

法政就業力通信

～今月のさんぽ道～

法政大学

産学連携 3D 教育プロジェクト
<http://3dep.hosei.ac.jp/>産学連携 **3D** 教育プロジェクト

産学連携3D教育プロジェクト、アセスメント実施報告

特任教員 有田 五郎（ありた ごろう）

多彩な場で多彩な人材に

昨年度末に完成したアセスメントツール HAT (Hosei / Hatarakuchikara Assessment Tool) の運用を進め、受検者累計が約 500 名に達した。今回はそこから見えてきた現状を報告させていただく。本学学生はもとより、掲題プロジェクト提携校さらには企業内定者へと受検者を広げた結果の中間報告である。

2本立てテストで期待の効果

このアセスメントツール特長の一つはペーパーテストとビジネスゲームの2本立てとしたことである。ペーパーテストでは文書作成力、情報収集・分析・発信力と状況判断・行動力それぞれの能力と特性を回答用紙への記入結果から分析している。それも単に選択マーク記入だけでなく、ヒアリングテストや文章記入を加えて多面的評価を得ている。一方のビジネスゲームは情報収集・分析・発信力と状況判断・行動力を行動特性の視点から評価している。仲間を巻き込むリーダーシップや積極性・行動力などが第三者評価される。

フィードバック方法に工夫

「だから、どうすれば良いの？」受検者からは評価結果に基づいた方向性把握への期待が強い。ペーパーテストでは視覚化に加えて平均との比較による自分の立ち位置をつかむヒントを提示、ビジネスゲームでは現状指摘と改善への提言を伝えるフィードバックシートを用意している。これらにより改善指針を与えて、自ら考えて行動していく自主性へと導いている。

現代若者の特性が顕著

ビジネスゲームの現場では一人だけでの大活躍を誇る者が出る一方、役割分担が出来ずにチーム全員でぞろぞろ動く姿やチームの机から動けない者などグループ活動が苦手な姿を見て、そういう自分の課題に気付いて欲しいと常々に感じさせられる。母集団組成（単独大学か混成かなど）、年齢などにより評価結果全体の傾向値も見えてきている。又、企業実施では、その企業が求める職種別の人材像が明らかになるという副産物も得た。

今後の期待と課題

サンプル数がもう少し集まった時点で全体の傾向値を整理・分析したいと考えている。ビジネスゲームでは初対面同士でチームを組む手順だが、メンバーの組み合わせによってその時に発揮される個人の特性が違ってくる事実は否めない。

まずは同じ学生が毎年受検して自らの成長を実感、さらに伸びていくヒントにしようこと、行く行くは大学での受検結果が優秀な者は企業でのエントリーシート評価に関わらず面接の機会など、「産学連携」をさらに「産学連続」へと発展させる手立てに出来ればと考えている。



略歴

70年 慶応義塾大学経済学部卒

70~06年 伊藤忠商事(株)勤務

06~11年 帝京大学

法政大学職員。

11年~ 法政大学教員



略歴 84年名古屋大学大学院卒。京都大学博士(経済学)。84～89年京都大学経済研究所助手。90～97年滋賀大学経済学部助教授・教授。97年～03年法政大学経営学部教授、04年～IM研究科教授。

実習の場が本来の学びを刺激する

教授 藤村 博之 (ふじむら ひろゆき プロジェクトリーダー)

先日、岩手大学のシンポジウムにお邪魔したとき、工学部の先生がとても興味深いことをおっしゃっていました。「医学部には付属病院、農学部には農場という実践の場があります。でも、工学部にはそれがないんですね。工学部にも実習の場が必要だと考えて、いまその創設に取り組んでいます。」非常にいい視点だと思いました。

文系の学部でいうと、教員養成課程中心の教育学部には付属学校という実践の場があります。でも、それ以外の学部にはありません。学問分野によっては、そういった場をつくりにくい場合もあります。ただ、考え方を少し変えれば、実践の場は如何様にも作れると思います。

そこで、本学では「実践の場づくり」の検討を始めています。例えば、経済・経営系の学生向けに「ショップの運営」があげられます。何をいくらで仕入れて、いくらで売するのか、売れ残りをどの程度見積もり、売れ残った商品をどうするのか—大学の講義で習った知識を総動員して考えなければなりません。この種の実践の場がたくさんできると、本来の学びにも役立つと思います。



略歴 法政大学大学院経営学研究科キャリアデザイン学専攻(修士)修了後、法政大学大学院政策創造研究科博士後期課程に進学。2011年3月、同博士課程中退。

現実的な厳しさも伝えてこそキャリア教育

特任教員 白井 章詞 (しらい しょうじ)

スポーツ健康学部の1年生を対象としたキャリア教育では、就職活動を終えた4年生2人をゲストに招き、それぞれの学生生活について話をさせていただきました。それがキッカケとなって、そのうちの1人がキャリア教育をテーマに卒論を書く事になり、私のところにも頻りに顔を出しては、意見交換するようになりました。同学部の学生の多くは、将来、体育教師やスポーツ関連の仕事に就くことを目標に、勉学に励んでいます。しかし、そのどちらも就職は容易なことではありません。卒論の質的調査に協力してくれた学生の語りからは、そうした苦悩がヒシヒシと伝わってきます。キャリア教育として、学生の夢に向けたチャレンジを応援する一方で、彼らを取り巻く現実的な厳しさもあわせて伝えていくことが大切だと考えています。



略歴: 日米ハイテク企業での営業・人事を経て人事コンサルタントとして独立。キャリアカウンセラー資格取得後は多くの大学でキャリア論の講師を務める。

PBLは大学の学びの実験場

特任教員 鈴木 美伸 (すずき よしのぶ)

PBL (Project/Problem Based Learning) が多くの大学で行われるようになってきました。インターンシップと同様、その形式や期間は様々ですが、共通の認識であって欲しいことは、大学の学びを試す実験場だということです。いろいろな報告を拝見していると、業者や企業に大きく依存したアウトソーシング型が多いと感じます。

今月から始まった私たちのビジネスコンテストでは、このコンテストを通じて、主に経営学や統計学が基本になりますが、大学の講義とどう関わるかを教員自身がセミナーで指導しています。チーム編成にも工夫して、低学年中心の授業チーム、高学年中心のゼミチーム、そしてランダムな公募チームと分けており、あえて情報の非対称性を発生させる仕掛けをしています。12月21日(土)の報告会ではどのような実験報告の場になるか楽しみです。

◆ 産学連携ビジネスコンテスト

11月30日、連携大学3校(昭和女子大学、東京家政大学、法政大学)から学生が17名集まり、「産学連携ビジネスコンテスト」公募チームの部がスタートしました。このコンテストには公募チームの他に、鈴木講師の授業チーム、就業力養成ゼミチームも参加しています。総勢100名17チームで旅行用品・ペンケース・ブックカバー等の商品企画・開発、事業提案を競います。この日、公募チームは3つのグループに分かれ、取り組む課題について話し合いました。各大学が持つ専門性や強みを生かし、公募チームならではのインパクトのある企画を生みだすかもしれません。第2回は共催企業としてご協力いただいている株式会社コンミスへ出向き、ショールーム見学と社長への取材を行いました。実物の商品を手にして目を輝かせ、社長の経営の現場の話に熱心にメモをとっていました。ビジネスコンテストの様子は当プロジェクトのHPでも詳しくご案内しています。ぜひアクセスしてみてください。 <http://3dep.hosei.ac.jp/>

◆ 編集後記：

12月です。12月と言えば「師走」。小学生の頃、「師」が忙しく走り回る月だから「師走」と教わりました。当時の「師」とは当然「先生」のことで、「だから先生は忙しいんだ。お前ら自分でやっつけ」と言って、クラブの先生はスキーに行っちゃいました(笑)。一般的には「師馳せ月」から、お坊さん(=法師)があちこちの家々を忙しく走りまわったのが語源だと言われています。昔は正月も盆と同じように祖先の霊を弔う月だったからのようです。12月の就活解禁を受けて、今は「師」だけでなく「学生」も忙しく走り回っているときでしょう。風邪などひかぬよう身体には気をつけてほしいものです。

さて、1年の終わりということで、そう言えば最近1年が早く感じるようになりました。気のせいかと思っていたらジャーネーの法則というものを見つけました。「生涯のある時期における時間の心理的長さは年齢の逆数に比例する」つまり同じ1年でも、50歳の感じる1年と10歳の子どもの頃に感じる1年の心理的長さは、50歳の頃に感じるそれと比べると、50分の1対10分の1で、5倍も短く感じられるということです。法則と言っても、まあ結局気のせいなんですけど…。 << 事務局: 平山 >>

法政大学 産学連携 3D教育プロジェクト (事務局: 学務部教育支援課)

〒102-8160 東京都千代田区富士見 2-17-1

TEL: 03-3264-9520 WEB: <http://3dep.hosei.ac.jp/>