

コミュニケーション力向上のための グループワークの実施状況と有効性

一ノ瀬 裕

Yutaka ICHINOSE

荒武 勢津子

Setsuko ARATAKE

九州産業大学 情報科学部 情報科学科

Faculty of Information Science, Kyushu Sangyo University

<http://www.is.kyusan-u.ac.jp/~ichinose/>

オフィス荒武

Office ARATAKE

1. はじめに

情報科学部では、大学という新しい環境下で友達をより作りやすい雰囲気にしたたり、コミュニケーションの重要性に気づききっかけを与えたりするために、コミュニケーション力に関する各種グループワークを2009年度から実施している[1]。ここでは、あらためてその実施状況と有効性について報告する。

2. AO入試合格者対象

情報科学部では、AO入試合格者の入学前教育の一環として半日×2回のスクーリングを行っている。せっかくスクーリングで顔を合わせるので、この機会に顔見知りになってもらおうと、2010年度AO入試合格者対象のスクーリング(2009年度に実施)からグループワークを実施している。

2009年度はチーム内で言葉を使わず紙片を組み合わせ図形を作る内容、2010年度は自分から見た自分のイメージ(花や動物などに例える)と他者から見た自分のイメージとを交換し合う内容で、いずれも所要1時間である。

2010年度のアンケート調査(紙、無記名式)結果では、回答者22人中、「別に必要なかった」、「知らない相手とはやはりしゃべれない」という意見もあったが、19人は「同じ学校の友達が1人もいなかったのが、とても助かりました」、「入学前に交流を持つことができた」、「楽しかった、友達できた」、「もっと増やしてもいいと思う」など評価する意見であった。

3. 新入生対象

大学入学直後に行う新入生オリエンテーションにおいて、

- ・初対面の人に積極的に話しかけ、出会いを作る
- ・短時間で、楽しい交流をもつ
- ・これからの大学生活を考えるきっかけとすることを目的に2010年度からグループワークを実施している。

学生生活で取り組みたいことや相手に伝えたいことについてペアを組み替えながらお互いにインタビューするゲームや、各自の書いた「なりたいもの」のメモを誰が書いたか当てるゲームを、新入生同士だけでなく先輩学生や教員も交えて行う内容で、所要2時間である。2010年度は136人が参加、2011年度は132人が参加した。お互いにインタビューしている様子を図1に示す。



図1 2011年度新入生オリエンテーションでお互いにインタビューしている様子(グローバルアリーナ体育館)

オリエンテーション終了時にはアンケート調査(紙、無記名式)を行っている。例えば、「ワークを体験して、あなたの気持ちに変化がありましたか」

に対して、1：あった、2：少しあった、3：なかったの3段階で評価してもらった2011年度の結果を図2に示す。グループワークは多くの学生に心理的影響を与えていることが分かる。また、気持ちの変化の内訳では、緊張・不安・心細さが減り、親しみ・嬉しさ・安心・わくわくが増えたとする学生が多かった。

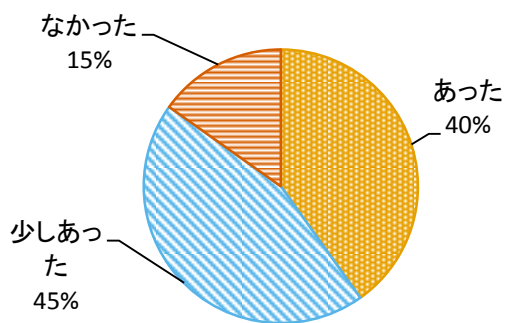


図2 2011年度新入生オリエンテーションのアンケート調査結果1（「ワークを体験して、あなたの気持ちに変化がありましたか」への回答）

また、「このワークは来年度も行ったほうがよいと思いますか」に対して、1：とてもそう思う、2：そう思う、3：どちらとも言えない、4：そう思わないの4段階で評価してもらった結果を図3に示す。多くの学生が継続を希望していることが分かる。

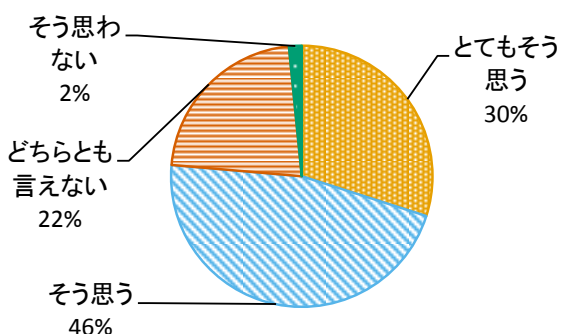


図3 2011年度新入生オリエンテーションのアンケート調査結果2（「このワークは来年度も行ったほうがよいと思いますか」への回答）

情報科学部では、学期中に出席調査を行い、出席不良の学生にはクラス担任が個別に指導を行っている。例えば、1年生前期の必修の専門科目の授業の3回目までで2回以上欠席した科目が1科目でもある学生は、2009年度は13%であったが、このグループワークを導入後の2010年度・2011年度はい

ずれも7%に減った。アンケートの結果と併せて考えると、このグループワークは短時間にもかかわらず、その後の学生生活への適応に大きな効果をあげていると考えられる。

4. 1年生/3年生対象

コミュニケーション力の重要性に気づくとともに、ビジネスについても考えるきっかけとすることを目的に2009年度から実施している。

2009年度と2010年度は、3年生を対象とし、得意なこと・好きなことについてペアを組み替えながらお互いにインタビューするゲームと、4~6人でチームを組み、指定された商品を作って売り、富を築くことをチーム間で競うゲームを行う内容(A)で、所要3時間(2コマ連続)である。

2011年度以降は、時間割上2コマ連続での時間確保が困難になったこと、「もっと早く行った方が就職活動にも役立つ」との意見があったことから、1年生を対象に1コマ(90分)×2回(前期・後期)での実施に変更することにし、移行措置として2010年度後期に1年生対象に1コマ、2011年度前期に3年生対象に1コマを別途実施した。1コマで実施するため、チームで与えられた情報を共有し一枚の地図を完成させるゲームを行う内容(B:2010年度後期実施、2011年度後期実施予定)と、チームで数字とアルファベットの組み合わせ作業を通して、計画-目標設定-実施-検討の仕事のサイクルを体験し成果を競うゲームを行う内容(C:2011年度前期実施)とに変更した。図4にCのゲームを行う1年生の様子を示す。



図4 Cのゲームを行う1年生の様子(1号館N504教室)

グループワークの実施状況を表1に示す。3年生は社会情報システム学演習・知能情報学演習あるいは情報科学演習、1年生は基礎ゼミナール(いずれも必修科目)の授業時間を利用しているので、参加率は高い。

表1 1年生/3年生対象のグループワークの実施状況

	実施時期	内容	学年	参加者数(人)	アンケート回答者数(人)
I	2009.9	A	3	94	84
II	2010.9	A	3	81	73
III	2010.11	B	1	103	75
IV	2011.6	C	1	115	97
V	2011.6	C	3	67	49

終了後に毎回アンケート調査(オンライン、記名式)を行っている。例えば「この授業で、気づきや学んだことはありましたか」に対して、1:大いにあった、2:あった 3:少ししかなかった、4:全くなかった の4段階で評価してもらった結果を図5に示す。多くの学生が気づきや学んだことがあったと回答していることが分かる。

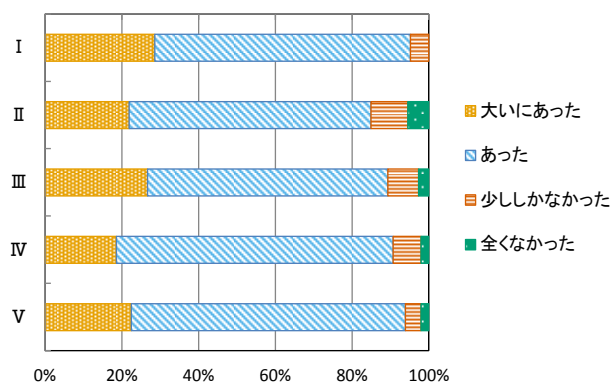


図5 1年生/3年生対象のグループワークのアンケート調査結果1 (「この授業で、気づきや学んだことはありましたか」への回答)

また、「このような授業は、これからもあった方がよい(後輩にも受けて欲しい)と思いますか」に対して、1:はい、2:どちらでもよい、3:いいえ、4:わからない の4段階で評価してもらった結果を図6に示す。多くの学生が継続を要望していることが分かる。

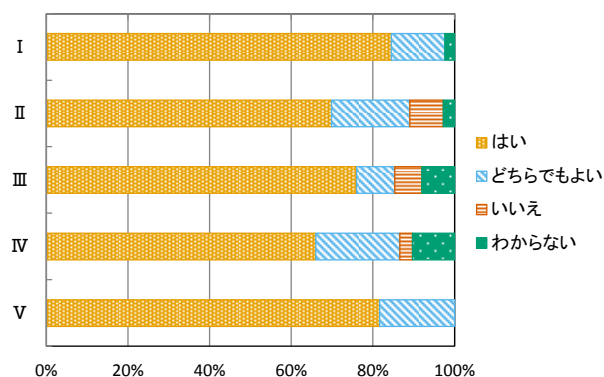


図6 1年生/3年生対象のグループワークのアンケート調査結果2 (「このような授業は、これからもあった方がよい(後輩にも受けて欲しい)と思いますか」への回答)

5. おわりに

情報科学部でのグループワークの実施状況と有効性について述べた。2011年度入学の1年生には既に2回(AO入試合格者には3回)実施しており、9月には3回目(4回目)を実施することになっている。効果を見守っていききたい。

また、グループワークの有効性は全学的にも認識され、AO入試合格者対象のグループワークについては、今年度(2012年度入試)から基礎教育センターが全学部をまとめ2日間のスクーリングにおいて大規模に実施することになった。キャリア支援センターでもコミュニケーションに関する講座を各学年向けに開催している。これらの内容と重複しないよう注意し、今後も継続してグループワークを実施することにより学生のコミュニケーション力向上を図りたい。

◇参考文献◇

[1] 一ノ瀬裕、荒武勢津子: コミュニケーション力向上の試み、九州産業大学情報科学会誌、Vol. 9、No. 1、pp. 24-26 (2010) .