

応用社会学科・人間社会学科および 人間関係科における初年次教育の試み

短期大学部人間関係科・人間科学部人間社会学科 中井 歩

抄録：2001年から大阪樟蔭女子大学関屋キャンパスにおいて行われてきた、初年次教育の3つの試みを記録し、中範囲の教育実践の可能性について考察するための基礎資料とする。3つの試みとは、①学外オリエンテーションにおける参加型ゲーム、②基礎演習と研究発表会、③講義形式での導入教育科目である。

キーワード：初年次教育、実践記録、中範囲の教育プログラム、参加型ゲームによる教育

はじめに

第1節 実践記録1 卒業ゲーム

第2節 実践記録2 「ゼミコン」と基礎演習

第3節 実践記録3 「大学の歩き方」としての人間関係論

むすび

はじめに

大学全入時代に本格的に突入し、その一方で学生の学力低下や学習意欲の低下が言われて久しい。いわゆる大学の「ユニバーサル教育」時代である。そこで、入学生を大学生にふさわしい学力と学習意欲を持たせるような、初年次導入教育の必要性が指摘されるのだろう。

しかしここで、一つの疑問が浮かぶ。いわゆる新学習指導要領（本来は「多様性」や「学ぶ力」を重視する教育）下で教育を受けてきた新入学生に対して、それぞれ身につけている学力（欠けている学力）が多様なのに、一律に効果を得られる「ユニバーサル（普遍的）」な導入教育というものが可能なのであろうか。1つの課題に対して、1つの答えしか用意しないことは、時として大きな

間違いをもたらす。それは、同じ腹痛という症状であっても、原因が異なれば取るべき対処法が違ってくことに例えることができるだろう。

そこで、次のような課題を設定したい。マクロな一般化（例えば、総合的な基礎学力の必要性の指摘）やミクロな一般化（例えば、「どの授業でも使えるような」授業手法の精緻化）を避けて、中範囲の教育実践は可能なのだろうか。すなわち、意欲的な学習に導くことを目指して、具体的な対象群としての新入学生たちに対する働きかけを、教員チームが積み重ねるような、メゾ・レヴェルの教育実践はできるのだろうか¹⁾。

本稿は、中範囲の教育実践の試みについて記録することによって、またその可能性と限界を考察することによって、「中範囲の初年次教育の実践は可能か」という問いに答えたい。本稿で取り上

1) 本稿で取り上げた事例ではいずれも、1学年の学生数が60名程度であった。

げる取り組みはいずれも、決して目新しいものではない。しかし考察の中から、マクロにもミクロにも偏らない、中範囲の教育実践に必要な条件を提起できるのではないかと、筆者は考える。

第1節 実践記録1:「卒業ゲーム」

－入学時オリエンテーション教育における体験型ゲーム学習の試み－

人間科学部および短期大学部では、関屋キャンパスに人間科学部が設置された2001年以来、新入生に対して4月中旬に学外での宿泊オリエンテーションを実施してきた(当初は宿泊を伴わず、途中から1泊2日のスケジュールに変更。また学科によっては日帰り2日間の分割実施をしているところもある)。

その目的は、入学生たちの人間関係を(新入生同士、および教員と学生の間で)親密にすることである。あわせて大学での教学システムを含めた、大学生活の全体像を理解させることである。そのために、テーブルマナー講習や学外授業(社会見学)やグループ学習、先輩学生(ピア・カウンセラー²⁾)によるガイダンスなどのプログラムを組み合わせながら、展開がなされてきた。

この節では、応用社会学科(2005年度からは人間社会学科に名称変更)で始まり、心理学科や短期大学部においても展開されるようになった、学外オリエンテーション時に取り入れられている参加型ゲームの実践について、事例を紹介する。

応用社会学科・人間社会学科では、学外オリエンテーションの企画、計画は、教員のチーム(例年およそ3~4名程度)とピアカウンセラーによって担われてきた。ピア・カウンセラー(以下、

「ピアカン」と表記)は2回生と3回生の希望する学生が担当し、3回生ピアカンは2回生の時にもピアカンを務めた学生の中から募集をした。そのために、企画・計画・実践・評価のサイクルを、教員とピアカン学生との間で、ある程度共有することができた。2回生ピアカンも、前年度に新入生として参加した経験から、活発に意見を述べることがしばしばであった。

こうした実践の中から、新入生がカリキュラムや時間割の組み方などについて質問をする時間を取っても、新入生たちが「何を聞いて良いのか分からないのではないか」という認識を持つようになった。そこで、「学生の能動的な参加によって、大学のシステムを理解させること、また問いを発見させることはできないだろうか」という課題が設定されたのである。こうして、参加型のプログラムとして、2005年度の間人文学科でスタートしたのが、「単位取得卒業ゲーム(以下、卒業ゲーム)」である。このゲームは2007年度からは心理学科と人間関係科の学外オリエンテーションでも採用され、各学科の特徴を組み入れた形に変化しながら展開されている。本節では、2007年度の短期大学部人間関係科で実施したゲームを例として取り上げ、そのねらい、仕組み、展開などについて紹介する。

(1) ゲームのねらいと仕組み

「卒業ゲーム」とは、ゼミのグループを1人の学生生活に擬して、卒業の条件をクリアすべく、シミュレーション的な学生生活をゲームの中で送っていくものである。卒業ゲームを通じて入学生たちは、体験を通じて次のことを理解し、時には疑問を持つことを目指している。すなわち、

2) ピア(peer)は、同等の人、同僚、仲間の意味であり、ピア・カウンセラー(peer counselor)とは、同じ悩みなどを持つ仲間が仲間の相談に乗ることで、悩みや障害を自分自身で乗り越えることができるように支援する人の意味である。本学の学外オリエンテーションでは、1年前・2年前には自身も新入生であった上回生が、新入生の疑問や相談に応えるよう、前年度の終わり頃にピア・カウンセラーを募っている。

① 大学のさまざまな制度（単位制度、事務局窓口、学費、アドバイザー制度³⁾、オフィスアワー制度⁴⁾など）をある程度理解するようになること、② 有意義な学生生活を送るためには、自身の積極性が必要であることを理解すること、の2点である。

ゲームの基本的なルールは次の5点である。

- ① 1つのゼミ（基礎演習の学生グループ）が協力して1人の学生生活を送ることを模し、卒業単位を時間内に集めることができると、卒業する。
- ② 単位の取得は、実際のカリキュラムを単純化・簡略化した形式で行う。単位の認定はカードを渡すことによって行い、最終的には「就学支援課」の窓口で成績表に記入してもらうことによって確認する。
- ③ ゲームは1学期20分程度の4学期制で、それぞれの学期に学費を納入しなければ卒業できない（1学期当たり5万円、20万円を「庶務課」に納入することによって、卒業資格を得る）。
- ④ 時間の配分とエネルギーの配分は、「学生」（ゼミの学生グループ）たちの選択によって決定する。
- ⑤ ゲームにおける学生生活は、教務上の学生生活に留まるものではなく、幅広い学生生活を模したものとし、アルバイトのコーナーや就職活動のコーナー、トラブルカード（チャンスカード）などを設定する。

ゲームの中での役割として、まず1回生はゼミのグループで1ずつのテーブルに座り、ゼミのメ

ンバー一体として「1人の学生」役となる。その他の登場人物・役割は、以下のように分担する。「授業」は教員が担当する。会場内に「講義室」のコーナーを設置してある場所に座り、学生に配布されている「シラバス」に従って、単位認定に向けた課題を提示して認定する。課題の内容は、出席回数のチェック（出席カードを集めること）からレポート課題の提示、試験の実施などそれぞれ異なる。「事務局」の役割は、主にピアカンが担当する。さらには、「アルバイト」や「就職先の企業」などについても、教員がゲームの中で担当する。やってきた学生に対して面接を実施し、バイト代を支給したり、就職の内定を出したりする。「先輩学生」役はピアカンが担当し、「チャンスカード（ピンチカード）」を、進行に応じて適宜1回生に引かせる。そのカードには臨時収入が得られたり、一定時間その場に留まらなければならないなどの、アクシデントが書かれている。これはゲームの中に、（実際の学生生活がそうであるように）偶然の要素を持ち込むためである。

ゲームの最初には、参加学生に「シラバス」が配布され、簡単にルールの説明が進行役のピアカンによって行われる。スタートは、参加学生たちがルールを完全に理解したことを確認してから、進められるものではない。むしろゲームのルールを不完全にしか理解をしていない、あるいは何を目指しているのかはっきりと分からない状態から、ゲームを実践することを通じて次第にルールを理解していくことを想定している。そのために、ゲームの中間段階では、アドヴァイザーとの会話ができる「オフィスアワー」という時間帯が設定され

3) 本学でも他大学と同様にアドバイザー制度が取り入れられており、学生一人一人の学習や学生生活について相談に乗るアドバイザーとして学科の専任教員が、予め学年当初に設定されている。多くの学科では、ゼミの担当教員がアドバイザーになっている。

4) オフィス・アワー制度は、専任教員が特定の曜日・時間を予め設定して研究室に待機し、学生からの授業内容などに関する質問に答え、学修指導を行うための制度である。本学では週に1回、90分間を設定することになっていて、学年の初めに学生たちに周知される。

る。

なお、学生に配布される資料は、開講される科目や担当者、認定の方法などの一部の情報が書かれた「シラバス」と、単位が認定されると修学支援課において認定の印としてハンコが押される「成績表」だけである。

(2) ゲームの進行

ゲームは「学期」と呼ばれる、一定に区切られた時間を追って進行していく。学期の間には休憩と作戦タイムとしての「オフィスアワー」があり、ゼミの本物のアドバイザー（実際の担当者）がゼミのテーブルに赴き、履修と卒業に向けての指導

資料 1-1 卒業ゲーム 2007 のシナリオ

9:05 ルールの説明

司会：これから単位取得ゲームを始めます。

このゲームでは、1つのゼミの皆さんが1人の学生ということになります。ゼミのみんなで協力して、単位を集めて卒業を目指しましょう。簡単に説明します。

卒業の条件は2つあります。

- ① 単位を68単位集めること、ただし必修科目は全て合格すること
- ② 各学期に5万円ずつの学費を納めること

です。

まず第1に単位についてです。

机の上に配られているのがシラバス、つまり講義要項です。講義要項には、どのような科目が開かれているのか、どのような条件で単位を認定されるのかが書かれています。教室の位置などは、修学支援課の掲示板にあるので、探して出席したり、試験を受けたり、レポートを書いたりしてください。

先生から単位を認められると、単位カードがもらえます。単位カードを集めて、修学支援課に持って行くと、成績表にハンコを押してもらえます。それが成績証明になります。学期がおわったら、すべての単位カードを集めて、成績表とともに持って行きましょう。その学期の単位でなければ、つまり前の学期の単位カードは認定されません。

必修科目がすべてそろわないと、卒業できません。気をつけましょう。

次に第2の学費についてです。学費は皆さんがアルバイトなどで稼いで、庶務課に持って行って下さい。各学期とも5万円ずつ、まとめて持って行く必要があります。庶務課ではいつでも支払いを受け付けてくれます。領収書をもらうのを忘れないようにしましょう。

アルバイトの情報は、学生支援・進路支援の掲示板にあります。

それでは、始めます。みんなで協力して卒業を目指してください。

9:10 スタート

1年春学期

それぞれが持ち場につく、自分のゼミ生へのアドバイスは基本的に禁止

9:25

司会：あと5分で春学期が終わります。

9:30 オフィシアワー

司会：それでは各ゼミごとに、単位カードをまとめて、成績表とともに修学支援課に持って行きましょう。

修学支援課：単位カードをチェック、成績表にハンコを押す

→ ハンコを押し終わったら、取得単位数をチェックして、ゼミに返却

庶務課：入金をチェック、未納のゼミについては、掲示板に張り出す

教員：自分のゼミに帰って、ルールの再確認とアドバイスを

9:35 スタート

1年秋学期

それぞれが持ち場につく、自分のゼミ生へのアドバイスは基本的に禁止

9:50

司会：あと5分で秋学期が終わります。

9:55 オフィシアワー

司会：それでは各ゼミごとに、単位カードをまとめて、成績表とともに修学支援課に持って行きましょう。

修学支援課：単位カードをチェック、成績表にハンコを押す

→ ハンコを押し終わったら、取得単位数をチェックして、ゼミに返却

庶務課：入金をチェック、未納のゼミについては、掲示板に張り出す

教員：自分のゼミに帰って、アドバイスを

10:00 スタート

2年春学期 それぞれが持ち場につく、自分のゼミ生へのアドバイスは基本的に禁止

10:15

司会：あと5分で春学期が終わります。

10:20 オフィスアワー

司会：それでは各ゼミごとに、単位カードをまとめて、成績表とともに修学支援課に持って行きましょう。

修学支援課：単位カードをチェック、成績表にハンコを押す

→ ハンコを押し終わったら、取得単位数をチェックして、ゼミに返却

庶務課：入金をチェック、未納のゼミについては、掲示板に張り出す

教員：自分のゼミに帰って、ルールの再確認とアドバイスをする

10:25 スタート

司会：いよいよ最後の学期です。就職の面接もあるようですよ。進路支援課の掲示板に注目です。それから最後のゼミの課題は、修学支援課の掲示板に貼りだしてあります。

2年秋学期 それぞれが持ち場につく。ゼミでは卒業制作を行う。

卒業制作は、(卒業の可否にかかわらず)全員なんらかの形で参加させる。

卒業制作の課題は、各ゼミ模造紙1枚に、「自己紹介・将来の夢・2年後の自分へのメッセージ」を自由に書くというもの

10:45 (卒業制作の進行にあわせて、適宜延長する)

司会：あと5分で秋学期が終わります。

10:50 オフィスアワー

司会：それでは各ゼミごとに、単位カードをまとめて、成績表とともに修学支援課に持って行きましょう。

修学支援課：単位カードをチェック、成績表にハンコを押す

→ ハンコを押し終わったら、取得単位数をチェックしてチェック表に。

→ 結果を控えたのをチェックして、各ゼミに返却

→ ピアカン卒業したゼミの数に応じて、景品(お菓子を分配)

ゼミの教員と、ゼミ学生で振り返り。分かりにくかったところ、感想、疑問点などを書く(1回生に記録をさせる) → 提出する

11:10 総括講評(学科教員代表)

11:15 講評(ゲームと実際との違いなど簡単に説明する：ゲーム担当教員)

11:20 講評(教務委員から 適宜、出てきた質問事項などへの対応を盛りこむ)

ある程度答えたら、ピアカンが入って、1回生からの疑問に答える

12:00 連絡(学生委員から)の後、研修室退出

を行う。

それでは、具体的にどのようにゲームが進行していくかについて、2007年度人間関係科で実施された際に使われた、ゲームの進行役である司会の台詞が入ったシナリオ(資料1-1)を見てみることにしよう。

以上のシナリオには表れていない、展開時の注意点をかいつまんでまとめると、以下の4点である。

① ルールについて新入生が完全に理解をしていなくても、とにかく進行する。

② ゼミ担当の教員およびピアカンは、ゼミの学生たちの協働を促すような形で働きかけをする。

③ 「科目」の担当は、あえて実際の担当科目とは別にし、教員のカラーを出さないようにして、科目に対する先入観や誤解を与えないようにする。

④ 最後の卒業制作において、「ゼミの学生たちが学びたいこと、2年間で達成したい目標」を書くことにしているのは、学習についての意欲付けを持たせるという学外オリエンテーショ

図1-1 卒業ゲーム（2007年度）で学生に配布した「シラバス」⁵⁾

シラバス（講義要項）

科目名	必・選	単位数	学年	持ち物	単位取得条件	単位が認定される条件
体育	必修	4	1		出席カード5枚	空気椅子10秒で出席カード1枚、出席カード5枚で単位
英語1	必修	4	1		出席カード10枚	A~Zを言って出席カード1枚、出席カード10枚で単位
人間関係論	必修	4	1		出席カード5枚+試験	名前を名乗って出席カード1枚、出席カード5枚で試験
ゼミ1	必修	4	1		出席カード8枚で合格、試験なし	名前を名乗って出席カード1枚、出席カード8枚で単位、全員1回以上出席する
マスコミ論	選択	4	1		レポート試験のみ	レポート試験
情報処理	必修	4	1	パソコン必携	出席カード5枚	パソコンを持って名前を名乗って出席カード1枚、出席カード5枚で単位
秘書論	選択	4	1		出席カード5枚+試験	敬語で学生番号・名前を名乗って出席カード1枚、出席カード5枚でテスト
英語2	必修	4	1		出席カード8枚+試験	英語で名前を言って出席カード1枚、出席カード8枚で試験
ゼミ2	必修	4	1		出席カード8枚で合格、試験なし	名前を名乗って出席カード1枚、出席カード8枚で単位、全員1回以上出席する
ファッション学	選択	4	1		出席カード3枚	今日のファッションポイントを説明して出席カード1枚、出席カード3枚（3人）で単位
音楽演習	選択	4	1		試験のみ	実技試験
カウンセリング論	選択	4	1		出席カード3枚+試験	名前を名乗って出席カード1枚、出席カード3枚で試験（口頭試験）
人生論	選択	4	1		出席カード2枚+レポート試験	名前を名乗って出席カード1枚、出席カード2枚でレポートを出題
心理学	選択	4	1		出席カード4枚	抽選で出席カード1枚、出席カード4回で単位
ゼミ3	必修	4	2		出席カード8枚で合格、試験なし	名前を名乗って出席カード1枚、出席カード8枚で単位、全員1回以上出席する
宗教論	選択	4	2		出席カード5枚で合格、試験なし	出席して課題達成で出席カード1枚、出席カード5枚で単位
女性学	選択	4	2		出席カード5枚+試験	出席カード5枚で試験が出題される
環境学	選択	4	2		レポート試験のみ	レポート試験
企業活動	選択	4	2		レポート試験のみ	レポート試験
オフィススタディー	選択	4	2		試験のみ	口頭試験、再チャレンジアリ
人間関係論（再）	（必修）	4				
ケータイ文化論	選択	4	2	パソコン必携	レポート試験2回	レポート課題を2つ提出、1問解凍後に2問目を出題する
必修の再履修	（必修に読み替え）	4	2		出席カード15枚で合格、試験なし	出席カードは名前とゼミ名を名乗るごとに1枚もらえる。出席カード15枚提示すると、単位認定カードをもらえる。（試験なし）
ゼミ4	必修	4	2		卒業制作	掲示される課題に答える
合計		96				

卒業の条件

1. 卒業のためには、2学年の間に68単位をそろえなければなりません。
2. 必修科目はすべて修得しなければ、卒業が認められません。
3. 学期終了時に渡された「単位認定カード」はまとめて成績表とともに、修学支援課に提出して下さい。（出席カードは単位認定カードではありません）
4. その年度の単位は、学期が終わってすぐに修学支援課にとどけなければ単位となりません。
5. 1学年ごとに学費として5万円を庶務課に届けなければなりません。
6. 卒業までに20万円を納入しなければ、卒業が認められません。
7. 授業のこと、アルバイトのこと、就職のことなど、重要な情報は事務局の掲示板に貼り出されます

図1-2 卒業ゲーム（2007年度）の成績表
 大阪樟蔭女子大学 短期大学部 成績表

学部	学科	学年	学籍番号	氏名
短期大学部	人間関係科	1	217100	(ゼミの名前)

科目名	必修・選択	単位数	配当学年	評価(可=ハンコ、不可=-)	教員名	備考
体育	必	4	1		土井	
英語1	必	4	1		呉	
人間関係論	必	4	1		中井	
ゼミ1	必	4	1		檀原	
マスコミ論	選	4	1		瀬々倉	
情報処理	必	4	1		伊藤田	
秘書論	選	4	1		門	
英語2	必	4	1		門	
ゼミ2	必	4	1		瀬々倉	
ファッション学	選	4	1		土井	
音楽演習	選	4	1		中井	
カウンセリング論	選	4	1		檀原	
人生論	必	4	1		伊藤田	
心理学	選	4	1		藤本	
ゼミ3	必	4	2		土井	
宗教論	選	4	2		伊藤田	
女性学	選	4	2		瀬々倉	
環境学	選	4	2		藤本	
企業活動	選	4	2		門	
オフィススタディー	選	4	2		中井	
人間関係論(再履修)	選	4	2		呉	
ケータイ文化論	選	4	2		呉	
必修再履修	任意の必修科目に読み替える	4	2		檀原	
ゼミ4	必	4	2		伊藤田、藤本、門、中井	
総単位数			卒業認定			
			可・否			

ンの目的を、ここでも確認するためである。

学生に配布したシラバスは図 1-1 の通りである。科目名称は現実の科目名と一部違えている。また、各科目に配当されている単位数を実際よりも多くしている（通常は半期の講義科目で 2 単位、演習科目で 1 単位）のは、ゲームの中で 68 単位取得を目指させることで、実際の卒業に必要な単位数を意識させるためである。前述のように科目担当者は実際の担当と異なるように配置した。単位の認定要件の中で出席カードの比重が多いのは、あくまで大学の仕組みを理解するゲームであるので、ゲームとしての動きを重視して、授業や試験、単位認定の形式を忠実に写すことはそれほど重要ではないと考えたためである。

学生に配布した成績表は、図 1-2 である。現実には、就学支援課から学期終了ごとに配布されるべきものであるが、ゲームの進行をスムーズにするために、取得した「単位カード」を就学支援課で認定してもらうことで代えた。

(3) 学生の反応と教員の反応

まずは、ゲームのスタッフとなる教員と、ピアカン（先輩学生）の側から検討しよう。参加学生のルールに関する理解が不十分なままであっても、ゲームを展開できるのだろうか。答えは、イエスである。まず、ピアカンにとっては、大まかなルールは大学の仕組みを模したものであるから理解をしているし、ゲームの具体的な実施設計（どのような「アクシデント」を起こすのかや、事務局での書類の処理の仕方など）については、自らが計

画段階から参画しているので理解が十分にできていた。次に教員については、たとえ教員全員が準備段階から関与をしていなくても、ゲーム自体が大学のルールを模したものであるために、実際の大学のルール・制度から、進むべき展開や果たすべき役割を容易に類推することができた。そのため、ゲームの中で求められる役割を演じて、時にはアドリブさえも入れることができたのである。

ゲームに参加した新入学生の反応は、主に 2 つに分かれる。まず 1 つは、ルールが最初からよく分からなかったことに対する不満である。しかし、このゲームのねらいは、大学の仕組みについて、とくに学修に関する仕組みについて、「分かっていること」を入学生に自覚させることにあつたので、この反応はゲームのねらいのうち重要な部分を達成していることになる。

参加学生の反応の第 2 は、ゼミの仲間との親睦が深まったというものである。ゼミは「卒業」というチームでの共通の目標に向かって役割分担をし、情報交換をしなければならない。また、ゼミの担当教員だけでなく、授業担当やアルバイト先の役を演じている教員たちや、事務局役のピアカンたちとも、ゲームの中でのやりとりをせざるを得ない。そのため、自然と（それまではまだよく知らない）所属学科の人たちと会話することになるのである。

最後に、このゲームの設計と実施において、気をつけてきた点について述べたい。第 1 に、ゲームの設計は、できるだけ現実に即したものにしたことである。たとえば、人間社会学科のゲームでは、教職科目や教育実習期間（この期間中は授業

5) 「人間関係論」は試験の難易度を非常に上げて一律に落とすことにして、後の学期（2 回生春学期）に再履修を受けさせて認定することにした。再履修についてはシラバスに詳細の記載がないが、会場に設置された「掲示板」に再履修クラスについての情報を載せることで、ゲームの途中から周知することにした。これは、必修科目に対する注意を喚起すること、掲示板などで学生自身が情報を取得・確認することの重要性を理解させるためである。

また、持ち物のうち「パソコン」とあるのは、実際のパソコンではなく、紙ファイルにイラストを書いたものをゲームのツールとして扱うことにした。

や卒業制作には参加できない)、社会調査士科目を設定したりした。第2に、現実に即したゲームに設計されているがゆえに、ゲームの結果も現実に即したものになる。すべてのゼミがめでたく「卒業」要件を満たすという結末にはならない。修得単位が不足したり、学費が不足するなどの理由で、卒業が果たせないゼミが出てくる。こうしたゼミに対して、「オフィスアワー」での助言以外には、卒業に向かわせるための特別な指導や配慮などは行わなかった。こうした卒業できなかった例については、ゲーム後の講評時に取り上げて、なぜこうなったのかなどを解説することにした。その際には、ルールや手続きについて知らないことによって現実にも望まない結果になるおそれがあること、望まない結果にならないようにするために教員や事務局、他の人たちの支援を受けることができることなどを強調して、ゲームの講評を終えるようにした。

第2節 実践報告2:「ゼミコン」と基礎演習

(1) 応用社会学科および人間社会学科における基礎演習

「基礎演習 A/B, I/II」は2001年度の応用社会学科の設置当初から、半期1単位の必修科目として、また学科の専任教員全員が分担する科目として、開設されることになっていた。しかしながら基礎演習の実際の運用のあり方に関して、2つの異なる見解があった。

第1の見解は、学則上では1つの学生グループに対して半期を1人の教員が受け持つという形になっているが、1回生のうちに学科の専任教員に一通り当たることができるようにするために、およそ3~4回ずつのローテーションで教員の間をグループが移動していくこと形で運用しようとする考え方であった。これを「顔見せ重視派」と呼ぶことにしよう。

第2の見解は、1つの演習での連続性を重視する考え方である。少なくとも半年、場合によっては1年間という長期間にわたって、学生(個人とグループ)と教員とが、テーマに取り組むことによる教育効果を重視する主張であった。こちらの見解を「連続性重視派」と呼ぶことにしよう。

この両派の考え方は、1回生のゼミにおいて目指す教育効果において大きく異なるので、また両者の間にどちらの教育効果を目指すべきなのかという合意ができていなかったのも、どちらかに決着をつけることができなかった。そのため妥協点として、学期(半年)をもう2分割して、6~7回で学生グループが教員の間を移動するようにすること、また1学期の間で交代する教員は2人同士のペアとして、ある程度の連携を可能にするようにすることとした。

次の2002年度からは、半年を1人の教員が1つの学生グループを担当するという、学則上通りの運用となった。「連続性重視」への転換で合意ができるようになったのは、大学での学びの基礎学力、すなわちテキストを読み込んだり、レジュメをまとめて発表をしたり、それらをもとにして議論をするという学習能力を身につけるには、ある程度の連続性が必要であるとの認識が、教員の間で共有されるようになったためである。2つの見解の統合には、1つの発表会がきっかけとなったと思われる。それが「ゼミコン」である。

(2) ゼミコンの誕生

基礎演習の合同発表会(ゼミ・コンペティションとの名称から「ゼミコン」と略称、以下ゼミコンと表記)は、応用社会学科の1年目の最後に行われ、すべてのゼミが参加して行われた、発表会である。3年目からは秋学期だけでなく、春学期の終わりにも開催されることが定例化され、年間2回開催されることになった。

表2-1は、各回のゼミコンのテーマの一覧表

表 2-1 応用社会学科と人間社会学科のゼミコンにおける発表テーマの一覧

2001年度秋学期	
職場とはたらくということ 関屋キャンパスに学生が集まらないのはなぜ? 人間科学部を科学する 応用社会やこの大学について思うこと	魅力ある大学・学科作りを目指して 樟蔭のイメージと女性・異性の評価 こんな樟蔭に行きたい 女子学生のキャリアパターン・意識調査
2002年度秋学期	
若者の法則と若者の新法則 現代の労働 仕事と子育ての両立	
2003年度春学期	
異文化理解とは 日本から見たアメリカ ジェンダー・マネージメント TDL(東京ディズニーランド)の成功要因 在日華僑・華人とチャイナタウン	教育改革はなぜ起こったのか 子どもを”作る” うわさの研究 神戸・中華街について 育児はだれのもの—ジェンダー論入門—
2003年度秋学期	
虐待と尊厳 ディズニーランド物語 スティグマとドラマトルギー シングルマザーの現状と援助制度 美容と健康 樟蔭女子大生の服装のアンケート調査結果	樟蔭女子大生の派手さ ブランドについて 未成年の整形はあり?なし? 生きるための課題について 夫婦別姓とその問題点 正社員ルネサンス
2004年度春学期	
日清食品創業者安藤百福さんの自伝研究 大阪鶴橋にて韓国文化を知る 生殖技術の現状と問題点 野宿生活者のいま 調査技法を身につけよう 関屋キャンパスの探検	ごみ問題を考える オリープについて ゴミと廃棄物について 田中正造と鉱毒事件 ゴミ処理の今
2004年度秋学期	
広告について 19歳のハローワーク 大阪城について ユニバーサルデザインによる公共交通機関の設計とまちづくり 夫婦同姓、別姓とは	フリーター問題の現状と対策 日本の食糧問題について 樟蔭バッグを変えよう 汚染される身体 わたしたちの一週間
2005年度春学期	
にぎわい文化と長浜のまちづくり 『ディズニーランドという聖地』を読んで考えたこと 世界一ぜいたくな子育て 同性愛を考える	実録ダイエット 琵琶湖について 学外オリエンテーションのまとめ 少子化の原因と現状・背景
2005年度秋学期	
映画 同性愛について ペット 恋愛の社会学	朝日放送 家族と女性のライフコース 現代の年金問題 純愛ブームについて
2006年度春学期	
「スマイル仮面」症候群 イベントと祭り 大阪ドームに行こう 靴について	化粧品 樟蔭生の観光旅行について 映画「タイタニック」人気の秘密 FASHION
2006年度秋学期	
ワーキングプア H.S.ベッカー『アウトサイダーズ』を読む ブランド 「金」	教育格差からわかること ケータイと若者 女子高生のライフスタイル

2003～2005年度の実線で分かれているのは、会場を分割した回である。

である。ゼミコンにおいてはとくに統一的なテーマ設定をすることなく、各ゼミが学習した内容を発表するという形式を基本とした⁶⁾。さらに、方法についても多様であり、文献調査をメインとす

6) 学外オリエンテーションを受けての学習を計画したいくつかのゼミでは、共通テーマを設定した場合もあった。例えば、豊島で学外オリエンテーションが行われた2004年度春学期などは「環境」をテーマにしたゼミが半数あったので、これらのゼミを1つの会場にまとめて実施した。

る研究発表がほとんどであったが、一部にはアンケート調査を取り入れたり、学外における調査や参与観察に基づいた研究の発表なども見られた。

発表時間や質疑応答の時間が不十分であったという反省から、2003年度以降は会場を2分割して十分な時間がとれるように変更を行った。さらに、すべてのゼミコンについて、発表内容をまとめた冊子を作成して、参加学生に配布するだけでなく、記録としても残るようにしている。

ゼミコンは、おおよ次のような教育効果をもたらしたと言える。まず第1に、ゼミコンで発表できるような学習成果を取りまとめなければならないということで、教員と学生の双方の側に、時間的にも内容的にも、目指すべき目標が設定された。第2に、社会科学について対象・内容・方法の多様性について、学生は実際に接することができた点である。多くの場合、文献調査を中心とする発表であったが、中にはインタビュー調査や参与観察による研究も見られた。また、取り上げられるテーマが幅広いことについては、毎回学生に好評であり、次年度以降に様々なテーマに取り組んでみたいとの意欲を喚起することができた。第3に、学生にとっては、これまでの学習態度や成果を振り返り、次の学習目標を設定する機会となった点である。例えば、レジュメやパワー・ポイントのスライドの作り方の工夫から、聞き手に伝えたい内容の構成についての評価と反省、取り組んでみたいテーマについて、具体的に学生が述べるようになるようになったのである。

(3) 人間関係科における人間科学基礎演習とゼミコン

短期大学部においても2001年度以来、1回生

向けの少人数教育の場として、通年2単位科目の「人間科学基礎演習」が置かれている。短期大学部の学修年限は2年間であるため、また、1回生の終わりに学生が2回生配当の演習の担当教員を選択することができるようにするために、1年のうちにすべての教員のゼミを体験することができるようにすることが優先された。そのため、3回（アドバイザーとなる最初の担当教員のクールだけは5回）を1つの期間として、学生が教員間をローテーションで動いていく形で（つまりは「顔見せ重視」で）運用がなされている。

教員1人に当たる回数が短いために、学生の学修・出席状況については、学科会議（定例および臨時を含めて）において、情報の共有が進められた。このような基礎演習の運営方式の副次的な効果としては、1年間で全ての学生に接する機会が教員に与えられるために、教員間での情報の共有が（2回生になっても引き続き）行われやすいことがあげられよう。

さらに、人間関係科においても、2008年度からはゼミの合同発表会（ゼミコン）が行われるようになった。第1回目の各ゼミの発表内容は、表2-2の通りである。2008年春学期終了時点の段階では、まだ1回だけの実践例であるので、十分な検討をすることはできないが、1人の教員の受け持ち回数が非常に少ない（全3回）ために、十分な発表準備を整えることができなかったことが課題であった。この点は、次の節で紹介する学科の専任教員による協働科目、「人間関係論」（2009年度からの新カリキュラムにおいては「大学の歩き方（スタディ・スキル）」と改称）との連携などによって、十分な準備時間を取ることができるよう、工夫が必要となるだろう。

表2-2 短期大学部人間関係科のゼミコンにおける発表テーマの一覧

2008年度春学期	
学生生活と職場生活の違い 「食」の大切さ 短大部1回生の恋愛について 高瀬舟と安楽死	アルバイトについて ギャル男について 私たちと音楽 都市伝説について

終了後にとった感想・アンケートで学生自身の評価から見ると、上に見た応用社会学科・人間社会学科でのゼミコンとほぼ同様であり、①テーマの多様性についての好意的な評価、②パワーポイントなどを使ってプレゼンテーションができたことについての自信、③ゼミでの共同作業を成し遂げたことへの達成感、④他のゼミの発表から学ぶことができたことへの満足感など、ほとんどが積極的な自己評価であった。

第3節 実践記録3:「人間関係論」-「大学の歩き方」パイロット版-

「人間関係論」は短期大学部人間関係科のカリキュラムのうち、総合教養科目に配置されていた科目であったが、ここ数年は不開講のままの休業状態の科目であった。前述のように、短期大学の学修年限は2年間なので、学生が大学での学びについて早い段階で見通しを持ち、目標を持つことが強く望まれる。そのためにこの休眠科目を復活させて、学科の専任スタッフが全員で担当する、初年次学生に対する導入教育のための科目として、2007（平成20）年度に「新装開店」を行った。なお、この取り組みは、2008（平成21）年度から実施される新カリキュラムでも、専攻科目「大学の歩き方（スタディー・スキル）」として発展的に引き継がれる。本節では、平成20年度の1回生に対する授業実践を記録することによって、「人間関係論」の実践において目指したものと、そのために実施した内容を明らかにし、こうした「導入教育科目」の効果と可能性について検討したい。

(1) ねらいと構成

『大阪樟蔭女子大学短期大学部平成20年度講義要項』に掲載された「人間関係論」のシラバスは、資料3-1に示した通りである。当該科目は必修科目ではなかったが、入学後のオリエンテーショ

ンにおいて、当該科目の性質について紹介し、1回生は全員が受講するべきものであると説明して受講登録するように指導した。その結果、入学生の全員（60名）が受講登録を行った。

この科目の学習目標を要約すると、次の3点である。

- ①「大学を知る」こと。つまり、大阪樟蔭女子大学、短期大学部人間関係科がどのような学舎であり、カリキュラムであるかを理解すること。
- ②「実技を知る」こと。パソコンの基本的な操作やネットワーク環境、レジュメの基本的な書式と作り方などの、大学での学びに共通して必要な知識と手法を知り、実際に行うことができるようにすること。
- ③「教員を知る」こと。学科の専任スタッフについて、教員の人となりや専門について知ること。

なお、学生に対する評価については、毎回課されるミニレポートの提出状況を持って行うこととした。

とくに、①「大学を知る」、②「実技を知る」の2点については、できるだけ早い時期に修得すべきであるとの観点から、前半期に展開した。また、これらの回は全教員が参画することによって、教壇で講義と進行を担当する教員と、フロアに留まる教員とに分かれて、それぞれに役割を分担した。フロアの教員はチューターとして、またはティーチング・アシスタントのように教室を巡回し、学生の理解度を見ながら、時には直接に支援をしながら進めていくことにした。また教壇で進行する教員も、教室を巡回するフロアの教員からの情報をもとにして、授業の進め方を柔軟に変更することができた。

例えば、レジュメの作り方の回では、学生が1人ずつノートパソコンを使って、見本をもとにして、自己紹介を作るというテーマでレジュメの書

資料3-1 人間関係論（2008年度）の講義要項

人間関係科

科目番号	人間関係論	1回生	A2	伊藤田・呉・瀬々倉・檀原・土井・中井・藤本・門
授業の到達目標及びテーマ	人間関係科での学びの基礎を修得し、学科の所属教員の専門分野にふれることを目標とする。「短大の歩き方」から始めて、2年間の「学びの見取り図」を学生が自ら持つことができるようになることを目指す。			
授業の概要	「人間関係科の歩き方」から始めて、学科専任教員の専門分野の紹介など、各回1つのテーマに沿って展開していく。学外での授業や、学外講師をはじめとするゲストスピーカー講義などを取り入れながら展開していく。順番などは変更する可能性がある。 毎回、ミニレポートを提出してもらう。			
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 学外オリエンテーションのオリエンテーション 2. 「人間関係論」のイントロダクション 3. 樟蔭学園の歴史にふれる 4. 大学のネットワークとレジュメの作り方 5. ～12. 学科の専任教員による専門紹介 13. ～14. ゲストスピーカーによる講義 15. 「人間関係論」のまとめ 			
【テキスト】	指定しない。			
【参考書】	毎回、その都度紹介する。			
【学生に対する評価】	出席が最重要視される。毎回提出を求めるミニレポートによって、参加の姿勢を見る。 (出席70%)、課題提出(30%)			

式を作成し、自身のパソコンから無線LANを使ってネットワーク・フォルダに提出するという課題を実際に授業中に行った。ネットワーク・フォルダのウィンドウは、教室のスクリーンに映し出されるようにしておき、提出されたファイルが実際にネットワーク・フォルダ内にあるのかどうか可視的に確認できるようにすることによって、学生と達成感を共有できるように試みた。パソコン操作やレジュメ作成については、学生間で進み方に差ができるので、フロアにいる教員が適宜指導・支援を行った。

③の「教員を知る」については、それぞれの教員が自由に設計して実施展開された。実施後、担当教員はすべて、授業の内容についてレジュメを学科の教員に配布することによって、また学生が書くミニレポートを回覧した。これによって、教員は相互にどのような授業がなされて、どのよ

うに学生が反応したのかについて、情報を共有することができた。これは当初から予定されたものではなかったが、どのような内容や進め方で授業を実施展開されているのか、またどのような工夫をされているのかについて、うかがい知る貴重な機会となった。

各回において実際に展開された内容は、表3-1である。あわせて、毎回課した「ミニレポート」などをもとにして、その回を担当した教員からのひとこと感想を聞き、まとめたものを付した。

(2) 効果と可能性

まず学生からの反応を見てみよう。表3-2は、人間関係論の最終回において、学生が作成したミニレポート（問いに対する自由記述による回答）を集約したものである。まず、科目の目標を達成できたかについての自己評価では、回答者の約半

数が「専任教員の専門分野について触れることができた」と肯定的な評価をしており、学科での学びや教員について「顔見せ」する効果があったことが確かめられた。また授業内容についても肯定的な評価が見られて、否定的な評価はほとんど見られなかった。次に、今後の学生生活・学修についての問いでも、ほとんどの学生が肯定的な記述をしていた。

このように、学びの基礎について修得し、学習意欲を喚起するという、この科目の当初の目的は

相当程度に達成できたと言える。しかしながら、課題は残されている。それは、欠席の多い学生についてのものである。上述のように、出席をしてきた学生からは積極的、意欲的な反応を見ることができたが、出席回数が9回以下の（授業回数の2/3以上の回について出席をしなかった）学生が、1回生の総員60名のうち16名に及ぶ。こうした学生は他の授業科目においても同様の傾向が見られるので、出席状況の早期の把握と、フォローアップをしていくことが必要であろう。

表3-1 人間関係論（2008年度）の実施内容（タイトルと構成、学生の反応をふまえての評価など）

回数	担当（専門）	実施内容	学生の反応などをふまえての評価などのこと
1	全員	学外オリエンテーションの振り返りセッション 1) 学外オリエンテーションに関するガイダンス 2) 大学の中を歩き、施設を知る 3) 大学の中でアドバイザーと食事をする（アドバイザー制度に関する説明）	ミニレポートとして大学の仕組み、学び方についての疑問を集める。学外オリエンテーションや第2回において質問にできるだけ具体的に答えることに対応した。
	全員	人間関係論のイントロダクション 1) 学外オリエンテーションに関するアンケートの実施 2) マナー教育について（大学の取り組み紹介） 3) 大学での学びについて（授業の種類、単位制度、評価方法） 4) 前回、学外オリエンテーションでの疑問に答える 5) 就職と進路について（キャリアセンター長挨拶演説）	入学時の不安、疑問に対して徹底的に答えていくことを目指して進めた。大学での取り組み、現在（新2年生）の就職戦線状況についての話には、新入生も真剣に関心入り、具体的な質問もミニレポートの中に表示された。
2	全員	大学のネットワークポリシーの振り返り 1) 大学のネットワーク（無線LAN、ネットワークポータル）配布・提出 2) レジメを存分に学ぶ（基本的な書式で、「自己紹介」レジメを作成）	大学の無線LAN、ネットワークの使い方と、レジメ書式について、作成、提出の実習を通じて理解できるようにした。
	全員	福澤学園の歴史①：学内授業 1) 学園の歴史についてIPを通じて調べてみる 2) 田辺聖子氏について知る 3) 学外授業のスケジュールを確認する	ノートパソコンを使うことに難しむために、福澤学園の歴史を学園HPなどを使って調べたり、田辺聖子氏の業績紹介など、次回の学外授業の事前学習を行った。
3	全員	福澤学園の歴史②：学外授業 1) 福澤聖子（日本人作家による現地説明など） 2) 田辺聖子文学館見学	田辺聖子文学館、福澤館の見学を通じて、学園の歴史を学んだ。ゼミごとの行動で短時間ながら効果的に対応できた。
	伊藤田	職業と自己 1) 職業と生き甲斐のつながり、職業の目的、職業観について 2) 学生生活と職業生活の違い、女性の職業意識、働く心構えなど	まだ将来に対して心の準備の出来ていない学生にとっては、将来に対する新鮮な期待とショックを与えたようである。
4	呉	働く女性の現状 1) 働く自分について考えてもらうことと目標とした 2) 構成としては、①働く権利、②働く女性の現状、③働く女性のために知っておきたいこと、④働く自分について考えよ、の4部構成とした。	今の自分、将来の自分をイメージ化することに役に立ったようである。時間の関係上、学生による発表は名に限られたが、発表は他の学生に刺激を与えたように感じられた。
		就職活動や仕事の場で直面する問題を取り上げ、視聴覚資料を用いて「仕事」と「私生活」の側面から20代から60代まで自分のライフプランを考えて作成する作業を通して展開した。	
5	瀬々倉	就職活動と学業の両立 受講生たちがいま必ずつまらぬ「思春期・青年期」という時期について心理学の視点から解説することによって、ある種の「道案内」地図となるよう努めた。この時期の自分探しのプロセスを Erikson E. は「自我同一性（アイデンティティego identity）」の確立と表現した。	直接学生自身に関わる内容であったためか、多くの学生が興味をもち、自らの立ち居振る舞いについて考える一助となったようである。ただし、1回の講義内容としては、盛りだくさんにすぎたかもしれない。
		この過程を絵本「ほくを探しに」（シルヴァンスタイン作 倉橋由美子訳 講談社1977年）をもとに検討した。また、受講生の最大の関心事であるかもしれない恋愛について、映像資料をもとに考え、長い恋愛をするためにも、まず相手としての成熟が必要であるとした。最後に、思春期・青年期の高甲を乗り越えた将来に視点を向けようするために、「今のわたし」から「5年後のわたし」への手紙を各自書いてもらった。	
6	榎原	絵本「ほくを探しに」金子みすずの詩の世界 1) 幼い童話詩人・金子みすずの生涯について概観 2) 代表作8篇について鑑賞 3) 1篇を選んで感想文を書く	「金子みすずの詩を読んで、人間中心の自分の目的位置をひっくり返される新鮮さを感じた」、「ごく自然なことや大切なこと、自覚忘れてしまっていることを思い出させてくれて、とても良かった。たかひ優しい気持ちになれた」などの感想が学生から出された。
		心理学「こころと行動のサイエンス」 それにより、心理学と情報処理の簡単な事例を体験した。	心理学の2つのテーマでパソコンが使えたことに鑑み興味を持ちながらやってみてもらったようである。
7	土井	政治の未来 1) 心理検査の一部を実施して、得られた結果をエクセルで分析する 2) 刺激図形をポイントで描き再現実験を行う	
		政治の未来 1) 社会って何？ 「わたし」の領域と「共有」の領域 2) 政治の役割は？ 共通の領域の共通の問題に対処すること 3) 公共財を作ること、①弱い者が強い者に対抗する、②ルールを作る、③協力を作り上げること できるだけ具体的な例をあげて、社会の一員であることを理解させるように努めた。	「政治は難しい」という印象を持っていた学生が多かったが、大半の学生が「実は政治に関することが身近にあるということに気がついた」という感想を持ったようである。具体的にどのようなことを学ぶべきかについてイメージさせるまでは、できなかったようなので、これが次の課題である。
8	全員	プレゼンテーション（直前直後の）の習得 1) 多くのゼミがPowerPointなどを使ったプレゼンテーションを実践 2) 学生が相互に評価し合うことを通じて、さらなる学習意欲の喚起に努める	プレゼンとその内容と同じ印刷物を配布したので、後でゆっくり内容を見ることもできたようだが、じっくり聴く時間までは、取れなかったのが、残念であった。
		より授業を知る 1) 校歌とゆかりのある人物 2) 福澤の由来と校章の由来 3) 福澤の校舎への見学 4) 体育館のくすのき 5) 校歌の歌詞の内容 1、2、3番 校歌を題材にして、学園の歴史などについて解説した。	
9	門	ビジネスソフトの中心であるワードの図形機能（円、直線、曲線など）を使って描画実習を行った。 2) 作成した作品はネットワークなどを活用して提出させた。	言葉として練習を組んでいた者、出来合いの絵を組み合わせた者、フリーハンドで描く者、着外使い方をする者など、性格的にも表れて、学生も楽しんでいたようだ。
		人間関係論のまとめ 1) 「人間関係論」の振り返りとまとめ 2) 将来に向けた学びの「見取り図」づくり、自己評価 3) 教務担当「キャリアセンター」からのお知らせ 4) 学科からのお知らせ 5) ゼミごとの学修指導（春学期試験のこと、夏休みについて、など）	半年間の導入教育科目を振り返り、1年半の短期大学での学生生活でどのようなことに取り組んできたのかについて、ミニレポートにもまとめさせた。より具体的な目標を持つようになった学生が増えたと思われる。

教員に対するアンケートをもとにして、中井が集約、整理した。

表3-2 人間関係論（2008年度）の最終回でのミニレポートからの集計

（単位 人、複数回答）

回答者数=41人

1) (人間関係論を振り返って) 目標を達成できましたか？	
・専任教員の専門分野を知ることができた	20
・基礎を学ぶことができた（パソコンなども含む）	8
・発表会（ゼミコン）が良くできた	8
・学びたいと思うことを見つけることができた、自分で目標設定できた	7
・樟蔭の歴史についてよく知ることができた（樟徳館、田辺聖子文学館）	4
・学外オリエンテーション、友達ができたことへの言及	4
・反省、十分に達成できなかった	2
2) あなたの「学びの見取り図」は、どのようなものですか？	
・資格（取得）について言及したもの	17
・就職（活動）について言及したもの	17
・具体的な科目や分野（パソコン技能を含めて）について言及したもの	15
・自分の学びたい内容、将来役に立つことを身につけたいなど意欲に言及したもの	13
・設計図の形にしての記載したもの	11

次に、教員側の反応についても記録をしておきたい。前述のように、教員の専門紹介の回については、授業のレジュメやミニレポートの結果を回覧し、学科スタッフの間で情報の共有を行った。また、「大学を知る」「実技を知る」の部分についても、ミニレポートの結果は登壇した以外の教員が交代でとりまとめを行い、その結果を回覧した。これにより、学生の理解度や疑問をいち早く理解し、対応することができたことは、大きな収穫である。「人間関係論」での試みのような、学科教員による協働授業を成功させるためには、明確な目標を共有しておくことが必要であるし、自由記述方式が基本のミニレポートを取りまとめるのにもかなりの労力を必要とする。しかしながら、これらのコストは、ある程度の規模の1回生集団であれば十分に負担可能であるし、1回生と教員の間での双方向なやりとりのある授業運営によって、学生の満足度もかなり高いものとなったと言えよう。

むすび

以上は、人間科学部応用社会学科・人間社会学科、短期大学部人間関係科における、初年次教育

の一部についての実践記録である。これらの実践の全ては、具体的な学生（学科の1回生）に対する教員側からの働きかけと、学生自身の取り組みや学生側からの反応、それらの相互作用として展開されてきたものである。

本稿で紹介した教育実践に関して、考慮すべき条件について、次の2点を指摘したい。第1に適正規模の点である。教育実践を考える際に「普遍的な」学生を想定したものもあるのかもしれないが、一方で過度の一般化は実りが多くないであろう。そのため、具体的な対象を設定する方が、現実の基礎学力の状況や大学での教育カリキュムに即して、新入生に対してもより効果的な教育方法や教育内容を考えることができそうである。具体的な学生群を設定する際には、ある程度の適正規模というものがあるだろう。本稿では、特定の「学科の1回生」という具体的な対象群を設定した試みの3つを紹介したが、いずれにおいても一定の学習効果、学習意欲刺激効果を得ることができた。

考慮すべき条件の第2は、教員間のコミュニケーションに関してである。本稿で見た3つの取り組みはいずれも、協働して学生教育にあたる性質のものであったので、事前打ち合わせ・実施展開に

においても、教員間の意思疎通が必須であった。また、これらの実践自体が、学科教員間のコミュニケーションの機会を増やす効果があった。教員スタッフがチームとなって教育する際には、当然そのための準備が必要であり、時間的・精神的な余裕が必要となるであろう⁷⁾。

教員間での、あるいは学外オリエンテーションにおけるピアカンの例のように、場合によっては教員スタッフと学生との間での協働を促すためには、機会やプログラムといったある種の「仕組み」が存在することが、重要であった。またゼミコンが基礎演習の運営方式の合意をもたらした例のように、協働による教育実践は、目指すべき目標・内容についての理解の共有を促す効果もあった。

本稿で取り上げた事例はいずれも、大規模な取り組みでもなければ、一般化できる知見を引き出すようなものでもない。しかしながら、中範囲の教育実践を振り返る中から、初年次教育において教員と学生の協働を促すような「仕組み」を考えるヒントが、見つけられるのではないかと思われるのである。

謝辞

本稿のもとになった教育実践はすべて、人間科学部応用社会学科および人間社会学科、そして短期大学部人間関係科の先輩教員の先生方、そしてピアカン諸姉や新入学生たちによる、協働作業によるものである。この記録をまとめるために改めて振り返ってみると、応用社会・人間社会学科長の林彌富先生、越井郁朗先生、富士田邦彦先生、そして人間関係科学科長の伊藤田公美先生には、教員スタッフによる「チーム教育」において、非常に控えめな、しかしながら要点を押さえたリーダーシップを発揮されていたということに、気が付いた次第である。これらの教育実践に関わることを通じて、以上のような発見をする機会を得たことと、ともに携わった先生方と学生の皆さんに感謝したい。また、第3節の「人間関係論」についての記録では、教務委員の門正博先生作成の資料・集計に負うところが大きい。記して感謝したい。

なお、教育実践については学科教員による協働作業であるが、報告の構成・記述などの内容についての責任は、筆者が負うものである。

7) 実は、本稿で取り上げた試みのいずれもが、特別な施設や金銭的な資源をほとんど必要としていないことに注意されたい。

Introductory Education in the Department of Applied Sociology and Human Society, and the Department of Human Relation

Osaka Shoin Women's University
Ayumu NAKAI

ABSTRACT

This paper will present three practices of introductory education, attempted in the faculty of human science and Junior college of Osaka Shoin Women's University, since 2001: 1) a participating type game program in the orientation outside the university, 2) basic seminar and presentation program, and 3) an introductory education course in the lecture style.

Key words: Introductory Education, Practice Record, Middle Range Educational Programs, Education through Participation type Game