

# プロジェクト型演習における チーム活動指導法の考察 (2)

～社会人基礎力の変化とコミュニケーション行動の分析～

A Study of the instructional method for team activity  
in a projected type exercise(2)

–Analysis of fundamental competencies for working persons and  
communication behavior–

星 名 由 美<sup>1)</sup>  
HOSHINA Yumi

久 東 光 代<sup>1)</sup>  
KUTO Mitsuyo

[Abstract] In this study, the instructional method of the team activity in a projected type exercise is discussed based on the example of the “ICT practical use and project exercise” class in 2014. The class is for the purpose of training of ICT practical use capability and training of fundamental competencies for working persons in a problem-solving scene. In order to advance a project, division of roles was performed in the team and work was done. After experiencing a project by team activity, the score of a student’s fundamental competencies for working persons was going up. Information sharing was carried out using the network environment of the free groupware at the class. To advance team activity in class outside smoothly, the group function of social networking service as LINE which can be used with a mobile phone was also utilized. A problem and improving point were considered because the individual variation of the student’s communication was a problem in the activity that SNS as LINE in class outside was used.

## 1 はじめに

2006年から経済産業省が提唱している社会人基礎力とは、経済を担う人材の育成の観点から、職場や地域社会で活躍をする上で必要になる3つの能力として「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」があり、それらの能力は「主体性」「課題発見力」「計画力」「発信力」「実行力」などの12要素から成り立っているとするものである。社会人基礎力を育成するためのプログラムが複数大学で実践されており、大学生のキャリア形成に効果的であると報告されている。

また、社会で仕事などにおけるプロジェクトを遂行するときは、個人で行うよりもチームで行うことが多いため、社会人基礎力においても、チームで働く力が重視されている。プロジェクト

---

1) 日本女子大学人間社会学部心理学科

を進めるためには、チームでの役割分担や情報の共有を始め、お互いの考えを調整することが必要となってくる。そこで、チーム活動を支援するための有効な手段としてネットワーク環境の利用が挙げられる。ネットワーク環境を利用した協調学習に関する CSCL (Computer Supported Collaborative Learning) 研究では、T. Gurbuz(2007) が、CSCL 環境が学習者の動機づけを高め、グループワークを促進する要因となると論じており、CSCL 環境の利用はチーム活動の支援にも有効であることを検討してきた(星名他, 2013b)。

本研究では、2014 年度のプロジェクト型演習科目『ICT 活用とプロジェクト演習』の実践報告、および、プロジェクト活動における CSCL 環境を利用した学生のコミュニケーション行動の問題点、プロジェクト活動への関わり方と社会人基礎力の調査結果の分析を元に、キャリア教育としてのプロジェクト型演習の指導法について考察する。

## 2 プロジェクト型演習授業の実践報告

### 2.1 授業の概要

2012 年度より教員 2 名(久東・星名)で共同担当する科目『ICT 活用とプロジェクト演習』が新規開設され、2014 年度で 3 年目となった。本科目では、大学の地域貢献・地域交流の視点から、商品開発やイベントの企画を通して、ICT を活用した情報収集とターゲット分析・企画書の作成・計画の遂行と修正・プレゼンテーションを含む情報発信・報告書の作成を学ぶカリキュラムとなっており、問題解決場面における ICT 活用能力の育成と社会人基礎力の育成を目標としている(久東他, 2013a, 星名他, 2013b)。

2014 年度の履修者の内訳は表 1 のように 1 年生が半数以上となっており、例年通りの学年比であった。1 年生は本科目と並行して科目『情報処理基礎 I・II』を履修しているため、大学で提供されている JASMINE メールの利用方法などの基本的な操作説明や、画像を利用した企画書の作成方法などの学習が必要であるため、前期のプロジェクトの基本知識を学ぶための課題に情報技術を学ぶ要素を取り入れながら進めている。

表 1 学年別人数比

学 年	人 数 (%)
1 年 生	12 ( 60.0 )
2 年 生	4 ( 20.0 )
3 年 生	4 ( 20.0 )
4 年 生	0 ( 0.0 )
合 計	20 ( 100.0 )

### 2.2 授業計画

年間の授業計画は表 2 の通りである。前期は、昨年度の指導法の改善として、後期のチーム活動を円滑に進めるため、コミュニケーションを活発に取れるようなグループ活動課題によるプロジェクト活動の基礎知識を学ぶカリキュラムに変更した。前期の活動を通して、グループ内でのコミュニケーションや信頼関係を構築することができた。当初、後期のプロジェクト活動に関しては、新たにチーム編成を行う予定だったが、学生たちの要望で、前期の 4 つのグループを維持したまま、2 つのプロジェクトに対して 2 グループが 1 チームとなり、協力して 1 つのプロジェクトを進めることとなった。前期、後期の活動については以下に詳細を報告する。

CSCL 環境については、2012 年度と 2013 年度は大学が提供する WebCT システムによる掲示板の仕組みを利用していたが、携帯電話端末(スマートフォン)からのアクセスの際、掲示板を開くまでの認証画面数やアクセスに時間がかかるなど使いにくいという意見が多かったため、

2014年度は、サイボウズ Live という企業でも利用されている無料のグループウェアサイトを利用した。掲示板や情報を共有するための共有フォルダもあり、後期のチーム活動で活用された。また、クラス全体のメーリングリストに加え、チームごとのメーリングリストも大学へ申請して利用した。

さらに、授業時間外の活動を円滑に進めるため、2012年度の後期から取り入れた SNS についても、メリットとデメリットについてグループで話し合いをした後に利用を開始した。2014年度は全員が LINE を選択し、前期は4グループ、前期後半からプロジェクトごとに、2グループがまとまった2チームでグループ LINE の登録を行った。プロジェクトを進めるためのグループ LINE には、教員1名(星名のみ)も参加し、授業時間外の活動支援を行った。学生たちに、場面に応じた情報ツールを適切に使い分けることを学習させるため、チーム内の話し合いや調整は LINE を利用し、クラス全体と教員(注:久東は LINE を見ていない)へはメーリングリストやサイボウズを利用して結果を報告するという形式で進めた。チームトーク数や LINE の問題点および改善案などについては後述する。

表2 ICT活用とプロジェクト演習の年間授業計画

前 期				後 期			
回数	月 日	授業概要	活動内容	回数	月 日	授業概要	活動内容
1回	4月 11日	オリエンテーション		1回	9月 6日	日女祭チームと 生田緑地チームの	作業工程・役割分担
2回	4月 18日	プロジェクト活動の基礎知識	ターゲット分析	2回	10月 3日	プロジェクト活動開始	↓
3回	4月 25日	グループ演習	↓	3回	10月 10日		チーム活動
4回	5月 2日		自己&グループ紹介	4回	10月 24日	日女祭チーム(10月19~20日開催)	
5回	5月 9日		アイデアの創出	5回	10月 31日	野外デント販売	
6回	5月 16日	↓	↓	6回	11月 7日	ゆかたカフェ企画	
7回	5月 23日	地域活性化イベントの企画	イベント企画	7回	11月 14日	選べる米バーガー販売	
8回	5月 30日	グループ演習		8回	11月 21日	東北支援グッズ・お菓子販売	
9回	6月 6日			9回	11月 28日	生田緑地チーム	
10回	6月 13日		↓	10回	12月 5日	(12月23日開催)	
11回	6月 20日			11回	12月 12日	スノードーム作り	
12回	6月 27日		レゴによる場面制作	12回	12月 19日	動く絵本の読み聞かせ	
13回	7月 4日	↓	プレゼン指導	13回	1月 9日	各チームとも、準備、宣伝活動	↓
14回	7月 11日	イベントの絞り込みと決定	イベントチームの決定	14回	1月 13日	運営、会計、報告書作成、成果発表会を含む	成果発表会
15回	7月 18日		企画書提出	15回	1月 23日		報告書作成

## 2.3 前期の活動報告

前期のグループは、学年が混在するように教員が決定して座席を指定した。初回のオリエンテーション後、筆者が発案したターゲット分析について学習した。ターゲット分析とは、既存の商品や広告を用いて、どの年齢層をターゲットにしているのか、どのようなコンセプトで作られているのか、そのためにどのようなことに気をつけて作られていると考えられるかなどの分析を行い、自分の考えをグループへ伝え、新たな視点を話し合いながら、さらに分析を進める。この分析により、物事を企画する際には、必ずターゲットを定めて進める必要があることを学習することができる。話し合いの後、情報技術を学ぶ課題として、商品を携帯電話のカメラ機能で撮影し、各自の携帯メールから大学の JASMINE メール(パソコンの e メール)へ添付ファイルとして送信し、受信した画像ファイルを任意の場所へ保存して、文書ファイルへ挿入、編集を行い、ターゲット分析の報告書を作成した(図1)。ターゲット分析後は、画像ファイルを利用した文書ファイル課題の復習とグループ内のコミュニケーションを深めることを目的として、個人&グループ紹介のファイルを作成した。グループで協力して写真撮影を行い、データの共有方法を考えなが

ら活動を進める中で、グループ内の笑顔や会話が増えていき、信頼関係を構築していく様子が観察された。



図1 ターゲット分析の報告書課題

その後、プロジェクト活動に必要な知識の学習を行い、地域交流を目的とした企画を題材として、学内のフィールドとして学園祭である日女祭(ひめのさい)と、学外のフィールドとして2013年度の『ICT活用とプロジェクト演習』の企画を通してお世話になった生田緑地での企画の立案課題を実施した。生田緑地広報担当者の方をゲストスピーカーとしてお招きし、生田緑地の概要や来場者の特徴などを伺い、ターゲット分析を活かした企画となるように指導した。企画案はグループごとにブレインストーミングとKJ法を学びながら複数の企画アイデアを出したが、学生が中心となって行うイベントとしては実現性が低い企画も多かった。そのため、レゴブロックを問題解決学習で活用している埼玉大学教育学部准教授の野村泰朗先生のご協力を得て、グループごとに企画アイデアをレゴブロックで表現するシミュレーション課題を実施した。当日の会場配置、スタッフの人数、参加者の動線なども考えることができ、より実現性の高い企画へと変化していった。図2のように、グループごとに、完成したレゴブロックを用いて、企画の目的や概要、メリットをクラス全員へプレゼンテーションした後、投票を行い、2つのフィールドの企画をそれぞれ2種類決定した。4つのグループの希望から、日女祭チームと生田緑地チームの2チームを編成し、前期グループを下位グループとして継続し、それぞれ1種類の企画を担当することとした。日女祭チームは、東北支援企画を取り入れ、屋外テントでのコラボ商品販売を担当するグループと教室のゆかたカフェを担当するグループで構成された。生田緑地チームは、フリーマーケット企画を生田緑地へ提案して進めることになった。各チームのグループLINEを作成し、授業時間外の連絡や話し合いを進められるように準備した。各グループLINEに教員1名(星名のみ)が加わって、質問対応や必要に応じた支援を行ったが、基本的には学生中心に活動を進めた。



図2 レゴブロックを利用した企画発表会

## 2.4 後期の活動報告

後期は、前期に決定した日女祭イベントと生田緑地イベントの企画・準備・実施を中心に実践的なプロジェクト活動を行った。7月中旬に開始したチームのグループLINEは頻繁にやり取りが進んでいたが、夏季休暇、特にお盆休み後からやり取りが中断してしまった。後期授業開始前の9月中旬からやり取りが再開したが、具体的な話し合いや活動は後期開始後の9月下旬から始まった。日女祭では、各下位グループで1枚の活動紹介パネルを作成した。日女祭では、学生主体の地域活動を行っているサクラボの新作コラボ商品の販売も同時に行うことになり、野外テント、ゆかたカフェ共に、サクラボメンバーも加えてシフトを組んだ。授業の学生とサクラボの学生の交流も生まれ、協力して活発な活動を行えた。生田緑地チームは、生田緑地関係者との交渉を進め、最終的にはフリーマーケットから生田緑地のクリスマスイベントと同時開催する企画に変更し、画像処理科目の学生が作成した作品をお借りして、電子絵本の読み聞かせとスノードーム作りのイベントを開催することとなった。

活動後に関係店舗への活動報告書と活動をまとめた個人報告書の作成を行うことを事前に知らせ、各自で携帯電話のカメラ機能を利用した活動の記録写真を撮影しておくように指示した。以下は、日女祭チームの関係店舗等へのお礼を兼ねた販売報告書(図3)と生田緑地チームのイベント告知チラシ(図4、表面はポスターとしても利用)である。



図3 日女祭プロジェクトの関係店舗への活動報告書

図4 生田緑地チームのイベント告知チラシ



### 3 コミュニケーション行動と社会人基礎力に関する分析

#### 3.1 調査の概要

社会人基礎力の変化の測定およびプロジェクト型演習の適切な指導を検討するため、社会人基礎力の調査を中心に複数回の調査を実施した。調査・測定の概要と実施時期は以下の通りである。

①個性タイプの分類調査：チーム活動を行う上での行動タイプを把握するための調査として、小林(2007,2008)が提唱した米国国防機関の依頼で研究された最適組織編成のためのFFS理論(Five Factors and Stress)に基づく25項目から個性タイプを4つに分類する調査を6月中旬の授業時間内に実施した。「少数派になるより、多数派でいることのほうが安心感がある」「たのまれごととは、都合が悪いときでも、なかなか断りきれない」などの項目について、「はい」「どちらかと言えば、はい」「どちらかと言えば、いいえ」「いいえ」の4段階から選択させた。

②社会人基礎力の測定(1)：西道(2011)の社会人基礎力の測定尺度を用いて調査を実施した。質問項目は、経済産業省が提案する「社会人基礎力」と文部科学省が提言する「職業的発達に関わる諸能力」の定義を整理して作成された4領域15要素からなる45項目の質問紙を元に、前期活動が終了した7月下旬の授業時間内に、社会人基礎力の説明をした上で調査を実施した。「自分の言いたいことを、わかりやすく、効果的に伝える力」「自分の果たすべき役割と責任を自覚し、積極的に取り組む力」「目標を達成するために解決すべき問題を見つける力」などの項目に対して、「とてもある」から「まったくない」までの6段階評定で実施した。調査は「4月の自己評価」と「7月現在の自己評価」についての回答と、授業を通してどのような力を身に着けたいかという自由記述の回答をさせた。

③社会人基礎力の測定(2)：上記の社会人基礎力の調査を日女祭終了後の10月下旬の授業時間内に実施した。現在の力についての6段階評定の回答と、それぞれの力について、日女祭活動を通して4月からの変化があったかどうかを「変化した」「少し変化した」「変化ない」の3択で回答を求めた。最後に、日女祭の活動を体験したことによってどのような変化があったか、変化がなかった場合はどのようなことをすれば変化すると思うかという自由記述を行った。

④プロジェクトへの関わり方調査：プロジェクト活動を開始した7月から日女祭終了までに、上記の社会人基礎力の調査項目のそれぞれの力について、持っている力を100%として、チーム活動を行う際にどのくらい使うことができたか、使ったかについて数値での回答を求めた。また「上記の力を使わなかった、または使うことができなかったのは、なぜそのような状況になったと思いますか？具体的に教えてください」という自由記述をさせた。さらに、チーム活動に活用したグループLINEの利用に関して、チーム内の発言数の個人差が生じてきていることが問題となっていたため、「サイボウズやLINEグループで、発言数の偏りがありますね？①それは、何が原因だと思いますか？(発言が少なかった人は自己分析してください。発言の多い人は、予想してみてください。)

②どうやったら、改善できると思いますか？アイデアを聞かせてください」として自由記述を求めた。実施時期は、日女祭終了後の10月下旬の授業時間内に実施した。

⑤LINEのチームトーク数の測定：後期のプロジェクトチームが決定した7月中旬から日女祭終了後の10月末日までの日女祭チームと生田緑地チームのそれぞれのグループLINEのメッセージ(発言)とスタンプ(気持ちや行動を表すアイコン画像)の投稿回数をまとめた。

### 3.2 プロジェクト活動による社会人基礎力の変化

社会人基礎力の変化を測定するために、前期終了後に測定した4月、7月、後期の日女祭プロジェクトが終了した10月の回答について、15要素ごとに回答結果得点を加算し、統計ソフトSPSSの一般推計モデルの反復推定を行い、一要因分散分析による分析を行った結果、1要素を除くすべての要素で有意差が見られた(表3)。学生はプロジェクト型演習を体験することにより、自己の変化を認識し、すべての項目でプラス方向への変化をしていることが明らかになった。特に、伝える力領域のプレゼン力、説得力、発信力と、前に踏み出す力領域の働きかけ力に大きなプラス方向の変化が見られた。7月の自由記述では、「わかりやすく伝える能力をきたえたい」「就職すると、幅広い年齢層の方にプレゼンなどで説明する機会が増えるので、プレゼン力をつけたい」「人前で話すことが苦手なので、話すことになれ、自分の伝えたいことをしっかりと伝えられるようになりたい」「異なる意見の人に働きかける力をつけたい」などの伝える力に関する記述が多かった。

表3 チーム活動前後の社会人基礎力の変化

領 域	要 素	4月		7月		10月		一要因分散分析 (F値)	多重比較
		平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差		
前に 踏み出す力	主体性	10.6	2.23	11.9	3.63	12.6	2.48	3.640 **	4月<10月
	働きかけ力	7.8	2.51	9.5	2.55	11.6	2.58	18.726 ***	4月<7月<10月
	実行力	8.9	2.52	10.5	2.72	11.7	2.66	15.721 ***	4月<10月
考え抜く力	課題発見力	9.1	2.82	10.1	2.42	11.4	2.32	7.699 **	4月<10月
	計画力	9.2	2.92	10.8	2.88	12.3	1.96	12.626 ***	4月<10月
	創造力	9.2	2.30	11.0	2.62	11.9	2.63	11.579 ***	4月<10月
	情報収集力	10.6	3.00	12.2	2.94	12.5	2.63	6.405 **	4月<10月
伝える力	発信力	9.2	2.22	10.4	2.50	11.9	1.92	19.169 ***	4月<7月<10月
	説得力	8.8	2.68	10.6	2.94	13.0	2.94	24.597 ***	4月<7月<10月
	プレゼン力	8.8	2.24	10.4	1.91	12.6	2.37	26.541 ***	4月<7月<10月
チームで 働く力	傾聴力	10.1	2.23	11.8	2.25	13.1	2.44	14.053 ***	4月<10月
	柔軟性	12.2	3.26	13.4	3.20	13.1	2.46	1.513	
	状況把握力	10.1	3.01	11.8	3.43	13.2	2.16	10.532 ***	4月<10月
	規律性	12.2	3.36	13.5	3.32	14.1	2.50	7.827 **	4月<10月
	職業理解力	10.9	2.32	12.2	2.46	13.1	2.86	7.857 **	4月<10月

※N=20. 各要素は3項目の合計得点の平均値。\*\*\*:  $p<0.001$ , \*\*:  $p<0.01$

表4は、社会人基礎力のそれぞれの力の変化の認識についてまとめた。チームで働く力領域の傾聴力、状況把握力、職業理解力について変化したと認識している学生が多かった。自由記述からは「自分の考えをわかりやすく伝えることが上達した」「相手の立場を考慮する力を得ることができた」「様々な意見を取り入れる力がついた」などと記述されていた。しかし、ほとんど変化を感じていない学生もあり、自由記述からは、アルバイトやサークルなどの授業外の活動が忙しくプロジェクトに関われなかったという回答が多かった。後期の日女祭プロジェクトを通して、チーム内での企画の相談や意見の調整、販売のために商品を地域の方々に説明する経験などを通して、伝える力とチームで働く力が身に着いたという実感が得られたといえよう。

表4 チーム活動後の社会人基礎力の変化の認識

領 域	要 素	平均値	標準偏差	最小値	最大値
前に踏み出す力	主体性	5.37	1.67	3	8
	働きかけ力	5.21	2.18	3	9
	実行力	4.79	1.62	3	8
考え抜く力	課題発見力	4.63	1.86	3	8
	計画力	5.11	1.85	3	9
	創造力	5.00	1.91	3	9
	情報収集力	4.95	2.01	3	9
伝える力	発信力	4.89	1.52	3	8
	説得力	4.79	1.96	3	9
	プレゼン力	4.89	1.82	3	9
チームで働く力	傾聴力	5.68	1.83	3	9
	柔軟性	5.16	2.12	3	9
	状況把握力	5.68	2.26	3	9
	規律性	4.95	1.93	3	9
	職業理解力	5.68	1.83	3	8

※N=19. 各要素は3項目合計の平均値。最小値：3、最大値：9

### 3.3 チーム活動における個人差

プロジェクト活動は、週1回90分の授業内だけで進めることは困難である。学外の店舗等へのリサーチや交渉、打ち合わせ、メールでのやり取りなどは、授業終了後や土曜日を含む授業時間外にチームで分担して行った。授業では、プロジェクトの企画に関する話し合いや広報・宣伝に関する進め方の打ち合わせ、当日のシフトの確認など、全員が集まった時にやるべきことを優先して行った。そのため、継続した打ち合わせや分担の確認などについては、授業時間外にグループLINEを利用して行った。しかし、プロジェクトが近づき、グループLINEのやり取りが頻繁になった時に、チーム内の発言数の偏りが目立つようになり、不満を感じる学生も出てきた。前期の活動では、全員が積極的に活動に参加している様子が観察されたが、プロジェクトが近づくと消極的になる学生も現れてきた。そこで、以下のようにグループLINEのチームトーク数とプロジェクトへの関わり方の調査、10月の社会人基礎力の結果から、個人差の原因とチーム活動における問題点を分析した。

グループLINEを登録した7月中旬から日女祭プロジェクト終了後の10月末までのチームトーク数の分布を図5に示す。約3ヶ月半の期間で、最小トーク数7回、最大トーク数87回、平均トーク数は36.4回であった。参考までに、日女祭チームにおける教員のトーク数は161回であった。学生たちからの質問への対応、応援スタンプやコメント、やり取りが滞った時の支援を行った結果である。

日女祭プロジェクトの関わり度は、柔軟性と主体性の平均値が高くなっている(表5)。働きかけ力では、最小値0、最大値300となっていることから、まったくその力を使わなかった学生と、持っている力を最大限使った学生がいるということから、プロジェクトへの関わり方の個人差が確認された。次に、チームトーク数と10月の社会人基礎力、社会人基礎力の変化の認識、日女祭プロジェクトへの関わり度について相関分析を行った(表6)。社会人基礎力の4領域間では、10月の社会人基礎力、変化の認識、プロジェクトへの関わり度とも強い正の相関がみられたが、チームトーク数と各領域間では、ほぼ統計的な有意差は見られなかった。表6のチームトーク数



と変化の認識における伝える力では、弱い負の相関があり、チームトーク数の多い学生は伝える力の変化を感じていなかったが、これは、プロジェクト活動以前から、伝える力を持っていた学生が多かったとも考えられる。今回、チームトーク数と他の調査結果との関連は見られなかったが、後期のプロジェクトを最後まで続けることができなくなった学生は、チームトーク数が10回以下であったため、この結果は重要な指標と考えられ、チームトーク数が極端に少ない学生に対する支援の必要性があると示唆された。

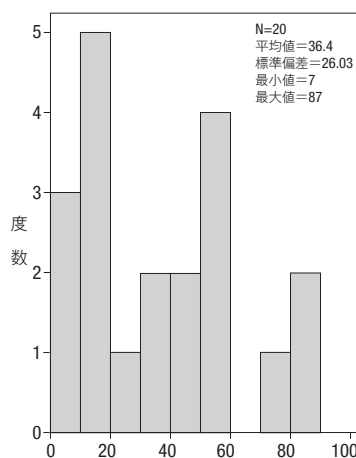


図5 LINEにおけるチームトーク数

表5 日女祭プロジェクトへの関わり度

領域	要素	平均値	標準偏差	最小値 (1項目)	最大値 (1項目)
前に踏み出す力	主体性	66.9	53.00	80 (10)	280 (100)
	働きかけ力	45.6	89.95	0 (0)	300 (100)
	実行力	55.8	75.05	20 (0)	280 (100)
考える力	課題発見力	50.4	71.77	50 (0)	260 (100)
	計画力	50.1	73.03	20 (0)	255 (90)
	創造力	46.4	72.20	10 (0)	220 (90)
伝える力	情報収集力	61.2	69.26	30 (0)	300 (100)
	発信力	51.6	75.06	40 (0)	290 (100)
	説得力	53.6	62.46	60 (0)	245 (100)
チームで働く力	プレゼン力	56.4	70.86	10 (0)	300 (100)
	傾聴力	57.6	60.37	80 (0)	265 (100)
	柔軟性	72.5	58.92	60 (20)	300 (100)
	状況把握力	59.1	61.27	50 (0)	270 (90)
	規律性	62.4	59.19	35 (10)	280 (100)
	職業理解力	55.2	70.25	40 (0)	265 (100)

※N=18, 単位: %, 各要素3項目の合計の平均値

表6 トーク数と10月の社会人基礎力・変化の認識・関わり度の相関

	トーク数×10月の社会人基礎力				トーク数×変化の認識				トーク数×プロジェクトへの関わり度			
	チームトーク数	前に踏み出す力	考える力	伝える力	チームトーク数	前に踏み出す力	考える力	伝える力	チームトーク数	前に踏み出す力	考える力	伝える力
チームトーク数	1	—	—	—	1	—	—	—	1	—	—	—
前に踏み出す力	-.234	1	—	—	-.304	1	—	—	.148	1	—	—
考える力	-.252	.743***	1	—	-.408	.799***	1	—	-.149	.856***	1	—
伝える力	-.398	.752***	.816***	1	-.480*	.901***	.933***	1	-.120	.818***	.883***	1
チームで働く力	-.336	.668**	.783***	.731***	-.337	.833***	.855***	.831***	-.173	.839***	.938***	.801***

※N=20. \*\*\*: p&lt;0.001, \*\*: p&lt;0.01, \*: p&lt;0.05

グループLINEの発言数の偏りに関して、その原因と改善案についての自由記述を表7にまとめた。発言数が少なかった学生たちは、授業以外のアルバイトやサークル活動を優先することでLINEの確認が遅れ、発言がたまりすぎてついていけなくなり、さらに授業でも発言しにくくなってしまい、消極的になってしまう傾向が確認できた。その他の原因として、「自分の発言に自信がない」「学年が下だと上級生に遠慮してしまう」「自分が発言しなくても誰かが発言してくれるという意識がある」などが挙げられた。改善案としては、「意見が言いやすいように信頼関係や雰囲気を作るように努力する」「遅れてきた人にも発言しやすいように呼び掛ける」「他の人が発言

した時に、なんらかの反応をする」など多面的な行動やルール作りなどの改善案が挙げられた。どのような活動を行い、どのような支援を行えば、チーム内の活動のバランスを維持できるのかは、学生たち自身も考え、チーム内で話し合ってもらう時間が必要だと思われる。今回、プロジェクト活動後の調査において、個人の考えを記述してもらったが、自己と他者の状況を分析し、問題点と改善案についてしっかりとした意見が述べられていた。おそらく、LINEでのトラブルや問題点は、日常の友人関係で体験している学生も多いと思われる。学科や学年が異なるチーム活動による、学外の方たちとのやり取りやイベントの日時が決まっているプロジェクト活動は、友人関係のやり取りとは異なり、社会に出てからの体験に類似する部分もあるため、学生たちには良い経験になるのではないだろうか。

表7 グループLINEでの発言数の偏りの原因と改善案（学生の自由記述より）

原因	自信がない 遠慮がある	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人同士なら発言できるが、大勢の前だと発言しにくい。</li> <li>・自分の発言に自信がない。</li> <li>・学年が下だと上級生に遠慮してしまう。</li> </ul>
	時間があくと大量の情報 についていけない 後から発言しにくい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アルバイトなどで読むことができないときに発言がたまってしまい、話の流れについていけなくなる。情報の共有に追いつけない。</li> <li>・発言がたまりすぎると読む気が失せる。</li> <li>・たくさん話題が流れていると、自分が何に対して発言したらいいのかわからなくなった。</li> <li>・他の人たちで議論が盛り上がると、後から追加発言がしにくい。</li> <li>・欠席をすると発言をすることができなくなる。</li> <li>・最初にあまり参加していないと、申し訳ない気持ちになり、目立った発言ができなくなる。</li> </ul>
	責任感に問題がある	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が発言しなくても誰かが発言してくれるという意識がある。</li> <li>・自分のグループ内では発言したが、全体LINEではグループの人に任せてしまった。</li> </ul>
	スキルの問題で タイミングを逃す	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発言しようと考えている間に、問題が解決してしまい、発言のタイミングを逃してしまう。</li> <li>・自分の意見がうまくまとめられない。</li> <li>・文字を打つのが遅くて、打ち終わったときには話題が変わっていることがあった。</li> </ul>
改善案	発言しやすい場を作る	<ul style="list-style-type: none"> <li>・意見が言いやすいように信頼関係や雰囲気を作るように努力する。</li> <li>・チーム全体の交流を深めると、気軽に言える空気になる。</li> <li>・下の学年でも意見が言いやすいように、上級生が言いやすいような場を積極的に作る。</li> <li>・返信がないと発言者も不安になるので、一言でもコミュニケーションを取るようにする。</li> </ul>
	ついてこれない場合は お互いに対処する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・確認が遅れた人は、その旨を伝え、一言でもいいから発言をする。</li> <li>・話の流れに追いつけなくても、遡ってじっくりと読み、後からでも発言するようにする。</li> <li>・発言に対してのお礼などから始め、わからない点や質問がないかを確認するようにする。</li> <li>・発言していない人がいるときに、発言する人も「なにかわからないことや質問があれば教えてください」など相手のことを考えることが大切だと思う。</li> <li>・「〇〇さんはどう思いますか？」と遅れてきた人にも発言しやすいように呼び掛ける。</li> <li>・授業の最初に、チームでの進捗状況を確認する。</li> </ul>
	ルールを 設定する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全員で決めるルールを作る。</li> <li>・それぞれの役割を明確化して、責任感を持つ。</li> <li>・他の人が発言した時に、なんらかの反応をする。</li> <li>・連絡が来ていないかをこまめに気にする。</li> <li>・できない、無理などの否定的な意見のみでなく、代替え案を出すようにする。</li> </ul>

近年、トラブルも多く、社会問題ともなっている LINE だが、グループ LINE の中では、身近な携帯端末からすぐにアクセスでき、複数のメンバーで掲示板のようにメッセージや感情を表すアイコン画像などのやり取りが可能であり、残しておきたい情報はノート機能を使って管理することができる。適切な利用を行えば、授業時間外のやり取りには便利なツールであるため、その他のツールとの使い分けも含め、情報活用能力とコミュニケーションのあり方について今後も検討したい。

### 3.4 個性タイプとチーム活動

2012 年度、2013 年度とチーム活動によるプロジェクト型演習を実施してきたが、毎年、1 グループはチーム内の活動バランスが崩れて、全員が積極的に関わることが困難になり、最後まで活動を続けられなくなる学生がいた。特に問題となるのは、積極的に活動する学生がチーム内で異質な状態になり、やる気をなくしてしまったり、力を発揮できなくなる不全感を生み出してしまうことが挙げられる。この現象を改善し、参加する学生たちが最後までプロジェクトを積極的にやり遂げられるような指導法を確立したい。プロジェクト型演習も 3 年目を迎え、活動バランスが崩れるチームには、活動やコミュニケーションに共通点があるように思われる。そこで、事前にチーム内のバランスが崩れることを予測できれば、事前のシミュレーション課題や活動中の指導などを効果的に行えると考え、FFS 理論を用いた測定を行った。今回は、事前に行動を予測することに調査結果を利用したのではなく、プロジェクト終了後のチーム活動の結果と社会人基礎力の調査結果などとの関連を分析し、FFS 理論がチームバランスの事前予測に有効かどうかの検討を行った。

各チーム、下位グループのタイプ別人数は表 8 の通りである。個性の 4 タイプは、25 項目から 5 つの原因子得点（凝縮性、受容性、弁別性、拡散性、保全性）を算出して分類する。LM 型（リーダーシップタイプ：組織先導型）は、使命感、決断力、行動力があり、組織を先導するタイプであり、TG 型（タグボートタイプ：集団先導型）は、環境の変化を認識し、自ら判断して積極的に集団を巻き込み、小集団を先導しながら行動するタイプであり、ML 型（マネジメントタイプ：改善支援型）は、自分の立場を認識し、合理的かつ周囲に気を配りながら改善を継続的に行うタイプであり、AN 型（アンカータイプ：状況保全型）は、価値観または権威意識によって形成された指示・命令を実行していくタイプとなっている。FFS 理論に基づく前述の小林や藤本ら（2012）の研究では、個性タイプが偏らず、バランスの良い方がお互いの強みを活かした活動が進められるということであったが、4 タイプで構成されたグループ B は、後期のプロジェクト活動が始まってからグループ内の活動差が生じ、最後まで全員で活動を続けることができなくなってしまった。その他のグループではタイプが偏っていても積極的な活動を進められていた。また、4 タイプ、5 つの原因子得点とチームトーク数、社会人基礎力との関連について統計的に分析したが、有意差は見られなかった。

表8 FFS理論に基づく個性タイプの分類

		個性タイプ				合計
		LM型	TG型	ML型	AN型	
日女祭チーム	グループA	0 ( 0.0 )	0 ( 0.0 )	2 ( 40.0 )	3 ( 60.0 )	5 ( 100.0 )
	グループB	1 ( 20.0 )	2 ( 40.0 )	1 ( 20.0 )	1 ( 20.0 )	5 ( 100.0 )
生田緑地チーム	グループC	0 ( 0.0 )	0 ( 0.0 )	0 ( 0.0 )	5 ( 100.0 )	5 ( 100.0 )
	グループD	0 ( 0.0 )	2 ( 40.0 )	0 ( 0.0 )	3 ( 60.0 )	5 ( 100.0 )

今回の結果からは、FFS理論に基づく個性タイプと授業時間外の活動を含むプロジェクト型演習のチーム活動の傾向との関連は見られなかった。今回、関連性が見られなかったことは、大学の授業という限られた場面で、授業時間外の個人の行動の違いが影響しているとも考えられるため、プロジェクト型演習での指導に活かすためには、コミュニケーション力や問題解決力、ストレスコーピングなどの新たな分析視点の検討が必要であることが示唆された。

## 4 プロジェクト型演習における指導の可能性

### 4.1 社会人基礎力の育成と評価

プロジェクト型演習を体験することにより、学生たちの社会人基礎力の認識がプラス方向に変化することは、2012年度から2014年度までの調査によって明らかであるといえよう(星名, 2013b, 2013c)。しかし、今回、チームトーク数やプロジェクトへの関わり度との関連、および個人活動から教員が認識できる個人の特性と社会人基礎力の評価にはズレが生じていた。例えば、授業中のチーム活動においても、あまり積極的ではなく、チームトーク数が少ない学生の社会人基礎力得点が多く要素で高かったり、逆に、授業中だけでなく授業時間外活動におけるLINEでも積極的に発言し、チームトーク数の多い学生の社会人基礎力得点在中程度である例も確認された。主観的な自己評価の過小評価と過大評価の問題点ともいえる。しかし、各個人の中では、プロジェクト経験後は、4月の得点を出発点としてプラス方向へ変化していたため、プロジェクト経験は学生の自信につながっているとも推察される。これらのことを踏まえ、社会人基礎力の要素ごとの力に対しての客観的な評価ができるルーブリックや課題が必要であることが示唆された。また、近年、就職活動の際に、自分に自信のない発言をする学生も多く見られるため、自己の成長を認識できる評価も学生の心理的な成長を支援するために重要な視点であるといえよう。

### 4.2 チーム活動を行う上での問題点

2012年度には、①チームメンバーのコミュニケーション力がチームの作業に影響を与えること、②情報機器の操作が得意なメンバーにだけ作業が集中すること、③活動の参加密度に差が出るということという3つの問題点が挙げられた(星名他, 2013b)。

2014年度は指導法を改善したために、①については、前期の授業時間内のグループ活動から信頼関係が生まれ、大きく改善していた。②に関しても、役割分担を決めて作業が進められていた。しかし、後期になってから、授業時間外の状況の個人差から③の問題が生じてしまい、①、②へも影響が生じたといえる。今後は、プロジェクト活動の開始時、授業時間外の活動が始まる前に、過去の事例から、学生たち自身で対策を考えるなど、問題解決力を育成する課題として取り入れ

ていきたい。

### 4.3 指導法の改善点

3年間のプロジェクト型演習の実践から、指導法の改善点としては、スモールステップの課題を行い、学習を反復させるカリキュラムを取り入れることが挙げられる。企画書、報告書、ポスターなどの情報発信の媒体作成の技術はプロジェクト活動以外でも必要であり、1回の課題では身に付かない。また、プロジェクトにおいても、全体の流れについて繰り返し指導しても、実際に体験した後で、やっと全体の流れを実感できている状態のため、大きなプロジェクトを1つ実践しただけでは、新しい問題解決場面へ学習経験を活かすことは難しい。また多くのことを一度に進めると学生たちはこなすことができず、受身の姿勢になってしまう。まずは、学生の能力に合わせた適切なスモールステップの課題を理解しながら達成させ、次の課題は自分で考えながら実施するような形式を取り入れたい。

以上のことから、プロジェクト型演習の指導法は、事前指導、目標設定、スケジュール管理、プロジェクト終了後の自己評価および事後指導までの流れをスモールステップで反復するように確立することが必要であると考え。学習の内容を明確にし、理解する体験を重ねることによって、学生が自信を持つようになり、興味関心が高まることは筆者のこれまでの研究からも確認されている。自己の強みと弱みを認識し、実践的なチーム活動の反復学習の体験から、学生の自信へつなげていきたい。

## 5 おわりに

プロジェクト型演習を体験することにより、ICT活用能力を含め、多面的な能力の育成へつながっている。社会人基礎力は社会で活躍するために必要な能力といえ、プロジェクト型演習は、他者との協力の方法や問題が生じたときの対処方法などを実践的に学ぶキャリア教育といえる。

2014年度の前期カリキュラムでは、「楽しかった。またやりたい」と多くの学生たちの感想も得られ、後期になってから個人差はあったが、自主的な地域連携活動を行っているサクラボへの参加希望者が複数名出てきたことから手ごたえを感じた。適切な量で、プロジェクトの達成感を味わえると、またやってみたい、続けたいという気持ちが生じるといえよう。学生たちは、確実に成長している。その育成を支援できるように、今後も検討を継続したい。

### 参考文献

- T.Gurbuz, Factors Leveraging the Collaborative Potential of Online Learning Environments, E-Learn, 2007  
 小林恵智, [入門] チーム・ビルディング, PHP 研究所, 2007  
 小林恵智・古野俊幸, 「組織潜在力」その活用の原理・原則, プレジデント社, 2008  
 西道実, 社会人基礎力の測定に関する尺度構成の試み, プール学院大学研究紀要 51, 2011, pp.217-228  
 藤本光司・葛崎偉・林徳治, 主体的な学びを支援するためのチーム学習に関する研究(2) 一二つの世代カテゴリーによる, FFS 理論の要因因子と特性出現率の分析一, 日本教育情報学会第 28 回年会, 2012, pp.246-247  
 久東光代・星名由美, 問題解決力を育成する表現技能の指導法の検討 ～「ICT 活用とプロジェクト演習」科目における地域連携活動の事例より～, 日本女子大学人間社会学部紀要 vol.23, 2013a, pp.45-63  
 星名由美・久東光代, プロジェクト型演習におけるチーム活動指導法の考察 ～科目「ICT 活用とプロジェクト演習」の事例から～, 日本女子大学人間社会学部紀要 vol.23, 2013b, pp.65-74



星名由美, プロジェクト型演習におけるチーム活動の成果～科目『ICT活用とプロジェクト演習』の年間活動報告と社会人基礎力の変化～, 日本女子大学人間社会学部 地域と大学をつなぐプロジェクト活動 成果報告集 2012年度, pp.85-91, 2013c

久東光代・星名由美・小山高正, 日本女子大学における学生主体の地域連携活動～「サクラボ」と科目「ICT活用とプロジェクト演習」の取り組みと成果～, 川崎市総合企画局自治政策部, 政策情報かわさき 第32号, 2015印刷中, pp.70-73