

協働型サービスラーニングを目指す 「バーチャル・カンパニー演習」の試み

川田 博美・佐藤 優

A trial of “virtual company practice” to aim at collaborative learning.

Hiromi KAWADA and Yuu SATOU

目的

1. 背景

コミュニケーション力を高めるためには、①自分を変える。②人の気持ちを汲む力をつける。③コミュニケーションの技法を身につける。という3つのアプローチが必要であると考え⁽¹⁾。

著者が所属する名古屋女子大学短期大学部生活学科生活情報専攻（以下、本専攻という）では、学生（定員1学年80名）の学習意欲を向上させ、さらにコミュニケーション力を高めることができるような特色ある教育システムを構築するために、7年以上前からいろいろな試みを実施してきた^{(1)～(21)}。

本専攻での情報教育現場では、おもに①の「自分を変える」意味での『実践的技術教育』が主体で、まずは個人的にいろいろな技術や知識を身につけることに主眼が置かれていた。しかしながら、情報機器はあくまで情報伝達手段のひとつであるということを考慮すれば、そうしたツールの使い方もさることながら、学ぶべき内容はそれにとどまらず、伝えるべき情報の内容（コンテンツ）のあり方の理解や内容の創作であり、さらには人と人とのコミュニケーションにおける効果的な利用法の習得であるべきである。すなわち、上記①に②と③の習得を加え、「ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション」の方法を習得できることが必要であると考え。

ここでいう「ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション」では、その結果として、お互いが持つ能力の「補完」が行なわれ、その「相乗」効果によって、「成長」を促すことができることを期待している。そのためには、何らかの方法で、まずは人と人が直接コミュニケーションすることができる環境が提供されることが必要である。したがって、これまで、「個」を主体としてきた「技術習得教育環境」に「共創」意識を促すための『人間性・社会性共育』環境の実現を試行し始めたのである。

その試みのひとつが、実際に「人と人とを接触させる機会」の提供であり、それが「ITを仲立ちとした人と人との各種交流プログラム」（ハートライブ・プログラム）であるが、その目的としては3つの機会の提供がある。すなわち、①学生自身が他の学生や地域の人々と実際に触れ合う機会、②実践的に自分の力を試せる機会、③学生が主体となって運営する機会、である。この3つの機会を学習環境として多く体験させ、『自信力と自分力』を身に付けさせることを目指している⁽²⁴⁾。

1995年の設置以来、常に技術が進歩し普及する情報技術の分野を扱う本専攻では、これまで、①効果的なカリキュラム展開の推進、②学習者の学習意欲の向上などの目的を達成するために、Webを利用した掲示板の提供や、ノート（授業内容）配信システム、携帯メールを利用した情報告知システムや教員とのメール交換システム、資格試験を対象とする独自の教材を用いた自習システムなどの各種学習環境改善の試みを継続的に実施してきた^{(1)～(27)}。2004年度からは、それまで毎年改良を重ねつつ展開してきた『実践的技術教育』の学習環境や教育体制をさらに充実させると共に、新たに、もうひとつの『きょういく』として、『人間性・社会性共育』を加え、この2つの『きょういく（教育と共育）』を軸とした学習支援プログラムを提供する本専攻独自の教育システムを試行し、その核となるプログラムとして、『ハートライブ・プロジェクト』（図1）をスタートさせた^{(1)、(6)、(8)、(10)、(21)、(24)～(27)}。このプロジェクトでは、『人間性・社会性共育』環境実現のために提供する『ハートライブ・プログラム』がその中心であり、短大での2年間にこのプログラムをカリキュラムやカリキュラム外で継続的に提供することにより、専門技術ばかりでなく、人間性や社会性の向上のための各種能力の向上を図ることを目標としている。

この2つの『きょういく（教育と共育）』を軸とした学習支援プログラムを提供する本専攻独自の教育システムのうち、『実践的技術教育』については、カリキュラムの改良がその中心的な試行であるが、その実現のためには、競合他校の状況や社会情勢を分析し、競争力を持ったカリキュラムの実現を図る必要がある。そうした検討の結果、本専攻のカリキュラム構成は、2006年度に総理府の「構造改革特区」による『あいちIT人材育成特区』の認定を受ける内容となった。経済産業省の国家試験『基本情報処理技術者試験』の午前の試験が免除となる制度である。

さて、もうひとつの「きょういく（共育）」については、2004年度から実施している『ハートライブ・プロジェクト』をその試行のための中心と位置づけて取り組んできた。『ハートライブ・プロジェクト』とは、IT機器の利用が日常化するにつれて、バーチャルな人間関係が表面化してきたように思われる危惧から、IT機器は人と人とのコミュニケーションに効果的に用いられるべきではないかという方向性の中で、「ITを仲立ちとした人と人との各種交流プログラム」（ハートライブ・プログラム：Heart-Live Program）を短大での2年間にわたり、カリキュラムの内外で継続的に提供しようとするものである⁽²⁴⁾。

その一環として2005年4月より、週に1回『ハートライブ・セッション』という、1、2年共通の時間帯を、時間割の一部として組み込んで、『バーチャル・カンパニー』の活動⁽⁶⁾や、コミュニケーション力育成のためのセミナーなどの実施に利用してきた。2006年4月からは、教科『バーチャル・カンパニー演習』（入門・基礎・実践・応用）をカリキュラムに設置し、1年から2年までの4セメスタを利用して『ハートライブ・プログラム』の1つとして、カリキュラムの中で提供できる環境が整った。この教科は、現在、1、2年生が協働して1つのイベントを企画・運営させようとする内容となっており、目標となるイベントを毎年2月に開催する『春待ち小町（はるまちこまち）』と位置づけ、その実現に向けての授業展開をしている。

ここでは、その試みの次の目標を『協働型サービスマーケティングの実施』と位置づけ、これまでの教科「バーチャル・カンパニー演習」の取り組みの概要と今後の展望を報告する。

2. 問題意識

教科『バーチャル・カンパニー演習』（入門・基礎・実践・応用）は、実際に「人と人」とを

接触させる機会」を提供するために考案したものである。教科の設置当初は、Web上に設定した、いわゆる『バーチャル・カンパニー』を利用して、Webを利用する人々に向けてのサービスを学生たちの手により実現しようとするものであった。そこでは、②実践的に自分の力を試せる機会、③学生が主体となって運営する機

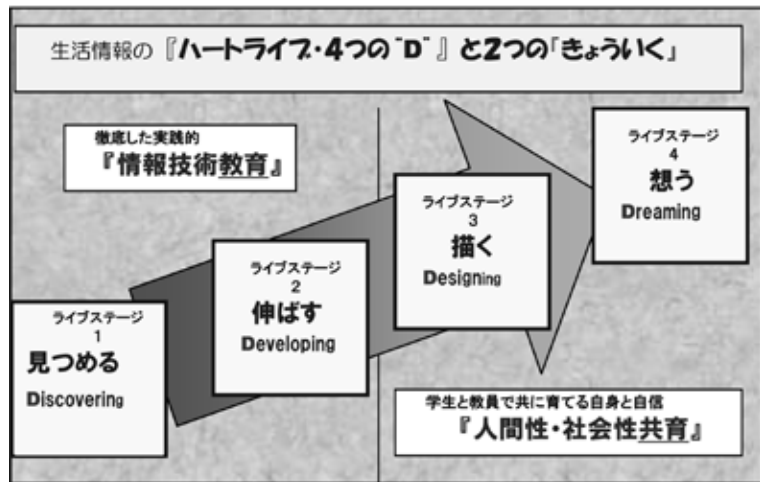


図1 生活情報専攻の『ハートライブ・プロジェクト』⁽²⁴⁾

会は提供できるものの、肝心の①学生自身が他の学生や地域の人々と実際に触れ合う機会という意味で、特に地域の人々と触れ合う機会はなかなか作り出せなかった。そこで発想を転換し、独自の「イベント」を開催するという目標のもとに、「ITを仲立ちとした人と人との各種交流プログラム」を実現しようとして始めた試みが、2007年度より取り組みを始めている現在の本教科の内容である。直接的に「ITを仲立ちとする」のではなく、人と人との交流のために「ITを活用する」方法を試みたのである。結果的には、ITは、地域の人々とのコミュニケーション・ツールとして、また、イベントを実施するうえで必要な各種ツールとして活用されるにいたっている。

イベントの開催を目標として授業展開するようになって2年が経過し、3年目となる2009年度からは、この教科の意義をさらに高めるために『協働型サービスラーニング』を目指すことにした。『協働型サービスラーニング』という言葉は、日本福祉大学など多くの大学などで利用され始めた言葉で、たとえば日本福祉大学社会福祉学部では、平成20年度の文部科学省の『質の高い大学教育推進プログラム』に、『協働型サービスラーニングと学びの拠点形成』というタイトルでその新たなプログラムを提案している⁽²⁸⁾。そのプログラムでは、体験的な学習が、学生の学習意欲の向上やキャリア形成にとって有効であるとして、学生と担当教員、NPO法人との協働によるプログラムを実施している。具体的には、全員履修の教科「社会福祉基礎演習」において、『サービスラーニング』という教育方法を採用し、地域貢献にもとづく実践的体験的なグループ学習を展開するものである。そのなかで学生個人の「自己形成力」（まなぶ力（学習意欲）、つながる力（対人関係能力）、やりとげる力（問題解決能力））を高めるためのプログラム開発を行うとしている。サービスラーニングとは、中教審答申でも取り上げられているように、学生の地域貢献活動を学習素材として活用するプログラムのことである。

本専攻の教科『バーチャル・カンパニー演習』（入門・基礎・実践・応用）では、イベント『春待ち小町』を「地域貢献活動」と位置づけ、それを開催することを「学習素材として活用」することにより、「実践的体験的なグループ学習」を実施していることから、著者は、視点を変えれば「質の高い大学教育推進プログラム」になりうるとして、さらに継続的に推進し、実験を繰り返しながら実績を作り上げていくべきであると考えている。

方法

教科『バーチャル・カンパニー演習』（入門・基礎・実践・応用）は、カリキュラムへの設定当初（2006年度）、次のような目標と授業内容でもって開始した⁽⁶⁾。すなわち、「バーチャル・カンパニー」を、「小企業群がネットワークにより連携して業務を行う仮想的な企業」として、ネットワーク上に8つのバーチャル・カンパニーを開設し、その上で、1、2年生が協同で、ショッピングモールやファンサイト、情報提供サイト、趣味のサイトなどのWebページの運営、インターネット・ラジオ局の運営、メール・マガジンの発行、独自ブランド商品の開発など、それぞれが所属するカンパニーの事業運営に参加させた。これまでに身に付けた自分の技術や知識を実践的に活用したり、自分の実力を実際に世の中に問う機会となり、また、そこでの協同作業を通して、コミュニケーション能力も養う機会と位置付けた。本教科の履修の条件として、入門から応用までとして2年間を通して履修することとしている。当初活動を始めたバーチャル・カンパニーは8つであり、その名称と主な業務内容は、表1の通りである。表中上から6つのカンパニーは、さらに複数のユニット（学生4名～7名）に分かれ、さらに細分化された業務内容（事業部制）を担当していた。1年生学生95名（全員必須）、2年生学生62名（65%＝2年生はまだカリキュラム外であったので任意参加）、合計157名（83%）が参加しており、8つのカンパニーの25のユニットに分散している（平均6.3名）。指導は、専攻所属の6名の教員のうち、この試みに賛同する4名の教員がカンパニー単位で分担担当した。この段階では、まだ、イベント『春待ち小町』の開催を全体の目標とはしていない。

2つの学年の学生全体を同時に活動させるために、2005年度に時間割上に週1回の『ハートライブ・セッション』という名の時間帯を設けた。いわゆる、各学年とも何も授業の入っていない時間帯の設定である。それを実現することにより、1年生と2年生のいずれもこの時間には他の教科が入っておらず、2つの学年の学生全体を同時に活動させることが可能になった。週に1回の1コマであるが、この時間帯には、学生は各カンパニーの活動拠点に集合して、各カンパニーの各ユニットに与えられた業務内容を2年のリーダー（チーフ・プロデューサー）を中心に分担または協同作業を行なわせた。Webを利用する業務内容が中心であるため、普段利用している3ヶ所の演習室の他、このプロジェクトの拠点としてオフィスに見立てて学内

| 名称 | 主な業務内容 |
|---|---------------------------|
| West-Wing Co. (ウエスト・ウイング・カンパニー) | Webページ制作・管理、ポータルサイト運営 |
| West-Wing Wave (ウエスト・ウイング・ウェイブ) | インターネットラジオ局運営、番組制作、音楽制作 |
| West-Wing Creative (ウエスト・ウイング・クリエイティブ) | コンピュータ・グラフィックス制作、画像処理 |
| West-Wing Planning (ウエスト・ウイング・プランニング) | Webページ受託制作 |
| West-Wing Communications (ウエスト・ウイング・コミュニケーションズ) | イベント企画、人材派遣、チャットサイト運営 |
| K's Dee; Promotion (ケイズ・ディー・プロモーション) | オリジナル・アーティストサイト運営、プロモーション |
| South-Wing Co. (サウス・ウイング・カンパニー) | Webページ制作・管理（カウンセリング・ページ） |
| SJ-Office (エス・ジェイ・オフィス) | 専攻Webページ制作・管理、高校生向け新聞の発行 |

表1 2006年の教科開設当初に設定した8つのバーチャル・カンパニー⁽⁶⁾

に設けたメイン・スタジオ1ヶ所とさらに2ヶ所のサテライト・スタジオを活動拠点とした。3ヶ所のスタジオは、バーチャル・カンパニーの業務を行うために必要な特別な設備（ハードとソフト）を整備している。

初年度の前期終了にあたり実施した、『バーチャル・カンパニー』への参加学生に対するアンケートでは、『バーチャル・カンパニーの活動への期待』としては、①人と人のコミュニケーションの機会として(23%)が最も多く、次いで②Webを利用した実践的な技術の習得(21%)、③協同作業によるチームワークの体験(15%)の順であった⁽⁶⁾。

この活動を通して習得したい技術としては、①CG作品の制作(9%)、②Flashなどを利用したアニメーション技術(8%)、③実際に世に出すホームページの作成、写真などの画像処理技術の習得、動画の編集技術の習得、デザインに関する知識や技術の習得、コンピュータ・ミュージック作品の制作(各6%)などを答え、おもに、当時のカリキュラムでフォローしきれていない特別な技術の習得に履修学生の期待が集中した。

参加意欲としては、今後も積極的に参加したいが62%となり、どちらでもない(34%)、参加したくない(4%)の順となった。ただ、バーチャル・カンパニーを通して、どのような人たちとコミュニケーションを図りたいかとの問いに対しては、同じクラスの人(24%)が一番多く、次いで、同じ学年の違うクラスの人、違う大学の男性(各13%)、学年の違う同じ専攻の人、専攻以外の同じ大学の人、違う大学の女性(各11%)と続き、人とコミュニケーションをとることは大事(96%)と思っていながらも、人とコミュニケーションをとることが苦手(44%)で、他学年の人と一緒に協同作業することに抵抗があるという(24%)学生の姿も表面化していた。

教科の開設2年目の2007年度からは、授業の目標をイベント『春待ち小町』の開催に変更して、本教科で目指す到達(目標)点を明らかにするとともに、サービスの対象を不特定多数のWebの一般利用者から、地域の人々に変え、履修する学生たちが実際に人と人とのコミュニケーションをはかれるような機会を作り出した。このとき、当初8つあったバーチャル・カンパニーのうち、カウンセリングのためのWebサイトを運営する「サウス・ウイング・カンパニー」と専攻のWebサイトを運営する「SJ-Office」の2つを廃止し、6つのバーチャル・カンパニーでの運用に切り替えている。それにともない授業自体を推進する教職員も4人から教科「バーチャル・カンパニー演習」担当の2人に減らしている。

サブタイトルを『咲き誇れ「こころ花(ばな)」、届け「私ごころ」』とするイベント、『春待ち・小町(はるまち・こまち)』の第1回は、2008年2月6日から11日までの6日間、午後6時から8時までの時間帯を利用して、汐路学舎の中庭とその周囲の校舎1階の広い範囲を利用して開催した。シンボルとして想定した東館前の『小町ざくら』には、約4000個の桜の花型電球を取り付け、冬に満開となる桜をイルミネーションで実現した⁽²¹⁾。

このイベントは、2007年度の本学総合科学研究所の『開かれた地域貢献事業』に採択された『学生の感性とコミュニケーション力を育む『音と光のフェスティバル』プロジェクト』として開催したもので、実施にあたっては、短期大学部生活学科の『『春待ち小町』プロジェクト』を立ち上げた上、企画と運営にあたり、生活情報専攻の学生約100名と他専攻を含む生活学科の教職員を中心として、最終的には全学の教職員の協力をもとに実現したものである。なおこの企画には、本学の同窓会である『春光会』の他、多くの地域の人々の協力を得ている。

この企画のテーマである『春待ち小町(はるまち・こまち)』という言葉には、『寒い冬を越えれば必ず春が来る』という、「学生たち(小町)」が自分の夢の実現に向かって本学でがんばっ

ているというイメージがこめられている。桜の名所である本学の所在地である瑞穂区で、春がまもなくやってくるという2月に、一足先に桜をテーマとしたイルミネーション点灯を行ない、「夢多き小さな町（小町）」を桜の花を咲かせて演出するというように、『小町』には、そうした『夢多き学生たち』と『夢多き小さな町』2つの意味がこめられている。地域の人々には、この『学生の手による小さな町』で、ほんの少しでも暖かい気持ちになっていただければと一般公開を実施した。会場となる汐路学舎の中庭では、呼び物としての『桜のイルミネーション』、『イルミネーション・コンテスト』の他、『学生作品の展示』、『地域の人々の作品展示』など、本学から地域へ、そして地域から本学への文化的情報発信の相互交流を展開し、本学学生相互の、または学生と地域の人々との相互間の理解を深めることができることを期待したものである。

内容としては、本学汐路学舎の中庭を中心に、『桜』をテーマとしたイルミネーションと音楽によるイベントを開催した。主催者側が提供する『桜』をテーマとするイルミネーションと、学内で募集したイルミネーション・コンテスト作品の展示をメインに、大学から地域へと、地域から大学への相互情報発信の展示コーナーや和楽器や踊りなどのパフォーマンス・コーナー、『春待ち通り商店街』や模擬店など『冬の花見』を楽しむコーナーも設け、地域の人々とともに作り上げるミニ文化祭的なイベントも開催した。なお、内容に関する企画や運営の中心は、本専攻の学生で、手作りで進める暖かな企画であり、おもな内容は次の通りである。毎日2時間のイルミネーションの点灯と、最終2日間は昼間帯も利用したイベントの開催で、5日間（1日は雪で中止）でのべ約350人の来場者を迎えた。

（1）エントランス・案内所・情報発信・展示コーナー

①エントランス周辺（本館北側入口）：○入場門：『春待ちゲート』、○入場門～本館：『春待ちロード』、②案内所（本館1階）：○案内所：『春待ちステーション』、③展示コーナー（本館1階A、Bホール）：○情報発信コーナー：『桜の園』、●『春待ち・小町』、●大学、●名古屋市、●瑞穂区、●コミュニティセンター、●地域文化サークル、●名古屋市文化団体、●瑞穂区社会福祉協議会、○地域の人々の作品展示コーナー：『桜の園』、○地域の人々による琴の生演奏

（2）西回廊・中庭・銅像周辺のイルミネーション

①西回廊（西館～中庭廊下）：○西回廊：『春待ち灯路』、②中庭：○中庭全域：『さくら広場』、○すでに電飾のある木：『未来への輝き』、○イルミネーション・コンテストをする芝生：『乙女の夢広場』、（作品は、生活学科専攻科、生活創造デザイン専攻、食生活専攻制作）
③池周辺（本館南）：○池：『春待つ希望の泉』、④銅像周辺（中央館前）：○銅像周辺の区画：『煌（きらめ）きの春ひかり』（同窓会『春光会』制作）、⑤桜の木周辺（東館入口前）：○桜の木：『小町さくら』、○願かけサクラ：『願かけサクラ』、（同窓会『春光会』制作）

（3）東館1階周辺イベント会場

①イベント会場（東館1階ロビー）：○イベント会場：『サクラ・ステージ』、○公開放送：『咲く・ラジオ』、②食堂：○食堂全体：『春待ち通り商店街』、○ゲームコーナーおよび駄菓子販売：『春待ち通り商店街1丁目』、・ゲームコーナーおよび駄菓子販売：『ぜっばち・ワンダーランド・アネックス』、・駄菓子販売店：『駄菓子屋・ひろみ』（協力団体『愛知工科大学ZENFA』制作）、○桜湯コーナーおよびグッズ販売：『春待ち通り商店街2丁目』（同窓会『春光会』企画）、○模擬店コーナー：『春待ち通り商店街3丁目』、・うどん・きしめん・トン汁販売店：『3丁目市場（いちば）・春待ち亭』（協力団体『瑞穂3丁目市場』および生活創造デザイン専攻企画）、○学科展会場：『春待ち通り商店街4丁目』（生活学科3専攻および保育学科

企画)

この企画を推進するために、2年生の実行委員長と1、2年より各1名の副実行委員長を選出し、実行委員長には、総括・報道・渉外担当を担当させ、副実行委員長は、渉外担当と運営担当とした。渉外担当の副実行委員長は、大学、春光会、中部電子技術者協会などの協力団体との調整を担当し、運営担当の副実行委員長は、イベントやイルミネーションなど企画そのものの全般の調整を担当した。そのほかのおもな組織（業務）は次の通りである。

- イルミネーション・春光会（銅像周辺）担当（2名）、①春光会：銅像周辺電飾、模擬店担当（2名）
- 緑日通り・模擬店（中央館前通路、南2号館1階）担当（3名）、①模擬店関係（5名）、②グッズ関係（4名）
- 広報・渉外担当（3名）、①公式サイト『春待ち・小町』の運営（3名）、②ポスター制作（4名）、③渉外（3名）、④メールマガジン『春待ち・小町』の編集・発行（3名）
- 運営担当（1名）、①ロゴ（タイトル文字、シンボルマーク）、名札制作（3名）、②キャラクター制作（5名）、③スタッフ統一ツール（Tシャツなど）（4名）
- エントランス・展示（入り口、本館1階）担当（3名）、①大学側展示関係（3名）、②地域側展示関係（3名）、③公式展示関係（2名）、④入場門制作（3名）
- イルミネーション（西館前通路、中庭）担当（3名）、①全体設計（4名）、②小路（こみち）設計（5名）、③トラ柵対策（4名）
- イベント・ギャラリー（中央館1階）担当（3名）、①イベント・ステージ、主催者側イベント、ステージ映像（4名）、②イベント広報（4名）、③イベント音響関係（4名）、④公開放送企画（2名）
- サクライルミネーション・コンテスト（中庭）担当（3名）、①会場音響・BGM関係（5名）、②コンテスト主催（4名）、③コンテスト広報（4名）、④コンテスト運営（5名）、⑤桜電飾関連（4名）、⑥モニュメント制作（6名）

サブタイトルを引き継ぎ、再度『咲き誇れ「こころ花（ばな）」、届け「私ごころ」』としたイベント、『春待ち・小町（はるまち・こまち）』の第2回は、開催日程を6日間から1日間に、対象を地域の大人から地域の子どもに変えて取り組んだ。テーマは、「舞う」。サブテーマは「こどもたちのためのオープン・キャンパス」として、2009年2月15日に開催した。子どもを対象としたために、10時から17時をイベントの開催時間とし、17時から19時をイルミネーション点灯時間とした。第2回目でのイルミネーションは、地上絵に挑戦し、約4000個の桜の花型電球を利用して、中庭いっぱいにキャラクター「さくらホタル」を描き、それを囲むように、学生たちそれぞれの願いを書いた手作りの行灯100個を並べた。イベント内容そのものも対象である地域の子供向けに切り替え、1日間の開催で、のべ約550人の来場者を迎えた。

第2回のおもな企画は、次の通りである。

（メイン会場）：中庭

①サクラ・イルミネーション（『桜灯路』）

- （学生たちの願いを込めた、学生の手作りの）桜がモチーフの行灯による散歩道
- 桜電球による地上絵

（東館会場）

①ライブ・ステージ（『サクラ・ステージ』）、②緑日通り（『春待ち商店街』）、③模擬店（駄菓子など）、④生活情報専攻の展示コーナー、⑤生活情報専攻の体験コーナー

それを実現するために、第2回目では、実行委員長、副実行委員長の下に、マネージャー、

リーダー、チーフ、担当者という階層を作り、組織的な業務の推進を体験させつつ、スタッフである約140名の学生が効率的に作業が進むように工夫した。第2回でのおもな組織（業務）は次の通りである。

■チーム「春待ち」（企画・渉外・広報・記録）

●『春待ち通り商店街』部門（2名）、①『春待ち通り商店街』企画管理：商店街区画装飾（2名）、②本部企画：『春待ち百貨店』（3名）バス運転手撮影会（4名）

●『春光会』部門（2名）、①『春待ち通り2丁目商店街』（5名）

●『中部電子技術者協会』部門（2名）、①『春待ち通り1丁目商店街』（2名）

●『アフロスタジオジャパン』部門（2名）、①『さくらステージ』（3名）

●広報部門（2名）、①広報担当（28名）

●情報発信部門（2名）、①情報発信担当（4名）

■チーム「小町」（イベント企画）

●文書担当部門（2名）、①文書作成（3名）

●記録部門（2名）、①記録（3名）

●来場者サービス部門（2名）、①来場者サービス（6名）

●エントランス『春待ちゲート』・案内所『春待ちステーション』部門（3名）、①エントランス『春待ちゲート』（2名）、②案内所『春待ちステーション』（6名）、③『桜の森』企画と本部展示（2名）、④『桜の森』生活学科展（9名）

●『春待ち通り商店街』イベント部門（2名）、①『さくらステージ』（9名）、②『春待ち通り5丁目商店街』さくら広場（14名）

●中庭『春待ち桜灯路』部門（3名）、①『春待ち桜灯路』イルミネーション（6名）、②『乙女の夢広場』イルミネーション（5名）

2009年度の第3回『春待ち・小町（はるまち・こまち）』は、サブタイトルがこれまでと同じ『咲き誇れ「こころ花（ばな）」、届け「私ごころ」』で、開催日程と対象を第2回と同じにして実施する予定である。第3回での実験のひとつは、スタッフの人数を105名に絞って実施することと、会場を東館の1階から3階に集約し、イルミネーションを屋外に設置するのではなく、教室を利用して昼間時間帯に行うことである。

2009年度の第3回では、当初設定した6つのバーチャル・カンパニーに、イベント開催にともなう次の業務を割り当て、次のような組織で授業展開を始めている。

■West-Wing Co.

●本部 ①本部企画（4名）、②外部団体（6名）、③広報企画（6名）

■K's Dee; Promotion

●イベント ①ライブステージ（8名）、②模擬店（9名）、③本部イベント（7名）

■West-Wing Wave

●Web広報 ①公式サイト（2名）、②メールマガジン（4名）

■West-Wing Creative

●イルミネーション企画 ①キャラクター・グッズ（6名）、②イルミネーション（9名）、③装飾（8名）

■West-Wing Planning

●展示企画 ①主催展示（8名）、②学科展示（7名）

■West-Wing Communications

●来場者サービス ①案内企画（13名）、②専攻企画（8名）

結果と考察

イベント第1回「春待ち小町」の実施により、季節はずれの桜の満開を、中日新聞（2月6日付）⁽²⁹⁾と朝日新聞（2月11日付）⁽³⁰⁾が取り上げ、学生たちの努力の成果を認めていただいた。地域の人々と大学との相互情報発信を目指したこのイベントは、『ミニ文化祭』という形で非常に多くの地域の人々と学生のみなさん、教職員のみなさんの『まごころ』を交流させることができたと感じている。朝日新聞の記事中でも触れられたが、この企画の目的としては『人とのかかわりを学ぶ』事が大きい⁽³⁰⁾。ふだんの授業ではなかなか触れることのできない『実際に社会の人と接する機会』は、このときのイベントを準備し開催していく上で、多くの学生に継続的に与えることができたと思う。と同時に、地域の人々がいかに情報交流を求めているのかをも知る機会になったと思う。ただこのときの試みは、大学と地域の相互交流のひとつの機会としては、まだ種をまいたばかりである。それが芽を出し、葉をつけ、花開くまでにはまだまだ時間がかかるであろうが、お互いの立場や考え、希望や期待などを今後も相互に交流させながら、『理解』と『連携』、そして『協働』へと大切に育てていきたいものである。

2008年度に実施した第2回目を実施するにあたっては、実施主体を『生活学科』から『生活学科生活情報専攻』に移し、『生活学科』（生活創造デザイン専攻、食生活専攻、生活情報専攻の3専攻）は他の地域団体と同じ協力団体として、学生のコミュニケーションの実践の場として、授業時やそれ以外の時間帯に学生からの交渉に各担当の教職員に応じてもらう方法をとった。これは、第1回目を開催するにあたり、地域団体への協力を仰いだところ、先方の都合が優先し、学生のコミュニケーションの実践の場として不十分な環境となってしまったからである。この授業で期待している『共育』環境を実現するためには、協力を求める相手団体にも、その趣旨を十分に理解していただくことが必要であるとの教訓を得たことによる。そのため、第2回目においては、地域の小学校など広報の対象としての地域団体への学生による交渉をテーマとした。また、企画するイベントについては、第1回目の「地域の人たち」から第2回目では、「地域の子供たち」に対象を絞り、企画の立案を促した。

2009年度に入り、第2回「春待ち小町」に1年生として取り組んだ学生と新たにに取り組む予定の新1年生の合計97名に対して実施したアンケートでは、「バーチャル・カンパニー演習」に参加することで期待できることとして、33%の学生が「人と人とのコミュニケーションの機会」をあげた（図2）。複数回答を可とするこの設問に対しては、「協同作業によるチームワークの体験」（24%）、「友達が増やせる」

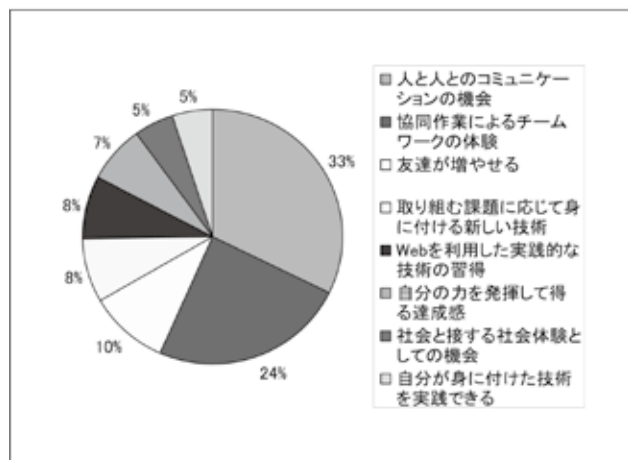


図2 「バーチャルカンパニー演習」に期待すること

増やせる」(10%)、「取り組む課題に応じて身に付ける新しい技術」、「Webを利用した実践的な技術の習得」(各8%)、「自分の力を発揮して得る達成感」(7%)、「社会と接する社会体験としての機会」、「自分が身に付けた技術を実践できる」(各5%)と、この教科に対しては「技術習得」よりも「コミュニケーションをはかる実践的な場」として期待していることがわかる。2006年に実施した同様のアンケートでは、「人と人のコミュニケーションの機会」として(23%)が最も多く、次いで「Webを利用した実践的な技術の習得」(21%)、「協同作業によるチームワークの体験」(15%)の順であった。Webを利用したバーチャル・カンパニーの展開から、イベントの企画・開催に目標を変えた結果が表れている。そのことにより、「人と人のコミュニケーションの機会」を提供するという本教科の目的が達成方向に向かっていると判断できる。

いよいよ始まるイベント実施までの授業に対しては、①「どちらかといえば積極的に取り組みたい」(43%)、②「積極的に取り組みたい」(18%)が61%となったものの、それ以外の消極的な回答が39%となり、消極的な回答をした学生の32%は、「学年の違う同専攻の学生との協力」に対して不安を示した。同じ割合で「なんとなく」という回答があり(32%)、「バーチャル・カンパニー演習」という教科に対しては、「人と人のコミュニケーションの機会」であることはわかるが、「なんとなく人と協力するのが嫌で、人と接するのが面倒くさい」と考えている学生が4割いるということがわかった。しかし全体の96%は、「人とコミュニケーションをとることは大切」だと考えており、しかしながら、「人とコミュニケーションを図ることが苦手」と思っている学生が51%で、さらに、「人付き合いは面倒くさい」と考える学生は30%で、人間関係を保つことのわずらわしさよりは「苦手意識」がまず先にあってコミュニケーションをとることに躊躇している姿がうかがえる。それを裏付けるように、「誰とでも友達になれる」と思う社交的な学生が61%あるとはいえ、コミュニケーションを図る機会があったとしても、まずは、残り4割の学生のそれぞれの「苦手意識」をどのように解消していくかというプログラムも必要であるということになる。

第1回目と第2回目で試行した「より効果的な学生のコミュニケーションの実践の場」の創出ができるよう、アンケートに現れているような実際のコミュニケーションに対する学生の意識を踏まえながら、第3回目の試行につなげていくわけであるが、第3回目では、特に「サービラーニング」としての位置づけの確立を試みる予定である。

さて、「サービラーニング」とは、単なるボランティアとは違う。サービラーニングは簡単にいうと「学生が自発的な意思に基づいて、一定の期間、無償で社会奉仕活動を体験し、知識として学んだことを体験に活かし、また体験から生きた知識を学ぶ教育プログラム」である。サービス活動を単位として認定する仕組みは、アメリカの多くの教育機関で取り入れられている。サービラーニングとはひとことで、「教室の知と社会実践をリンクさせる新しい教育プログラム」と要約できる。例えば「技術協力」「持続可能な開発」「協働」「自治」といった概念、理念、理論を、それが実際に働いている社会の現場で経験することで、文字から学んだ知識を生きたものにし、理解を深化させる試みである。第2に、サービラーニングは、何よりも学生の「自発的な意志」を重んじる。その提供者は、できるだけ各人の興味と能力にあったサービスの機会を提供できるようなメニューを増加させ、各学生自らが問題意識をもち、解決すべき課題を発見し、コミュニティに分け入り、社会貢献と奉仕の意欲をもつことができるように配慮する必要がある。「自発性」と「ボランティア精神」がサービラーニングの核心である。第3に、サービラーニングは、経験の「振り返り (reflection)」のプロセスを強調し、この点で単なるボランティア体験とは異なる。経験自体には快・不快が付き物だが、それは日誌づ

けの励行など各人のふり返りを通して意味を増し、経験知として人格形成の血肉となり、既存の知識に修正を迫る再理論化の契機として作用する。こうしてサービスラーニングのプログラムは、知識と実践のリンク、自発的な奉仕、ふり返りという3本の糸がより合わさり、相互補完的に強めあう⁽³¹⁾。

その遂行に必要なのは、(1) 地域のニーズを満たした課題解決を目指すこと。(2) 地域での活動を教科学習に取り込むこと。(3) 学生が自ら考え、振り返る時間・機会をもつこと。(4) クラスや学校の枠組みを越え、地域と連動した学習の展開があること。(5) 他者を思いやり、いたわる感性を養うこと、である。その効果的な活動のためには、(1) 結果が明確であり、集団の目標に関連していること。(2) プロジェクトが考えや技術の習得・応用の刺激になること。(3) 高度な思考と知識の構築が促されること。(4) 学生はコミュニケーションを通して情報や知識の交換をすること。(5) 国や地域のスタンダード(規範)に関係していること、が求められる。そしてその活動のテーマが、学生の興味をそそり、主体的に活動させ、自らを成長させるものであるべきである。現実的には、明確な目標があり、学校や社会の本質的なニーズに合っていること。そして最終的に、学生自身や周囲の人に大きな影響を与えることが求められる。そのためには、(1) 目標が明確に定義されていること。(2) 本質的なニーズに合致していること。(3) 課題と結果が意味あるものであること、が必要となるのである。

サービスラーニングを支える重大な構成要素は、次のようになる。(1) プロジェクトの選択・構想・実行・評価に学生の意見を最大限に活かすこと。(2) 当事者・実行・結果の多様性を尊重すること。(3) 地域とのコミュニケーションやふれあい、パートナーシップや協力を奨励すること。(4) 学生に自分の役割、技術、必要な情報、注意事項、共に働く人への思いやりを理解させること。(5) 学生の反応や気づきを目標達成の中心におき、プロジェクトの前、最中、後に「critical thinking (批評的思考)」を用いて考える。(6) 学生の考えを認め、ほめ、深める⁽³²⁾。

さらに、サービスラーニングを推進するためには、それが、地域や学校のニーズとつながっており、サービスラーニングの質を向上させようとする学校や地域政策に支えられているというような「組織的支援」が必要である。

次に「協働」は、「コラボレーション」とか「パートナーシップ」という言い方で使われることもある。一般的に「協働」とは、「複数の主体が、目標を共有し、ともに力を合わせて活動すること」を言う。近年、福祉、地域づくり、環境問題など様々な分野において「協働」ということばが使われており、「協働」が地域社会を考えていく上での一つの重要なキーワードになっている。ただ、「協働」ということばには、厳格な定義があるわけではなく、場面に応じて実に様々な使われ方がされている。「協働」とは、お互いを自立した主体として認め合い、対等な関係を維持しつつ連携・協力することであるとする考え方もある。さらに、「協働」を組織対組織の関係における連携・協力であるとする考え方もある⁽³³⁾。

「バーチャル・カンパニー演習」を「協働型サービスラーニング」の場としていく目的と期待されるその効果としては、(1) 短大の1、2年生を対象に実施することで、学生一人ひとりが自らにとって将来必要な学習の意味を確認し、地域や社会問題への関心を広げ、グループでの協同学習で基礎的な力をつける。(2) 実践的な情報技術教育への導入教育としてモチベーションを高めるとともに、IT環境への理解を深め、より実践力の高い専門職養成を図る。(3) 大学と地域団体との連携によるコミュニケーション教育プラットフォームを構築することで、効果的な協働型サービスラーニングのプログラム開発および評価体制を構築する、ことなどが

ある。その実現のために、あえて、地域団体や関連団体との連携の強化を図り、この教科の授業展開が、単に「学生間のコミュニケーション力強化」に終わることなく、実働する社会との関わりを持たせつつ「社会とのコミュニケーション力強化」プログラムとなるように授業展開の実験を重ねていく。

要約

情報系短大生を対象に、最新のIT活用能力を身に付け、職場や地域で即戦力となるための徹底した「実践的情報技術教育」と、IT機器を人と人とのコミュニケーションに活用する能力や自信を養う、体験型「人間性・社会性共育」の2つの「きょういく」プログラムを軸とした「ハートライブ・プロジェクト（ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーションのためのプログラム）」を本格的に展開している。その一環として、週に1回の1、2年の共通時間枠を利用した『バーチャル・カンパニー』の展開や学生が主体となるセミナーの開催など、学生の『コミュニケーション力』を育成するための試みをしてきた。特に、2006年4月からは、教科『バーチャル・カンパニー演習』（入門・基礎・実践・応用）をカリキュラムに設置し、1年から2年までの4セメスタを利用して『ハートライブ・プログラム』の1つとして、カリキュラムの中で提供できる環境が整った。この教科は、現在、1、2年生が互いに協力して、かつ、地域と協働して1つのイベントを企画・運営させようとする内容となっており、目標となるイベントを2月に開催する『春待ち小町（はるまちこまち）』と位置づけ、その実現に向けての授業展開をしている。その試みの次の目標を『協働型サービスラーニング』の実施と位置づけ、これまでの取り組みの概要と今後の展望を報告する。

参考文献

- 1) 川田博美（2005）：“短期大学におけるITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション教育の試み”、日本教育情報学会第21回年会論文集
- 2) 川田博美（2007）：“国家試験が一部免除になる『あいちIT人材育成特区』に対応したカリキュラムへの取り組み”、日本教育情報学会第23回年会論文集
- 3) 川田博美、森屋裕治、鷺野友美（2007）：“『あいちIT人材育成特区』認定に対応したカリキュラム構築の試み”、名古屋女子大学紀要（人文・社会編）第53号
- 4) 川田博美、武岡さおり、森屋裕治、鷺野友美（2006）：“『あいちIT人材育成特区』に対応したカリキュラムについて”、平成18年度情報処理教育研究集会講演論文集
- 5) 川田博美、武岡さおり、森屋裕治、鷺野友美、小山幸治、田口継治（2005）：“情報系短大における『習熟度別クラス編成』による情報教育の取り組み”、平成17年度情報処理教育研究集会講演論文集
- 6) 川田博美、武岡さおり、鷺野友美、小山幸治（2005）：“短期大学における学生の運営によるバーチャル・カンパニーの試み”、教育システム情報学会30周年記念全国大会論文集
- 7) 川田博美、森屋裕治、西尾尚子、小山幸治、田口継治（2005）：“習熟度別クラス編成による効果的な情報教育への取り組み－事前アンケートに見る学生の推移－”、名古屋女子大学紀要（人文・社会編）第51号、pp.35-45
- 8) 川田博美（2004）：“地域との連携による『パソコンインストラクター実習』の試み”、『電子情報通信学会信学技報ET2004-6』、pp.47-52
- 9) 森屋裕治、川田博美（2004）：“情報系短大のカリキュラムに関する戦略策定の試み”、日本教育情報学会第20回年会論文集

- 10) 川田博美、武岡さおり、森屋裕治 (2004)：“そのすべてを学生の手により実施する教科『パソコン・インストラクター実習』の試み”、日本教育情報学会第20回年会論文集、pp.268-271
- 11) 川田博美、武岡さおり、田口継治、杉村藍、尾崎正弘 (2003)：“能力別クラス編成による効果的な情報教育の実施について”、『教育情報研究』第19巻第2号、pp.17-26
- 12) 田口継治、川田博美、武岡さおり、杉村藍、西尾尚子、滝下治里、加藤恵子、尾崎正弘 (2003)：“能力別クラス編成とインターネットを利用した教育指導方法の実験について”、名古屋女子大学紀要 人文・社会編 第49号
- 13) 尾崎正弘、武岡さおり、川田博美、小山幸治、足達義則 (2002)：“個別学習によるハイパーテキスト「シスアドブック」の開発”、教育システム情報学会第27回全国大会講演論文集、pp.305-306
- 14) 川田博美、武岡さおり、滝下治里、田口継治、尾崎正弘 (2002)：“能力別クラス編成による効果的な情報教育カリキュラム実現の試みについて”、日本教育情報学会第18回年会論文集、pp.246-249
- 15) 小山幸治、武岡さおり、川田博美、尾崎正弘、足達義則 (2002)：“理解度向上支援総合ネットワーク型教育システムの構築—データ構造に着目したDBの構築—”、日本教育情報学会第18回年会論文集、pp.254-257
- 16) 田口継治、川田博美、武岡さおり、尾崎正弘 (2002)：“インターネットを利用した教育指導方法の実験について”、教育システム情報学会第27回全国大会講演論文集、pp.335-336
- 17) 川田博美、尾崎正弘、江島徹郎、足達義則 (2002)：“CAI教育に適応したクライアント・サーバシステムの開発”、名古屋女子大学紀要 家政・自然編 第48号、pp.113-120
- 18) 小山幸治、武岡さおり、川田博美、尾崎正弘、足達義則 (2002)：“理解度向上支援総合ネットワーク型教育システムの構築—データ構造に着目したDBの構築—”、日本教育情報学会第18回年会論文集、pp.254-257
- 19) 武岡さおり、尾崎正弘、川田博美、岩下紀久雄、江島徹郎、足達義則 (2002)：“学習者の理解度を考慮したハイパーテキスト型CAI教材の試作”、名古屋女子大学紀要 家政・自然編 第48号、pp.177-186
- 20) 武岡さおり、尾崎正弘、川田博美、岩下紀久雄、江島徹郎、足達義則 (2001)：“学習者の理解度を考慮したハイパーテキスト型CAI教材の開発”、日本教育情報学会第17回年会、pp.232-235
- 21) 川田博美 (2008)：“『春待ち・小町』 咲き誇れ「こころ花」、届け「私ごころ」『開かれた地域貢献事業』～「学生の感性とコミュニケーション力を育む『音と光のフェスティバル』プロジェクト」～”、総合科学研究第1号、名古屋女子大学総合科学研究所
- 22) 川田博美 (2009)：“ブログを活用した授業内容配信システムの活用と課題”、教育システム情報学会第34回全国大会講演論文集
- 23) 川田博美 (2008)：“ブログを活用した授業内容配信システムの試み”、教育システム情報学会第33回全国大会講演論文集
- 24) 川田博美 (2007)：“ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション教育へのブログ活用のための基礎実験”、名古屋女子大学紀要 (人文・社会編) 第53号
- 25) 川田博美 (2007)：“ブログを活用した学習環境と学生とのコミュニケーション環境実現への試み”、教育システム情報学会第32回全国大会講演論文集
- 26) 川田博美 (2006)：“ITを仲立ちとした人と人とのコミュニケーション教育へのブログ活用の試み”、日本教育情報学会第22回年会論文集
- 27) 川田博美 (2006)：“ブログを活用した生活支援の試み”、教育システム情報学会第31回全国大会講演論文集
- 28) <http://www.n-fukushi.ac.jp/gakubu/fukushi/gp/gp2.html>
- 29) 中日新聞2008年2月6日号
- 30) 朝日新聞2008年2月12日号
- 31) http://subsite.icu.ac.jp/kokusai-sl/j/slc_icu.html
- 32) <http://www.n-pocket.jp/inclusion/youth/service-learning/element1.html>
- 33) [http://www.npo.pref.gunma.jp/hiroba/kyoudou/kenkyuukai/teigen03\(kyoudoutoha\).pdf](http://www.npo.pref.gunma.jp/hiroba/kyoudou/kenkyuukai/teigen03(kyoudoutoha).pdf)

