

サービラーニングにおける学修成果の可視化に向けた取組

白井 靖敏・鷺尾 敦*・原田 妙子

Efforts for the Visualization of Outcomes in Service Learning

Yasutoshi SHIRAI, Atsushi WASHIO and Taeko HARADA

1. 目的

すでにユニバーサル段階にある大学等の高等教育では、これまでも増して、多様な学生を受け入れている。こうした状況のなかにあっては、一斉型の講義だけでは集中力が持続できず、学習内容が十分定着していない学生も多いことから、授業方法などに様々な工夫がなされている。また、考える力やコミュニケーション力など、自ら学ぶ態度を育てるための工夫として、様々なアクティブラーニングの手法も取り入れられてきている¹⁻⁴⁾。筆者らが所属する研究グループ(学習支援研究会:三重大学教育学部附属教職支援センター内)では、これまで、現職教員研修でアクティブラーニングを導入したグループ学習の有効性を確認し、さらに、近年、企業研修などで取り入れられ、有効とされるファシリテーターを大学の授業でのグループ学習に導入することで、グループ学習の活性化を図ってきた⁵⁻¹²⁾。結果、グループを構成している学習者全員が積極的に加わり、学習の深まりや広がりが見られるとともに、一部の学生の独走や活動から取り残されて不満を持つ学生が少なくなるなどの効果も見られた。グループ学習等のアクティブラーニングでは、単に知識・理解だけではなく、多面的な学力が身に付くことから、今後も大学等の高等教育機関で多く取り入れられていくことは疑う余地がない。

本研究では、アクティブラーニングのひとつの手法であるサービラーニング(社会貢献学習)を取り上げている。サービラーニングは、学生と地域社会との協働プロジェクトとなることから、社会人と学生との良好な人間関係を築く力、特に協働でプロジェクトを進めていくためのファシリテーション力がキーとなる。また、実践的に、その技術を修得することができ、教室で得た知識と社会実践をリンクさせる重要な役割を果たすとともに、学生が実社会へ出て、直接的に役立つ能力として、社会人基礎力を身に付ける意味においても重要である。もともと、サービラーニングは経験学習の伝統のあるアメリカにおいて発展した教育形態であり、今や、全米950以上の大学でサービラーニングが取り組まれていると言われている¹³⁾。しかし、サービラーニングの統一された定義が明確でないのも現状である。導入・実践事例として山田は、プリンストン大学、シャーミネード大学、国内では、ICUとプール学院大学を紹介している¹⁴⁾。そのなかで、学生にとっても理論を体験などにより学習することができ、その効果は高いと予想されるが、サービラーニングの手法や効果の測定がしっかりと設計されていない

* 高田短期大学

と、簡単に導入できるものではないとも述べている。高等学校での導入事例もあるものの、その効果測定は十分ではない¹⁵⁾。また、原田は、名古屋女子大学短期大学部での導入事例として報告しているものの、その授業設計、効果測定には改善課題も多い¹⁶⁾。サービスマーケティングは、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（社会人基礎力：経済産業省）を育てるに最も適した学習方法でもあり、そのため、汎用力（ジェネリックスキルズ）についての評価規準および基準を開発することが、効果測定にとって重要と考える。そこで、サービスマーケティングにおける効果測定を検討する上での基礎的なアプローチとして、地域団体、イベント参加者等に対して、学生の活動にどのような知識や技術、汎用力を期待しているか、また、学生には、こうした学習を通して、どのような能力を評価してもらいたいかを調査し、その結果から汎用力に関する評価指標となるルーブリックやポートフォリオを試作することとした。

2. 方法

調査対象は、平成21年度より高田短期大学で実践している地域ボランティアと学生による「シニアパソコン教室」の運営活動と、名古屋女子大学短期大学部で実施している「地域貢献演習」とした¹⁷⁻¹⁸⁾。「シニアパソコン教室」において、講座主催者とスタッフ、講座受講者、および、学生へのアンケート調査を平成27年6月に実施した。講座を主催している主催者（公民館職員）1人と講座を実際に運営しているスタッフ9人に対し「事前に学生に期待する能力」「この活動を通じて学生が学ぶ能力」について、受講者30人に対しては「学生に期待する能力」について、活動にボランティアとして参加した学生15人（4回目の参加9人、初めての参加6人）に対しては「この活動について評価をしてほしい能力」について質問した。「地域貢献演習」においては、7月12日に、地域側の主催者1人、受講者7人、そして、参加学生30人に対して「パソコン教室」同様の方法で実施した。ただし、質問項目の汎用力（ジェネリックスキルズ）は同じ内容としたが、サービスマーケティングに必要な大学で身に付けた知識や技術は、サービスの内容が違うため異なるものとした。なお、汎用力に関する質問は、OECDのキー・コンピテンシー、社会人基礎力（3能力12要素）、学士力（4分野13項目）を参考に、本研究者間で協議し、①文化技術等を相互作用的に活用する能力、②人間関係形成調整能力、③自律的に行動する能力、④前に踏み出す力、⑤考えぬく力、⑥チームで働く力の6つのカテゴリーに分けて設定した。

2.1 調査項目

(1) 主催者および参加者向けに対する質問

<文化技術等を相互作用的に活用する能力>

- ①傾聴する能力（話を聞こうとする姿勢）
- ②相手の話を理解する能力
- ③相手に応じた話ができる能力（会話力）
- ④分かりやすく説明する力
- ⑤数量の把握や計算する能力
- ⑥情報を収集、加工、整理し、わかりやすく表現する力

<人間関係形成調整能力>

- ⑦他人といい関係を作る力

(挨拶ができる、感謝が出来る、場にふさわしい服装やふさわしい言葉遣いができるなど)

⑧他人と一緒に協力して活動ができる力

<自律的に行動する能力>

⑨活動全体の意義や自分の役割を理解し活動できる力

⑩自分ができること、できないこと、必要性などが言える力

<前に踏み出す力>

⑪自ら進んで人に問いかけたり、聞いたりする力

⑫今できる仕事を見つけ主体的に活動しようとする意欲

⑬プロジェクトを遂行しようとする意欲や実行力

<考えぬく力>

⑭課題や問題点を発見する力

⑮課題や問題を解決していく力

⑯新しい物事に興味関心を持ち、創造する力

⑰論理的にものごとを考える力

<チームで働く力>

⑱グループ活動を盛り上げるために雰囲気を作る力

⑲リーダーシップ、人を引っ張っていく力

⑳状況を把握して柔軟に対応する力

㉑心の負担やストレスをコントロールして活動を継続する力

㉒規律などを遵守する力(約束ごとなどを守るなど)

* サービスラーニングに必要な大学で身に付けた知識や技術に関する質問は、高田短期大学での「シニアパソコン教室」と、名古屋女子大学短期大学部での「地域貢献演習」とでは異なるため、本稿では省略する。

(2) 学生向けに対する質問

汎用力は主催者および参加者向けと同様の項目として、質問の仕方を「評価されたい能力」とし、さらに、次に示す学生自身が活動を通して身に付けたことに関する自己評価項目も加えた¹⁹⁾。

①大学で学んだ知識が活かされた(知識)

②大学で学んだ技術が活かされた(技術)

③自分とは異なる考えや価値観を尊重することができた

④地域との交流のきっかけになった

⑤地域や社会の課題に関心が持てた

⑥将来仕事を通じて人の役に立ちたいと思った

⑦自分で人生を切り開いていけるように感じた

⑧相手に配慮しながら自分の伝えたいことが伝えられた

⑨この活動によって大学の学びが深まった

⑩大学の授業のなかで主体的に学べるようになった

⑪大学で学目的が明確になり、目的意識が強くなった

⑫卒業に必要な単位を取得していても、今後、他の関心のある授業はとるようにしたい

⑬自分の事は自分で決められるようになった

⑭周りの意見を集約し、調整しながら物事をすすめていけるようになった

- ⑮困難に見える課題にも挑戦してみようと思えるようになった
- ⑯見通しと計画性を持って行動することができるようになった

3. 結果

本研究の目的であるサービスマーケティングにおける学修成果測定のための評価規準および評価基準を示したマトリックス(ループリック)を開発し、主催者側と担当教員には評価用簡易ループリック、学生には自己評価用のポートフォリオを用意することを前提としている。サービスマーケティングをするため事前に大学で学んで修得しておかなければならない知識や技術、これは、サービスマーケティングのために必要な科目の成績を指標とし、サービスマーケティングを通して身に付けることのできる汎用力(ジェネリックスキルズ)は、本調査の結果から試作し検証するものとする。

3.1 主催者および担当教員の簡易ループリック

本稿では、前述の目的に沿い、サービスマーケティングを通して身に付けることのできる汎用力についてのみの調査結果を示す。主催者側には、①この活動に参加する学生にはどのような能力や姿勢を期待していますか、②この活動を通して学生は、どのような力を身につける(どのようなことを学ぶ)と思いますか、の2つの方向から同じ項目(前述)に対して質問した。回答は4択(「はい」を4点、「ややはい」を3点、「ややいいえ」を2点、「いいえ」を1点)とし、学生には、この活動に参加して、成績を付けてもらうとして考えた場合、どのような項目を評価して欲しいですか、に対し、回答は4択(「必要」を4点、「やや必要」を3点、「やや不要」を2点、「不要」を1点)として計算した。その結果を表1に示す。ただし、主催者側は、「シニアパソコン教室」では公民館職員1人、講座運営スタッフ9人、「地域貢献演習」では主催者が1人となっていて、母平均の差の検定では有意な差とバラツキ(有意水準0.05)があったが、人数が1人の統計的意味はないと考え、主催者側計11人の平均値としている。受講者については、「シニアパソコン教室」が30人、「地域貢献演習」が7人と差が大きい。前者の標準偏差は0.12、後者は0.22となったものの、平均値では有意な差はなく、受講者についても両者の合計37人の平均値とした。また、学生についても、「シニアパソコン教室」が15人、「地域貢献演習」が30人と差があることから標準偏差で見ると前者が0.22、後者が0.13と、人数の多い後者のバラツキは小さくなり、平均値でも有意な差(後者がやや低い)があったが、傾向が似ているので、簡易ループリックやポートフォリオ作成のための指標としてのみで利用するとしたとき、両者の合計45人の平均値としても大きな誤りはないと考えている。表1および図1は、6つのカテゴリーごとの小項目を主催者、受講者、学生の平均値を降順でソートしたものである。

この結果をもとに簡易ループリックを試作する。まず評価規準として汎用力のそれぞれの項目を用い、表1に示された得点平均と標準偏差を目安に、3.7以上をランクA、3.5以上をランクB、3.3以上をランクC、それ未満をランクDとした(表2)。これらのランクは評価基準への重み付けに利用する。ただし、「課題や問題を解決していく力」は、主催者側はあまり期待していないものの、学生が評価してほしい項目で高い得点があるため、1ランク上とした。実際の結果検証は次年度の実践を待って行う。

次に、評価基準の算定について、汎用力に示された項目のなかで、活動中に発揮していたと

表1 汎用力（ジェネリックスキルズ）に関する得点平均

		主権側平均 (期待する力)		受講者平均 (学ぶ力)		主権側平均 (学ぶ力)		学生平均		平均値
		高田短大	名実短大	高田短大	名実短大	高田短大	名実短大	高田短大	名実短大	
文化技術等を相互作用的に活用する能力	1 分かりやすく説明する力	3.8	3.5	3.4	4.0	4.0	3.6	3.8		
	2 相手に応じた話ができる能力(会話力)	3.9	3.5	3.4	3.9	3.9	3.6	3.7		
	3 傾聴する能力(話を聞く姿勢)	4.0	3.6	3.4	3.7	3.9	3.6	3.7		
	4 相手の話を理解する能力	3.9	3.5	3.3	3.9	3.9	3.5	3.7		
	5 情報を収集、加工、整理し、わかりやすく表現する力	3.8	3.4	3.1	3.9	3.8	3.5	3.6		
	6 数量の把握や計算する能力	3.1	3.1	3.1	3.3	3.1	3.3	3.2		
人間関係形成調整能力	7 他人とよい関係を作る力	3.9	3.7	3.4	4.0	3.9	3.5	3.8		
	8 他人と一緒に協力して活動ができる力	3.8	3.6	3.3	3.9	4.0	3.6	3.7		
自律的に行動する能力	9 活動全体の意義や自分の役割を理解し活動できる力	3.8	3.4	3.3	3.9	3.7	3.4	3.6		
	10 自分ができること、できないこと、必要性などが言える力	3.3	3.4	3.1	3.5	3.4	3.4	3.4		
	11 今できる仕事を見つけ主体的に活動しようとする意欲	3.8	3.3	3.4	3.9	3.8	3.5	3.7		
前に踏み出す力	12 プロジェクトを遂行しようとする意欲や実行力	3.7	3.3	3.6	3.8	3.7	3.5	3.6		
	13 自ら進んで人に問いかけたり、聞いたりする力	3.4	3.4	3.1	3.9	3.7	3.5	3.5		
	14 新しい物事に興味関心を持ち、創造する力	3.4	3.4	3.4	3.8	3.5	3.4	3.5		
考えぬく力	15 課題や問題を解決していく力	3.0	3.5	3.3	3.5	3.9	3.5	3.4		
	16 課題や問題点を発見する力	3.3	3.4	3.0	3.4	3.7	3.3	3.4		
	17 論理的にものごとを考える力	3.0	3.3	2.9	3.5	3.5	3.2	3.2		
	18 規律などを遵守する力(約束ごとなどを守るなど)	3.4	3.4	3.4	3.8	3.7	3.7	3.6		
チームで働く力	19 グループ活動を盛り上げるために雰囲気を作る力	3.3	3.4	3.7	3.8	3.8	3.3	3.6		
	20 状況を把握して柔軟に対応する力	3.0	3.4	3.6	3.9	3.8	3.5	3.5		
	21 リーダシップ、人を引っ張っていく力	3.3	3.3	3.4	3.8	3.4	3.2	3.4		
	22 心の負担やストレスをコントロールして活動を継続する力	2.9	3.3	2.9	3.7	3.5	3.3	3.3		

*主権側側9人、受講者37人、学生45人の平均値

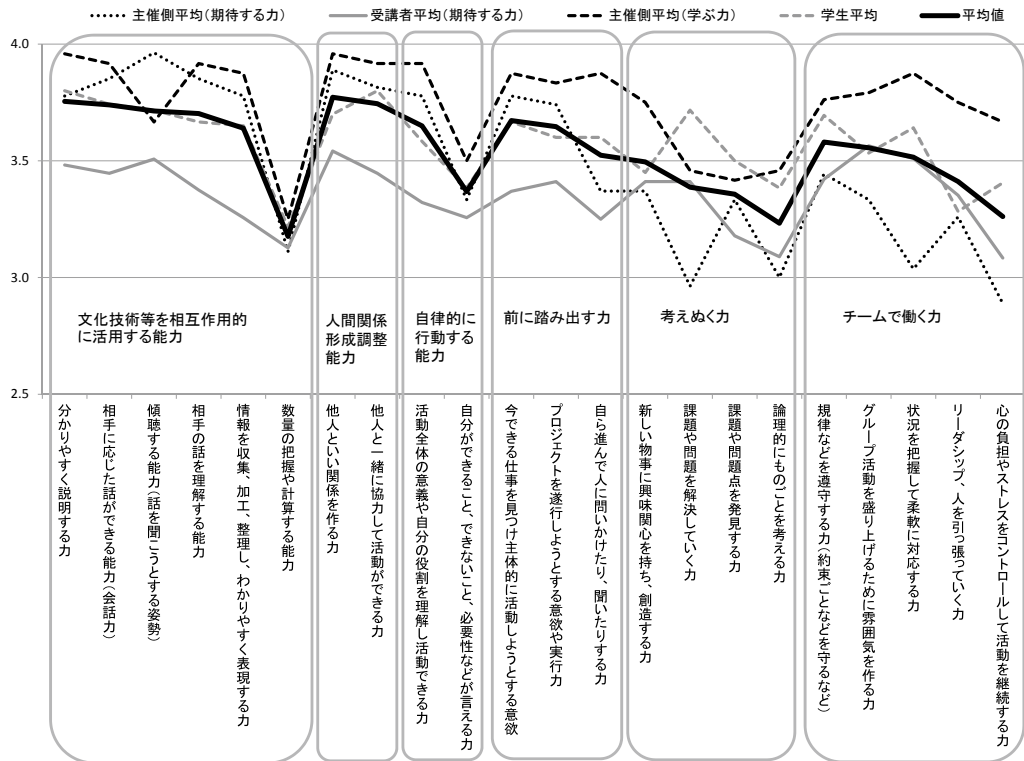


図1 汎用力（ジェネリックスキルズ）に関するカテゴリーごとの傾向

考えられる項目番号を複数記入する形とし、表2のそれぞれに示されたランク（Aを4点、Bを3点、Cを2点、Dを1点）を掛けた合計点をその項目の得点とする方式とした。ただし、活動中に観察されなかった規準は記載しないこととする(図2)。たとえば、「チームで働く力」で、18番、20番、21番の項目が期待通り、または、期待以上だったとすれば、3点+3点+

2点で合計8点となる。6つのカテゴリーごとに算出して総得点を計算する。すべてが期待通り・期待以上と評価された場合の満点は65点となる。平均点を32.5と想定した場合の得点分布が正規分布に從うと仮定した相対5段階(5:7%, 4:24%, 3:38%, 2:24%, 1:7%)評価では、42点以上がS、35点~41点がA、29点~34点がB、22点~28点がC、21点以下がD評価となる。または、大学が定めている絶対評価基準、S評価(90%以上:58点以上)、A評価(80%以上:52点以上)、B評価(70%以上:45点以上)、C評価(60%以上:39点以上)、D評価(60%未満:39点未満)となるが、これについては、仮定が正しいかなど、実際の結果検証は次年度の実践を待って行うこととする。なお、評価規準は、表2に示した1~22までの項目毎に評価基準を細かく示すのではなく、図2に示すように「文化技術等を相互作用的に活用する能力」など6つのカテゴリーとして簡素化して、評価者の負担を軽減するよう配慮した。なぜなら、一般的なルーブリック評価では、評価規準に対して、それぞれの評価基準を詳しく記載しているが²⁰⁾、実際に運用する場合、学生ひとりひとりをそれぞれの規準との照らし合わせることに手間がかかるなど、評価者側の負担増につながると判断したからである。

3.2 学生向けポートフォリオの作成

サービラーニングでは、「何をよく学んだか」「何をうまく学べなかったか」「どのように学んだか」「どのような価値があったのか」「今後の学修等に役立つか」「自分の生活、社会生活、地域活動、公的活動、市民活動などに役立つか」などの様々観点からの省察的・能動的学修を促すラーニングポートフォリオが有効である²¹⁾と考え、本研究では、調査結果を

表2 汎用力についてのランク分け

評価規準	ランク
1 分かりやすく説明する力	A(4点)
2 相手に応じた話ができる能力(会話力)	A(4点)
3 傾聴する能力(話を聞く姿勢)	A(4点)
4 相手の話を理解する能力	A(4点)
5 情報を収集、加工、整理し、わかりやすく表現する力	B(3点)
6 数量の把握や計算する能力	D(1点)
7 他人とい関係を作る力	A(4点)
8 他人と一緒に協力して活動ができる力	A(4点)
9 活動全体の意義や自分の役割を理解し活動できる力	B(3点)
10 自分ができること、できないこと、必要性などが言える力	C(2点)
11 今できる仕事を見つけ主体的に活動しようとする意欲	A(4点)
12 プロジェクトを遂行しようとする意欲や実行力	B(3点)
13 自ら進んで人に問いかけたり、聞いたりする力	B(3点)
14 新しい物事に興味関心を持ち、創造する力	B(3点)
15 課題や問題を解決していく力	B(3点)*
16 課題や問題点を発見する力	C(2点)
17 論理的にものごとを考える力	D(1点)
18 規律などを遵守する力(約束ごとなどを守るなど)	B(3点)
19 グループ活動を盛り上げるために雰囲気を作る力	B(3点)
20 状況を把握して柔軟に対応する力	B(3点)
21 リーダシップ、人を引っ張っていく力	C(2点)
22 心の負担やストレスをコントロールして活動を継続する力	C(2点)

*印: この項目のみ「学生が評価して欲しい」という平均値が高い(図1)ため、1ランク上げた。

主催者側・教員側 ルーブリック例 評価規準	学籍番号・氏名()		評価点
	活動中に発揮していた項目番号に○		
文化技術等を相互作用的に活用する能力	1(4点) 3(4点) 5(3点)	2(4点) 4(4点) 6(1点)	/20点
人間関係形成調整能力	7(4点) 8(4点)		/8点
自律的に行動する能力	9(3点) 10(2点)		/5点
前に踏み出す力	11(4点) 12(3点) 13(3点)		/10点
考えぬく力	14(3点) 15(3点) 16(2点) 17(1点)		/9点
チームで働く力	18(3点) 20(3点) 22(2点)	19(3点) 21(2点)	/13点
	合計点		/65点
	評価		

絶対評価基準(例)
 S評価(90%以上:58点以上)
 A評価(80%以上:52点以上)
 B評価(70%以上:45点以上)
 C評価(60%以上:39点以上)
 D評価(60%未満:39点未満)

図2 主催者・担当教員向けルーブリックの試作

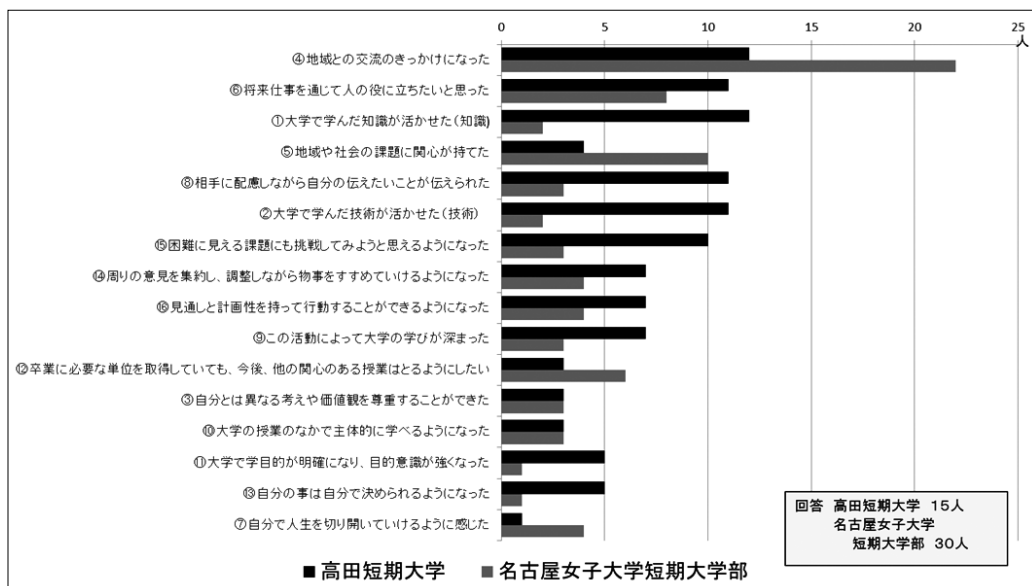


図3 学生自身が活動を通して身に付けたこと

利用した学修ポートフォリオを作成することとした。自己評価規準としては、先に述べた主催者側・担当教員と同じものを使い、規準ごとのランクも評価点の算出方法も同様とした。なお、学生自身が活動を通して身に付けたこととして①大学で学んだ知識が活かされた(知識)や②大学で学んだ技術が活かされた(技術)など、16の項目も自己評価項目として加えた。図3は、本調査のなかで学生から「今回のサービスラーニングを通して身に付けた」とした項目について、高田短期大学の学生15人と名古屋女子大学短期大学部の学生30人の計45人の回答を多い順に示している。ただし、「大学で学んだ知識が活かされた(知識)」「大学で学んだ技術が活かされた(技術)」は、これをもってサービスをするので、最も重要項目として最初に置いた。ポートフォリオでは、多くの学生が身に付けている項目順に並べて記載して自己評価のひとつの目安とした。

学生がサービスラーニングを終えたあと、前もって示された評価規準とランクから自己の活動の評価点を算出して記載する。そして、主催者側から、および担当教員からの評価を併せて記載し、規準ごとの評価点の差異から、自己の振り返りを行う形としている(図4)。また、活動の成果に関しては、5段階(5が最高点)で記載し、自己分析を行うものとした。

4. 考察

本報告では、学生がサービスラーニングを行っている地域団体の主催者、イベント参加者等に対して、学生の活動にどのような知識や技術を期待しているか、学生には、こうした学習を通して、どのような能力を評価してもらいたいかを調査し、その結果から評価指標となる簡易ルーブリックやポートフォリオを、サービスラーニングにおける学修成果の可視化に向けた取組の手始めとして試作した。次年度には、これら簡易ルーブリックとポートフォリオを用いた教育実践をもとに運用面での検証を行っていく予定である。

具体的な実践として、高田短期大学においては、津市中央公民館と高田短期大学キャリア研

学生用ポートフォリオ例 評価規準	学籍番号・氏名()		主権者が発揮して いたと評価した項 目番号に○		担当教員が発揮 していたと評価し た項目番号に○		評価の差異 (AとB)	評価の差異 (AとC)	自己分析と振り返り
	自分が発揮できた 項目番号に○	A 自己評価点	B 評価点	C 評価点					
文化技術等を相互作用的に 活用する能力	1(4点) 2(4点) 3(4点) 4(4点) 5(3点) 6(1点)	/20点	1(4点) 2(4点) 3(4点) 4(4点) 5(3点) 6(1点)	/20点	1(4点) 2(4点) 3(4点) 4(4点) 5(3点) 6(1点)	/20点			
人間関係形成調整能力	7(4点) 8(4点)	/8点	7(4点) 8(4点)	/8点	7(4点) 8(4点)	/8点			
自律的に行動する能力	9(3点) 10(2点)	/5点	9(3点) 10(2点)	/5点	9(3点) 10(2点)	/5点			
前に踏み出す力	11(4点) 12(3点) 13(3点)	/10点	11(4点) 12(3点) 13(3点)	/10点	11(4点) 12(3点) 13(3点)	/10点			
考えぬく力	14(3点) 15(3点) 16(2点) 17(1点)	/9点	14(3点) 15(3点) 16(2点) 17(1点)	/9点	14(3点) 15(3点) 16(2点) 17(1点)	/9点			
チームで働く力	18(3点) 19(3点) 20(3点) 21(2点) 22(2点)	/13点	18(3点) 19(3点) 20(3点) 21(2点) 22(2点)	/13点	18(3点) 19(3点) 20(3点) 21(2点) 22(2点)	/13点			
	合計点 評価	/65点	合計点 評価	/65点	合計点 評価	/65点			

絶対評価基準(例)
S評価(90%以上:58点以上)
A評価(80%以上:52点以上)
B評価(70%以上:45点以上)
C評価(60%以上:39点以上)
D評価(60%未満:39点未満)

汎用力(ジェネリクススキルズ)に対する総合自己分析と振り返り

	自己評価		自己分析	
	1	2	1	2
大学で学んだ知識が活かされた(知識)				
大学で学んだ技術が活かされた(技術)				
地域との交流のきっかけになった				
辞業仕事を通じて人の役に立ちたいと思った				
地域や社会の課題に関心が持てた				
相手に配慮しながら自分の伝えたいことが伝えられた				
困難に見える課題にも挑戦してみようと思えるようになった				
周りの意見を集約し、調整しながら物事をすすめていけるようになった				
見通しと計画性を持って行動することができるようになった				
この活動によって大学の学びが深まった				
卒業に必要な単位を取得していても、今後、他の関心のある授業はとるようにしたい				
自分とは異なる考えや価値観を尊重することができた				
大学の授業のなかで主体的に学べるようになった				
大学で学目的が明確になり、目的意識が強くなった				
自分の事は自分で決められるようになった				
自分で人生を切り開いていけるように感じた				

自己評価は5段階を基準にしてライン上に○

図4 学生用ポートフォリオの試作

究センターが共催するシニア向けの「シニアパソコン教室」および「情報ボランティア育成講座」で行う。情報ボランティアと学生とで講座のねらいや目標を共通にし、事前にファシリテーションスキルを養成するための研修を行った上で、「シニアパソコン教室」の講座内容についてグループ討議をし、テキスト作成、講座で必要となる物品等の準備、当日の講師分担や援助役を分担し、講座の運営と次回運営に向けての反省会を行う。PDCAサイクルを回すことにより、よりよい講座を目指して年3回程度の教室を計画し運営することを目指す。また、「情報ボランティア育成講座」は、地域の情報デバインドであるシニアを中心とした方々の要望に対応でき、ICTに関する教育や指導などができる地域の人材を育成する講座であり、この講座の運営に学生も参画する。地域の情報ボランティア人材育成に必要な講座内容の検討協議に学生も

参加し、当日の講座においても、受講者とのグループワークに加わったり講師の一人として発表したりするなどして講座運営に貢献する。このように、学生とボランティア、学生と受講者などとのグループワークや講師としての活動、講座そのものの成果、学生の学修成果など、試作したループリックやポートフォリオを用いて効果検証を行う。人間関係構築力、ファシリテーション力、考える力や前に踏み出す力、チームに貢献する力など、期待している力を学生がどのようなレベルまで、どのような経過で獲得していくかを観察するとともに、実際にこの活動から他にどのような力を学生が得ているかを抽出する。

名古屋女子大学短期大学部においては、地域団体と学生・教員による協働、地域団体と教員による指導体制、独自イベントを企画・運営（参画）の3つの活動に視点を当てた教育実践を行う。学習デザインは、ファシリテーションスキル育成研修、「地域貢献演習」および「社会人基礎力」の理解、各プロジェクトの紹介（内容・方針等の説明）、所属希望プロジェクトの調査、「ボランティア活動について」所属プロジェクトの発表と顔合わせ、1年間の流れの説明、各プロジェクトの展開として通年30回分時間相当を設定する。そのうち、ファッションデザインと広報デザインプロジェクト、ファッションデザイン染色プロジェクト、ファッションデザインクリエイティブプロジェクトの3つのプロジェクトを動かし、草木染を用いたハンカチ、コースター、ポーチなどの染色作品の制作や古着のリメイクを通して、地域貢献行事を企画立案し、その上で地元行事と係わり、お年寄りや子供たちとのコミュニケーションや、作品の即売等を行う。こうした活動や成果に対する評価を試作したループリックやポートフォリオを用いて効果検証を行う。

サービスラーニングは、教育実習や保育実習のように実習先で技術指導を受け学ぶのではなく、また、インターンシップのような体験でもない、あくまで、大学で学んだ知識や技術を実践的に社会に貢献していくことがキーとなるので、地域社会の期待にいかに応えられているかを最終的な学修成果として捉えなければならない。したがって、ループリックやポートフォリオを作成するにあたっては、キーとなる評価項目（評価の観点）を明確にしなければならない。この活動を正課授業に位置づけようとする場合、授業での到達目標とこの活動での到達目標の位置づけを考えながら、この活動を進める上で事前に必要とされる力が、どれだけ発揮されたか、この活動を通して学んだことが、どれだけ身についたかを評価できるものになっていなければならないと考えている。

一方、平成10年度から、大学・高等専門学校・専門学校・社会教育施設などにおける学修成果、ボランティア活動・就業体験（インターンシップ）・スポーツ又は文化に関する分野における活動に係る学修成果についても、単位認定が可能となっている。サービスラーニングの取り組みは、その効果が期待され、今後多くの大学で取り組まれ、単位認定科目として導入されることが予想される。しかしながら、得られる能力の効果測定や評価の方法については、明確な指標がないのが実態である。本研究におけるサービスラーニングの学修成果に関する研究は、能力評価の方法を明らかにし、全国の大学で実施されるサービスラーニングの単位認定の際の指標となると考えている。

なお、本研究は、科学研究費助成事業（学術研究助成基金助成金）基盤研究（C）一般 課題番号 15K04259 によるものである。

資料

1. OECD キー・コンピテンシー

<社会・文化的、技術的ツールを相互作用的に活用する能力>

* 言語、シンボル、テキストを相互作用的に用いる能力

* 知識や情報を相互作用的に用いる能力

* 技術を相互作用的に用いる能力

<多様な社会グループにおける人間関係形成能力>

* 他人とよい関係を作る能力

* 協力する。チームで働く能力

* 争いを処理し、解決する能力

<自律的に行動する能力>

* 大きな展望の中で活動する能力

* 人生計画や個人的プロジェクトを設計し実行する能力

* 自らの権利、利害、限界やニーズを表明する能力

2. 社会人基礎力 (3能力12要素)

<前に踏み出す力>

* 主体性 * 働きかけ力 * 実行力

<考え抜く力>

* 課題発見力 * 計画力 * 創造力

<チームで働く力>

* 発信力 * 傾聴力 * 柔軟性 * 状況把握力 * 規律性

* ストレスコントロール力

3. 学士力 (4分野13項目)

<知識・理解>

* 多文化・異文化に関する知識の理解

* 人類の文化、社会と自然に関する知識の理解

<汎用的技能>

* コミュニケーション・スキル * 数量的スキル * 情報リテラシー

* 論理的思考力 * 問題解決力

<態度・志向性>

* 自己管理力 * チームワーク、リーダーシップ * 倫理観

* 市民としての社会的責任 * 生涯学習力

<統合的な学習経験と創造的思考力>

* 獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、自らが立てた新たな課題にそれらを適用し、その課題を解決する能力

参考文献

- 1) 梶川裕司、授業技術を考える～多人数授業の工夫～、京都FDセミナー (第1回) 資料、(2010)
- 2) 河合塾、アクティブラーニングでなぜ学生が成長するのか、東信堂、P3-92、(2011)
- 3) 大山牧子、田口真奈、アクティブラーニング形態の授業実践におけるグループ学習の特質、大学教育学会第32回大会要旨収録、P60-61、(2010)
- 4) 白井靖敏、アクティブラーニング(グループ学習)の経験に基づく学習タイプ、名古屋女子大学 紀要 第57号、P117-126、(2011)
- 5) 白井靖敏、鷺尾敦、下村勉、大学教育におけるグループ学習のファシリテーション効果、名古屋女子大学 紀要 第59号 P113-122、(2013)
- 6) 鷺尾敦、白井靖敏、下村勉、グループ学習におけるファシリテーター役配置の効果、高田短期大学 紀要 第31号 P119-130、(2013)
- 7) 白井靖敏、鷺尾敦、下村勉、ループ学習を活性化させる方策、日本教育工学会第29回全国大会論文集、P503-504、(2013)
- 8) 鷺尾敦、白井靖敏、下村勉、グループ学習における限定的なファシリテーションによる効果、日本教育工学会第29回全国大会論文集、P295-296、(2013)

- 9) 白井靖敏、鷺尾敦、下村勉、グループ学習の現状とファシリテーターの役割、名古屋女子大学 紀要 第58号 P109-118、(2012)
- 10) 白井靖敏、鷺尾敦、下村勉、グループ学習におけるファシリテーションの有効性、日本教育工学会第28回全国大会論文集、P415-416、(2012)
- 11) 鷺尾敦、白井靖敏、下村勉、グループ学習におけるファシリテーターの影響、日本教育工学会第28回全国大会論文集、P833-834、(2012)
- 12) 鷺尾敦、グループ学習の効果をあげるためのグループ作り、高田短期大学紀要、第30号 P55-66、(2012)
- 13) 桜井政成、地域活性化ボランティア教育の深化と発展：サービスラーニングの全学的展開を目指して、立命館高等教育研究第7号、P21-40、(2007)
- 14) 山田礼子、コミュニティ問題を改善しながら理論を学ぶ、カレッジマネジメント147、P70-73、(2007)
- 15) 山田明、サービスラーニングにおける体験学習としての効果、一国際交流（文通）ボランティア・プログラムにおける事後アンケートの分析を通して一、日本生活体験学習学会誌第3号、P67-76、(2003)
- 16) 原田妙子、短大での地域貢献演習、PBLの取り組み、平成25年度東海地区大学教育研究会研究大会シンポジウム資料、(2013)
- 17) 原田妙子、渋谷寿、開かれた地域貢献事業（平成25年度）名古屋市瑞穂保健所・瑞穂児童館との交流事業、名古屋女子大学総合科学研究 第8号 P109-117、(2014)
- 18) 鷺尾敦、アクティブラーニングを取り入れた情報ボランティア育成講座の設計、日本教育工学会第30回全国大会論文集、P285-286、(2014)
- 19) 野田恵、斉藤新、自然学校におけるボランティア活動の教育的効果～サービスラーニングの視点から～、独立行政法人国立青少年教育振興機構青少年教育研究センター紀要（3）、P46-56、(2014)
- 20) 白井靖敏、専門教科「情報」における実践力育成に関わる学習評価の工夫改善、中等教育資料8、No.927、P46-51、(2013)
- 21) 主体的学び研究所編、アクティブラーニングとポートフォリオ、主体的学び3号、(2015)

要約

サービスラーニングにおける学修成果の可視化に向けた取組の第一歩として、汎用力（ジェネリックスキルズ）についての評価規準および基準を開発することが、効果測定にとって重要と考える。そこで、サービスラーニングにおける効果測定を検討する上での基礎的なアプローチとして、地域団体、イベント参加者等に対して、学生の活動にどのような知識や技術を期待しているか、学生には、こうした学習を通して、どのような能力を評価してもらいたいかを調査し、その結果から汎用力に関する評価指標となる簡易ルーブリックを試作した。次年度以降、これら簡易ルーブリックとポートフォリオを用いた教育実践をもとに運用面での検証を行う。

