

初年次教育における思考・発想力の強化 (第1報 アイデアマラソンと連携した3ステップ方式の科目設計)

三枝省三 (就実大学経営学部 教授)

樋口健夫 (アイデアマラソン研究所 所長)

Strengthening of Thinking and Idea Power for the First Year Education
~Desing of Active Learning Subject Collabrated with the Idea-Marathon~

Shozo Saegusa

Takeo Higuchi

要旨：初年次教育は多くの大学が試行錯誤的にアクティブラーニングの導入をやっている。しかしながら、体系的に高度化が必要である。さらに初年時には今までの学習コンセプトを打破し、自由で自主的な思考を促進する必要がある。その試みとして、初年次の必須科目として、「思考発想法入門」を設計し展開中である。2年間の推移の中で継続力を向上する手段を講じ、瞬間的に新しいアイデアを閃くことと同時にその思考・発想を継続的にする手段の必要性を感じた。

そこで、3年次に当たり、継続力を大きな強みとしているアイデアマラソン(IMS)を導入することでその解決方法を模索することとした。インターネットを使い学生を激励し支援を続けた。結果、初年次生のほぼ全員続けることができた。

科目評価はコミュニケーションカード、レポート評価、アイデアマラソンなどで実施した。当初の講義とIMSの連携と相乗効果があり、自立性の向上、柔軟性、聞き取り能力が顕著でした。多くの学生が思考を書くことの重要性を認識した。これらの評価を通じて、「思考発想法入門」のデザインが適切に行えたと考える。

Abstract: In the first year's education, many universities have tried to introduce active learning in a trial and error manner, however it is time to develop and design a method which is more systematic and concrete activity outcome. In the first year education, it is necessary to break down the idea for learning to high school and promote free and voluntary thinking. So we set this "Introduction to thinking method" subject as essential subjects. The purpose of this report is to design the subject. It is a process that divides it into three blocks and gradually requests the depth of its thought. In these blocks, we aim to create synergies and friendly competition for group activities divided into six people, and to create a state of competition.

In the course of the third year, I decided to introduce an idea marathon in order to strengthen the

ability to write down continuing power and instantaneous thinking. We prepare special notebooks, and after the lecture, weekly we cooperated and conducted student continuing activities. Using the Internet, we encouraged individually and continued support them. As a result, all the first year students enrolled in the lecture finished the idea marathon.

Course evaluation was carried out by communication card, report evaluation, number of idea marathon etc. There was cooperation of the original lecture and idea marathon and synergy effect, improvement of independence, flexibility and listening ability were remarkable. Many students realized the importance of writing thoughts. Through conducting these evaluations, I think that the design of "Introduction to thinking method" could be done properly.

キーワード:発想、思考、創造性、アクティブラーニング、アイデアマラソン、問題解決、ディベート、論理思考、批判思考（クリティカルシンキング）

Keywords: idea, thinking, creativity, active learning, (Idea-Marathon), commercial, logical thinking, critical thinking, problem solving, debate, logical thinking, critical thinking

1. はじめに

就実大学の経営学部（以下本学と記す）は地元を活性化し、地域再生するために経営能力を持つ人材育成を目的として4年前に設立された新学部である。グローバル化の進展にともなう、人材育成、日本型産業構造の問題点解決もその背景にある。

本学部の目的は、経営学についての専門知識を備え、情報収集能力、分析力、決断力、行動力など課題解決力を涵養することにもある。4か月に及ぶ長期インターンや留学により、グローバルな視野を持ちながらローカルな実行力である。そして、社会の諸課題にチャレンジしできる「グローバル¹人材」を養成することである。

長期インターンシップや留学等の他に、日常的な科目授業に関しても、アクティブラーニング(以下ALと記す)の実践をめざしてきた。アクティブラーニングは、文部科学省の推奨もあり、PBL¹⁾や反転授業など盛んに取り上げられている²⁾。

本学では「思考発想法入門」にて、前述の科目目的に応じた設計を意図した。更に、集中力と継続力を確保するために、アイデアマラソン³⁾を同時に活用する科目設計である。

本報告では、第1報としてその設計の考え方とその評価方法について記載している。「思考発想法入門」の講義の基本的な構成、アイデアマラソン導入の進め方などの設計に関して記載する。

¹ i) ドラッカーの名言、日本にも古くから囲碁の用語として「着眼大局、着手小局」という言葉がある。

2. 「思考発想法入門」の構成と評価方法

本科目の構成を説明する前に目的を記し、全体の方向付けとする。

【多様でグローバルな現代社会において、次々と問題が発生している。これに対して、より効果のある解決策を提案し、多くの人から賛同をえて実行する力を持つておく必要がある。それには本質的な視点での解決シナリオと、共感を得る提案が必須である。これはWin-Winとなる基本的な条件である。そして柔軟性のある発想で創造性に溢れた解決策の策定が必須で、それらの基礎力を身に着けることである】

2.1 基本構想（3ステップ構成）

そこで、本講では講義の全体15回を下記の3ブロック構成とした。目的と照らし合わせ、また科目内での思考力の成長を考え、学習のステップを設定し、それを3段階に設計した。この3つでは発想のレベルと拡がり即時性をそれぞれ特徴的に鍛えることとした。また、グループ（Gr）分けをすることで、まずはGr内での発言力を付け、リラックスする中でもちょっとした緊張感を引き出すことを考えた。これは後半第6講義に編成替えをする。

本科目はアクティブラーニングを実践する場であり、学生もやる態度をしっかりと認識する必要がある。そこで、次の3つの言葉、「**勇気**」「**礼節**」「**寛容**」²である。常に勇気を持って発言し質問することが第一の参加意識で、次いで他人に対する礼儀大切にし、そして、クラス内では多様性を認め、クラスの中で違ったことに対しても適切な態度を持つものとする。同時にクラスの外に出た時「あの時あんな発言は・・・」という感情を持たないようにするよう激励する。これは最初の講義でしっかり伝えることが必須である。

講義全体像の説明（第1講義）の直後（第2講義）には、毎日何かを考えその発想をノートに記載するという**アイデアマラソン**³を導入し、その理由と実施方法を提示し最終講義まで継続する。その詳細は第3章に記している。

² 2012年慶応大のビジネススクール教授だった高木春夫氏より教授頂く、また原典は参考文献4)である。

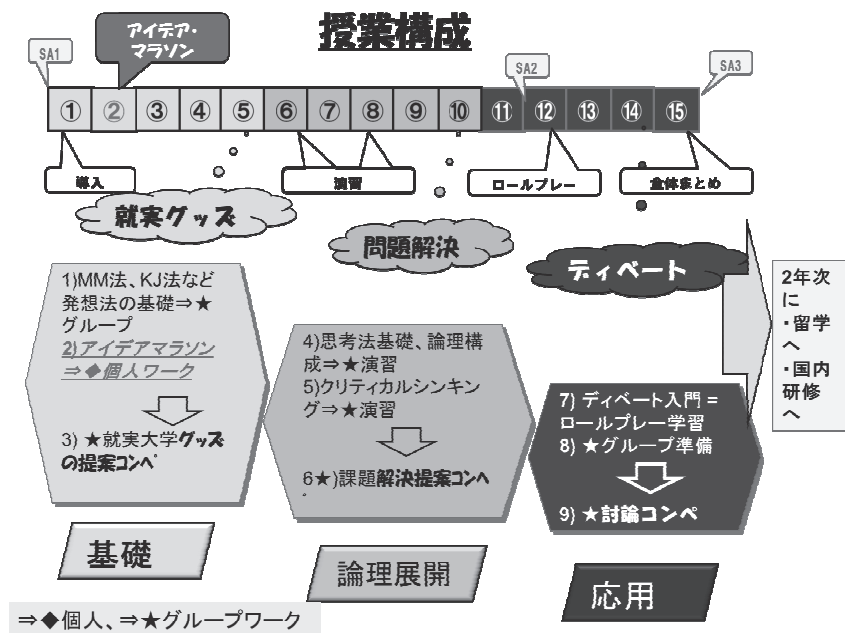


図1. 「思考発想法入門」の構成

2.2 各ブロックの設計

図1には構成図を画いており、それに基づいて、各ブロックの設計をした。

第1ブロック：

発想法の基礎である。ここでの目標は思考の柔軟性の向上と基礎の理解である。最初はグループのメンバーを知ることが必要である。そこではインタビュー方式³を取り入れている。これを実行するには勇気を持って質問をすることが必要であり、教師は良く激励することが必須である。時間内に数多く質問することで相手に対してより多くのことを知ることができる。その次にブレインストーミングの方法とルール、さらにマインドマップ (MM) 法、カードBS⁴法 (KJ法) など発想法の基本的なスキルを習得する。

発想法を問題解決やプロジェクトで活用するときに必要な運営方法 (マネジメント) は、今はアイデアが沢山必要な時 (発想における発散のマネジメント) か、それともアイデアを絞り込んで適切な案とする時 (発想における収束のマネジメント) かを見極めることである。それらに対する基礎知識即ち発想法の総合的視点もこの中に入れる。

学習プロセスにおいて、基本的な情報と方法論は座学で開示するが、その多くはグループワーク (以下GWと記す) で互いに教え合うスタイルとしている。順次課題を深くし、第1ブロックの最

³ 被質問者は質問して欲しいことを書き付けたプラカードを持ち、質問者がそれを見ながら順次質問して行く方式である。質問力、回答力を鍛えることができるばかりでなく、アイスブレイク手法としても有効である。

⁴ BS : Brain Storming といい気軽に発想を行うための手法である。そのためのルーツとして相乗り、批判厳禁などがある。

後には「就実大学グッズの開発」を進める。就実グッズを対象としたのは、本学に入学した理由、本学へのアイデンティティを高めるためでもある。物品かサービスかをまとめて、ホワイトボードになるだけ沢山の案を出し構想を整理しながら記して行き、プレゼンする方式である。プレゼンは通常の論理に沿った紹介ではなく、コマーシャルとしてなるほどと驚くような共感を得るかという視点を課す。これによって聴衆（顧客）へのアピールとその効果がどのような形として現れるかをおそらく入学して始めて経営学らしきものを体験することになる。

全部で15チーム（約6名×15チーム=90名）なので、5つに分け予選会を学生だけで実施し、その後クラスで5チーム対抗で最優秀グループを決める。教員は1名で実施するので、学生の自主的な活動を激励・促進する必要がある。ここにはスチューデントアシスタント（以下SAと記す）を配置しSAは学生目線で学生を支援しGWをファシリテートする。SAの諸君には事前にファシリテーション特別セミナーを実施し、演習と共に教師側の目線もトレーニングする。

第2ブロック：

問題解決に対するアプローチである。この目標は論理思考（ロジカルシンキング）と批判思考（クリティカルシンキング）を習得することである。そこで論理的な思考法の基礎と論理構成を座学で教えその直後に演習もしくは宿題として実施する。そのいくつかは事前宿題としてする方法の方がより効果的である。演繹法、帰納法、さらに論理構成には批判思考クリティカルシンキングを論理と一緒に学習する。多くの学生は高校時代に一度は学習した項目であるので説明より演習主体としている。論理思考で問題解決に至る道筋を作り、批判思考でそれをより強固なものに仕上げしていくプロセスを学習することになる。

グループ構成についてであるが、ここから先は、新グループで演習問題を解く内容としている。グループを途中で再編成する方法としない方法を試行した。その結果、学生の趣向として初年次であるため多くの学生を知り友人形成をしたいという希望が多く再編成する方法をしている。これは事前に、どこに地域の問題や自分の課題に意識を持っているかを記載してもらいレポートとして提出、事前に実質的なGr再編成を第6講義に実施する。また、前半の1月半のグループ構成メンバーとは違った新たな視点を持つことでより発想を幅の広いものとする狙うことができる。

これらの活用で課題解決プロセスを学習し、前ブロック同様競技会形式の中で予選を勝ち抜ける。第2ブロックでの問題解決策プレゼンテーションはパワーポイントを使いを実施する。ここでは事前にパワーポイント(ppt)の作り方使い方を、またpptを使ったプレゼンテーションなどを、マニュアルとして渡すか時間が有る場合にはプレゼンの仕方を実演する。さらに実例を開示し、目標をより鮮明なものとしている

第3ブロック：

総まとめである。ここでは論理構成力のまとめ方法と思考の瞬発力を鍛えることを目標としている。これまでの応用動作としてのディベートを実施する。今までの手法を全部活用し学習する手段として位置付けている。90分の授業の中で2回戦実施し、ブロックを抜け出すと優勝決定戦となる。ディベートは25分を基準としており、反ぱくでの反対意見の禁止などの基本ルール⁵は踏襲するが

時間配分は短くしている。

ブロックのまとめと特徴

以上を纏めると、①発想法が分かり、②論理と課題解決の流れが分かり、③応用して論戦を可能とする流れが設計できたことになる。基礎から次第に難しい展開となる学習プロセスとしている様子は表1の最下部に各ブロックでの思考付加合計を表現している。数値化はしているが、あくまで定性的な狙いを示したものである。第1ブロック35点、第2ブロック42点、第3ブロック47点と順次その数値即ち学習内容への設計期待値が高くなっていることが分かる。

表1. 各ブロックでの設計重点事項

	第1 ブロック	第2 ブロック	第3 ブロック	バランス 左記加算
1 発言への勇氣	5	3	3	11
2 発想(数)	5	3	3	11
3 発想(質)	2	4	4	10
4 瞬発力	3	2	5	10
5 論理力	2	5	5	12
6 批判力	2	5	5	12
7 課題発見力	2	5	5	12
8 構造化	3	4	4	12
9 プレゼン	4(紙型)	4(PC型)	4(フリー型)	12
10 リーダーシップ	3	4	5	12
11 フォロワーシップ	3	3	4	10
思考負荷合計	34	42	47	

注記) 狙いの最大値を5点とし、設計点を付けている

図1と表1から特徴をまとめると、

- ① 知識の付与、個人ワーク、グループワーク、クラス討議を各ブロックに配置しており、それらを使ってステップアップする形式としている
- ② ブロックを3つに分けている
- ③ それぞれを知的なグループ対抗としており、遊びの要素と競争の要素を入れ込んでいる。

さらにまた、全体を通して教員と学生間の意思疎通を図るためのツールとしてコミュニケーション・カード(以下C-カードと記す)を準備している。これには

⁵ 特定非営利活動法人 全国教室ディベート連盟(ディベート甲子園) <http://nade.jp/> を参考に筆者で本授業に適合するよう作り直している。マニュアルを別途作成した。

第1行：概要を一行で記載する

第2行～第4行：本日の学びと気づき、考察があると最良、

第5行目：最後の一行は教員への質問事項としており、毎回C-カードを読み、質問に対して質問事項と同時に回答をまとめて開示する方式としている。

同時に本Cカードは学生が自分自身どこまで理解が進んでいるかが分かる様にポートフォリオの思想を取り入れている。学生も何をどこまで理解できたか、教師もそれを一瞥するだけで大枠を把握することが可能となり、期末には返却し学生が保管することになる。

なお評価は毎回付けているおり、(S)Aの上に自分の言葉で考察が書かれている、(A)まとめが自分の言葉になっている、(B)内容をまとめている、(C)資料の目次程度、(D)記載なし、としている。これで学生は理解度が分かる。しかしながらこの毎回のチェックと評価は教師にとっても負担が大きく、軽減アイデアは必須である。なお、後述するが全体成績とC-カード評価結果はいい相関を保っていることは適切な指導をするのに非常にいい参考となる。

3. アイデアマラソンの導入と評価方法

3.1 導入の経緯：

当初2年間「思考発想法入門」を実施し、分析結果、(1)学生は直ぐに正解を求めたがるが、自分で考えさせる必要がある。(2)解答が上手く行ったプロセスを体験させる、(3)継続の意義を理解させる。さらに、当初の目的にある思考をもっと柔軟に、視野を広くすることを考えた。

これらを実現する方法を模索しているときにアイデアマラソンに出会った。「思考発想法入門」と非常に相性が良い。狙いを補完する手段として最適であると判断した。このアイデアマラソンは多くの知識人が知らずに実行していることが多々ある。しかしそれをきちんと意識して実行するところに意義があり、継続性を可能とすると考える。

3.2 アイデアマラソンとその開始

開始は全15回の講義の第2講義とした。第1講義ではグループ分けをしアイスブレイクと相互紹介を実施する。そして講義の趣旨と基本的考え方、さらに評価方法の開示をする。そして全体の時間割と先の3ブロック制を説明をした後に、座学としての開始である第2講義から始める。この順番が大切と考える。全体の枠組みと、そして実行すべき詳細な取り組みである。

この時に受講者全員にA5のルーズリーフを支給する。これを使ってアイデアマラソンに挑戦するという意識を持たせること、可搬可能、必要な箇所のコピーが可能であり、上質紙を使うことで丁寧な記載と大切に保存、長く保存することを期している。

本論文共著の樋口健夫の特別講義でアイデアマラソンの開始を宣言する。①考えたら書く(思考の自覚)、②毎日考える習慣をつける(継続力)、③集中力、④充実感を得る。発想は、領域を限定せず、自由に思考し、書留めることを目指した。書いた内容を個別にチェックせず、自主性とグル

ープの管理に任せたのも継続性を高めるのに必要である。学生の自覚を刺激する。

活用し継続する利点は、①頭を柔らかく、②卒論のテーマ発見、③人生を楽しむ手段だと学生にアピールし続ける。

3.3 アイデアマラソンの実行方法

記載方法は具体的に提示し、頁を一見して全体把握と判別が可能とした。アイデアマラソンの目標は、毎日最低1件、考えたことを記載することだけである。

サポートは二つある。まず、毎週「考えるヒント」を、アイデアマラソン研究所から個別に送る。二つ目は、個別の激励アドバイスを送ること。開始直後は毎週、全員の発想数を班ごとに報告し、アイデアマラソン研究所で分析し、個別に励ましを送り続ける。

一般講義としては珍しく、夜中を通じて、両共著者と学生のインターネットでの熱心な質問のやり取りが行われた。

このような緻密なサポートシステムが、アイデアマラソンの全員完走のキーポイントである。アイデアマラソン研究所では、これをETS (e-Training System) と呼んでいる³⁾。真面目な初年次の学生には大きな効果を示すことができる。

3.4 科目の評価方法

参加意識を高めるため第1ブロックでは本学が発売可能なグッズの提案である。同時に社会の問題意識を持つために、第4講義の終了時点でレポートを課した。これは、第2ブロックの問題解決プロセスの実施への準備となる。課題の内容に分けてグループ編成をし直した。その上で、科目としての評価は

- (1) 積極的講義参加点—毎回講義の終わり10分を使い、「本日は何をやって何を理解した、質問は」、をC-カードに記載しており教師と学生のコミュニケーション手段としている。
- (2) 前記の課題レポート
- (3) その課題を自分で解きソリューションを提案するレポート

以上で合計100ポイントとなるが、その上に特別加算として、コンペで優勝するとそれぞれ2点加算、アイデアマラソントップ5点などの加算である。全てが積算されると100点を少し越すことになる。

表2. 社会人基礎力とその簡素化した説明

分類		能力要素	内容
前に踏み出す力(アクション)	1	主体性	物事に進んで取組む力
	2	働きかけ力	他人に働きかけ巻き込む力
	3	実行力	目的を設定し確実に行動する力
考え抜く力(シンキング)	4	課題発見力	現状を分析し目的や課題を明らかにする力
	5	計画力	課題の解決に向けたプロセスを明らかにし準備する力
	6	創造力	新しい価値を生み出す力
チームで働く力(チームワーク)	7	発信力	自分の意見をわかりやすく伝える力
	8	傾聴力	相手の意見を丁寧に聴く力
	9	柔軟性	意見の違いや立場の違いを理解する力
	10	状況把握力	自分と周囲の人々と物事との関係性を理解する力
	11	規律性	社会のルールや人との約束を守る力
	12	ストレスコントロール力	ストレスの発生源に対応する力

出所) 経済産業省2006⁹⁾を筆者編集

3.5 社会人基礎力の評価

社会人としてどのような基礎力を有しておくべきか、有して欲しいかという視点で経済産業省が開示しているのが社会人基礎力⁶⁾である。本科目の別な視点での評価を本指標を用いることとした。本科目の目指している内容と社会人基礎力項目が多く一致しており、評価できると判断した。活用は第1講義で自主判断し10点満点で記載し、最終の第15講義でも同様に自主判断で記載する。その差異を評価することとする。これは教師側が図るのが主目的ではなく、当初と最後の数値から、自分の成長した様子を自己考察と表現記載をすることで成長を実感することを狙っている。

4. 科目設計の評価

4.1 C-カードによる評価

最終評価の説明の前に、C-カードと総合評価のスコアの相関性を吟味したのが図2である。

⁶⁾ 経済産業省が企業の有識者を交えて2006年に制定した。<http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku>

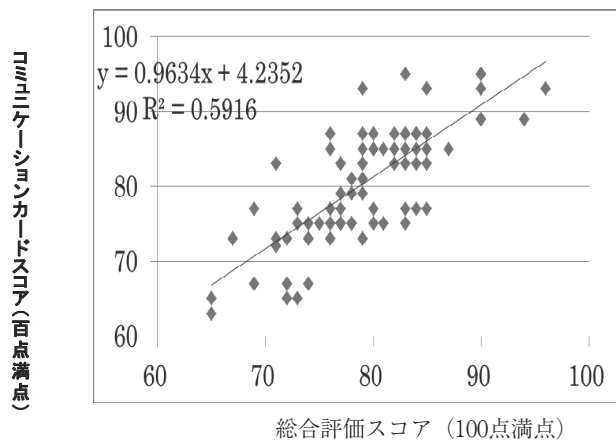


図2. 総合評価とCカードとの相関

ここで総合評価とは第3.4節の全ての項目を含んでいる。結果として、毎回の講義理解内容を適切に書いている学生は総合成績もよいということが分かる。

次に、本報告の狙いでもある、アイデアマラソン発想数と総合評価点の関係を図3に示す。

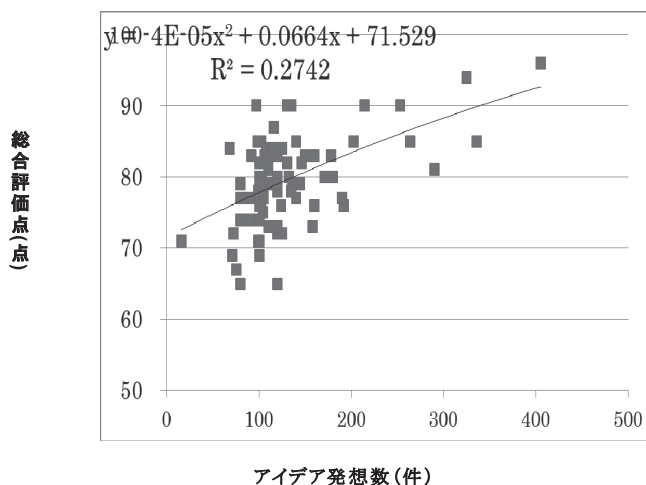


図3. アイデア発想数と総合評価結果

ここでは、目標発想数：99件（開始からの日数）、平均記録発想数：130件/人となった。図2から分かるように発想数と総合評価点は良い相関を示している。100ポイント付近でばらつきが多いのは、目標件数を確保する様に学生が努力をしている証拠である。

アイデアマラソンを継続する学生が成績がいいのか、成績がいい学生は継続力があるのかは不明であるが、両者は程よい相関があり、継続的な思考を強化するトレーニングは有効であると考えられる。凡そ当初の狙いの効果が出ていると推察できる。

図4にはアイデアマラソンを実施した評価をアンケートで集計した結果を提示した。5点満点評価方法で、図は内円の最小ポイントは3.0であり、外円が4.2である。

殆どの学生が高い評価を示しており、特に評価が高い項目は、大学生にとって役に立つ、考えて書くことが多くなったということである。当初狙っていた一つとして書き続けることで充実感を感じるという項目とアイデアマラソンを継続するは少し下がるが、それ3.6を越しているほど評価は高い。

また学生のアンケートの声として

- ✓ 発想力が付いた。毎日書き付けるだけで身に着けることができた。これからも継続し将来にも活用したい
 - ✓ 成果が出たと実感はしていないが、「アイデアマラソンをしなければ」という習慣を身に着けることができ、継続力のアップに繋がった
 - ✓ 軽い気持ちで始めることができたのでやり易かった。すべきこともノートに書き込んだので便利なノートになった
 - ✓ 毎日少しなので続けることが出来た。習慣付けは日常生活のさまざまな場面で活用可能。継続するし、他の授業でも起用して欲しい
 - ✓ メモの様に書いただけだが、忘れにくくなった幅が広がり、柔軟性が上がった
 - ✓ やることでこれから活かせると思うことに多く気が付いた。ノートはしっかり残したい。何かに困ったときアイデアマラソンノートを振り返りたい
- などなど、非常に好評であることが分かる

(5点満点~最低1点の5段階方式)

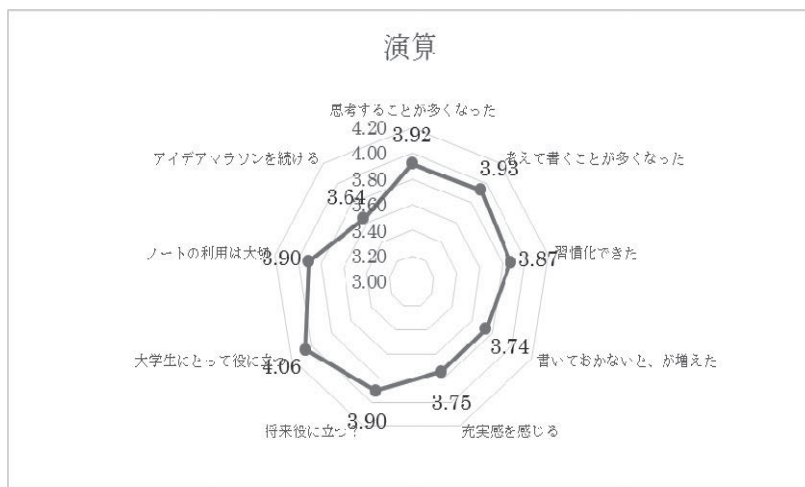


図4. アイデアマラソンに関するアンケート結果

アイデアマラソンの考察

ほぼ全員が継続することができた。その要因は

(1) 最初の仕掛け

- ✓ 目標の決定とこれからやると宣言する、
- ✓ やることが具体的で、簡便である、その道具を提供

(2) 途中のフォローアップ

- ✓ グループ単位での発想数のフォローアップ、週次⇒隔週
- ✓ 何を発想すればいいかを毎週提示
- ✓ 出していない学生、休んだ学生には個別フォロー

(3) 事後のフォローアップ

- ✓ 定期的に設問の投げかけ

などの仕掛けが功を奏したと考える。

4.2 科目評価

2016年度はアイデアマラソン（IMSと記す）を導入したが、それらは科目として成功しているかどうかをIMSの有無に限らず評価する必要がある。図5に、本科目の総合的な評価の学生アンケートである。本図は集計時にも教師は直接触ることのできないアンケート結果である。

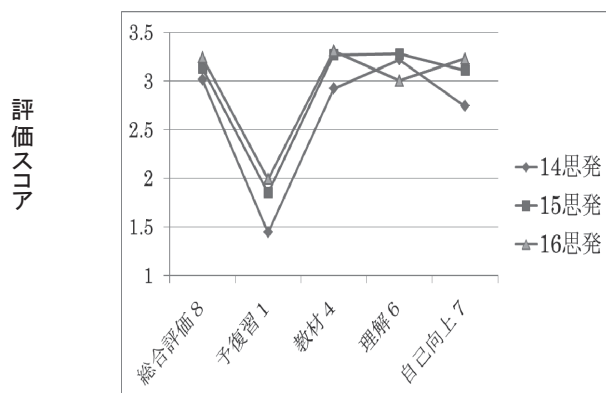


図5. 「思考発想法入門」学生の反応

(注記：4点満点~最低1点の4段階方式)

これは2014年～2016年の3年間の推移を示している。図5の「総合評価8」における数値は3.01⇒3.13⇒3.24と毎年約3%ずつ上昇しており、80名超の受講生の中でのこの上昇は評価してもいいと考える。今回の改善（IMS導入）がここにも表れていると考えている。一方、理解が本年度（16思発）下がっている。これは論理の演習が難しかったので、要改善である。それ以外は全ての項目でスコアが改善されている。次年度はこれをどう維持して行くかという新たな課題も生まれたことになる。

4.3 社会人基礎力評価と考察

学生がどの様に成長したかを測ることも必要で、それを社会人基礎力表を用いて図った。図6では当初、中間、最終の3回である。これは前の数値を見せず、個別に記録し、最後に記録してから前2つを開示して数値をよみったものである。と同時に学生には自己評価を書いてもらい、成長の記録として自己コメントを3つ程度記載してもらった。これは成長を振り返る非常にいいツールとなっている。

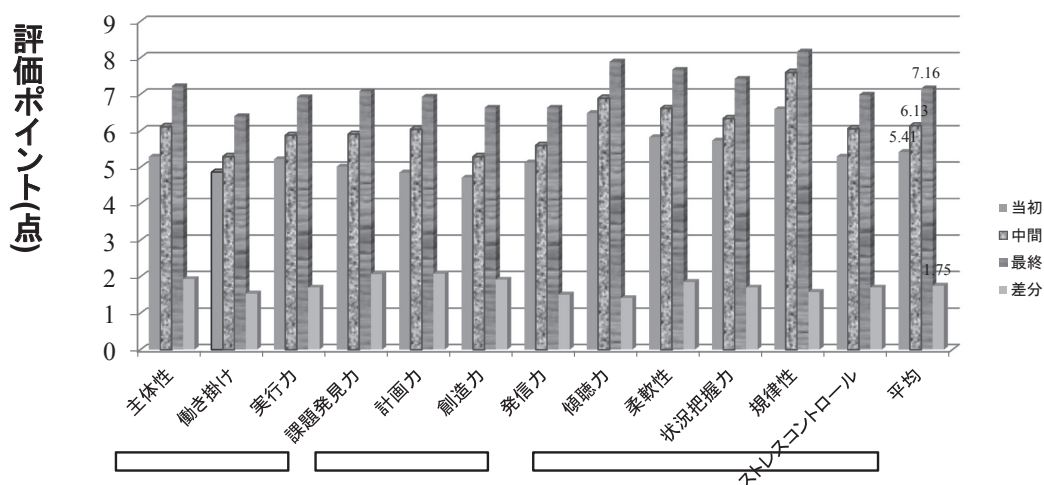


図6. 社会人基礎力の自己評価

当初の狙いの通り、課題発見、計画、創造などのキーワードが高く、また柔軟性などが改善している。図7では16年度に比して17年度が成長度合いが減っているが、多くの学生が入学直後自分は出来ると思っていた項目が実はそうでなかったと反省を示しており、しかもその記述が前向きであることであった。これは成長の記録を自己認識するプロセスとして大切と考える。また、両者の相関度は非常に高いことも分かる。社会人基礎力は科目によってパターンが違っているが、本思考発想法入門はこのパターンであることが読み取れる。

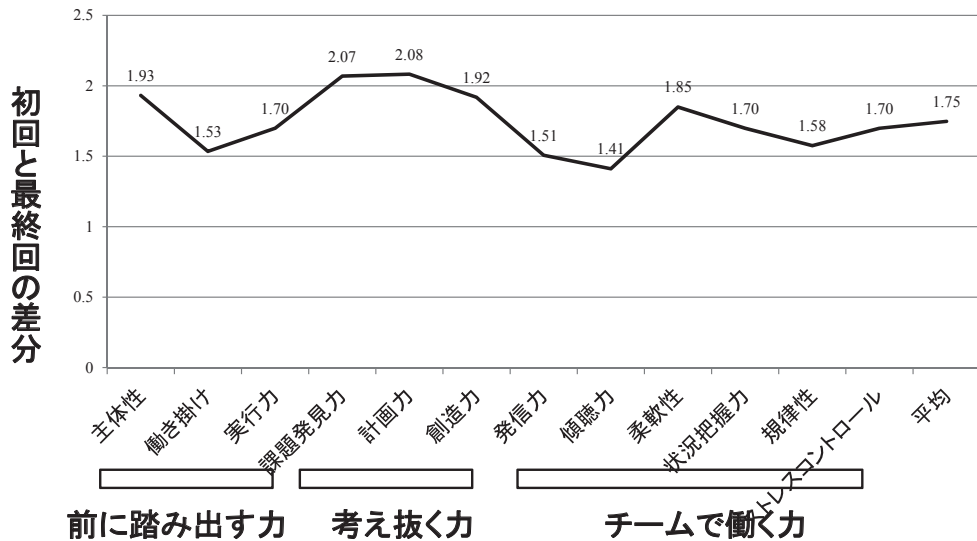


図7. 社会人基礎力の向上（差分のみ拡大表示）

また、学生アンケートで声を拾い出し下記する。

- ✓(本基礎力チェックをやって) 自分の成長を実感できた。
- ✓実力が付かなかった能力はこれから身に付けられるようにしたい。
- ✓考え方の幅が広がった気がする
- ✓最も伸びたところは人の意見と自分の意見のよいところを混ぜてよりよい意見へと改善する力だったと思う。
- ✓とっさに意見を問われたとき、内容の深さに捕らわれず答えることができるようになった。
- ✓「創造力」で初めころは中々思いつかなかったが、徐々に出来るようになった。これはアイデアマラソンの成果であると感じた。
- ✓クリティカルシンキングの練習から現状分析のコツをつかんだ
- ✓目的設定の苦手感が薄れた
- ✓人の意見を聞くことの面白さを知った。

当初の狙い通りの効果が出ている。

5. まとめ

- 1) 初年次教育における自主性、視野拡大、柔軟性の向上などの目的に3ブロック型の講義を設計し、設計の目的を達した方法である。知的な競争状態を作ることで緊張感の持続とグループのやる気を引き出していると考え。また課題を見つけ/分析し/解決案を出すというプロセスを理解していた。
- 2) アイデアマラソンでは、講義でやる気を高めるが、更に重要なのは、定期的な個別の支援体制

である。アイデアマラソンを導入して学生は継続の大切さを強く感じ、毎日考えて書く意義を知った。

3) 社会人基礎力で成長を実感している

以上で、本論文の目的である、初年次教育における思考・発想力の強化として、アイデアマラソンと連携した3ステップ方式の科目設計が適切になされていると考える。また20ページを起えるティーチングノートを作成している。

残された課題

科目設計とその評価方法、さらに定性的ではあるが評価できたと考える。同時に改善のための多くの課題も残された、PDCAを回すためにも以下に記載する。

- 1) 思考・発想力しいては創造力強化の定量的な評価
- 2) 継続性を担保するためのサポートシステムの改善
- 3) クリティカルシンキングの演習強化
- 4) SA学生のファシリテーション力の強化とアイデアマラソン優秀者の活用
- 5) グループ毎のIMSの効果、さらにグループを活用した相互活力向上法
- 6) 教員負荷の軽減をなす実行方法

参考文献

- 1) 鈴木敏恵、「課題解決力と論理的思考力が付くプロジェクト学習の基本と手法」、教育出版(2012)。
- 2) 松下佳代編、「ディープ・アクティブラーニング 大学授業を深化させるために」、勁草書房(2015)。
- 3) 樋口健夫、「一冊のノートで始める力・続ける力をつける—人生も仕事もうまくいくアイデアマラソン発想法」、こう書房、(2008)、「仕事ができる人のノート術」、東洋経済新報社(2011)。
- 4) ルイスB.バーンズ、C.ローランド・クリステンセン、アビーJ.ハンセン編著、高木春夫訳、「ケース・メソッド教授法 世界のビジネス・スクールで採用されている」、ダイヤモンド社(2010) p20。
- 5) 経済産業省、「社会人基礎力」<http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/>(2017.9.3閲覧)
- 6) 松下佳代、石井英真、「アクティブラーニングの評価」、東信堂(2016)。