

地域デザインに必要とされるスキルの養成に関する
複数科目における実践

——「ソーシャルスキル演習」と「ワークショップ演習」を通じて——

Practice of Cultivation of Skills for Regional Design in Multiple Classes:
Social Skills and Seminar on Workshop

若園 雄志郎ⁱ・白石 智子ⁱⁱ

WAKAZONO Yushiro, SHIRAISHI Satoko

ⁱ宇都宮大学地域デザイン科学部准教授

ⁱⁱ宇都宮大学地域デザイン科学部准教授

地域デザインに必要とされるスキルの養成に関する複数科目における実践 ——「ソーシャルスキル演習」と「ワークショップ演習」を通じて——

Practice of Cultivation of Skills for Regional Design in Multiple Classes :

Social Skills and Seminar on Workshop

若園 雄志郎ⁱ・白石 智子ⁱⁱ

WAKAZONO Yushiro, SHIRAISHI Satoko

宇都宮大学地域デザイン科学部においては「専門科目は100%アクティブ・ラーニング」としており、授業内容や形式に応じて最も効果的な手法をそれぞれの授業や演習等で取り入れた上で実施している。本稿は、その中でも開講2年目となる「ソーシャルスキル演習」と、最も関連すると考えられる開講初年度の「ワークショップ演習」の比較検討を行うものである。「ソーシャルスキル演習」は地域における人との関わりや、そこでの主体形成と合意形成などを効果的に行うため基礎力を養成するものであるため、「ワークショップ演習」においてそれらのスキルがどのような影響を与えたか等について考察し、今後の課題について提示する。

キーワード：アクティブ・ラーニング、ソーシャルスキル、ワークショップ、合意形成、地域

I. はじめに

大学におけるアクティブ・ラーニングは2012年の中央教育審議会答申¹により注目され、本格的な取り組みが多く的高等教育機関において進められている。アクティブ・ラーニングの手法は多岐にわたるが、従来型の講義形式のみによる一方的な教授ではなく、少人数によるディスカッション・ディベート・グループワークを通じた「発見」「合意形成」「気づき」を重視した参加型学習や課題解決型学習への関心が高まってきているといえる。

このような背景の下、白石智子（他2名）により、宇都宮大学地域デザイン科学部コミュニティデザイン学科の専門科目「ソーシャルスキル演習」(AL80²)について、アクティブ・ラーニングの発展および新たな手法の開発のための基礎的な研究としての教育実践が報告された³。しかしながらアクティブ・ラーニングを推進するにあたっては、カリキュラムにおける各科目が単独で完結するように行っていくのではなく、関連する科目を適切に位置づけた上で学生の意欲や関心を引き出し、学問的・技術的に成長させていくことが重要であると考えられる。

そこで本稿では、「ソーシャルスキル演習」と最も関連が深い「ワークショップ演習」を取り上げ、

ⁱ 宇都宮大学地域デザイン科学部准教授 pontono@cc.utsunomiya-u.ac.jp

ⁱⁱ 宇都宮大学地域デザイン科学部准教授 shiraishi@cc.utsunomiya-u.ac.jp

両科目のカリキュラム上の位置づけおよび授業概要を提示した上で、2017年度に「ソーシャルスキル演習」（コミュニティデザイン学科2年次必修科目）を受講した学生が、2018年度に「ワークショップ演習」（コミュニティデザイン学科3年次必修科目）を受講し、どのような自己評価を行ったかについて報告する。受講生は、コミュニティデザイン学科の1期生であり、現時点では単年のデータのみとなってしまうという限界には十分留意すべきではあるが、それを踏まえた上で開講初年度における情報を蓄積していくことは今後の検討においても基礎的かつ重要であり、今後の授業改善という視点においても位置づけることができると考えられるだろう。なお、「ワークショップ演習」はコミュニティデザイン学科のみではなく、建築都市デザイン学科・社会基盤デザイン学科の受講生もいるが、受講生による自己評価については、「ソーシャルスキル演習」を必修科目として受講しているコミュニティデザイン学科の学生のもののみ報告する。

II. 授業の位置づけ

地域デザイン科学部が育成する人材像は「地域の課題を理解し、各地域の強み（地域資源・地域特性）を活かしたまちづくりを支える専門職業人」としている。そのために地域における人との関わりや地域課題への取り組みに関する基礎力を養成する科目が複数設置されている。これに対応する学部のディプロマポリシーの1つとして「地域デザインに必要なソーシャルスキルを身につける」というものがあり、本稿で取り上げる「ソーシャルスキル演習」「ワークショップ演習」はこれに対応しているものであるといえる。

それぞれの地域には独自の課題が存在しており、また、社会の変化の中で、地域の課題も変化していくといえる。このことから「ソーシャルスキル演習」は、様々な課題に柔軟に対応できる汎用的な能力を養成することに重点化しており、「ワークショップ演習」においては地域における様々な課題を解決していくための場を授業内で実際に運営させることで、それまでに獲得したスキルを実地に活用するための技術や課題についての気づきを深めることが目指されているのである。

上記をねらいとした授業概要について、「ソーシャルスキル演習」を表1に、「ワークショップ演習」を表2に示す。なお、「ソーシャルスキル演習」の授業内容の詳細については、既報³を参照されたい。

表1 ソーシャルスキル演習の授業概要

授業回	テーマ	内容
1	オリエンテーション	ガイダンス、グループ分け
2	テーマに沿った話し合い	初回プレゼンテーションに向けた議論、スライド作成等 ※授業外の時間も活用
3~5	プレゼンテーション①②③	毎回3~4グループによるプレゼンテーション、他の受講生および教員による評価
6	プレゼンテーションの振り返り	他グループや教員からのフィードバック、発表時の録画映像を活用した振り返り、数値評価
7	具体的なスキル①	比較・反論のスキル
8	具体的なスキル②	説得的・論理的な説明をするスキル
9	具体的なスキル③	リフレクションのスキル
10	テーマに沿った話し合い	グループ替え、再プレゼンテーションに向けた議論、スライド作成等
11~14	再プレゼンテーション①②③④	毎回2~3グループによる再プレゼンテーション、他の受講生および教員による評価
15	再プレゼンテーションの振り返り	他グループや教員からのフィードバック、発表時の録画映像を活用した振り返り、数値評価（グループと個人）、まとめと講評

表2 ワークショップ演習の授業概要

授業回	テーマ	内容
1	オリエンテーション	グループ編成（学科混成）、ワークショップに関する基礎的理解
2	社会・地域課題の解決へ向けて	模擬事例としての地域課題、ワークショップ事例の紹介
3	ワークショップをデザインする①	全21グループで課題の設定とワークショップの枠組みの討議
4	ワークショップをデザインする②	各グループでワークショップのデザイン・進行案の確定
5~7	ワークショップをデザインする③④⑤	3グループを1ユニットとして、週ごとのローテーションで実際にワークショップを運営・参加・評価
8	ふり返り・相互評価	他グループからの評価・教員からの指摘も参考とした自グループ内でのふり返りと数値評価

Ⅲ. 学生による自己評価

「ソーシャルスキル演習」では、授業目標に対応する観点について、内省を促し、今後に繋げる方向づけを行う目的で、授業終了時に表3に示した個人の振り返り作業を行っている。この作業は、「ワークショップ演習」へも引き継がれており、両科目の関連、接続を意識した自己評価項目が設定されている。表4に「ワークショップ演習」の授業終了時に実施した個人の振り返り作業の内容について示す。また、表3、4における数値評定項目については、受講者54名の自己評価の平均 (M) および標準偏差 (SD) を付記した。なお、自己評価にあたっては、その評定値の高低が授業成績に反映されることはないことを、両科目において受講生へ説明している。

表3 2017年度ソーシャルスキル演習(2年次科目)
授業終了時点における個人としての振り返りの観点と数値評価項目

<p>【再プレゼンテーションについての個人の振り返りの観点】</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・事前の話し合いにおいて、自分ほどどのように議論や合意形成のプロセスに寄与できたと思うか？初回と2回目についてそれぞれ振り返り、それを基に、2回目にどのような点で自分として向上が見られたか。
<ul style="list-style-type: none"> ・今後に向けた自分の課題と、その解決のために必要な知識や技能にはどのようなものがあるか？また、それらを獲得するために、今後自分として、具体的にどのような取り組みが可能か。
<p>【数値評価項目】 ※初回から再プレゼンテーションにかけての変化についての個人評価を、-1(やや後退)、0点(変化なし)～10点(非常に向上した)で評定</p>
<p><事前の話し合いについて></p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な視点から、たくさんの意見(アイデア)を出すこと ($M=5.00$、$SD=2.33$) ・出てきた意見について、複数の視点から議論すること ($M=4.76$、$SD=2.16$) ・議論を通して、合意形成をすること ($M=5.76$、$SD=3.23$)
<p><プレゼンテーションの準備について></p> <ul style="list-style-type: none"> ・内容のわかりやすさについて検討すること ($M=4.72$、$SD=1.99$) ・異なる意見の人にも説得力をもつ論理的な構成について検討すること ($M=4.63$、$SD=2.01$) ・プレゼンテーションの内容について自分が十分理解すること ($M=6.65$、$SD=3.12$)

表4 2018年度ワークショップ演習(3年次科目)
授業終了時点における個人としての振り返りの観点と数値評価項目

【ワークショップデザインについての個人の振り返りの観点】
・事前の話し合いにおいて、自分はどのように議論やワークショップデザインのプロセスに寄与できたと思いますか？
・今後に向けた自分の課題と、その解決のために必要な知識や技能にはどのようなものがありますか？特に、今回のような「話しやすい」テーマではなく、人権問題や利害が衝突する景観問題などといったテーマを想定して記述してください。また、それらを獲得するために、今後自分として、具体的にどのような取り組みが可能か述べてください。
【数値評価項目】 ※以下の項目についてどの程度できていたか、受講前と現時点(第8回)を比較して、0点(まったくできていない)～10点(十分できた)で自己評定
<p><事前の話し合いについて></p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な視点から、たくさんの意見(アイデア)を出すこと ($M=6.54, SD=1.91$) ・出てきた意見について、複数の視点から議論すること ($M=6.50, SD=1.75$) ・議論を通して、グループとしての合意形成をすること ($M=7.7, SD=1.45$) <p><ワークショップの準備について></p> <ul style="list-style-type: none"> ・展開や組み立てについて、複数の参考図書・資料で検討すること ($M=4.50, SD=2.36$) ・内容・テーマのわかりやすさについて検討すること ($M=7.70, SD=1.30$) ・多様な意見への配慮がある構成について検討すること ($M=6.61, SD=1.55$) ・ワークショップの内容について自分が十分理解すること ($M=8.07, SD=1.50$) <p><ワークショップについて></p> <ul style="list-style-type: none"> ・上記を踏まえて展開案が作成(ワークショップをデザイン)できること ($M=7.19, SD=1.25$) ・展開案を基本として臨機応変にワークショップが運営できること ($M=6.93, SD=1.67$)

2017年度「ソーシャルスキル演習」の数値評定(表3)については、既報³⁾にて言及した通りである。同じ受講生が2018年度に受講した「ワークショップ演習」の数値評定(表4)について概観すると(各項目の得点範囲は0点～10点)、「(ワークショップの準備に関し)展開や組み立てについて、複数の参考図書・資料で検討すること」を除き、他の項目はすべて、平均が5点以上を示していることがわかる。これは自己評価であることから、自己への要求水準によって左右されるものでもあり、また、客観的な評価と必ずしも一致するものではないだろうが、受講生自身が「できるようになった」という方向で評価できたことは、学んだスキルの効果を実感し、今後の地域デザインに繋がる可能性を高めるものと考えられる。

次に、自己評定が0「まったくできていない」と評価した人数であるが、「(事前の話し合いにおいて)様々な視点から、たくさんの意見(アイデア)を出すこと」および「(事前の話し合いにおいて)出てきた意見について、複数の視点から議論すること」が各1名、「(ワークショップの準備に関し)展開や組み立てについて、複数の参考図書・資料で検討すること」が3名であった。特に参

考図書・資料の活用については、全体の平均も 4.50 ($SD=2.36$) という評定がなされている。この点に関しては、授業時の動機づけや指示が十分であったのかどうか、今後の授業改善が求められるものである。前段階の「ソーシャルスキル演習」においても、特にディベートを扱う回において「事前に調べる」というスキルについて触れてはいるものの、十分に定着していないことを伺わせる結果でもあり、「ソーシャルスキル演習」から「ワークショップ演習」への接続がより有効に行われるように、両科目において工夫が必要とされよう。

続いて、「ソーシャルスキル演習」と「ワークショップ演習」における各数値評定間の関連を知るために、相関分析を行った。その結果、有意な相関が示されたものは、「ソーシャルスキル演習」における「事前の話し合い」に関する 3 項目の評定値と「ワークショップ演習」における「内容・テーマのわかりやすさについて検討すること」の評定値との間に、それぞれ有意な正の相関 ($r=.28 \sim .39$) が示された。また、「ソーシャルスキル演習」における「(プレゼンテーションの準備に関して) プレゼンテーションの内容について自分が十分理解すること」の評定値と「ワークショップ演習」における「(ワークショップの準備に関して) 内容・テーマのわかりやすさについて検討すること」の評定値との間にも有意な正の相関 ($r=.30$) が示された。他に有意な正の相関が示されたものは、「ソーシャルスキル演習」における「(プレゼンテーションの準備に関して) 異なる意見の人にも説得力をもつ論理的な構成について検討すること」の評定値と「ワークショップ演習」における「(ワークショップの準備に関して) 議論を通して、グループとしての合意形成をすること」との評定値との間であった ($r=.38$)。他に有意な相関が示された組み合わせはなかった。データの性質上、この結果から明確な結論を導くことはできないが、「ワークショップ演習」における「(ワークショップの準備に関して) 内容・テーマのわかりやすさについて検討すること」の評定値が、「ソーシャルスキル演習」における「事前の話し合い」に関する 3 項目すべてと関係していることは示唆的である。「ソーシャルスキル演習」においては、プレゼンテーションの出来・不出来よりも、プレゼンテーションに至るプロセス、すなわち「事前の話し合い」のスキル養成に力点を置いている。この部分に向上方向の自己評価をしているほど、「ワークショップ演習」において「わかりやすさ」を意識する程度が高いと言え、一部ではあるものの繋がりがみえる。

IV. 授業の効果と今後の課題

分析結果より示されたように、「事前の話し合い」を丁寧に行うというスキルは他の科目、特に AL80 となるようなグループワークや現地活動等を中心とした科目においては効果的であることが示唆されたといえる。

なお、今回の分析にあたっては「ワークショップ演習」の中でもコミュニティデザイン学科の受講生のみを対象としたが、これ以外にも AL80 となるような、あるいはグループワークを中心的な

活動と位置づけているような授業はあるため、今後は他の授業との関係についても検討していくことが望ましいと考えられる。

また、今回はあくまで開講初年度の「ソーシャルスキル演習」と「ワークショップ演習」における受講生の自己評価の関連のみを取り上げたが、「ワークショップ演習」自体も丁寧な質的・数値的分析を行うことで、さらに効果的な内容編成・指導法の改善に資することができるだろう。また稿を改めて調査していきたいと考える。

-
- ¹ 中央教育審議会『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)』[文部科学省高等教育局高等教育企画課高等教育政策室]、2012。
 - ² 宇都宮大学地域デザイン科学部は2016年の設置当初より、「専門科目は100%アクティブ・ラーニング」を謳っているが、総授業時間数の10～30%がアクティブ・ラーニングとなっている科目を「AL20」、総授業時間数の30～60%の場合を「AL50」、総授業時間数の60～100%の場合を「AL80」と分類し、シラバスに明示している。今回教育実践として報告する「ソーシャルスキル演習」「ワークショップ演習」は、その中でも最もアクティブ・ラーニングの比率が高い「AL80」として位置づけられている意欲的な科目である。
 - ³ 白石智子、若園雄志郎、桑島英理佳「地域デザインに必要なソーシャルスキル養成科目の実践と課題」(『宇都宮大学地域デザイン科学部研究紀要「地域デザイン科学」』第1号、2017、pp79-86)。