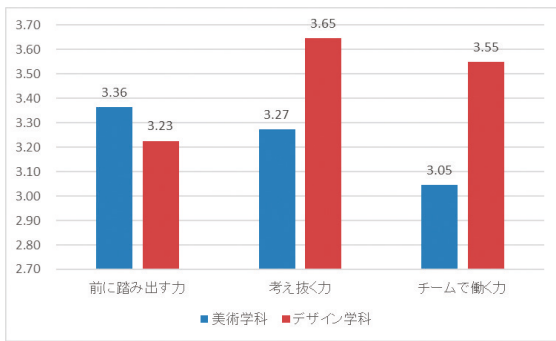


図2 社会人基礎力についての自己評価

3つの力については、学科により異なった結果となって表れた。

美術学科では、「前に踏み出す力」が最も高い数値となったが、これは自己評価の説明の中でも「チーム内で積極的に発言することができた」との声が多く、一番自信を持ったのではないかとと思われる。

デザイン学科では、「考え抜く力」が最も高い数値となったが、こちらも自己評価の説明では「与えられた課題について熟考することができた」、「最後まで粘り強く考えて、全員が納得できる案に仕上がることができた」といった声が出ており、企業からの課題に対し、チーム全員が納得できるものに仕上げるために十分に考え抜いた結果だと思われる。

3.2 チームの一員としての自己評価

チームの一員としての評価について自己評価を Future Skills Project 研究会〈以下、FSP〉¹⁾ の評価ツールを用い(図3)、集計結果として項目別に「よくできた」と回答した学生の割合を示したものが図4である。

○チームの一員として、以下の項目について自分の評価を3段階で記してください

チームの一員としての評価項目	1. よくできた 2. まずまずできた 3. 不十分だった)
担当した役割をしっかりと果たせたか	○1 ○2 ○3
積極的に議論に加わっていたか	○1 ○2 ○3
適切な論点・話題を提供できたか	○1 ○2 ○3
自分の意見を他人に分かるように述べる事が出来たか	○1 ○2 ○3
他人の意見にも耳を傾けていたか	○1 ○2 ○3
他人の意見を調整できたか	○1 ○2 ○3
チームで結論をまとめることに貢献できていたか	○1 ○2 ○3

図3 チームの一員としての自己評価シート

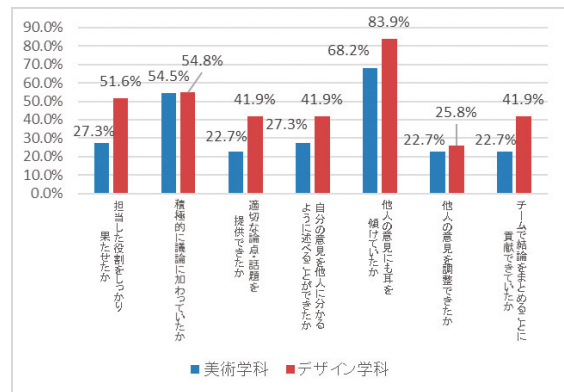


図4 チームの一員としての自己評価

「他人の意見にも耳を傾けていたか」が両学科ともに最も高い数値で、次に「積極的に議論に加わっていたか」となった。逆に「他人の意見を調整できたか」については、両学科共通して低い数値となった。この結果から推測すると他人の意見に対して傾聴する、チームに積極的に関わるといったことには行動に移せるが、他人の意見を調整するという行動はうまくできないようである。

これらについては、全員が調整役を体験するなどに取り組ませる必要性を痛感している。

3.3 個人の変化・成長についての自己評価

個人の変化・成長についての自己評価(FSP資料参考)を4段階(とても変わった4点、まあ変わった3点、あまり変わらない2点、全く変わらない1点)で行った(図5)。集計方法は、上記の点数×各項目別回答数/回答者数で出した平均点を算出し、その集計結果が図6である。

○個人の変化・成長について

以下の項目について、みなさんの意識は2回目のケースを通じてどう変わりましたか?

個人の変化についての振り返り項目	1. とても変わった	2. まあ変わった	3. あまり変わらない	4. 全く変わらない
常に自分自身の意見を持つようにしている	○1	○2	○3	○4
いつも自信を持って発言し行動している	○1	○2	○3	○4
初めてやることは誰かにやり方を教えてもらいたい	○1	○2	○3	○4

図5 個人の変化・成長についての自己評価シート

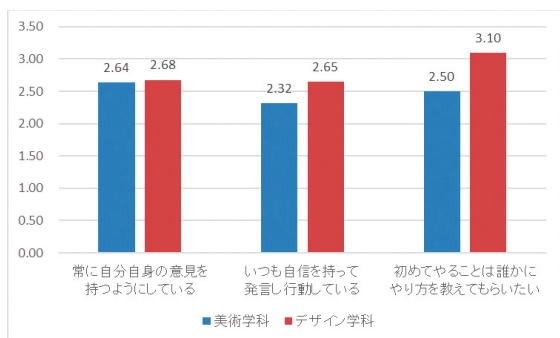


図6 個人の変化・成長についての自己評価

個人の変化・成長についての自己評価については、社会人基礎力で自己評価を実施した時と同様、学科により異なる結果となった。

美術学科では、「常々自分自身の意見を持つようにしている」が最も高い数値となっているが、これは今回の企業からの課題に取り組むにあたり、自分の意見を持たないとグループに貢献できないと感じた学生が多かったからだと考える。

デザイン学科については、「初めてやることは誰かにやり方を教えてもらいたい」が最も高い数値となったのは企業等のフィードバックの中で学生と社会人との考え方や分析の差を強く感じたためではないかとみられる。

学生には問題を解決するためには1つではなく、複数の解決案を組上にあげ、その中から正解ではなく最善解を目指し、それに近づくためには多くのアプローチの方法があることを企業からのフィードバックで知り得たものと考えられる。

3.4 このケースで1番学んだことについて

グループワークで1番学んだことを6項目の中から1つだけ選ぶ自己評価（FSP資料参考）を実施し（図7）、その集計結果を示したものが図8である。

	このケースで1番学んだことは何ですか。1つだけ選択
<input type="radio"/>	1. コミュニケーション能力（論理性、根拠、説得性）
<input type="radio"/>	2. 社会に出るに必要なことは何か（主体性、時間の制約等）
<input type="radio"/>	3. チームワーク（チーム貢献、責任感等）
<input type="radio"/>	4. 自分自身の意見を持つこと
<input type="radio"/>	5. その他（具体的に）
<input type="radio"/>	6. 特になし

図7 このケースで1番学んだことの自己評価シート

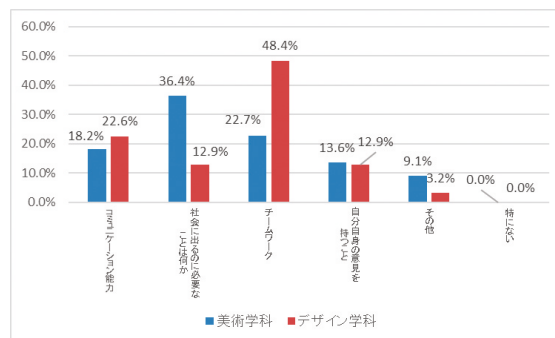


図8 このケースで1番学んだこと

その結果、美術学科では「社会に出るのに必要なことは何か」の数値が最も高かった。これは企業等からのフィードバックにより社会人との考え方のギャップが強く印象に残り、「社会に出るのに必要なことは何か」への意識が高まったからではないかと思われる。

デザイン学科については、学生はグループで議論し、一定の解決案を発表に仕上げたという達成感が強く、そのために重要な能力が「チームワーク」と考えたのではないかと推測する。

4. PBL型授業の結果・成果

「キャリアデザインI」では、毎回授業での感想を書かせている。その感想を基にPBL型授業での結果と成果を2つ述べておきたい。

まず、1つ目は「課題解決に向けてグループワークでの自分の役割（立ち位置）を把握」できたことである。学生の感想には、「自分のやれること（学生によってリーダーシップやグループ内のサポート、パワーポイントを作成することなど）をしっかりと果たすことができた」という記述が多く、グループに対して自分に合った関わり方を見つけ行動に移すことが意識

の上ではできたようである。

2つ目は「プレゼンテーションにおける学生目線の内容と企業等が求める内容の違いが認識」できたことである。発表ではパワーポイントを用いて行っていたが、企業等からのフィードバックでは「なぜそう言えるのか、根拠となる資料・データはあるのか」、「どこから引用したデータなのか、データの範囲はどうか」といった質問に対して、学生は戸惑っていた。学生の感想にも「説得力を高めるために資料・データの重要性が分かった」、「プレゼンテーション等の発表では、引用する資料やデータについて詳しく調べておく必要がある」との内容があり、プレゼンテーションに必要な要素について再認識したようである。

5. 今後の課題と展望

今回のPBL型授業において、学生が企業等の社会人と接したことで、様々な「気づき」があったはずである。それらは「自分自身に対する気づき」、「周りと関わりあうことでの気づき」、「社会人として必要なことへの気づき」である。学生が「グループ内で任された役割はしっかりと深く取り組み、最後までやり遂げる」ことで「協調性・行動力・責任感」の必要性を自覚したことは有益であった。

また授業でチーム討議を行うと、チームごとに課題に対する取り組みの温度差や、チーム内でもメンバーにより討議に対する参加への姿勢の差として表れやすい「学生の意識の差」があまりなかったことは教員にとって喜ばしいことであった。今回、11グループ編成でチーム討議を実施したが、授業内でのチーム活動を見る限りでは、どのチームも積極的に討議に参加しており、「学生の意識の差」は感じられなかった。

その要因として考えられることは、1つ目は今回の企業からの課題が「企業の50周年エンブレムの提案」といった芸術学部の学生には日頃から学んできたことと結びつきがつきやすく、取り組みやすいテーマであったためとみられる。

2つ目は、2学科が混在する授業であったか

らではないかと推測する。異なる学科でグループを編成したため、「他学科の学生には迷惑をかけてはいけない」、「自分のできることをしっかり行う」といった考えが起き、グループワークに積極的に取り組んだのではないかと考える。

この点は、新カリキュラム「キャリアプレコーオプ」につながるものがあると思われる。「キャリアプレコーオプ」は、2年次学生を対象に開講されるが、今回のPBL型授業と同様、企業からの課題に対し、複数の学科の学生同士で課題解決のに向けたグループワークを行うという共通する部分があり、その参考となる事例の一つとなったのではないかと考えている。

なお、新カリキュラムにおいて工学部・情報学部・生物生命学部・薬学部では、初年次学生対象の必修科目「SOJO基礎」を1年次より受講し、科目内容としてチーム討議と発表を骨格としている。そのテーマは大学HPの改善、研究室調査、企業等からの現実的な課題、企業調査等であり、「キャリア基礎Ⅲ」の内容を含んだ構成とした。さらに授業を「仕事」、成果物を「品質の高い製品」、締め切りを「納期」と考えさせ、チーム活動で同じ失敗を繰り返さないことを意識させている。すなわち「鉄は熱いうちに打て」であり、その成果が上級学年に接続することが目的の一つとしている。この「SOJO基礎」を受講しない芸術学部の学生へ「キャリアプレコーオプ」の重要性・必要性をいかに訴えかけるかを今後の検討課題としていきたい。

謝辞

当授業にご協力いただいた企業の皆様に、ここに記して、心より感謝申し上げます。

参考文献

- 1) 産学協同就業力育成シンポジウム(2012年)
「「企業」「大学」が協同し学びに関わることで学生の主体性は引き出されたか」内で示された学生の自己評価ツール

