

大学生の企画力・実践力を育む 教育プログラムの実践と評価

—導入教育段階でのイベント企画の効果と課題に関する検討—

有川 かおり

The implementation and evaluation of an education program that nurtures university students' abilities to plan and implement — A study regarding the effects and challenges of event planning at the stage of introductory education —

ARIKAWA, Kaori

要旨

〔目的〕 導入教育段階にある、大学一年生が企画・立案してきた、子ども対象イベントを通し、学生がどのような成長を遂げたかを明らかにする。〔方法〕 イベント企画に関与した学生が実施後に記した、振り返りレポートのテキストマイニング(計量テキスト分析)を実施。どういった場面で成長したかの抽出を試みた。〔結果〕 学生は、「学生同士の関わり」の中で多くの学びを得ていることが示された。具体的には、①初めは主体的でなかった学生たちも、体験を通して主体性を持って動くことの重要性を理解していた。②大小様々なトラブルの経験を通して、準備・情報共有の重要性についても学んでいた。〔結論〕 イベントの企画は、社会に出てからも活用できるスキルを身に付ける場として機能している。

キーワード

生涯教育、学生の学びと成長、地域活動、サービス・ラーニング、テキストマイニング

Abstract

"Purpose" To clarify how first-year university students have grown through an event for children that they planned and drew up at the stage of introductory education. [Method] We carried out text mining (quantitative text analysis) on reflective reports written by students involved in event planning after their implementation. We attempted to extract which situations they grew in. [Results] It was shown that the students learned many things in their "connections with fellow students." Specifically, ① even students who were not initially proactive understood the importance of acting proactively through the experience. ② Through experiencing various problems of varying scales, they also learned about the importance of preparation and sharing information. [Conclusion] Event planning also functions as a place to learn skills that can be used even after going out into the world.

Key words

Lifelong education, students' learning and growth, regional activities, service learning, text mining

1 課題の設定

社会の急激な変化を背景に、大学教育は今、劇的な改革が進められている。その特徴の一つに、教員が一方的に何かを教えるのではなく、学生が、何を学び成長を遂げるかといった「学生の学びと成長 (student learning and development)」に力点が置かれていることが挙げられる (溝上2012, 2014)。

こういった教育改革の背景には、1990年代以降、欧米を始めとする諸外国で繰り返しなされてきた、「知識の獲得はもちろんのこと、得た知識を活用する能力の育成が重要である」とい

う議論がある。前述の能力は、経済協力開発機構 (OECD) では「キー・コンピテンシー」(主要な資質・能力等)、北米では「21世紀スキル」、イギリスでは「キースキル」、オーストラリアでは「汎用的能力」と呼ばれている。各国では、これらを基盤とした教育政策が立案・実施され、今日に至っている。また、日本においても、内閣府の「人間力」をはじめ、厚生労働省の「就職基礎能力」、経済産業省の「社会人基礎力」、文部科学省の「学士力」等が次々と打ち出され、知識を活用する能力の育成が目指されてきている。以上の背景から、今大学教育は、これまで

の知識の習得のみならず「ジェネリック・スキル (generic skills)」「コンピテンシー (competency)」「21世紀型能力」などと呼ばれる、知識を活用する能力の育成が求められているのである。

上記の能力の育成を目指した実践の一つに、各大学で実施されている、学生主体による講座やイベントの企画・立案等がある。これらの能力の育成は、全国各地の大学で「サービス・ラーニング」に位置付けられ、実施されているケースが多い。しかし、多様な試みがなされているにもかかわらず、彼らの育ちを数値化し、評価しようとする研究や、大学時代に育成された能力を、卒業後に再び評価しようとする研究は少ない。実践の効果検証が不十分であることが課題となっている。

つまりサービス・ラーニングは、「教育活動の一環として、一定の期間、地域のニーズ等を踏まえた社会奉仕活動を体験することによって、これまで知識として学んできたことを実際のサービス体験に活かし、また実際のサービス体験から自分の学習取組みや進路について新たな視野を得る教育プログラム」である。導入の成果として、「①専門教育を通して獲得した専門的な知識・技能の現実社会で実際に活用できる知識・技能への変化、②将来の職業について考える機会の付与、③自らの社会的役割を意識することによる、市民として必要な資質・能力の向上」などが挙げられる（中央教育審議会2012）。

ところで、サービス・ラーニングのルーツは、1950年代～60年代に起きた、アメリカの市民権運動や学生運動に求めることができる。1990年代の「国家及びコミュニティ・サービス法 (National and Community Service Act) の制定や、「キャンパス・コンパクト (Campus Compact)」という連合体設立以来、アメリカの多くの学校でサービス・ラーニングが導入されてきた（山田2008、内海・中村2014）。日本においても、1999年に国際基督教大学が導入して以来、全国各地の大学で実施されている。

日本におけるサービス・ラーニングは、既に実施されていた大学独自の取り組みを、政府が大学教育改革の一環として、注目・支援してきたという経緯がある。中央教育審議会（2002）では、「18歳以降の個人が行う奉仕活動の奨励・支援」の例として、サービス・ラーニングが挙げられている。「単位は与えないが、サービス・ラーニングプログラムの一環として位置付けられるもの」として、「（1）大学が公的に行う諸外国におけるワークキャンプ、（2）学生のクラブ活動として行っているユネスコクラブのスタディツアー、ワークキャンプ、点訳サークルの活動等」とされている。しかし、この答申におけるサービス・ラーニングは、ボランティア活動と酷似しており、両者の間に明確な違いを説明することは困難である。10年後に発表された、中央教育審議会（2012）では、「社会の仕組みが大きく変容し、これまでの価値観が根本的に見直されつつある」こ

とから、「このような時代に生き、社会に貢献していくためには、想定外の事態に遭遇したときに、そこに存在する問題を発見し、それを解決させるための道筋を見定める能力が求められる」とされている。これらの能力を獲得するための手法として、アクティブラーニングが示され、その一例として「インターンシップやサービス・ラーニング、留学体験といった教室外学習プログラム等の提供が必要」とされている。また同様の答申の中で、地域社会・企業等と大学の連携という文脈で、「サービス・ラーニング、インターンシップ、社会体験活動や留学経験等は、学生の学習への動機付けを強め、成熟社会における社会的自立や職業生活に必要な能力の育成に大きな効果を持つ」と、サービス・ラーニングの必要性・教育効果が示されている。

2 研究の方法と手順、分析対象イベントの背景

2.1 研究方法と手順

第1に、日本におけるサービス・ラーニングをめぐる議論（特にイベント企画を通じた学生の成長と課題）について、先行研究をもとにその実態を明らかにする。

第2に、「かえっこバザール2019」に関与した学生が実施後に記した、振り返りレポートのテキストマイニング（計量テキスト分析）を実施する。

第3に、テキストマイニングの結果をもとに、学生がイベントの企画を通じ、どのような成長を遂げ、どのような課題が残ったかについて考察を行う。

以上から得られた知見をもとに、導入教育段階（大学1年生）での学生参画型イベント企画の教育効果と課題について検討し、教育段階別プログラム構築に向けた手がかりを得たい。

2.2 分析対象イベントの背景 ―イベント企画の概要―

本稿で分析するイベントは、A大学B研究所主催「かえっこバザール2019」という、地域貢献型イベントである。「かえっこバザール2019」は、児童学科児童文化コースの授業「子どものための地域活動」受講生の1年生が中心となって、企画・立案・実施してきた。当該イベントは、地域貢献型イベントとして実施したが、大学生が企画から参画し、社会に出てから必要な企画力・実践力を育むことも目的の一つとしている。また、特徴の1つに、関与する大学生は授業の一環で集まり、自分たちでからイベントを企画・立案・実施した経験の少ない学生が、多く含まれていることが挙げられる。過去、本学の児童学部大成ゼミ（主な研究テーマは美術教育）の3年生がゼミの活動として、2010年～2012年の過去3回実施してきたが、導入教育段階にある本学の1年生が中心となって実施したのは初めてである。

このように、本学において過去4回実施されているイベントであるが、本学独自に考案したものではない。「かえっこ」は、藤浩志氏（秋田公立美術大学教授）によって発案された、子ど

も同士で遊ばなくなったおもちゃ等を交換するための活動である。この活動では、遊ばなくなったおもちゃを持ち込むことで、『かえるポイント』と呼ばれる擬似通貨と交換することができる。その『かえるポイント』を使用し、他の子どもの持ち込んだおもちゃを「購入」することで、いらなくなったおもちゃの交換ができる仕組みとなっている。活動への参加資格は、「子どもであること」である。『かえるポイント』の有効期限は、「子どもの心を失ったときまで」となっている。『かえるポイント』は世界共通の通貨であり、かえっこバザールで手に入れたポイントは、他のかえっこバザールでも使用できることも、特徴の一つとして挙げられる。かえっこバザールでは、ワークショップ

ブコーナーが開かれる場合もあり、おもちゃを持ち込まなかった子どもがその場で、スタッフとして働くこと、何らかの体験活動や、遊びをすることで『かえるポイント』を得ておもちゃを「購入」することができる。

表1は、「子どものための地域活動」授業回数別教育内容、身に付く資質・能力である。当該授業のシラバスより抜粋した。第1回～6回は、子どもを取り巻く環境を知ingことをメインテーマとし、座学を中心とした授業を展開した。そして第7回～15回は、ワークショップやグループワークの手法を用いた、課題解決型学習を実施した。なお、網掛け部分（第7回～15回）が、筆者が授業を担当した部分である。

表1 「子どものための地域活動」授業回数別教育内容、身に付く資質・能力

	授業回数別教育内容	身につく資質・能力
1回	授業の概要を知ろう 授業ガイダンス、オリエンテーション	授業目的理解ができる。
2回	地域文化とは何かを考える 地域文化とはどんなことか？	地域文化を理解することができる。
3回	少子高齢社会における生涯学習の必要性とは？ 子どもにとっての地域文化の大切さと課題を考えよう。	少子高齢社会を理解できる。
4回	子どもにとっての身近な地域文化とは何か？ 身近な地域文化とはどんなことか？	松戸の地域文化理解できる。
5回	子どもに迫っての地域食文化を知ろう 地域の食文化を学ぼう、事例研究その2	地域の食文化理解ができる。
6回	聖徳大学オープンアカデミーの生涯学習プログラムを学ぼう SOAの生涯学習プログラムの試みを学ぶ	大学の生涯学習システムを学ぶとともに、子どものプログラムを特に理解ができる。
7回	子どもをめぐる地域課題 ① A 問題点の分析：教材内容から、問題点の整理をする	課題発見力
8回	子どもをめぐる地域課題 ② B 課題解決学習：解決策の議論・発表	課題解決力
9回	子どもを対象としたプログラムの立案・準備 ① A 実施内容の考案と決定	企画力
10回	子どもを対象としたプログラムの立案・準備 ② B タイムスケジュールの決定と役割分担	企画力
11回	子どもを対象としたプログラムの立案・準備 ③ C 物品の準備と製作	企画力
12回	子どもを対象としたプログラムの立案・準備 ④ D 物品の準備と製作	企画力
13回	子どもを対象としたプログラムの立案・準備 ⑤ E 物品の準備と製作、最終確認	企画力
14回	立案したプログラムの実践 企画した子どもを対象としたプログラムを実践する。	実践力
15回	実施したプログラムの振り返りと評価・改善 実践の振り返り・評価をし、それらをもとに改善策を議論する。	評価・改善力

注1：シラバスより、該当部分を抜粋した。

注2：網掛け部分（7回～15回）が、筆者が授業を担当した部分である。

3 サービス・ラーニングに関する先行研究

筆者はこれまで大学生有志とともに、地域社会とコラボレーションし、様々な子ども対象イベント企画・立案を行ってきた。そして、その効果を5件法、テキストマイニング等の手法を活用し、検証してきた。まず、ともに活動した学生達と考案した「イベントを成功させるために必要な能力に関する調査票（5件法）」を用い、学生の成長を定量的に評価する研究を実施してきた（有川・長江2017、有川・池田・長江2018）。調査の結果、企画・立案のプロセスを経て、「チャレンジする力」「ストレスコントロール能力」が伸びたことが明らかになった。一方で、「自分の意見を簡潔に説明する力」は落ちていた。卒業後は、「積極的に挑戦する力」や「相手に配慮する力」といった基礎的能力は維持される傾向にあったが、「人に相談する力」や「人に頼る力」といった課題解決能力、自己発信能力は低下している傾向があった。

続く、有川（2019）では、これまでの5件法による定量的評価に加え、テキストマイニングを活用した定性的評価を試みた。その結果、学生たちは「外部の人」や、「学生同士」の関わりの中で、成長していることを読み取ることができた。「外部の人」との関わりの中からは、①メールの仕方、②打ち合わせの手法、③情報共有の重要性等のスキルを学んでいた。一方「学生同士」の関わりからは、①人が理解できるよう指示を出すこと、②正確に説明をするために必要な能力等のスキルを学んでいた。学生たちは、イベントの企画・立案・実施を通して、社会に出てから必要な、多様な背景や価値観を持った人々と協働し、プロジェクトを進行していく力を学んでいた。以上の研究結果から、イベントを一から企画・立案・実施していくことは、学生にとって有用な経験であることが示されている。

しかしながら、これらの研究は、大学生有志によって行われたイベントの分析であり、そこには多様な学年の大学生が含まれていた。当然のことながら、学年によって教育ニーズや、適した教育方法は異なっているはずである。そこで本稿では、導入養育段階（大学1年生）における、学生参画型イベント企画

の教育効果と課題について検討したい。具体的には、「かえっこバザール2019」に企画から参画した、児童学科児童文化コースの1年生が実施後に記した振り返りレポートの、テキストマイニング分析を実施する。この分析を通じて、学生がイベントの企画を通じ、どのような成長を遂げたかを明らかにしたい。以上から得られた知見をもとに、導入教育段階（大学1年生）での学生参画型イベント企画の教育効果と課題について検討したい。

4 学生の振り返りシートに関する分析

4.1 本研究で用いる分析手法

本稿では、学生の振り返りレポートの分析に際し、樋口(2015)を参考に、KH Coder（製品バージョン 2.0.0.0）ⁱをダウンロードし使用している。樋口（2015）によれば、コンピューターを用いたテキスト型データの計量分析は、(a) Dictionary-basedアプローチ、(b) Correlationalアプローチの2種類がある。(a)は「分析者が作成した基準（コーディングルール）したがって言葉や文書を分類するためにコンピューターを用いるアプローチ」である。一方(b)は「同じ文書によく一緒に現れる言葉のグループや、あるいは、共通する言葉を多く含む文書のグループを、多変量解析によって自動的に発見・分類するためにコンピューターを用いるアプローチ」である。本稿では、(b) Correlationalアプローチを採用し、分析を行った。

本研究において、KH Coder（製品バージョン 2.0.0.0）を活用し、テキストマイニング分析を行った理由は、以下の2点である。1点目は、大量の文字データの分類・分析があまり時間をかけずに行えるという点である。2点目は、手作業に比べ、作業者の主観に左右されずに分析を行うことができるという点である。これらの理由から、KH Coder（製品バージョン 2.0.0.0）を活用し、テキストマイニング分析を実施した。

4.2 データの処理

イベントを7回分の授業で企画し、実際に当日の運営を経験した上で、振り返りを実施した。イベント実施日は、2019年12月8日、振り返りの実施日は、2019年12月10日であった。筆者は最終授業で、振り返りレポートの記入・提出を学生に指示した。回収できたレポート数は、19本（参画学生19名、回収率100%）であった。振り返りレポートは、以下の2点を盛り込んだ内容とすることを条件とした。

1. イベント企画に参画してみたの感想
2. このイベントに対する具体的な改善策

本稿では、学生が提出した振り返りレポートから、自動的に語を取り出し、頻出語リストや共起ネットワークを作成した。分析のキーワードは、KWICコンコーダンスコマンドⁱⁱを活用し、当該語の文脈を探ることとした。このことにより、学生が

イベントの企画を通じ、何に悩み、どんな成長を遂げたかを探っている。

なお、本研究は倫理的配慮から、学生には事前に書面にて研究の趣旨、結果の公表を行うことを説明した。さらに①個人名等は記号に置き換えて処理し、記入者が特定されないように厳守すること、②得られた情報は研究者が責任を持って管理することを説明し、同意を得た上で実施している。また、本研究は、聖徳大学倫理委員会の承認を得ていることを付記しておく（承認番号2019U045）。

4.3 全振り返りシートのテキストマイニング

自由記述の全レポートから得られたデータをKH Coderを用いて前処理を実行し、文章の単純集計を行ったところ、333の段落、927の文を確認することができた。分析対象ファイルに含まれる全ての語の延べ数（総抽出語数）は29,121、何種類の語が含まれているかを示す数（異なり語数）は1,921であった。そのうち、助詞・助動詞など、どの文章にも登場する語を除外

表2 全レポートの頻出語リストと出現頻度（上位100語）

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
思う	313	作る	38	話し合う	23
人	189	場所	38	オークション	22
子ども	130	情報	38	実際	22
企画	124	グループ	37	説明	22
バザール	119	事前	37	行く	21
考える	119	出来る	36	出す	21
自分	118	足りる	35	終わる	20
仕事	106	他	35	前	20
当日	103	持つ	34	問題	20
準備	100	出る	34	役割	20
今回	93	目	34	理解	20
感じる	91	活動	32	連携	20
行う	86	経験	32	会場	19
時間	84	全体	32	機会	19
改善	83	たくさん	31	上手い	19
必要	74	決める	31	ブース	18
ワークショップ	63	分かる	30	学ぶ	18
良い	57	ポイント	29	見る	18
担当	54	少ない	29	始まる	18
意見	53	把握	29	不足	18
多い	53	楽しい	28	それぞれ	17
確認	51	参加	28	ほか	17
査定	48	少し	28	活かす	17
共有	47	メンバー	27	使う	17
来る	46	リーダー	27	子	17
全員	45	行動	27	積極	17
反省	45	対応	25	大変	17
内容	44	言う	24	用意	17
クラス	41	大きい	24	もう少し	16
大切	41	受付	23	気	16
話し合い	41	人数	23	授業	16
聞く	39	段階	23	進める	16
休憩	38	知る	23		

注：「かえっこバザール2019」に企画から参画した学生が書いたレポートを、KH Coderを用いて単純集計を実施した。

した結果、分析に使用される語は10,739（異なり語数1,549）であった。

これらの語のうち、頻出語上位100語までのリストと出現頻度をまとめたのが表2である。

繰り返しになるが、かえっこバザール2019は、地域貢献型イベントとして実施したが、大学生が企画から参画し、社会に出てから必要な企画力・実践力を育むことも目的の1つとしていた。また、特徴の1つに、関与する大学生は授業の一環で集まり、自分たちで一からイベントを、企画・立案・実施した経験の少ない学生が多く含まれていたことが挙げられる。したがって、イベントの特性上「準備」「仕事」「意見」「企画」「経験」といった語が多く使われていた。また、イベント企画では、自発的に物事を考え、企画を進行しなければならない。そのため、「考える」という語も多く使用されていた。「思う」という語の使用頻度が高いのは、活動を振り返り自分の意見を述べるレポートという性質上、当該語が文末に多用されたためである。以下、KWICコンコーダンスを活用し、学生たちのレポートから、参加者である「子ども」、企画立案の当事者（学生）である「自分」というキーワードに関わるいくつかの文を抜粋する。（下線部は筆者が加筆した）

<子どもに関する語>

- ▶今回は、幼児から小学生まで幅広い年齢の子どもたちが参加してくれました。他の授業で習った、発達段階に関する知識を活用してみる機会になりました。
- ▶自分たちで準備したことを、子ども達が楽しんくれる姿は、純粋に嬉しかったです。ただ、準備不足でせっかく参加してくれた子どもたちを戸惑わせたりした時、すごく力不足を感じ

ました。

- ▶卒業後に保育者を目指しているの、様々な年代の子どもと関わって嬉しかったです。

<自分に関する語>

- ▶私は、他の人の意見を実現させることに精一杯で、自分の意見を言うことは、ほとんどありませんでした。これから、人の意見も聞きながら、自分の意見もしっかり言える人になりたいです。
- ▶誰かが意見を出してくれることに頼るのではなく、自分でも工夫したいことや、必要なもののアイデアを出すことが大切だと思いました。
- ▶全体を見渡して、自分がやれることを積極的に探し、忙しいところに協力しにいたら良かったと思いました。

以上から、「子ども」に関しては、力不足を感じながらも、「楽しんでくれて嬉しい」という学生の純粋な想いと、「大学で学んでいることを実践できた」という、自身の学びの深化の両面が読み取れる。一方、企画立案の当事者（学生）である「自分」に関しては、自らのスキルやコンピテンシーを内省しながら、自己変革を目指しチャレンジする姿勢を読み取ることができた。

4.4 共起ネットワーク図から見る

学生の悩み・喜びと獲得したスキル・能力

次に、学生が書いたレポートを、KH Coderの共起ネットワークコマンドを用い、出現パターンが似通った語を結んだ図（図1、図2）を作成した。なお、出現数による語の取捨選択最少

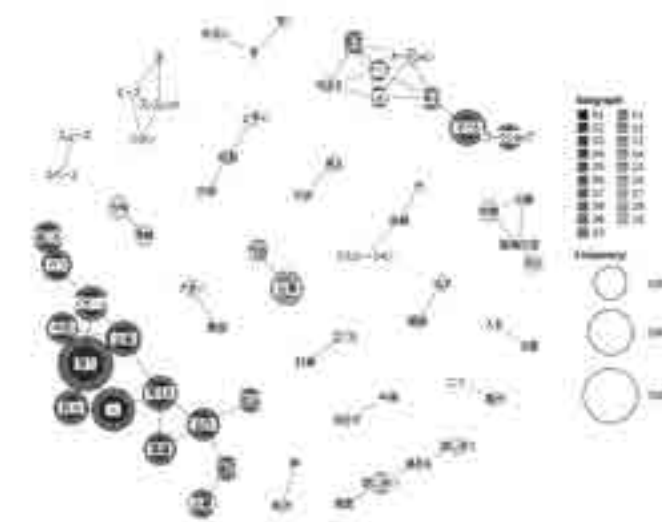


図1 共起ネットワーク（10語）

注：かえっこバザール2019に参画した学生が書いたレポートを、KH Coderを用いて共起ネットワークを作成した。

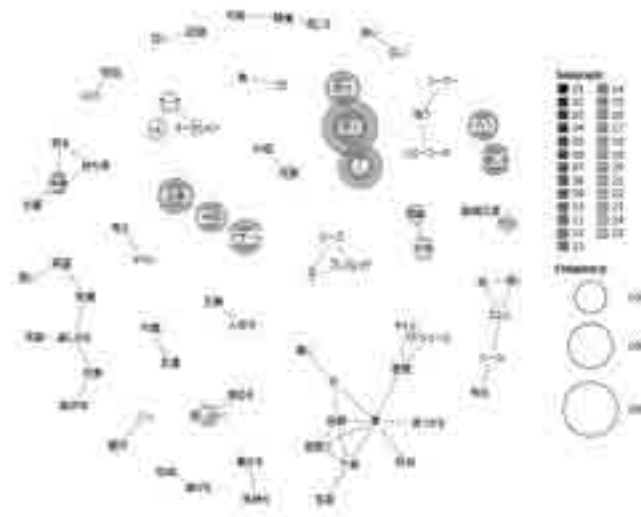


図2 共起ネットワーク (5語)

注：かえっこバザール2019に参画した学生が書いたレポートを、KH Coderを用いて共起ネットワークを作成した。

出現数を10に設定したものが図1、最小出現数を5に設定したものが図2である。描画する共起関係の絞り込みは、描画数60に設定した。出現回数が多いほど、大きな円で描かれるように設定し、円の色の濃淡は媒介中心性ⁱⁱⁱによって、色が濃い言葉ほど中心性が高くなっていることを示している。

図1、図2どちらにも共通していることは、「学生同士の人間関係」や「準備・情報共有」に関する語のクラスターが多いという点である。図1では中央上方と左下に、図2では右上に、「学生同士の人間関係」や「準備・情報共有」に関するクラスターが布置されている。ここから、初めて自分たちで一からイベントを企画するという経験を通して、他者に働きかけていることが窺える。だから、学生同士が盛んにコミュニケーションをとろうとしていたと考えられる。また、その結果「手が空いたら手伝う」「情報を共有する」「人任せにしない」「上手い役割分担」等、準備・情報共有に関して、課題を感じていたことを解釈することができる。

以上のように、イベントに関する考察や認知において、「学生同士の人間関係」や「準備・情報共有」が相当な割合を占めていたことを、この共起ネットワークが示している。以下、KWICコンコーダンスを活用し、学生たちのレポートから、「学生同士の人間関係」や「準備・情報共有」のキーワードに関わるいくつかの文を抜粋する。(下線部は筆者が加筆した)

<学生同士の人間関係に関する語>

- ▶「自分の手が空いたら、忙しい誰かを手伝う」という、当然のことに気が付かされました。
- ▶全体を通じて、自分本位な行動が目立ったと思います。「当日シフト通りに動かなければ、誰かに迷惑がかかる」という

ことをしっかりと周知しておくべきでした。自分の行動が、他の人に迷惑をかけているということを、理解していない人が多かったと思います。

- ▶「自分がやらなくても、誰かがやってくれるさ」と思っている人が何人もいて、特定の人に仕事が集中してしまっていることが、すごく残念でした。

<準備・情報共有に関する語>

- ▶様々なトラブルを通じ、企画メンバー全員が、情報共有の大切さを痛感したと思います。
- ▶担当ごとの情報共有ができていなかったこともそうですが、個人で自分の役割をきちんと理解している人が少なく、質問が絶えませんでした。全ての情報を全員が知っている状態にしておけば、こういった状況にはならなかったのだと思います。
- ▶企画段階での情報収集が足りなかったと感じました。初めてのかえっこバザールで、分からなかったことが多くありました。過去に企画したことのある人の経験を聞くなどして、前回までの反省を取り入れるべきだったと感じました。

4.5 全レポートに基づく対応分析結果から見る

学生の悩み・喜びと獲得した能力・スキル

図3は、KH Coderの対応分析コマンドを使った、抽出語の散布図である。対応分析では、対応パターンが似通った語が近くに配置され、より特徴的な内容を含むものは、ゼロ地点から遠くに配置されるコマンドである。そして、出現パターンに取り立てて特徴のない語は、原点(0,0)の付近にプロットされる。

この散布図でも、第一象限に「学生同士の人間関係」や「準

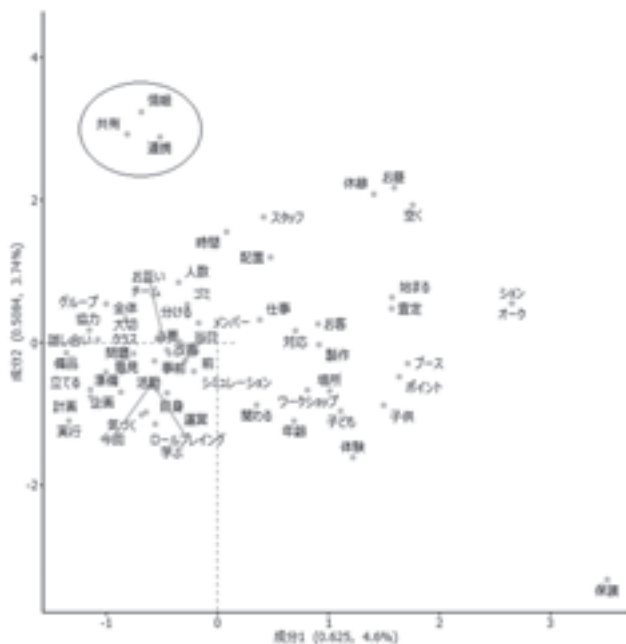


図3 全レポートに基づく対応分析結果

注1：かえってバザール2019に参画した学生が書いたレポートを、KH Coderを用いて対応分析表を作成した。

注2：罫みは筆者が加筆した。

備・情報共有」に関する語が配置されている。しかし「情報」「共有」「連携」といった語は、ゼロ地点よりはるかに離れている。ここからも、企画を進行するにあたり、学生同士の関わり・コミュニケーションを意識していたこと、情報共有に関して、課題を感じていたことを看取することができる。

このイベントに関与した学生のほとんどは、このような、イベントの企画・立案に関与するのは初めてであった。同世代の大学生たちと同様に、普段から、同質集団で行動することに慣れている。また、既に計画された活動に参加する経験は多くあっても、一から何かを自分たちで企画・立案していくには慣れていないという特徴がある。散布図の結果からは、そういった状況にある学生たちが、普段あまりない、一から何かを創り出すという経験の中で、学びを深めていったことを、推察することができる。学生のレポートには、こんな記述があった。

▶今まで、誰かがおぜん立てしてくれたものに参加し、やり遂げた気になっていたのかもしれないと思いました。一連の活動を通して、情報を共有する大切さ、一から何かを創ることの困難さ、楽しさを学びました。そして何より、「私の担当ではないので知らない」のではなく、個々人の協力体制や、担当同士の連携が非常に重要だということを実感しました。

「情報 (0.4%)」「共有 (0.5%)」「連携 (0.2%)」(カッコは類出語リストに占める比率) という語の出現比率自体は、決して高いものではない。しかし、学生同士の人間関係の中から、

情報共有や連携することの重要性を学んでいった姿を、共起ネットワークや対応分析から読み取ることができる。

5 まとめ

本稿の目的は、学生がイベントの企画を通じ、どのような成長を遂げたかを明らかにし、導入教育段階（大学1年生）での学生参画型イベント企画の教育効果と課題について、検討することであった。本稿では、「かえっこバザール2019」に企画から参画した学生が実施後に記した、振り返りレポートを分析することにより、学生の成長と課題を明らかにしようとした。具体的な手法としては、KH Coderを活用し、振り返りレポートのテキストマイニング分析を試みた。

分析の結果、学生たちは「学生同士の人間関係」の中で成長していったことが示された。学生のレポートにも記載があったように、「自分がやらなくても、誰かがやってくれる」と思っている学生と、主体的にイベント企画に取り組んでいる学生とでは、担った仕事量に大きな差が出ていた。「今まで、誰かがおぜん立てしてくれたものに参加し、やり遂げた気になっていたのかもしれないと思いました」という学生の言葉にもあるように、一から何かを創り上げた経験の乏しい、導入教育段階にある学生にとっては、どこまで自分が主体的に参加すべきなのか、参加しない場合どういった影響があるのかということを、想像することが困難であったようである。しかし、「自分の手が空いたら、忙しそうな誰かを手伝う」、「当日シフト通りに動かなければ、誰かに迷惑がかかる」といった記述にもあるように、経験を通して、学びを得ていたことが示された。

また「準備・情報共有」の重要性についても、同様に学んでいた。事前準備、当日を通して、大小様々なトラブルに直面し、事前の情報収集、情報共有、個人の役割の確実な認知の重要性について、理解していったようである。周知のように、社会や地域において、たった独りで遂行できる仕事はほとんどない。したがって、多様な背景や価値観を持った人々と協働し、プロジェクトを進行していく能力が求められる。そういった意味で、イベントを一から企画・立案・実施していくことは、学生にとって極めて有用な経験であったのではないだろうか。

研究課題としては、以下の2点が挙げられる。1点目は、サンプル数が19名と極めて少ない中での分析となってしまったことである。次年度以降も、1年生を対象としたイベント企画を予定している。したがって、今後数年分蓄積をし、再度分析を試みたい。2点目は、ヒアリング調査のような、口頭・面談を
 しての調査ではないため、レポート記述についての学生の意図を、深く探求できなかった点が挙げられる。学生に対し、詳細なヒアリングを実施することができれば、さらに深い考察をすることが可能であったと考える。今後、詳細なヒアリング調査を実施し、考察を深めていきたい。

以上2点を通し、「イベントの企画を通じた大学生の成長」について、さらに研究を発展させていきたい。

参考文献

- ・中央教育審議会（2002）「青少年の奉仕活動・体験活動の推進方策等について」http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo_0/toushin/1287510.htm（2020年8月10日最終アクセス）
- ・山田明（2008）「サービス・ラーニング研究—高校生の自己形成に資する教育プログラムの導入と基盤整備—」学術出版会
- ・溝上慎一（2012）『生成する大学教育学』京都大学高等教育研究開発推進センター（編）、ナカニシヤ出版、pp.119-145
- ・中央教育審議会（2012）「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）用語集」http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_3.pdf（2020年8月10日最終アクセス）
- ・溝上慎一（2014）『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの変換』、東信堂
- ・内海成治、中村安秀（2014）『新ボランティア学—支援する／されるフィールドで何を学ぶか』、昭和堂
- ・樋口耕一（2015）『社会調査のための計量テキスト分析 内容分析の継承と発展を目指して』、ナカニシヤ出版
- ・有川かおり、長江曜子（2017）「地域との連携を通じたキャリア教育の効果に関する検討—大学生が企画・立案した“子ども対象キャリア教育イベント”に関する考察—」聖徳大学生涯学習研究所紀要15号、pp.55-64
- ・有川かおり、池田美咲、長江曜子（2018）「地域との連携を通じたキャリア教育の効果に関する検討—大学在学中に“子ども対象キャリア教育イベント”を企画した卒業生の追跡調査—」聖徳大学生涯学習研究所紀要16号、pp.61-72
- ・有川かおり（2019）「イベントの企画を通じた大学生の成長に関する検討—子ども対象キャリア教育イベント企画学生の振り返りレポートに対するテキストマイニング分析を用いて—」聖徳大学研究紀要（聖徳大学第29号・聖徳大学短期大学部第51号）、pp.15-21

謝辞

本稿では、2019年にA大学で実施した「かえっこバザール2019」を企画した学生を対象に、調査を実施した。快く調査に協力してくれた学生たちに、改めて感謝したい。当然のことながら、本稿に存在し得る過誤等の一切の責任は筆者に帰属することを付記しておく。

注

- i KH Coderは、下記からダウンロードできる。（<http://khc.sourceforge.net/>）
- ii KWICコンコーダンスとは、分析対象ファイル内でその抽出語がどのような文脈で用いられているか、検索できる機能である。（樋口2015、P143参照）
- iii 各語がネットワーク構造内で、どの程度中心的な役割を果たしているかを示すもの。簡潔に示すと、その語がどれほど「ハブ」としての機能を果たしているかを定量的に評価するものである。