

(AL 関連の実践)【大学/経営学部】子どものブロックで創って語る、理想の将来

牧野恵美 (東京理科大学経営学部)

森朋子のコメントは最後にあります

対象授業

- ・ 授業：大学1年生必修科目 アンタレプレナーシップ入門
- ・ 学生数：150人×2クラス
- ・ 教材：独自教材

第1節 目標

東京理科大学経営学科に入学する学生の多くは、大企業への就職を希望している。しかし一方では、日本経済の起爆剤となりうる、アントレプレナー（起業家）の育成が急務となっている。経営学科では2016年から起業家教育を必修化し、新しい「業」を起こすためのスキルを身につけるための教育をしている。入学早々に受講する科目が「アントレプレナーシップ入門」である。起業家になるのが目標ではなく、キャリアの見通しや考え方を広げ、起業に不可欠なチームワーク、コミュニケーション、リーダーシップ、自己理解など、汎用的なスキルの習得を目指す。「自分は起業家に向いていない」と決め込む学生も少なくない。マインドセット（意識）を変えるには、座学では限界があるため、提供する「知識」や「情報」はできるだけ絞り込み、多様なグループワークと振り返りを組み合わせ、行動を促す「アクション・ラーニング」を重視した講義設計を心がけている。

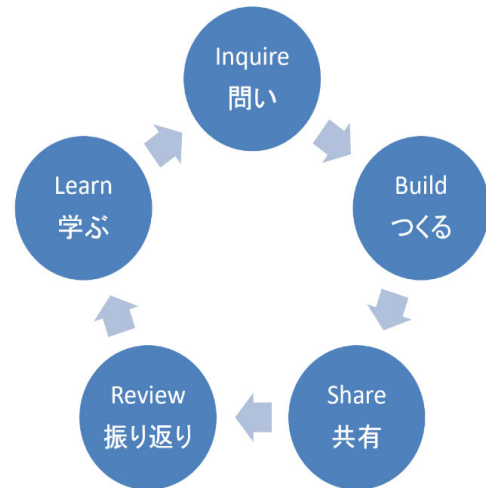
第2節 授業実践例

起業家にとって最大の資産は、自分自身である。講義では自分探しではなく、自分づくりを強調。自分の強みを踏まえたうえで、将来を自らの手で紡ぎだすことでアントレプレナーシップが発揮できるからだ。大企業に就職するという、漠然としたキャリアパスしか描けない学生には、理想の将来像がイメージしづらい。普通にディスカッションしても、がちが明かない。

そこで、学生自身の潜在意識にある暗黙知を形式化することを目的に、レゴ®シリアスプレイ® (LSP) という組織開発のワークショップ手法(図表1)を1回の授業で取り入れた。特殊なブロックを含む50個のレゴブロックで構成されたキットを使い、与えられた「問い」に対する答えをブロックでつくり、ストーリーを語るというワークを何回か繰り返す(図表2)。



図表 1 LSP は企業向けに開発された手法



図表 2 ワークショップの流れ

大学の講義は LSP を使うには制約が多い。例えば、通常は最低でも 3 時間でワークショップを実施するのだが、大学の講義は 90 分という制限がある。また、12 人くらいに専門ファシリテーターが 1 人つくところ、これも通常授業では確保が難しい。本講義の受講生は約 150 人。それでも、LSP を使わずに、「理想的な将来を創造する」というテーマで学生に普通にグループで議論するより、ブロックを介したほうが盛り上がり、学びが大きいと判断し、思い切って導入した。LSP のファシリテーター資格を 2013 年に取得後、大学院や留学生なども交えたワークショップをいくつも実施した実績があり、手ごたえを感じていた。

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点
15分	イントロとして短いレクチャー。自分が大切にしている価値観を明らかにする心理的尺度である V I A 強み診断を宿題で受けており、その解説をする。	最初にレクチャーで始めるのは、遅刻した学生がいても、メインのワークに影響が出ないようにするための妥協。本当ならすぐにワークに入る方が効果的。
5分	この日のワークに使うレゴ®シリアスプレイ® (L S P) の簡単な紹介とルールの説明。	
30分	L S P のスキルビルディング。全員に同じキットを配り、まずはできるだけ多くのブロックを使って「塔」をつくる。次に、画面表示されたモデルをつくり、そのモデルを使って V I A 診断で一番だった強みについて、グループメンバーに対してストーリーを語る。最後に、「夢のような授業」をテーマに自由に作品をつくり、互いに共有する。	レゴは子どものおもちゃだが、授業では特殊な使い方をするため、予行演習のような「スキルビルディング」を実施。

30分	将来のキャリアについて想像する、本番のワーク。10年後にタイムスリップし、キャリアは順風満帆。その職場をイメージして作品をつくる。その仕事やキャリアに関するキーワードを配布した情報カードに書く。今度は自分の作品を紹介するのではなく、席替えをして、残されたキーワードをヒントに、他のメンバーの職場について想像でストーリーを語る。一巡したら、もとの席に戻り、正解を共有。	全員がつくり、全員が語るのがLSPのルール。本来なら自分の作品で自分のストーリーを語るのだが、あえて他人のストーリーを想像で語らせる。「何をしゃべろう」と気になると、他人の話を見聞きなくなるため。
10分+宿題	レゴキットの回収と宿題の連絡。宿題はワークの振り返りでウェブ学習システムで提出。	ブロックの数を数えてもらい、キットの中身を確認。人数が多いので、回収に時間がかかる。

学生の様子

最初はざわついていて教室も、実際に作品をつくりはじめると「しーん」と静まり返る。特に本題である「10年後の職場」のワーク中は、全員が作品をつくるのに集中し、私語もほとんどない。ストーリーは全員が共有するので、その時間になると、大教室の音量は一気にあがる。

LSPを使う時だけは、相手の目を見て話すのではなく、作品を見ながら語る。普段、語りなれない学生でも、モノを介在するとストーリーが語りやすい。姿勢が前のめりになって、語り合うグループが多く、学生のエンゲージメントが高い。最新の認知科学によると、肯定的な感情は人間の視野を広げる効果がある。笑顔で楽しみながらワークをすると、学生も未来について想像しやすくなる。



図表3 授業の様子

第3節 今後の課題

最大の課題は、ファシリテーターの確保である。今回は、最低限のファシリテーションで強行する、という方針で実施した。ディスカッションが円滑に進まないグループは、ファシリテーションすることで、ディスカッション内容の質が一気に高まる。専用キットの確保も課題。専用キットは日本では入手が難しく、かつ、玩具に比べて割高である。今回は、LSPを専門とするコン

(AL 関連の実践)【大学/経営】子どものブロックで創って語る、理想の将来(2018年11月29日掲載 更新なし)

サルティング会社からレンタルした。1つの授業のためにかかる労力が大きいですが、学生にとって印象深いワークとなった。1年生のうちにLSPを体験していると、高年次授業でも導入しやすいため、今後もチャレンジしていきたい。

文献

ラスムセン、蓮沼、石原著『戦略を形にする思考術: レゴ(R)シリアスプレイ(R)で組織はよみがえる』(2016) 徳間書店

VIA Institute on Character 「VIA Survey」(強み診断。日本語版あり)

<http://www.viacharacter.org>

森朋子(*)のコメント *氏のプロフィールはこちら

牧野先生の授業、本当にびっくりしました。あれだけの大人数でのアクティブラーニングはなかなか見られるものではありません。特に隣と相談する等の軽めのアクティビティではなく、150名が5名程度ずつグループになって、レゴという創造的な活動をするのです。この30グループほどを多くは牧野先生と数名のファシリテーターでマネジメントするので、グループによっては活動に偏りがあるのは当然です。ただそれも含めて、協働的に物事を作り上げていく困難さと楽しさを学士課程教育の最初に経験できるのはカリキュラムとして質の高さを感じます。またレゴというツールも注目です。頭の中にあることを目に見える形で表現する、これは子どもも大人も必要な能力ですが、大学生でもこれが有効とは目から鱗でした。もしかしたら大学入試を経験した1年生だからこそ有効なのかもしれません。

東京理科大学の専門教育の授業もよく拝見しますが、これこそ教養教育などの横断的教育プログラムで、自然科学系と社会科学系の学生がともに学べるシステムにしたらもっといろいろなぶつかり合いがありますね。また牧野先生も課題として挙げられていたファシリテーターの確保は、これこそ大学院生や上回生とのコラボが望まれます。これも単位化してカリキュラムで対応したいところです。これからに期待します！

プロフィール



- ・ 牧野 恵美(まきの えみ) @東京理科大学経営学部・准教授
- ・ 一言: 一人で考え込むのではなく、他者とわいわいがやがやしながら活動することで、自分の道をつくるための小さな突破口を学生に発見してほしい。心理的な安全を保証し、失敗から学べる環境をつくっていきたいと思っています。