

# 2018年度授業プログラムの検証 (大学における双六ゲームの作成)

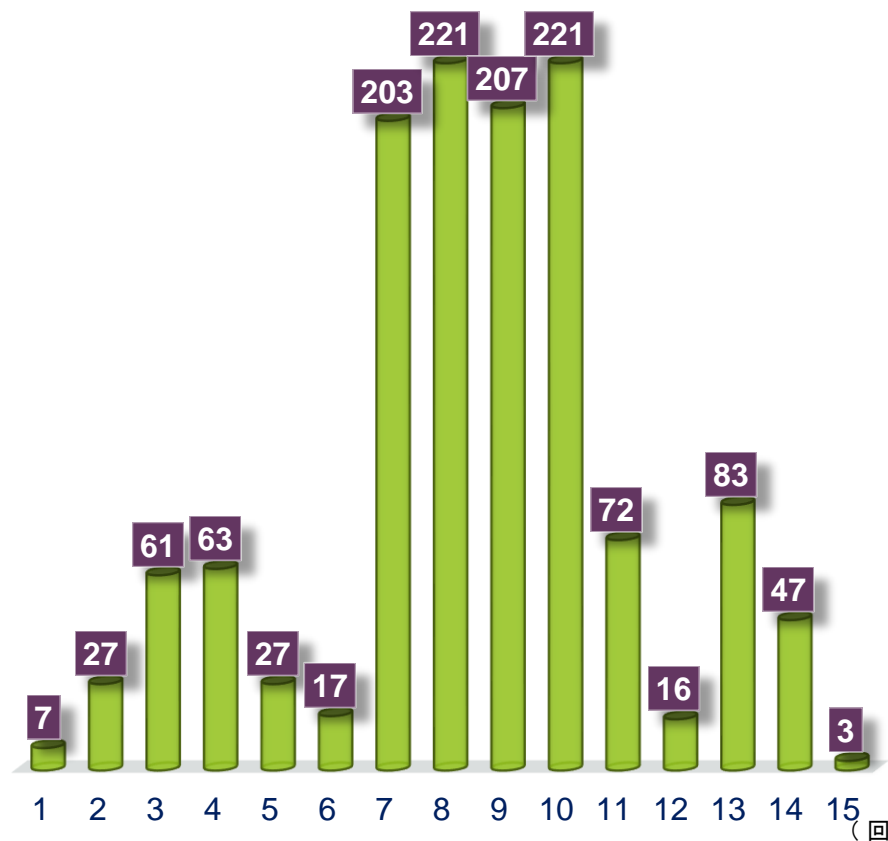
# 2018年度シラバス

回	授業日	授業内容1	授業内容2(詳細)	
1	4月12日	オリエンテーション	①オリエンテーション 目的、シラバス、単位について、ルール、コミュニケーション検定説明等②担当講師発表・挨拶③キャンパスリソースを知る(職員からの紹介)→クイズで発表	◆授業概要の理解と動機づけ、意識づけ◆学内のリソースを理解することで、行動化促進、居場所作り、大学生活の意義理解
2	4月19日	社会人の話を聴く①講師のキャリア	①講師自己紹介&キャリアヒストリーを聴く→GWで感想共有や自分の興味関心ポイントを言語化②クラス内自己紹介③仕事人インタビュー「イキイキと働く人を探せ」についてレクチャー、インタビューシート配布④コミュニケーション検定詳細説明	◆講師やクラスに対する安心感の醸成◆講師のキャリアから自分の興味や価値観を探る◆GW練習
3	4月26日	社会人の話を聴く②OB・OGのキャリア	①先輩ビデオを試聴→GWで感想共有や自分の興味関心ポイントを言語化④仕事人インタビューに向けての準備ワーク⑤火葬場の給仕のレクチャー&ミニワーク	◆先輩ビデオから自分の興味価値観を探る◆卒業後の進路選択の幅や種類を理◆GW練習◆インタビューをやりきるための準備
4	5月10日	社会人の話を聴く③仕事人インタビュー「イキイキと働く人を探せ」の共有	①仕事人インタビューをグループ内で共有、質問②仕事人インタビューからの振り返り(自分の興味関心ポイントを言語化、インタビューをしたことの感想)③自己目的的話のレクチャー	◆身近な人から仕事の話や価値観を探る◆自身に感じ、自分の興味や価値観を探る◆グループ内での発表・質問練習
5	5月17日	自己理解①自分の価値観を知り、イメージする	ワークライフバリューカードを使って価値観を知り、そこから自分の得たいもののイメージを表現する。そこから自己紹介する。	◆自身の価値観について知る◆チームビルディング
6	5月24日	自己理解②PROG受験	PROG受験	◆自己理解促進
7	5月31日	ゲームを作る	ゲームの概要説明とチームごとでの情報収集・企画立案→製作準備、役割分担の仕方なども教える	◆個の大学生活計画立案前に、仲間と大学生活をイメージする◆チームワーク力UP
8	6月7日	ゲームを作る	ゲームの制作・発表準備	同上
9	6月14日	ゲームを作る	ゲームの制作・発表準備(時間が余ったチームは自作ゲームで遊んでみる)	同上
10	6月21日	ゲームを発表	①ゲームの発表とギャラリーウォーク、投票 ②ゲーム制作の振り返り→チーム内他者FB	◆発表経験によるプレゼンテーション力アップ◆経験や投票を通し、自己効力感アップ
11	6月28日	自己理解③PROG解説	自分の強みと弱みを理解する。→強み認識(自己PR的なエピソードを掘り起こす)	◆自分の強み・弱みを理解・実感→今後の自分の大学生活計画作成にもつなげる
12	7月5日	コミュニケーション検定受験	コミュニケーション検定受験/前半は対策講座やワーク	◆検定受験、合格することで自己効力感をあげる
13	7月12日	私の大学生活の計画を立てる	自分自身が4年間、何を体験して、どんな力を身に着けたいのか、計画を立てる ※計画を立てることの意味、講師の計画を事前に共有	◆自分のキャリアデザインをしてみる
14	7月19日	私の大学生活の計画を共有する	①計画をグループで共有し、FBLしあう(アドバイスしてサポートしあう)→ワールドカフェ実施→計画のブラッシュアップ ②ファーストアクションプランを立てる	◆計画を共有し、互いにFBLしあうことで、計画改善◆計画を言語化→行動への動機づけ◆最初の一步の計画立案→実行力アップ
15	7月26日	前期授業の振り返り	前期授業を振り返る(授業振り返りスライド/振り返り文を書く(単位カウント)/GW)第14回で立てたアクションプランを宣言	◆前期授業を振り返ることで自分の成長を実感する。◆アクションプランを宣言することで、勇気を持ち、実行力をあげる

# ■学生が印象深かったプログラム

【第15回振り返りシート結果】

キャリア基礎Ⅰを通じて、もっとも印象深かった授業回はどの回ですか？



授業回	計	授業内容
1	7	オリエンテーション
2	27	社会人の話を聴く①講師のキャリア
3	61	社会人の話を聴く②OB・OGのキャリア
4	63	社会人の話を聴く③社会人インタビュー
5	27	自己理解①自分の価値観を知り、イメージする
6	17	自己理解②PROG受験
7	203	ゲームを作る
8	221	ゲームを作る
9	207	ゲームを作る
10	221	ゲームを作る
11	72	自己理解③PROG解説
12	16	コミュニケーション検定受験
13	83	私の大学生生活の計画を立てる
14	47	私の大学生生活の計画を共有する
15	3	前期授業の振り返り

# ■各回の振り返り

## 第7回～第10回:ゲーム

◎多くの学生にとって、最も印象深く、最後のキャンパス未来図の準備ワークにもなり、かつPBLで協働が求められたため成長実感も大きかった授業。仲間意識も生まれ、達成感も大きかった。

◎第7回が運動部の学生の大会が重なったのと、第10回は発表回でやや欠席が増えたものの、持ち出し課題やリーダーの過度な負担がなかったため、出席率も良好。

### 【第7回～8回の改善点】

- ▲何が最大の目的なのかを整理し、目的が実現できるワーク設計にする。→目的：「大学生活についての情報を知る」
- ▲情報を渡しても短時間で読み取れない→プライベート偏重で学部特性が出ていないゲームがあったり、停滞するチームがあったり、なかなかゴールイメージを書けないチームがあった。→情報の渡し方・見せ方、内容そのものを見直す。
- ▲ゼミやインターンシップなど、3年次4年次のイメージが湧かない→一般的な大学後半の生活をあらかじめ説明したり、今年度のサンプルをいくつか見せる。またチームの制作準備シートの段階になったら、早めの承認・FBで停滞を防ぐ。
- ▲制作準備シートの改善。個人の情報収集とチームの共有・整理は別シートで行い、チームのシートのみ、講師が回収。
- ▲個人の情報収集：情報収集の担当は学年で分け、情報を収集するカテゴリーマップ（勉強、就職、学内イベント、学外イベント）に付箋を用いて記入させ、それをチームで統合。
- ▲情報収集が個人で止まり、共有に進めないチームもあった→情報収集と共有の時間を講師がタイムコントロール
- ▲制作準備シートの24個の黒ポチにとらわれてそれ以上出そうとしない学生や役割分担、時間軸にとらわれて先に進めないチームがいた→ともかくまずは情報収集の時点では数を出すことを求め、その後共有、マスのセレクトの段階で数を意識して選ばせたり、足りない学年についてはそこで補完しあうようにする。
- ▲収集した情報をどうマスに繋げるのかが分からないで停滞→第7回で早めにマスのイメージをサンプルとしても見せる。
- ▲本書きになかなかうつれないチームや下書きに力を入れすぎて時間不足になるチームの出現→カテゴリーマップの時点で付箋を用いることで下書きは不要に。（必要に応じて無地の用紙を配布）。本書きは直書きor用紙の切り貼りとする。
- ▲リーダー以外のチーム内役割を設ける。サブリーダーやタイムキーパー等。
- ▲評価基準に情報収集の観点を入れる。

### 【第9回の改善点】

- ▲サイコロとコマの改良（サイコロが小さすぎて組み立てづらい→進捗状況によっては不要にするかも検討）

### 【第10回改善点】

- ▲席移動の混乱→あらかじめ、移動するチームを指定できるスタイルにする
- ▲ギャラリーウォークの作品提示場所の工夫（教室によっては前列・後列だけでなく横にも陳列）
- ▲最後の振り返りで相互評価の観点があるとよい。

# ■各回の振り返り

## 第7回～第10回:ゲーム

### 第9回振り返りシート「ゲームの情報収集・制作を通じて、あなたが学生生活について感じたこと・気づいたことは何ですか？」より

- ◆「ゲームの制作を通じて思ったことは、4年間は長いように見えて本当にあつという間なんだろうなということです。すごくみたいに可視化すると短いだろうなと感じました。なんだかもう2か月も過ぎているし、この調子で一年間が過ぎるのもあつという間なのだろうなと思いました。楽しく後悔しないような学生生活を過ごしたいです。」
- ◆「私はこの学部を選択してよかったなと感じた。私たちの作った双六では、3年生時に選択したコースが固定だったが、実際はほかのコースで専門としている講義も取れるという特徴があるので、それを取り入れてもよかったなと思った。また、4年間を通して大学生活を考えたのは初めてだったので、ここはこうしたい、ああしたいなどの楽しみ方が生まれた。以上のことからこの学部を選択してよかったと感じた。」
- ◆「ゲームを作っていて感じたことは、これからの学生生活がますます楽しみになったということです。なぜなら、すぐろくをつくるために情報収集する時に自分でも気づいていなかった楽しみに気づけたからです。実はこの学校のオープンキャンパスには行けておらず、サイトで何ががあるかを調べるくらいだったので、また新しく知識が増えたと思います。」
- ◆「ゲームの制作を通じて、2年次、3年次、4年次になることが楽しみになった。様々な行事が知れてよかった！自分が知らなかった行事があり、来年自分が2年次になってからのことを双六をやることで知ることができた。例えばオーバーナイトウォークで42km歩くことやインターンシップなどがあること。来年からしか履修することができない科目がたくさんあって楽しそう！！これからの行事もたくさんあるので楽しみ！！」
- ◆「ゲームの制作を通じて気づいたことは、大学を楽しむ方法はいくらでもあって、それを見つけるのも選ぶのも自分自身であるということでした。大学について調べたり、メンバーと共有することで、自分の知らない楽しみがあって、それを自分で選ぶことができると気づいたからです。コース選択や留学、講義選びなどがそうだと思います。これからの大学生活が作った双六のように明るく楽しいものにできるように自分で今後について考えてみようと思いました。」
- ◆「僕が今日の授業で学生生活について考えたことは、結構充実しているということです。入学当初、大学への期待には「？」もあったのですが、ゲームを作ってみると意外とやることが多くて楽しそうでした。今回のCチームのすぐろくを見てもらえればわかります。自分自身、今後の大学生活を楽しめるように努力できるようにしたいです。」
- ◆ゲーム制作を通じ、本校は将来のライフプランを立てるために様々な授業やイベントが用意されているなと感じました。リーダーシップを養うためのイベントスタッフ等、将来に必ず生きるイベントが2-4年生にも準備されているからです。充実した留学制度もあります。ぼんやりしていた大学生活が少し明確になったので、今後の大学生活も頑張りたいです。

# ■各回の振り返り

## 第7回～第10回:ゲーム

### 第10回振り返りシート「ゲームのプレゼン大会を通して、あなたが気づいたことや成長したことは何ですか？」より

◆ゲームで成長したことは、今まで言われたらやるって感じだったけれど、今回のプレゼン大会を通じて、自主的に動きました。なぜなら動かないと何もできないと思ったからです。例えば自ら発表したり、自分の意見を出したりなど、チームに貢献できました。なので、今回のゲームを通して成長できたと思います。

◆人と関わることが必須だったので、初対面の人と同じ目標に向かって協力していくことの大変さや楽しさを知れました。将来仕事をしていく上で、人と関わっていくことは必須なので、疑似体験できたと思ったからです。サプリーダーとしてみんなをまとめられるように努力しました。最初だけ勇気を出せば人と関わるのはこんなに楽しいんだと思えました。

◆ゲームのプレゼンを通して、大学の良さに気づき、他学部の人とコミュニケーションがとれたという点で成長できました。大学の良さを知ることができたのは本当に良かったです。他学部の人とコミュニケーションをとるのは、日常的にはなかなかないけれど、プレゼンでは自然と話すことができたので、人見知りの自分も成長することができました。

◆私がゲームの制作・発表を通じて気づいたことは、各チームしっかりと考えられていて、大学には魅力がたくさんあるということです。なぜなら多種多様なマスがあったからです。例えば「映画を作る」や「サークルを作る」など、大学の自由なところが出ていたと思います。私は大学にはたくさんの良いところがあるのだと思いました。

◆ゲームのプレゼン大会を通して、人に話す、伝える力を成長させることができたと思います。普段人前に表現することが苦手で、自分自身をあきらめていたところもありました。いざやってみるとゲストの人が優しく相槌を打ってくれて本当に伝えたいことを伝えることができました。最初から無理だと思わずに、自分ができる精一杯のプレゼンをできるようにこれからも頑張っていきたいです。

◆同じ課題に取り組むことで、チームとして協力することやリーダーとしてどうチームをまとめて盛り上げるかしっかり考えることができるようになりました。短時間で意見をまとめるのは大変だったけれど、その中でチーム一人一人が自分の役割を見つけて、行動できたことで、結果良い双六が作れました。チームの目標として掲げていた「話を絶やさない」や「毎時間席替え」でチームの中も深めることができました。人見知りながら新しい友人が増えて、リーダーとしての責任も感じることで、本当に良い時間でした。次回授業からもいろいろな人と交流を持って輪を広げていきたいです。

◆ゲームのプレゼン大会を通して気づいたことは、目標を成し遂げた時の嬉しさです。チームの人と力を合わせて、何かと一緒に取り組み切ることができたからです。はじめうまく行くのかわからなかったけれど、やっていくうちにチームの人とうまくコミュニケーションをとれることができ、チームらしいゲームができてうれしかったです。



# 各回の振り返り

第7回～第10回:ゲーム

ゲーム優秀作品

