

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その2

荒武 勢津子 オフィス荒武
Setsuko ARATAKE Office ARATAKE

一ノ瀬 裕 九州産業大学 情報科学部 情報科学科
Yutaka ICHINOSE Faculty of Information Science, Kyusyu Sangyo University
<http://www.is.kyusan-u.ac.jp/~ichinose/>

1. はじめに

情報科学部では 2009 年度からコミュニケーション力向上を目的にグループワーク (以下 GW とする) を実施してきた[1][2]。GW の有効性は全学でも認識され、AO 入試合格者対象の入学前教育が基礎教育センターで実施されるなど、広がりを見せている。

今回は、2012 年度以降の GW の実施状況と有効性について報告する。

2. 3 年間の実施状況

2012 年度以降は、

- ・入学直後の早い時期で新しい環境に馴染んでもらう
- ・主体的な大学生活を支援する

表 1 3 年間のグループワークの実施状況

年度	学年	時期	内容	参加者数 (人)
2012	1 年生	4 月 5 日	A	1 4 2
		4 月 23 日	B	1 4 3
		4 月 30 日	C	1 3 1
2013	1 年生	4 月 5 日	A	1 7 7
		4 月 22 日	B	1 7 3
		4 月 29 日	C	1 6 2
2014	1 年生	4 月 5 日	A	1 4 1
		4 月 21 日	B	1 3 5
		9 月 22 日	D	1 3 1

A : 2 時間のコミュニケーションワーク

B : ビジョンメイキング

C : 課題達成ゲーム 1

D : 課題達成ゲーム 2

・同級生、上級生、教員との関係構築の支援をすることをねらいとして、新入生オリエンテーションにおいて 1 回、1 年生の基礎ゼミナール (2012 年度、2013 年度) / 導入ゼミナール (2014 年度) の時間を利用して 2 回の合計 3 回行っている。

2012 年度、2013 年度共に 4 月中に実施したが、4 月はスケジュールが取りづらいとの意見があり、2014 年度は導入ゼミナール利用の 2 回目を 9 月に実施することになった。表 1 に 3 年間の GW の実施状況を示す。

3. 新入生オリエンテーション

情報科学部では大学入学直後にグローバルアリーナで 1 泊 2 日の新入生オリエンテーションを行っており、2010 年度からその初日に、コミュニケーションワークと称して 2 時間の GW を実施している。2012 年度は 142 人、2013 年度は 177 人、2014 年度は 142 人が参加した。事前に 2 時間のトレーニングを受けた上級生にも促進役 (ファシリテーター) として参加してもらっている。

2014 年度の内容を紹介する。前半の 1 時間は、ゼミナール単位の GW である。各ゼミナールで車座になって座り、「私の苦手なものは・・・」といったペアの自己紹介を行った。次に、紙だけでタワーを作り、出来上がったタワーの高さを競うというゲームを行った。どのようなタワーを作るか発想が求められるとともに、近寄って相談しなければならない。製作は、協働作業が求められる。

後半 1 時間は、全体での GW である。前半の円を崩し、移動しながら 3 名グループを作る。3 人で、

外から見えない共通点探しをする。外から見えない共通点を探し出すまでお互いのことを話さなければならない。3人グループで座っているときの様子を図1に示す。



図1 2014年度新入生オリエンテーションで3人グループになっている様子

次に、教員、上級生も加わり、言葉を使わずにジェスチャーだけで誕生日順に並ぶ「バースデイライン」のワークを行った。当日誕生日の人には、全員によるハッピーバースディの合唱がプレゼントされ、温かい一体感が醸成された。そして最後は手作りの名刺を交換して友達作りをするという展開である。

終了後のアンケート調査（紙、無記名式）で、「コミュニケーションワークは有意義でしたか」との質問に対して、a：とても有意義、b：かなり有意義、c：有意義、d：あまり有意義ではない、e：全然有意義ではない

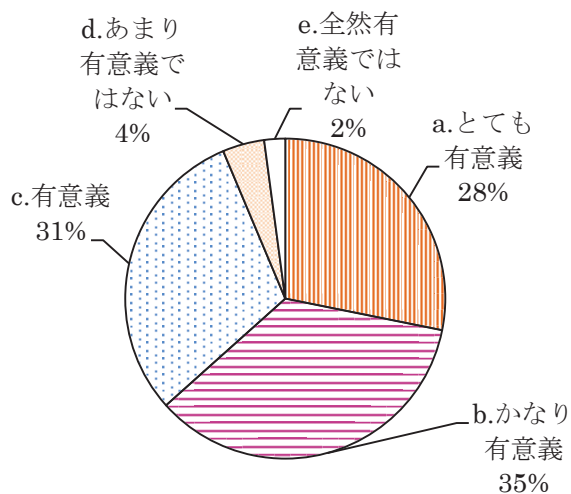


図2 2014年度新入生オリエンテーションのアンケート調査結果1（「コミュニケーションワークは有意義でしたか」への回答、回答数：142人）

意義ではないの5段階で評価してもらった。結果を図2に示す。

a、b、cを合わせた肯定的な回答は94%になり、多くの学生がコミュニケーションワークを有意義と感じていることがわかる。

また、心理への影響について、ワクワク、親しみ、心細さ、不安、緊張の5項目について調査した結果を図3に示す。

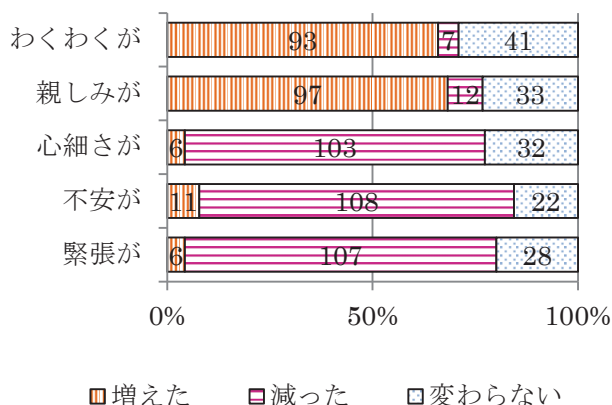


図3 2014年度新入生オリエンテーションのアンケート調査結果2（「ワークを体験して、あなたの気持ちに変化がありましたか」への回答、回答数：141人）

ワクワク、親しみが増えたという回答は、両項目とも90人以上に上り、心細さ・不安・緊張が減ったという回答はいずれも100人以上に上る。このワークにより非常に多くの新入生に肯定的な感情変化が起こっていることがわかる。

以上アンケート結果から、新入生オリエンテーションにGWを導入することは大きな効果があると判断できる。

4. 基礎ゼミナール / 導入ゼミナール

新入生オリエンテーション以降は、基礎ゼミナール／導入ゼミナールの時間を使って2回行っている。

1回目は将来設計能力養成を意図した、「ビジョンメイキング」と題した内容である。

グループは、基礎／導入ゼミナール単位を2つに分けた5、6名で構成している。教員はファシリテーターとして参加する。プログラムは、

1. 一本の線で自分の人生（満足・不満足）を描く。誕生から現在までを実線で描き、これからを点線で描

いてみる。

2. 卒業までに実現したい事を各自ポストイットに書き出し、グループで共有する。
 3. これからの4年間でどのように過ごしたいかを絵にし、グループで共有する。
- という展開にしている。



図4 2014年4月「ビジョンメイキング」で実現したい事をポストイットに書き出している様子

終了後にアンケート調査（オンライン、記名式）を行っている。「この授業に積極的に取り組みましたか」との質問に対して、1：とても積極的に取り組めた、2：取り組めた、3：あまり取り組めなかった、4：全く取り組めなかった の4段階で評価してもらった。3年間の結果を図5に示す。

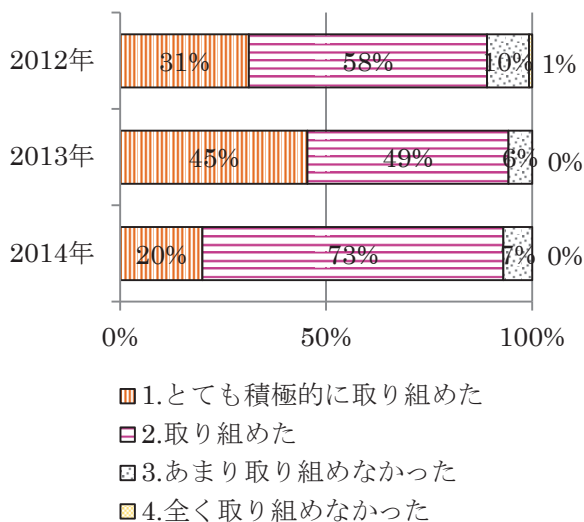


図5 基礎／導入ゼミナールでのGWのアンケート調査結果（「この授業に積極的に取り組みましたか」への回答、回答数：2012：128人、2013：121人、2014：126人）

1と2を合わせると、2012年度は89%、2013年度は94%、2014年度は93%が積極的に取り組めた

と回答している。

自由記述欄でその理由を聞いた。1、2の理由として「将来の目標を初めて考えることが出来て良かった」「自分の将来に語れて楽しかったから」「いつもの自分より積極的に発言したと思う。全体に向けても発言を行った」（2014年度）などがあった。

2回目は人間関係構築を意図した、課題達成ゲーム実習を行っている。教室入り口でくじを引き、くじで一緒になった人同志でグループを組んでもらった。

2012年度と2013年度は、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った。

このゲームは本来2時間で実施する内容を90分に短縮しており、若干無理があったため、2014年度は新たなゲームを行うことにした。

ゲーム後には、必ず自分やメンバーの関与の仕方などプロセスの振り返りを行い、グループ代表による発表の時間を持った。

アンケート調査は、2012年度までは「来年の1年生にも実施した方が良いと思いますか」であったが、2013年度からは「この授業は有意義でしたか」に変更した。この質問に対して、1：とても有意義だった、2：有意義だった、3：あまり有意義でなかった、4：全く有意義でなかった の4段階で評価してもらった。2013年度の結果を図6に示す。

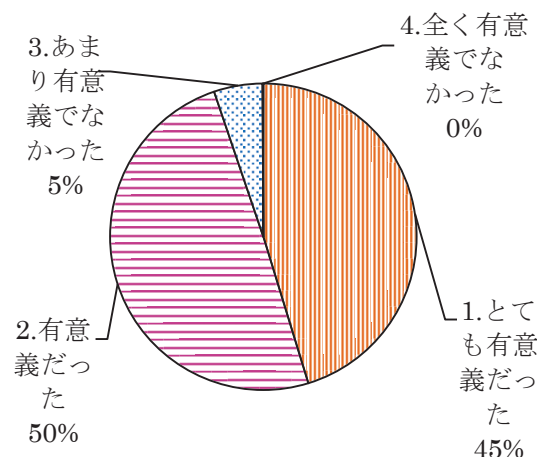


図6 2013年度基礎ゼミナールでのGW「C」のアンケート調査結果（「この授業は有意義でしたか」への回答、回答数：117人）

1と2を合わせた肯定的な回答は95%である。非常に多くの学生がGWを有意義と感じていることがわかる。一方で表1からわかるように2012年度、2013年度ともに基礎ゼミナールの時間を利用したGWの2回目の参加者が1回目より減少しているのが気になる。

5. おわりに

情報科学部でのGWの実施状況と有効性について述べた。2009年度からGWを導入し、実施時期、プログラムを少しずつ見直しながら、今年で6年を迎える。学生の変化として教員からは「(友達ができた結果として)私語が増えた」、「サークルの入部者が増えた」などの報告が寄せられている。所期の目的は概ね達せられていると判断できる。

将来設計能力については、1年次からキャリア教育が導入されているが、補完するものとして必要性を感じている。継続的な支援のために2年次以降への導入も検討していきたい。

また、導入ゼミナールでのGWでは、2回目の参加者が少なくならないような工夫をしたい。

◇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) .
- [2] 一ノ瀬裕、荒武勢津子：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、九州産業大学情報科学会誌、Vol. 10、No. 1、pp. 36-38 (2011) .