

松山大学

地元産業との結び付きを利用して、実社会で通用する力を育てる

松山大学は、卒業生の地元への就職率が高く、大学と地域との結び付きが強いため、地域にあるさまざまな産業と積極的に協力して、社会連携事業を進めています。その一環として、松山市商工会議所、伊予銀行、南海放送などと産学連携の協力協定を結び、「社会連携プラットフォーム」を作って、講義・ゼミ・公募型PBLなどさまざまな授業の中で、社会のニーズに実践的に応えていくことを中心に据えた「学生参加型事業」を行ってきました。

これらに特徴的なのは、課題を与えられてその解決のために活動するだけではなく、学生の側からも積極的に新しい商品のアイデアや、販路などを提案している点です。活動に取り組み間に、その面白さに触発されて、また地域社会に貢献できる、役に立てることに気付き、より積極的に社会にあるニーズに応えようと意識が変わってくるのです。

また、講義やゼミなど単位認定される科目の成績評価には、成果物の完成度や提携企業の評価が重視されるなど、「実社会で通用すること」にポイントを置きます。このように、学生が積極的に取り組める雰囲気や、学生の意見を採用入れようとしてくれる企業の受け止めがある活動に、実社会で活躍するために必要な力である「社会人基礎力」を取り入れることになったのは、自然な流れでした。

この学生参加型事業に「社会人基礎力」の育成を取り入れた活動の一つが、3年生以上の後期の選択科目「ベンチャー企業経営論」でした。経営学部の座学の授業でベンチャービジネス論を学んだだけでは、実際に起業することはできません。そこで、担当の山崎泰央先生（現在・石巻専修大学経営学部）は、ベンチャービジネスの講義に、企業に対する企画提案というPBLを組み込み、「社会人基礎力」を高めつつ講義で学んだことを実践する場を作りました。この科目は、2コマ連続15回の授業で、全30コマのうち10コマが、地元の玩具菓子メーカーの株式会社ハートにバレンタインデー用の新商品の企画を提案するPBLにあてられました。それ以外の20コマは通常の講義で、この講義の内容に加えて、マーケティングなどの科目の知識も活用して、商品企画を行ったのです。

学生は、58人が12チームに分かれ、約2カ月かけてワークシート形式で企画案を仕上げました。ハート社は、3回授業に来訪し、趣旨説明や質疑応答、アドバイスをを行いました。中間評価では、ハート社の企画部から3人が来校して各チームを回り、企画途中の案に対して現実的な視点のアドバイスを行いました。

チームは、あえて違うタイプの学生同士を組み合わせるために、くじ引きで決めました。こ



ハート社バレンタイン企画プロジェクトの企画検討中
写真提供 松山大学



「イングリッシュ・コミュニケーションⅡ」での振り返り面接
写真提供 名古屋産業大学

大学が目指す人材像に社会人基礎力を組み合わせる

名古屋産業大学

名古屋産業大学環境情報ビジネス学部では、1年次から4年次までの4年間を通して、ゼミを通して学生のきめ細かい教育指導を行っています。平成21年度に「幅広く学ぶ」「実践力を身に付ける」「専門力を身に付ける」「多様な学び方ができる」の4つの「学びのステップアップ」に向けた学部教育の改革を行い、そこに「社会人基礎力」のフレームを導入しました。「社会人基礎力」を、大学が目指そうとする「企業や地域社会の活動を支援し、新たな価値を創造するコンサルタント業務」に必要な能力と位置付け、授業を通して育成を目指したのです。

「社会人基礎力」の育成を取り入れた主な授業には、次のようなものがあります。
・「イングリッシュ・コミュニケーションⅡ」では、英語力診断テストを行い、その結果をもとに「目標管理シート」(※)の記入による目標設定(自己評価)と振り返り面接を行いました。ただテストを行うだけでなく、自分に足りない英語の知識は何か、次のテストまでに何をどのように学べばよいか、を考える機会としたのです。この授業では、評価項目を「主体性」「実行力」「課題発見力」「計画力」に絞って、学生が学習計画を立てるときに必要な能力を明確に意識できるようにしました。

学生参加型事業／7つのプロジェクト(平成21年度)

- ①「ハート社バレンタイン企画プロジェクト」
1年生の基礎ゼミでバレンタイン商品の市場調査、3年生の「ベンチャー企業経営論」では、バレンタイン商戦の企画そのものを提案
- ②「のうみん社プロジェクト」
公募で集まった学生が、農産物販売会社の株式会社のうみんとの連携で、同社の栽培するライムの用途開発を行い、市場拡大を目指す。「プライム」というライムサイダーの商品化を実現
- ③「NEXT ONEプロジェクト」
松山市商工会議所参加の中小企業による松山ブランド新製品開発コンテスト「NEXT ONE」の受賞企業7社と提携し、販路開発調査を行った
- ④「i-sole プロジェクト」
平成17年に学生が株式会社亀岡酒造と提携して開発し、商品化された愛媛みかんを使ったお酒「i-sole」に関する継続的なプロジェクト
- ⑤「フリーペーパー『key』制作プロジェクト」
株式会社パウコミュニケーションズ松山オフィスと提携し、1万部発行のフリーペーパー『key』の中の企画ページを担当
- ⑥「まちの元気再生応援隊プロジェクト」
地元の町と商店街を活性化のアイデアの提案。活性化に成功した商店街の視察や、ポスターによるアイデアの展示会を実施
- ⑦「『愛媛坊ちゃんの会』プロジェクト」
銀座の和風ダイニング「夢酒みずき」で愛媛の食材と日本酒を紹介するイベントを実施

資料提供 松山大学

絡をしたりと、「規律性」も身に付いてきました。
こうして作り上げた企画案は、予備審査で12チーム中6チームが選ばれて、ハート社の企画部長の前でのプレゼンに臨み、上位3チームは試験免除となりました。ベンチャー科目なればこそ、実践での結果が重視されたのです。また、学生は、講義で学ぶ知識がどのように活かされるかをリアルタイムで知るとともに、消費者として漫然と買っていた商品一つ一つの背景に、多くの人のさまざまな努力があることを自覚することができました。

また、環境情報ビジネスのコンサルタント業務に必要な能力を育成するために、次のような授業にも「社会人基礎力」育成を導入しました。

・「シミュレーション論」「シミュレーション演習」では、ICカード型定期券導入による企業の収入予測と地域社会に与えるインパクト測定をPBL形式で実施しました。この科目でも、「目標管理シート」を使って事前・中間・事後の自己評価を行い、事後評価では協力企業と教員が面接を実施しました。

・「フィールドワークの技法」は、環境マネジメントのあり方とその方策を提案することを目標として、講義と演習を組み合わせる形で、企業と連携して「聞き取り」と「アンケート調査設計」を行いました。「聞き取り」は、企業講師を招き、環境ビジネスに関する講演をしてもらい、その内容を学生がノートライティングを行うもので、書き取った内容をグループごとに発表しました。また、アンケート調査設計は、「エコキャンパス作りに向けた学生の取り組み」に関するアンケートをグループで設計しました。

・「環境心理学演習」では、3年生の学生がグループで研究の計画を立て、それを報告書にまとめる活動と、質問紙調査・分析を行いました。この授業でも、各自に「目標管理シート」を書かせ、事前・中間・事後の自己評価を行いました。さらに、この授業では4年生の学生がSA (Student Assistant) としてファシリテートしながら、グループ活動を観察評価しました。教員はその評価をベースに、学生が提出した中間評価にコメントを書いてフィードバックし、併せて面談も実施しました。フィードバックと面談に際しては、ポジティブな部分についてのコメントが心掛けられ、次は+αでここを頑張ろうという指導が行われました。

※「社会人基礎力」の事前・中間・事後評価のシートをまとめたもの

新潟工科大学

地域の課題に結び付いたPBLを通じた社会人基礎力育成

新潟工科大学は、新潟県内の産業界が中心になり「新潟に工科系の大学を作ろう」という強い意志のもとに「新潟工科大学設立同盟会」を設立し、平成7年に開学された大学です。この設立同盟会は「新潟工科大学産学交流会」として引き継がれ、新潟県内外の約220社が参加しています。また、同大学が所在する柏崎刈羽地区の企業、柏崎市とは、「柏崎産官学コラボ」としてさまざまな活動を行っています。同大学では、こうしたコアコンピタンスなつながりを活用し、地域に密着した「社会人基礎力」育成事業に取り組みました。

具体的に行われたのは、産官と連携したPBL型授業への取り組みでした。海浜清掃装置の開発を担う「プロジェクト実習A」（単位認定のない課外科目）、運動遊具の開発を進める「プロジェクト実習B」（単位認定のある正課科目）が行われました。

「プロジェクト実習A」は、40kmを超える海岸線を持ち、海水浴シーズンになるとゴミ処理に追われる柏崎市の課題を解決するためのものでした。これまではブルドーザー型の



「プロジェクト実習B」運動遊具の開発(左)と試作品をシニアクラスの利用者に試してもらう(右)
写真提供 新潟工科大学

大型装置を用いて海浜清掃を行ってきましたが、それとは別に小型の清掃装置が望まれていました。そこで柏崎市と、これまで装置の開発を行ってきた市内4社と連携し、学生が機構・外觀・ゴミ箱の設計・ゴミの集め方についてアイデアを出して、協力企業で装置を製作する形でのコラボレーションを目指しました。このプロジェクトには、2、3年生の18人が参加し、学部内横断のチームを組んで、チームごとに1つのアイデアを担当しました。

「プロジェクト実習B」では、生活習慣の変化や高齢者の増加などを踏まえ、健康維持のために適切な運動習慣を身に付けられる運動遊具の開発を、柏崎市と市内企業1社との連携のもとに取り組みました。協力企業は、株式会社笑足ねっと。市内の幼児・小学生・中高年・高齢者向け運動遊び教室「しらさん家」を運営しており、さまざまな遊具を使っています。

このプロジェクトには、2年生51人と3年生12人が参加しました。同大学の専攻分野を生かせるように機械分野、建築分野、情報分野、の3つの分野で異なる開発コンセプトのもとに課題に取り組みました。具体的には、機械分野では、健康遊具Ⅱ体を動かすことによる健康維持装置の開発を、建築分野では、子ども向け「ケンチク遊び道具」Ⅱ子ども（小学生低学年程度）が遊び感覚で建築的な理解を得られる遊び道具の開発を、情報分野では、運動遊具Ⅱ高齢者や子どもができる運動遊びの方法や使用する遊具の提案を目指し、それぞれに自分達で試作品の製作を進め、大学内でできないものについては外注しました。製作したものの例としては、健康維持装置として、大きな画面の中にモグラ叩きのような信号を点滅させ、それを手で触るストレッチ競争遊具があります。これは「しらさん家」

で実際に、シニアクラスの利用者に試してもらうなどして、工夫が重ねられました。

プロジェクトの事前・中間・事後に「社会人基礎力」と紐付けられた「NIIT人間力」のチェックシートによる振り返りを行い、自分の行動レベルを評価しました。「プロジェクト実習B」では、教員とチームのメンバーによる面接で活動を振り返りました。