

# 本学芸術学部における初年次教育「社会人基礎」 合宿の取り組み

宮田雅子 三山博司 黒山 映 倉橋 健 平向功一 島名 毅

## 1. はじめに — 学士課程における初年次教育と本学芸術学部の特徴

平成 24 年度、本学芸術学部では、1 年次配当の必修科目「社会人基礎」の一環として、音楽学科と美術学科の学生が協働してグループワークをおこなう合宿形式の授業を実施した。本報告では、筆者らがおこなった「社会人基礎」合宿の取り組みについて、グループワークの内容と成果を紹介する。

少子化に伴う「大学全入時代」を迎えたと言われる現在、大学における教育も大きく変わってきている。平成 20 年の中央教育審議会「学士課程教育の構築に向けて(答申)」によると、「入学者選抜をめぐる環境変化、高等学校での履修状況や入試方法の多様化等を背景に、入学者の在り方も変容しており、総じて、学習意欲の低下や目的意識の希薄化などが顕著となっている」とされる<sup>1</sup>。そうした中で注目されるのが、初年次教育の重要性である。初年次教育とは、「高等学校や他大学からの円滑な移行を図り、学習及び人格的な成長に向け、大学での学問的・社会的な諸経験を成功させるべく、主に新入生を対象に総合的につくられた教育プログラム」あるいは「初年次学生が大学生になることを支援するプログラム」であると説明される<sup>2</sup>。文部科学省の平成 21 年度「大学における教育内容等の改革状況について<sup>3</sup>」に報告された調査結果を見ると、初年次教育を導入している大学は平成 19~21 年度にかけて増加しており、平成 21 年度の時点で約 84%の大学で実施されていることがわかる。具体的な内容としては、「レポート・論文の書き方などの文章作法を身に付けるためのプログラム」(533 大学)、「プレゼンテーションやディスカッションなどの口頭発表の技法を身に付けるためのプログラム」(488 大学)、「学問や大学教育全般に対する動機付けのためのプログラム」(470 大学)、「図書館の利用・文献検索の方法を身に付けるためのプログラム」(442 大学)、「情報収集や資料整理の方法を身に付けるためのプログラム」(419 大学)、などが挙げられる<sup>4</sup>。

一方、経済産業省では、平成 18 年から「社会人基礎力」を提唱している<sup>5</sup>。「社会人基礎力」とは、「前に踏み出す力」、「考え抜く力」、「チームで働く力」の 3 つの能力(12 の能力要素)から構成されており、「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」のことである。企業や若者を取り巻く環境変化により、「基礎学力」「専門知識」に加え、それらをうまく活用していくための「社会人基礎力」を意識的に育成していくことが今まで以上に重要となっている。

本学芸術学部の初年次教育科目「社会人基礎」は、こうした背景を踏まえて平成 24 年度から開設された。他の初年次教育科目における語学や情報処理のスキル習得、および日本語による文書作成や口語表現のコミュニケーション能力の向上と並んで、大学に入学したばかりの学生に対して学修への動機づけをおこない、ともすれば個人の表現スキルの向上のみに閉じこもりがちなる芸術という専門分野における技術と知識を社会に還元していく意識を学生個々に持たせることを目的として開設した科目である。この科目の一環として実施する合宿では、とくに音楽学科と美術学科の 2 学科からなる芸術学部の特徴を活かし、異なる専門分野の者同士が協働して新たな可能性を生み出すプロセスを体験的に理解することができるよう、プログラムに工夫を凝らした。

## 2. 芸術学部「社会人基礎」合宿の概要

合宿は、芸術学部 1 年次の必修科目である「社会人基礎」の一環として、新入学生が大学生活に慣れた頃合いである 6 月上旬に実施した。平成 24 年度におこなった合宿の概要は、図表 1 のとおりである。

図表 1: 「社会人基礎」合宿の概要

日程	2012 年 6 月 2 日(土), 3 日(日)
場所	札幌北広島クラッセホテル
参加学生数	芸術学部 1 年生 164 名(音楽学科 88 名, 美術学科 76 名)
引率者	音楽学科教員 3 名, 美術学科教員 3 名, 学務課職員 4 名

1 日目は昼に大学を出発して午後からプログラムを開始したため、合宿は正味 1 日半の日程であった。会場は札幌北広島クラッセホテルの大きな研修会場を貸し切り、学生 164 名がひとつの部屋の中でグループごとのテー

ブルにわかれて共同作業をおこなうかたちを採った。各グループは5～6名とし<sup>6</sup>、音楽学科と美術学科の学生がそれぞれ2～3名ずつ、異なる専門分野を学ぶ学生が同じグループになるように<sup>7</sup>、事前にグループわけをおこなった。このグループのわけ方の理由は、合宿の目的が「これから4年間大学で芸術を学ぶことの動機づけ、とくに異なる専門分野の者同士の協働」にあり、大学に入学した学生たちが今後、他者との関わりの中でそれぞれの専門分野の活かし方を自発的に考え、能動的に学びを深めていくきっかけになるようにと考えたためである。このグループのメンバーで協働し、2日間でひとつの課題に取り組むことがこの合宿の骨子であった。

### 3. グループワークの内容と成果

会場のテーブルには、グループの番号が書かれた紙を用意した(写真1)。学生たちは、会場に到着してからまずグループごとのテーブルにわかれて着席した。入学して2ヶ月ということもあり、ほとんどのグループメンバーは初対面の者同士である。そこで、グループワークが円滑に進むよう、アイスブレイク<sup>8</sup>からはじめて以下の流れで2日間のプログラムを実施した。

写真1：会場の配置とテーブル



#### ①アイスブレイク

まずテーブルに用意された用紙を1人1枚ずつ取り、そこに各自の「名前」「特技」「趣味」を書く。書いたものを互いに見せながら、グループ内で自己紹介をおこなう。自己紹介の後、メンバー全員にあだ名をつけて、決まったあだ名と名前を「名札シール」に書いて服の上の見えるところに貼る。次に、「このグループで会社をつくらしたら」というお題を出し、その想定での「会社名」と「社長」をメンバーで話し合っ決めて、「会社のモットー」とともに用意された用紙に記入してもらう。(写真2)

写真2：アイスブレイクの様子



#### ②グループワーク課題の出題

アイスブレイクでグループメンバーの顔と名前がわかり、打ち解けた雰囲気になったところで、この合宿で取り組むためのグループワーク課題を出題した。課題の内容は、「音楽と美術の学生が協力して、それぞれの得意なことを活かした会社をつくり、その会社が世の中の役に立つためのサービスや商品などを考えてください。」というものである。各グループの提案は、2日目の朝からグループごとにプレゼンテーションをしてもらうことも伝えた。

### ③グループごとの作業の開始

多少打ち解けた雰囲気になったとはいえ、最初から優れた提案を組み立てることは難しい。そこで、まず「それぞれの得意なことを活かす」というところに着目し、メンバー各自の得意なことをふせん紙に書き出していった。書いたものは、テーブル上の模造紙に貼っていく。ふせん紙に書く内容は、「ピアノ演奏」「サクソ演奏」「デッサン」「イラスト」など専門分野に直接関係するものでも良いし、「茶道」「手芸」「サッカー」「ダイビング」など音楽や美術と関係のない趣味・特技でも良い。学生たちが書いたものの中には、「犬の散歩」「睡眠」「ポストカード集め」「ポケモン」「夜、人のいないところで大声で歌う」などのユニークなものもあった。この段階では、課題の提案に役立ちそうに思われないものでも構わずなるべく多く挙げさせる。意外な特技や経歴を紹介しあいながら互いの多面性を発見し、グループ全体の個性のある提案に導くことがこの作業の意図だからである。ひととおり書き終わったところで模造紙に貼ったふせん紙をメンバーで見渡して、似たものや関係のあるものをグルーピングし、分類する。そうすることで、グループの特徴と提案の方向性を徐々にさぐっていく。(写真3)

写真3：ふせん紙を使っての作業



### ④提案に向けてのディスカッション

グルーピングしたふせん紙を見ながら、このグループのメンバーでできそうなことを考え、出題された「それぞれの得意なことを活かした会社」とは、どのようなものになるのかを話し合う。課題では「その会社が世の中の役に立つためのサービスや商品」を提案するようにと指示されているため、ここでは学生各自が自分にできることが、他者にとってはどのような価値を持つのかということに意識を向け、想像する必要性が生じる。メンバーのうちの1人の得意なことを中心にして提案を組み立てていくのか、全員の得意なことを組み合わせて提案するのかといった判断もしなければならない。この段階では、とくに注意深く各グループの話し合いに教員が耳を傾け、議論が自然にひとつの方向にまとまっていくようにファシリテートした。まだ1年生であるため、なにかを「提案する」という作法自体にまだあまり慣れていない学生の方が多い。そのため、ふせん紙に書き出したグループメンバーの特徴を、最終的な提案の特徴(=提案コンセプトであり、そのグループのオリジナリティでもある)につなげられるよう、グループの特徴を学生たち自身に言語化させるよう促すことを心がけた。提案コンセプトが明確になったグループには、そのコンセプトを中心としてより具体的な商品やサービスを考えさせる。その商品やサービスの詳細を書き出しながら、他者に伝えることができるかたちになるように徐々に提案内容を組み立てていく。

### ⑤プレゼンテーションの準備

翌日のプレゼンテーションは、各グループ発表5分、質疑3分でおこなう。プレゼンテーションに使用するためにグループに配られた素材は、模造紙1枚、コピー用紙、マジックだけのシンプルなものである。これは、会場内に全部で29あるグループすべてに作業用のコンピュータなどを用意するのは難しいことや、学生たちの情報機器の操作スキルがまだ十分ではないという理由だけでなく、プレゼンテーションの体裁よりもまず内容で勝負してほしいということ、また自分たちが自身の身体を使って他者に伝える工夫をしてほしいと考えたためである。

プレゼンテーション準備のための役割分担は、グループのメンバーの中で自然と決められていく案配になった。話し合っただけの提案内容を文字原稿にまとめる作業、模造紙上でのレイアウト作業、プレゼンテーションで読み上げる原稿の作成、その他提案を補強するための資料の作成など、それぞれのグループ内での作業を分担し、翌日に向けての準備が進められた。(写真4)

写真4：プレゼンテーションの準備



### ⑥プレゼンテーション

2日目は、朝からグループ順にプレゼンテーションをおこなった。1グループの持ち時間は、質疑やコメントを含めて8分である。29グループあるため、全部で約4時間を要する。途中、適宜休憩をはさみつつプレゼンテーションをおこない、朝からはじめて最後のグループが発表を終えたのが14時頃となった。

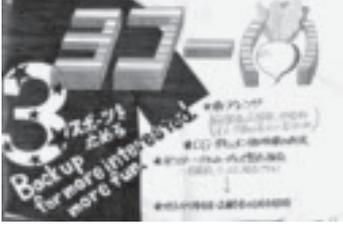
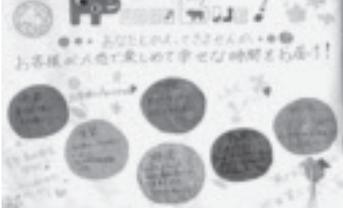
プレゼンテーションでは、会場の一角にステージを設け、1グループずつ前に出て提案の内容を発表する。会場が非常に広く、模造紙に書かれた文字はそのままでは全員が読むことができないため、拡大してスクリーンに映し出すことにした。(写真5)

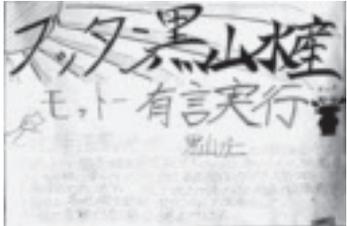
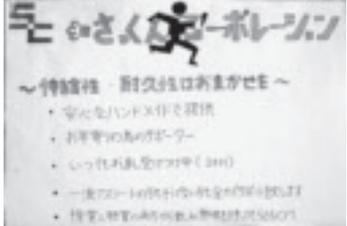
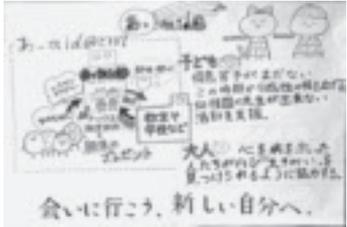
写真5：プレゼンテーションの様子

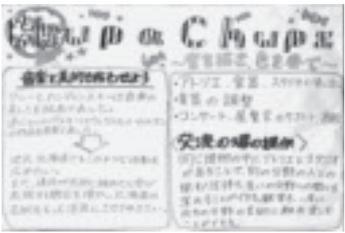


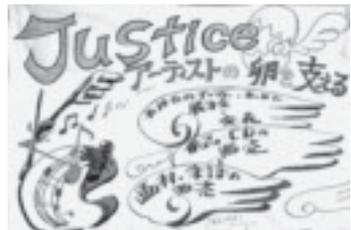
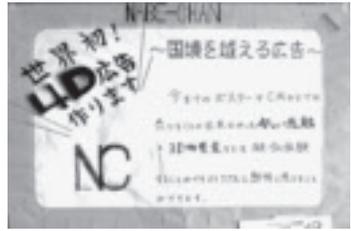
全29グループがプレゼンテーションで提案した内容は、次表のとおりである。(図表2)

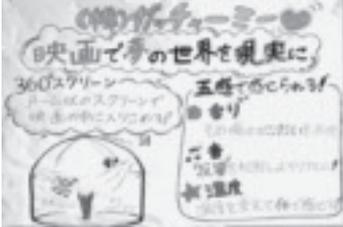
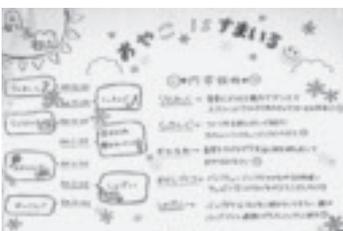
図表 2：プレゼンテーションの提案の内容

	グループ名(会社名)	提案の内容	模造紙
1	BANCHO	「海底喫茶」というコンセプトで、音楽・ライブペインティング・食事などを楽しむことができる店舗の提案。	
2	PAMYU	「新感覚雑貨店」というコンセプトで、ユーザが商品を提案し、実現した商品を販売する形態の店舗の提案。カフェを併設。	
3	ヨコー(株)	スポーツを振興するしぐみの提案。応援歌などの曲のアレンジ、CGやドキュメンタリー映像の制作、チケットやグッズなどの販売をとおして地域のスポーツを応援する。	
4	伊藤コーポレーション	「世界にはばたくおもちゃ」をモットーとして、音を使ったおもちゃの企画・製作・販売をおこなう店舗の提案。	
5	HOTEL ANDY	「ミュージカルと宿泊施設の融合」というコンセプトによるホテルの提案。ホールやミュージアムを備え、客室のインテリアを上演する演目のイメージにあわせるなど。	
6	Rosso Bue	味覚・嗅覚・聴覚・視覚・触覚・空間覚の「六感で楽しめて幸せな時間」をコンセプトとした店舗の提案。	

7	ブタン黒山水産	<p>「有言実行」をモットーとし、北海道産の毛ガニを「黒山ガニ」というブランド蟹として販売する会社の提案。収益で管弦楽団を結成し、地域の文化に貢献する。</p>	
8	TMTM(ティムティム)	<p>スマートフォンアプリを開発する会社の提案。「美部屋」というアプリ(部屋の模様替えをCGを使ってシミュレーションすることができるアプリ)を開発する。</p>	
9	さっくんコーポレーション	<p>伸縮性・耐久性のあるサポーターの開発をおこなう会社の提案。映像・音楽の技術でCMも製作する。</p>	
10	あつmid@(あつみだ)	<p>「会いに行こう,新しい自分へ。」をコンセプトとした施設の提案。音楽, 美術の表現を体験できる場をつくり地域に貢献する。</p>	
11	武蔵	<p>ウェディング・テーマパークという新しい施設の提案。会社のモットーは「親切・信頼・幸せ」の「3S」。提案のイメージとして、会場に用意されたコピー用紙を使ってウェディングドレスを制作。</p>	

12	Venti Due	アニメーション制作、パフォーマンス、イベント等やりたい人をサポートする会社の提案。「自分で何かづくりだすことの楽しさを知ってもらう」がコンセプト。	 <p>Venti Due ～あなたの毎日に魔法をかける～ 自分で何かづくりだすことの 楽しさを知ってもらう ★アニメーション制作 ★パフォーマンスイベント ★おもしろいイベント</p>
13	Chupa Chapz	「音楽の美しさを絵画であらわす」「美術作品を音楽で表現する」ための活動をおこなう提案。地域の人々が交流し、音楽と美術の境界なくどちらにも触れられる場を設ける。	 <p>Chupa Chapz ～音楽と絵画の境界を越えて～ 音楽と絵画の境界を越えて 音楽と絵画の境界を越えて 音楽と絵画の境界を越えて</p>
14	オルゴール BAKERY	パンの生地に音楽の生演奏を聴かせて、他店にはないより美味しいパン「音楽パン」を販売する店舗の提案。	 <p>オルゴール BAKERY ～音楽の生演奏を聴かせて～ 音楽の生演奏を聴かせて 音楽の生演奏を聴かせて</p>
15	佐藤コーポレーション(株)	「癒やしを満喫できるパワースポットカフェ」というコンセプトの施設の提案。ピラミッド型の外観の建物内に、ホテルやエステなどを設ける。	 <p>佐藤コーポレーション ～癒やしを満喫できるパワースポットカフェ～ 癒やしを満喫できるパワースポットカフェ 癒やしを満喫できるパワースポットカフェ</p>
16	art music	フルコースの料理に合わせて生演奏をする店舗の提案。「音楽と美術があなたを幸せへと誘う」がコンセプト。	 <p>art music ～フルコースの料理に合わせて生演奏をする～ フルコースの料理に合わせて生演奏をする フルコースの料理に合わせて生演奏をする</p>
17	MAKKRHRECORD	ミュージシャン、デザイナーなどのアーティストを発掘し、育成する学校を備えたレコード会社の提案。	 <p>MAKKRHRECORD ～ミュージシャン、デザイナーなどのアーティストを発掘し、育成する学校を備えた～ ミュージシャン、デザイナーなどのアーティストを発掘し、育成する学校を備えた ミュージシャン、デザイナーなどのアーティストを発掘し、育成する学校を備えた</p>

18	RM ぼーらむ	総合芸術アミューズメントパーク「ぼーらむ」の提案。見るだけ・聴くだけではなく、芸術を知って感じてもらうための参加型パーク。	
19	Justice	ギャラリーやホールの貸し出し、美術作品やCDの販売、画材や楽譜の販売をおこなう会社の提案。「アーティストの卵を支える」がコンセプト。	
20	TTTKJ	「映像で笑顔を」をコンセプトとした映画館の提案。ピーマン型のビル内に3つのシアターを設け、大スクリーンで映像上映。特殊な映像も上映できる。	
21	HMC	顧客の魅力を最大限に引き出すファッション・コーディネートを生産する店舗の提案。	
22	NABE-CHAN	「世界初の4D広告」を制作する会社の提案。3Dに加えて、匂いや感触などを感じることができる広告を制作。「国境を越える広告」がコンセプト。	
23	Diciotto	音楽の演奏やコマーシャル制作、イベント企画をとおして長い目で地域を育てる会社の提案。お土産の開発などもおこなう。	
24	眼球(アイ)Corporation	「眼球飛び出す満足度ブラックホール」がコンセプト。顧客のファッションやヘアメイクなどをコーディネートし、思い出になる映像アルバムなどを制作。	

25	(株)ガッチャーミー	360度のドーム状のスクリーンで、映画の中に入り込むことができる施設の提案。映像だけでなく香り・音・温度も感じられる映像上映設備を設ける。	
26	Tomy's Kitchen	イベント用の舞台を併設したレストランの提案。「音楽と美術でお客様に癒やしを提供する」がコンセプト。	
27	YAMAMOTO (株)	プロの表現者だけでなく、一般の人も利用できる多目的ギャラリーの提案。モットーは「表現する人に親身になって、他のギャラリーではできない無理を可能にします！」。	
28	おやこ is すまいる	幼児向けの施設とプログラムの提案。リトミック・クッキング・お昼寝・お菓子づくり・手芸を体験できる。	
29	Ant Wedding 21	出張ウェディングを演出する会社の提案。必要なものをトラックに積んで出張し、水族館や船上などで結婚式をおこなうサービス。	

### ⑦投票とグッドプレゼンテーション賞の表彰

すべてのグループのプレゼンテーションが終わったところで、1人に3枚ずつ丸いシールを配布し、良いと思った提案にシールを貼って投票する時間を設けた。もっとも多い票を獲得したグループを、「グッドプレゼンテーション賞」として表彰する。表彰後に、教員から全体の総括となるコメントの時間を設け、合宿で予定していたプログラムを終えた。(写真6)

写真6：グッドプレゼンテーション賞の投票と表彰



#### 4. まとめと今後の展望

繰り返しになるが、この合宿の目的は「これから4年間大学で芸術を学ぶことの動機づけ、とくに異なる専門分野の者同士の協働」であった。ただし1年生にとっては専門分野の学修をまだあまりすすめていない時期であり、実際に音楽と美術の専門性を活かして作品をつくりあげるには会場の設備や用意された道具類も十分ではない。この合宿では、つくりあげた作品のクオリティを評価することよりも、これから4年間の学びに向けて他者との関係の中でのごとをつくり出していく身体感覚を学生たちに気づかせることに主眼を置いた。したがって、2日目に学生たちが発表した内容も、実際に起業することができるような具体的な提案には到底たどり着いてはいないのだが、限られた時間の中で完成させたパフォーマンスとしては十分期待どおりであったと筆者らは考えている。

大学における初年次教育とは、冒頭に述べたとおり、「高等学校や他大学からの円滑な移行を図り、学習及び人格的な成長に向け、大学での学問的・社会的な諸経験を成功させるべく、主に新入生を対象に総合的につくられた教育プログラム」と定義される。本学の芸術学部は、その名のとおり「芸術」を学ぶための学部として平成24年度に改組、開学したものであり、一般的に必要とされる初年次教育に加えて、芸術を学んでいくことに特化した初年次教育のあり方について検討していくことも課題である。「社会人基礎」合宿は、こうした背景を踏まえ、芸術学部としての初年次教育のあり方を検討する一環として実施されたものであった。合宿という限定的な場で協働を主眼とした課題に取り組むことで、おのずと他者との関係性に意識を向けられる環境をつくったことが、今回はうまく作用したと考えられる。大学で演奏の技術や作品制作の技術を向上させるだけでなく、他者への理解を深め、そこで身につけた技術や知識を卒業後にどのように社会に役立て、みずからの経験を成功に結びつけられるのかを学生個々が考えていくきっかけをつくることのできたのではないかと自負している。芸術学部では、3年次の配当科目として「共同制作演習A(舞台)」「共同制作演習B(映像)」といった、より専門性に特化した共同制作のための授業も用意されているため、今回の合宿はそのための導入であったとも言える。

しかしながら、こうした取り組みは継続していく中で評価と検証をおこない、必要に応じて改善を図ることも重要である。今年度実施した限りにおいて教員も強く実感したことは、提案にひとつだけの正解はないというごく当然のことである。入学してくる学生は多様であり、それぞれが志す専門分野も異なる。そうした学生たちのグループが提案した内容を、ひとつの尺度で測ることは当然できない。学生たちがプレゼンテーションの準備をする中を巡回し、グループの中に入ってディスカッションに参加しながら場合に応じてアドバイスや指示をする際に、無意識のうちに教員自身の尺度を押しつけるような場面はなかったかと、教員自身にとっても自問する機会となった。また、継続してこうした取り組みをおこなうには、学内の体制やしぐみを整えることも要求されよう。今回の実施で気づいたこれらの点については、次年度以降に継続していく中で取り組んでいくべき課題としたい。

#### 註

<sup>1</sup> 中央教育審議会「学士課程教育の構築に向けて(答申)」,平成20年12月24日, [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1217067.htm)

<sup>2</sup> 同上

- <sup>3</sup> 文部科学省「大学における教育内容等の改革状況について」, 平成 23 年 8 月 24 日, [http://www.mext.go.jp/a\\_menu/koutou/daigaku/04052801/1310269.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/daigaku/04052801/1310269.htm)
- <sup>4</sup> 同上
- <sup>5</sup> 経済産業省「社会人基礎力」, <http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/index.htm>
- <sup>6</sup> 欠席者がいたためにメンバーが 4 名になったグループが 1 つあったが, 当日のグループ変更はおこなわず, そのグループのみ 4 名でグループワークをおこなった。
- <sup>7</sup> 音楽学科の専門分野は, ピアノコース/声楽コース/管弦打楽コース/音楽指導コース/作曲コース/音楽療法コースがある。美術学科の専門分野は, 絵画コース/立体コース/メディアアートコース/メディアデザインコースがある。なるべく同じグループ内に同じ専門分野の学生が偏らないようにグループわけをしてある。
- <sup>8</sup> アイスブレイクとは, ワークショップや体験型の研修などの冒頭に, 初対面の参加者同士がより打ち解けて共同作業に入ることができるよう, 導入的な位置づけでおこなうグループワークや簡単なゲームなどのことをいう。その後のワークショップ等と関係した内容でおこなうこともあれば, 独立した内容でおこなうこともある。参加者同士の関係をやわらげ, 場をあたためることを目的として取り入れられる。

## 参考文献

堀公俊, 加藤彰, 「ワークショップ・デザイン ― 知をつむぐ対話の場づくり」, 日本経済新聞出版社, 2008 年