

愛知淑徳大学ビジネス学部「アイデアワーク」の記録 ——創造性とコミュニケーション力を培う教育を目指して——

玉井由樹・奥村文徳・傅 行驄・石井良輔
石川尚子・牛田雄貴・福本明子

1. はじめに

愛知淑徳大学では、新入生を迎える4月に1泊2日の合宿を実施している。この合宿は本学の飛驒林間学舎「淑友館」が竣工した1988年（昭和63年）の4月を機に「エンカウンターキャンプ」の名称で始まり（名称変更については後述）、2011年まで通算23年間、新入生に対する大学行事として実施されている（学園史編纂委員会、2006）。この合宿は学部・専攻ごとに実施され、その目的は、入学間もない新入生がその後の大学生活にスムーズに適応できるよう、同級生、上級生、教員と交流する機会を設けることにあった。この目的に照らして、各学部・専攻においてそれぞれの特色に沿った合宿の内容が企画され、教員と上級生の準備と運営のもと、実施されてきた¹。

本ビジネス学部においても、コミュニケーション学部のビジネスコミュニケーション学科として設置された2000年（平成12年）より合宿が実施されている。2004年（平成16年）にビジネス学部ビジネス学科として独立する学部の再編成があったが、継続して合宿は行われてきた。2011年4月の合宿は、3月11日に発生した東日本大震災の影響で宿泊のみが急きょ中止となったが、ビジネス学部では行程を見直し行事自体は予定通り実施した。新しい試みとして、上級生²のファシリテーションにて新入生全員（当日欠席者を除く273名）によるブレインストーミング³を行い、ビジネスアイデアを創出する「アイデアワーク」を予定していたので、大学で実施することに問題がなかったからである。

小論は、上記「アイデアワーク」について、その準備の経緯や初年度の実施状況を報告し、記録に残すことを目的とする。また、次年度以降の本学部における新入生研修のあり方を模索し、アイデアワークの継続の是非や改善策、さらには「創造力とコミュニケーション力を培う教育」について探ることを目的とする。

なお、筆者らが本報告書の執筆を担当したのは、新入生研修の担当である学生生活委員（教員）であったこと、ビジネス学会の責任者（学生）であったこと、アイデアワークの計画・準備・実施に深く関わってきたこと、これらいずれかの理由による。

2. アイデアワークの実施背景と経緯

まず、2011年の新入生研修においてアイデアワークを実施するに至った経緯を述べる。具体

的には、これまでの本学部の新入生合宿の課題、大学の合宿の方向性の転換、アイデアワーク始動の経緯についてそれぞれ述べていく。

2.1 ビジネス学部の新入生合宿とその課題

年毎に宿泊地や宿泊先は変更されるが、これまでの本学部の新入生合宿はおおむね次のような行程で実施されてきた。初日の午前中に大学に集合し、観光バスに分乗し、ホテルに移動する。この移動途中に、バスの中では上級生が企画した自己紹介などのイベントを行い、道中で昼食を兼ねた休憩をとる。ホテル到着後は、教員の手短な挨拶などのあと、上級生による学生生活と資格などについてのオリエンテーションやゲームを実施して初日を終える。2日目の朝食後は、宿泊先の近くの海岸などで散策または工場見学を実施する。その後は宿泊先または見学先の近くで昼食を取り、バスで大学へ戻る。このような行程と行事内容で新入生合宿が実施されてきた。

上記の行程や行事を通じて、同級生同士や上級生・教員との交流という新入生合宿の目的がある程度は達成してきたが、同時に課題も抱えていた。ゆったりとした行程と比較的娯楽要素が強い合宿の内容により、同級生・上級生・教員という参加者間での交流や、上級生のイベントの企画や実施という教育的要素はある程度達成はできていたといえるであろう。新入生は、同級生とキャンパス外で宿泊することにより、自由な時間が提供され、友人形成もリラックスした環境で行えていた。しかし、宿泊地や収容規模により2日目の行事企画が難しいという課題があった。

学生に追加の費用を求めず、300人を超える団体を受け入れられる施設・設備は、宿泊先の近くで見つけるのが難しく、近くの海岸や砂丘に散策に行くということぐらいしか行事として実施できなかった。友人形成という観点からは望ましい行事ではあったが、学部の特徴を生かした行事や入学後の専門科目教育への導入としては物足りないものではあった。

また、工場見学を実施する場合、学部教育の導入ともなりえる行事とはいえるが、宿泊先や収容規模や学生の見学態度が課題であった。宿泊先は毎年変更となるため、その近くまたは本学への帰路の途中に立ち寄れる工場がいつもあるとは限らなかった。また、新入生と引率の教員や上級生を含めると総勢300人を超え、これだけの規模を収容できる見学先はなかなかなく、自動車工場に選択肢が限られていた。ただ、本学部の入学者は東海地域出身の学生が多いため、入学までに自動車工場の見学を既に体験している場合が多く、前日の夜更かしも重なり、一部の学生ではあったが、見学や研修中の私語が目立ち、中には居眠りする者もいた。受け入れ側の企業にしてみれば、4月はただでさえ新入社員を抱えた忙しい時期である。大規模の大学生を見学を受け入れた上で、このような学生の見学態度では、企業からの本学部への評価は望ましいものでは到底ありえない。しかし見学の事前・事後の授業を実施するには、入学式から学期開始までの限られた期間に多くの行事が予定されていて、追加の行事を入れ込むことは難しかった。

よって友人形成という機会を保ちつつも、学部の特徴を生かした行事を実施するために年ごとに模索をしている状態ではあった。ただ、当初は新入生合宿の目的が比較的緩やかに友人形成を中心に設定されていることもあり、改善策の緊急性はあまりなかった。

2.2 大学の新生合宿の方向性の転換

新生合宿の方向性を見直しが大学全体で行われ、2010年度の合宿より実施された。それまでの新生合宿は「エンカウンターキャンプ」というカジュアルなカタカナ表記の名称であったが、2010年度より参加者の意識を引き締めるがごとく「新生研修合宿」と名称が変更され、表記も漢字になった。その背景には、高大連携委員会の答申と確実な履修登録の必要性があった。高校までの生活と入学後の大学生活の連携をはかり、中退率を下げ、入学者がより充実した学生生活を送れるよう、2009年4月に全学的組織として高大連携委員会が設置された。2009年11月にはその委員会より答申が提出され、初年次教育について、学部の専門科目の示唆や導入を入学後の早い時期に実施し、学習への動機づけを高める必要が提示された。本学部でも、何らかの行事を新生合宿で行う必要が話し合われた。また、合宿終了後に予定されている初めての大学での履修登録で、これまでに新生の準備不足が指摘され、関連部署から履修指導の徹底が各学部に要請されていた。即ち、友人形成や上級生・教員との交流を目的とする比較的緩やかな「エンカウンターキャンプ」が、専門科目の示唆や徹底した履修指導も行うための「新生研修合宿」となった。このような目的の拡充に伴い、本学部では合宿の行事内容が見直されることとなった。

更に、2010年の合宿は宿泊先とカリキュラムの改変も行程・行事の内容に影響を与えた。宿泊先が遠方のホテルとなり、片道4時間を越える移動時間がかかった。周囲に工場がなかったことや、4月ではホテル周辺の散策が楽しめるような気候ではなかったため、2日目の行事を屋外で実施できる状況ではなかった。またカリキュラムの変更で複雑化した卒業要件を、変更後初めての新生がどの程度理解できるのか教員側も想定がつかなかった。これらの事由が重なり、2010年度の合宿では室内での履修指導と時間割作成にほとんどの時間を割くこととなった。必然的にこれまで上級生が企画・運営をしていたオリエンテーション（学生生活、資格ガイダンスなど）やゲームの時間がかなり短縮された。教員が全体での履修ガイダンスを行い、更には各部屋に分かれてからも追加・補足説明を行った。その後教員と上級生が個別に新生の履修登録の相談に乗ることとした。食事後に上級生はゲームを企画・実施したが、例年に比べ時間的にかなり短いものであった。2010年度の新入生研修合宿は、新生・上級生・教員を含め関係者全てにとり、これまでとはかなり内容の異なった行事となった。

幸い、徹底した履修登録の指導の成果は、合宿翌日の履修登録で顕著に現れた。登録会場へは、新生全員が自身の時間割を持参し、登録科目については会場で待機している職員の手を煩わすことが例年よりかなり少なく登録が終了した。この履修指導という観点においては、合宿は成功であったと言える。しかし、上級生の学びや専門科目の示唆の場としては改善の余地

が残されていたことは否めない。次年度以降には履修登録指導を2010年度と同程度の効果をあげつつ、上級生の学び・活躍の場を提供するとともに、学期開始後の学部の特徴や専門科目についての示唆を提供するには、どのような行程・行事内容を企画・実施すればいいのか課題が残った。

以上のような合宿の方向性の転換と課題のもと、出された改善策が翌年の「アイデアワーク」であった。それは、上級生の指導のもと、新入生全員でブレインストーミングを行い、ビジネスアイデアを創出し、発表をするというプロジェクトであった。次にこのアイデアワークを実施するに至った経緯を説明する。

2.3 「アイデアワーク」始動の経緯

「アイデアワーク」は、他大学のプログラムをモデルとし、本学部の2011年度新入生研修合宿の運営関係者（教員・上級生）による企画準備会議の中でその実施が提案された。

2.3.1 アイデアワークのモデル

モデルとなったのは、立教大学経営学部のウェルカムキャンプ（本学の新入生研修合宿に相当の行事）である。たまたま筆者らの一人が立教大学経営学部の松本茂教授の講演を2009年から2010年において二度聞く機会があった。一度目は、2009年9月愛知淑徳大学における教員研修（Faculty Development, FD）での講演であり、二度目は2010年5月の日本コミュニケーション研究者会議の発表セッションにてであった。立教大学経営学部のプログラムは、「グローバル・バリューを有するビジネスリーダーの育成」という目的のもと、経営の知識を習得しつつ、周囲と関係を築き、意思疎通の出来るコミュニケーション力を備えた学生の育成という、経営学とコミュニケーション学が融合されたカリキュラムとなっている（松本, 2011）。それら講演・発表の中で、立教大学経営学部のウェルカムキャンプ⁴についての言及があった。そのキャンプの目的を、第一志望ではない大学、学部に入學した学生の気持ちの切替えを促し、入學後のコミュニケーション力重視の学部教育の傾向を示唆し、専門科目に対する学生の期待や学習への動機づけを高め、学期開始後の移行をスムーズに行うため、との説明が松本教授よりあった。企業からお題やデータを提供してもらい、上級生がファシリテーションを行い、新入生がブレインストーミングを通じてビジネスアイデアを出し、最終的にはお題を提供した企業を審査員の一人として迎え、全体の前での発表を行い優秀なアイデアを決定していると紹介された。またウェルカムキャンプと同様の活動を用いた授業が1年生の授業にも必修科目として実施されていることも紹介された。このように上級生が学びのプロセスに関与し、入学したばかりの1年生がコミュニケーションを通じて互いに係わり合い、ビジネスアイデアを練り上げるという作業は、講演・発表を聞きながら、本学部でも実施してみたい、実施できれば必ず上級生・新入生の双方に対し良い教育になるはずであると筆者らの一人はその時から考えていた。

2.3.2 企画準備会議

新入生研修合宿の企画準備会議は、合宿半年前の10月より開始した。学生生活委員の研修合宿担当教員2名と上級生2名（当時の1年生と2年生の各1名）が、最初の2ヶ月は月1回という頻度で集まり、どのような行事を実施すればいいのか、どのような準備が必要なのか、1年生には自分達の新入生研修合宿の感想を、2年生には実現したい内容・達成したい事柄などを、自由に話してもらった。

企画準備会議を10月から開始したことには、二点理由があった。一点目は、工場見学を実施するのであれば、300人を超える規模であるため見学先が限られること、見学の3ヶ月前（1月）には予約の受付が始まるが、工場の選定を日程的に余裕を持って行い、確実に予約を取る必要があったことによる。二点目は、合宿準備の早い段階から上級生を巻き込み、2010年度の合宿から縮小された上級生の活動に対して、量・質のいずれかを確保するためであった。上級生の多くが、研修合宿を成功させ新入生の大学生活をサポートすることを主な目的としてビジネス学部運営委員会に入っている。即ち、2010年度からの大学としての合宿の方向性の転換が、準備や運営を担う上級生に対し意欲面において負の影響をあたえず、教員側の実施すべき内容の量と質を保ちつつ、上級生にとっても充実度の高い行事を考える必要があった。よって、テーマを「『やった感』のある合宿にするために」と設定し、会議を重ねた。

企画準備会議で、工場見学は行き先や事前・事後学習の側面で制約があること、引率教員の「話をもっと聞きたい」という発言が上級生から出たこと、建物内でこもる活動でも良いのであればいっそのこと、立教大学経営学部のような上級生主導のビジネスアイデアのブレインストーミングを新入生全員で行ってはどうか、と話が発展した。幸い、企画準備会議の出席教員の1名が先述の立教大学経営学部についての講演・発表を聞いており、もう1名の教員の専門分野が起業・ベンチャーであったこと、会議に参加していた上級生が意欲的であったこともあり、コミュニケーションを通じたビジネスアイデアの創出という方向性で、学部と他の上級生との調整をとり、研修合宿の準備を進めることとなった。

3. 「アイデアワーク」計画・準備過程

3.1 基本設計

企画準備会議において、上級生主導によりビジネスアイデアの創出を行うことが決定したのち、12月初旬から具体的にどのような仕組みで行うかの検討に入った。以下では、「アイデアワーク」の基本設計をどのように行ったのかについて整理していく。

3.1.1 認識されていた問題点と外部講師への協力依頼

企画準備会議で決定していたのは、(1)新入生を1チーム14名程度に分け、上級生1人をファシリテーターとして付ける、(2)午前中をビジネスアイデア創出の時間、午後は発表会とする、

(3)上級生と合宿に参加する教員を対象としてアイデアワークに関するワークショップを行うというものであった。これらを具体化するために、基本設計についてアイデア創出支援を専門とする石井力重氏に依頼した。外部講師への協力を仰いだ背景には以下のような理由があった。

第一に、「アイデアワーク」の内容を上級生をファシリテーターとするブレインストーミングを実施すると決めたものの、ブレインストーミングは基本的に口頭で意見を言い合うものであることから、発言力の強い学生やコミュニケーション能力が高い学生にとっては実力を発揮する場となるが、ゆっくり考えるタイプや口で考えを表現するのが苦手な学生にとっては能力を出しにくいことが想定された。新入生研修合宿の目的そのものは、新入生が今後の大学生活をスムーズに送るために行うものであることから、一部の学生だけではなく、より多くの新入生にとって話しやすい、アイデアを出しやすい状況を作るためにはどうすればよいか、検討する必要があった。筆者ら5名の教員は専門がそれぞれ異なることから、専門の知識を持ち寄るのに加えて、さらにアイデア創出そのものを専門とする外部の専門家を交え検討することでより高い効果が得られると考えた。

第二に、上級生にとっても初対面の新入生から意見を引き出し、複数の意見をまとめ、発表までの形にさせていく作業は行うことは、事前研修を行うとしても大きな負荷がかかることが予想された⁵。さらに、ブレインストーミングは5-7名程度で行うことが最も良いとされているが(高橋, 1993, pp. 260-261)、上級生1名につき新入生14名程度を担当しなくてはならないことから、新入生からアイデアを強制的に出させやすくし、かつ、そのアイデアを集約しやすい、分かりやすいプロセスを設計する必要があった。

上記の問題を対応するため、アイデア創出に関する著書を持ち、数多くのワークショップを開催している石井氏に基本設計とファシリテーション研修の講師を依頼し、それをたたき台として教員、学生、石井氏によりワークの設計を行った。

3.1.2 基本設計

12月下旬に石井氏より下記に示した基本設計が提示され、1月上旬からこの7つのステップについて深く検討を行っていった。以下ではこのうち、テーマ設定、アイデア創出、良案抽出、アイデアの具体化についてなぜこの方法を選択したのかを述べていく。

〈基本設計〉

- 1) アイスブレイク
- 2) テーマ設定 (未定)
- 3) アイデア創出 (ブレインライティング法)
- 4) 良案抽出 (ハイライト法)
- 5) アイデアの具体化 (アイデア・スケッチおよび6W3Hシート)
- 6) プレゼンテーション
- 7) 評価

(1) テーマ設定

アイデアワークの設計を行う上で、一番難しかったのがテーマ設定であった。こちらが提示したテーマを新入生が「自分には関係がない」と捉えられた場合、いわゆる「オーナーシップ問題」が発生する。300人の新入生がより興味を持つテーマは何か、また、上級生がファシリテーションしやすいテーマは何かというという2つの視点からアイデアワーク直前までテーマに関する議論と研修の試行錯誤は続いた。この議論と研修については次項でより詳細に紹介する。

(2) アイデア創出

アイデアを出すための手法は400種類以上あると言われ⁶、企画準備会議の段階ではブレインストーミングを念頭に話し合いを進めていたが、石井氏よりブレインライティングとスピードストーミング⁷が提案された。2つの手法を検討した結果、ブレインライティングを選択した。ブレインライティングとは、ブレインストーミングをヒントに開発されたものであり、参加者が各自3つのアイデアを5分間考え、紙に記入し、それを6回繰り返す方法である（高橋, 1993, p. 268）。この技法であれば、意見を積極的に言いづらい学生にとっても意見を出しやすく、1月上旬に上級生を対象にし、ブレインライティングを実施したところ、短時間でたくさんのアイデアを集めることができた。さらに、上級生が担当する新入生が1人当たり14名であったことから、2人1組をペアとし、2人で話し合いをしながらブレインライティングを行う形式へと発展させて行った。

(3) 良案抽出

アイデア創出で出された数多くのアイデアを収束させるための技法もさまざまある。カードを使ったKJ法などが有名であるが、我々は「ハイライト法」を採用した。ハイライト法とはブレインライティングで書きだしたアイデアに対して、「面白い」もしくは「広がる可能性がある」という何らかの判断基準に基づいて星印などをつけていき、星印の多いものを良案として上位20%を可視化する方法である。この技法も上級生とともに実際試したところ、強制的かつ短時間に良案を抽出できることから、上級生がファシリテーションを行う上で分かりやすく、実行しやすいと考え選択した。

(4) アイデアの具体化

基本設計では、良案抽出で選択したいくつかのアイデアの中から新入生が各自好きなアイデアを1つ選び、具体化していき、「アイデア・スケッチ⁸」もしくは「6W3Hシート⁹」と呼ばれるシートに書きこむ案が提案された。この案はファシリテーターの負担を軽くするにはどうしたらよいかという教員と上級生の要望に答えたものであった。しかし、この案を採用した場合、ファシリテーターが意見をまとめていく負担は少なくなる一方、新入生にとって意見を交換する場面は少なくなることから、最終的には良案抽出の場面で1つの案を選び、それをグループ全体で具体化していくことにした。さらに、アイデアを具体化した内容を発表するための用紙については、提案を受けた2つについてそれぞれ検討を行い、実際に上級生を対象として研修を行ってみたところ、上級生からは「何か指定の用紙があった方が書きやすい」との意見が多

く出された。そのため、アイデア・スケッチは全体の要約版、6W3H シートは詳細を提示する用紙として2つのシートに書かせていくことにした。

3.1.3 アイデアワークの完成

石井氏から示された基本設計をたたき台とし、4回の事前研修と多くの議論を経て、最終的には資料1で示すプロセスが完成した。複数の教員と上級生が議論しながらワークを設計していくプロセスは、企画準備会議では「ビジネスアイデアのブレインストーミングを行う」という曖昧だった内容を「アイデアの創出し、アイデアの具体化するプロセスを学び、それを発表する」ものに変化させ、専門の違う筆者らそれぞれが自分の得意分野を持ち寄り、アイデアワークを通じて新入生に何を学んでほしいを考える時間となった。

3.2 テーマ設定の試行錯誤と資料・マニュアルの準備

次に、事前研修を通じてテーマを設定したプロセスについて詳述する。アイデアワークのテーマ設定はいくぶん困難であった。当初は統一テーマという案があったが、誰か決められたものは話しぶらいという意見があり、複数テーマを用意し、そのなかから各チームが1つを選びアイデアワークを進めることになった。しかし上級生との事前研修段階でテーマ選定に試行錯誤をすることとなった。

3.2.1 テーマ設定の試行錯誤

1月上旬上級生を対象に、アイデアワーク全体の流れを体験してもらうことを目的に第1回目の研修を行った。テーマは「良い時間割をつくるにはどうしたらいいか」である。同テーマについて上級生に3分で3つのアイデアを書くことを1回の作業とし、同じ作業を3回繰り返して実施した。結果、時間割づくりに関して上級生ならではのアイデアが多数提案された。上級生の意見を聞いたところ、「テーマが書きやすかった」、また今度実施するテーマについては「恋愛関連はやりやすいかもしれない」といった意見が出た。よって、次の研修では「恋愛」とビジネスが絡むものをテーマとする方向性になった。

その1週間後に第2回目の研修を行った。「恋愛」にビジネスが絡むテーマの実施可能性を見るために、実際にアイデアを上級生に書きだしてもらうのが目的であった。しかし前回と違って所定用紙の多くのマスが埋まらなかった。また、テーマについてのブレインライティングのあと、ハイライト法で「良い」と思うテーマに印をつけて抽出してもらったが、上位に選ばれたものはアイデアワークの次のステップ、アイデアの具体化、においてビジネスと絡みづらいものであった。結果を受けて、「恋愛とビジネス」にこだわらず、「具体的なテーマを複数提案し、参加者に取組みやすいテーマを当日選んでもらってはどうか」という意見が出された。上級生によって出されたテーマも考慮しながら、ビジネスのアイデア出しが容易で、その具体化などがしやすそうなテーマ6つが、最終的にまとめられた。

一か月後の2月下旬に第3回目の事前研修を実施した。今回は前回までにまとめられた6つのテーマの妥当性についての検証と、アイデアワークの全プロセスの通し練習が目的であった。上級生が6つのテーマからチームで取り組みやすいテーマを選び、ビジネスのアイデアを多数創出し、その中の1つを具体的なビジネスプラン（何がしらの製品やサービス）として提案できることを期待していた。しかし結果はその通りとならなかった。チームで話しやすいテーマは選ばれたが、ビジネス絡みのアイデア創出は活発ではなく、ビジネスの具体案はあまり提示されてこなかった。研修後の反省会では、「ビジネスプランへの具体化の方法そのものが十分理解できていなかった」「アイデアワークのプロセス自体が複雑で長かった」「テーマ設定になお問題があるのでは」といった意見があった。結果、テーマ設定や作業手順をもっと絞る方向へ再度見直すこととなった。

議論の結果、次の2つのテーマ「東山動物園の来場者数を増やすにはどうすればいいか」「モスバーガーの来店者数を増やすにはどうすればいいか」が選ばれた。そしてビジネスプランへの具体化を促進するように6W3Hシート（石井，2009）を使うことや、アイデアワークのプロセスを最初のものに比べ一部簡略化し、より内容に集中しやすくするなどの改善点を加えられた。

今回の新入生研修のアイデアワークのテーマは次のような設定プロセスをたどったと言える。つまり、「恋愛とビジネス」のような漠然としたキーワードの提示から、複数のより具体的なテーマの提案、そして最終的に絞られた2つの具体的なテーマへの限定、といった試行錯誤のプロセスであった。結果の先取りとなるが、研修当日の成果を踏まえると、明確かつ具体的に「限られた選択」がむしろよい効果をもたらしたといえるであろう。

3.2.2 資料・マニュアルの準備

テーマとアイデアワークの手順の決定を進めながら、当日ファシリテーションを実施する上級生が進行や話し言葉で困らないようにと、ビジネスプランを立てるための資料とマニュアルの準備も同時に進めた。

資料の準備としては、実施の初年度ということで成果が読めないこと、他の準備に時間がかかったこと、特に企業とコネクションもなかったこともあり、資料の手配については無理をせず入手できる物を用意するということで進めた。東山動物園の資料は直接依頼して、動物園とイベントに関する資料をご送付いただいた。モスバーガーについては、企業のホームページより企業理念等の情報を印刷し準備した。これらの資料は、アイデアワークの当日、各チームの上級生を通じて、新入生に配布された。

マニュアルの準備としては、石井氏の提案により紙芝居のようなものをイメージして作成した。スケッチブックの表面には、新入生がプロセスを理解し易いように、石井氏が作成したアイデアワークのプロセスを図で提示する資料を、最終的なプロセスの決定後修正して、印刷して貼り付けた。スケッチブックの裏面には、上級生が指示の言葉や順序に困らないように、進行に応じたセリフをシナリオとして教員がマニュアル作成をし、印刷して貼り付けた。スケッチブックをめくりながら、表面の図で新入生に作業を提示し、裏面のシナリオを読みながら上

級生が指示をしていくことで、進行そのものでトラブルが発生しない仕組みが用意できた。紙面の都合上、進行マニュアル（シナリオ）のみ、資料1として文末に添付してある。

3.3 上級生へのトレーニング

「アイデアワーク」は、上級生1名につき新入生14名程度を指導して実施する為、複数の教員と外部講師の協力を得ながら、春休み中に教員が上級生へのトレーニングを検討、実施した。新入生に対するトレーニングの目標は、入学して間もない不安が多い時期でも、グループで議論や発表する経験の中から、新しいアイデアを出す喜びを体感させることに設定した。また、上級生には、複数の意見をまとめながら、発表までの形にするファシリテーターの経験をさせるという教育的効果を狙って行った。その為、ファシリテーション技術を持たない上級生に対しては、成果を出せるようなトレーニングが必要とされた。筆者らの一人が企業研修を行っていることもあり、上級生のトレーニング担当の一人となり、企業研修とは異なる点に注意しながら、上級生へのトレーニングを実施した。

3.3.1 学生対象の研修と企業内での研修の違いについて

学生を対象とした研修と企業における研修の違いについて、参加者とファシリテーター役の視点から整理する。

企業内での研修では、参加者同士が初対面というケースは珍しく、お互いの性格や部署や上下関係なども配慮の上で研修が実施される。一方、学生を対象とした今回の研修では、参加者は新入生で、入学して間もない時期の為、過度な緊張と共に、期待と不安を抱えているケースが考えられる。また、同じグループ内には、どんなタイプ（活発、大人しいなど）がいるのかも想定できない。その為、上級生のトレーニングでは、新入生となる参加者が、どんなタイプの学生でも、上級生が困ることなくファシリテーションできることが重要となった。

企業内の研修では、ファシリテーター役を行うのは、社内のことを熟知しているだろう役職を持った人が選ばれることが多く、この場合会社の製品や市場についての知識を持っており、課題や問題を認識している。学生を対象とした今回の研修でのファシリテーター役は、新2年生～3年生の有志の上級生である。さらに新入生のグループ数に対して、上級生の人数が少ない為、ファシリテーター役に自信がない学生にも協力を得て行った。中には、新入生をまとめられるのかという不安を訴える学生もおり、上級生の不安を解消することが、トレーニングでの課題となった。

上記の課題を解決するために、当日の研修の流れに沿って、下記のような上級生のファシリテーターのトレーニングを行った。

3.3.2 アイデアを出させる段階について

この段階では、ファシリテーターの上級生には、ブレインストーミングの基本ルールとなる4つ（批判厳禁、自由奔放、質より量、結合改善）に注意しながら、新入生でも多くのアイデ

アを自然に出させることが出来ることを目標とした。企業研修では、新商品開発など大まかなテーマがあれば、ブレインストーミングを行うことが可能となる。しかし、学生が対象となる今回の研修では、テーマをある程度、絞り込むことを行った。アイデア発想の観点から、テーマから新入生に出させることも検討したが、研修当日の時間的な問題に加え、テーマ設定が曖昧になることで、アイデアがまとまらず発表が出来ない可能性が考えられ、ファシリテーター役の上級生の不安を解消させる為にもテーマを設定することにした。

テーマについては、事前に複数の教員で議論を行い、新入生でもイメージがしやすいと思われるテーマ（動物園の来場者数を増やすには？某ハンバーガー店の来店者数を増やすには？）の2つに絞った。これは、自らの知識や経験からアイデアを探し出すという「内部探検」（川喜田，1970，pp. 27-31）が行いやすく、さまざまなアイデアを創出させるという点も考慮した。テーマが決まったことにより、上級生は、事前にどんなアイデアが出てくるのかと、各個人で想定練習を行うことが可能となり、トレーニングも行きやすくなった。

また、参加者に強制的にアイデアを出させる仕組みとして、今回は、紙にアイデアを書かせる方法を選んだ。通常のコピー用紙などでも可能であるが、アイデアをまとめる段階で用紙を切り離したいと考えていた為、外部講師として協力を頂いた会社のシート「ブレイン・ライティング・シート2」¹⁰ を活用した。これにより紙の3列6行の枠内にアイデアを順に書き込んでいくことで、総計18のアイデアを出すことが可能となった¹¹。

事前の上級生のトレーニングで明らかになった問題は、同じアイデアを何度も繰り返して書く学生の存在である。同じアイデアを何度も記述してしまうと、次の人も新しい刺激がない為、ブレインストーミングの基本ルールである「質より量」が達成できないケースが出る。ファシリテーターを務めるはずの上級生でさえ、研修の時点では同じアイデアを書いており、新入生であれば、同じ状況が増える可能性がある。また、同じアイデアばかりでは、最後の発表の質も落ちてしまう可能性が高い。そこで何とか強制的に、新しいアイデアを出させる為に、発想トリガー・リスト（石井，2009，pp. 50-53）を用いて項目をカード化して、各班に配布を行った。これにより、アイデアが出ない、同じアイデアしか書けない新入生に対してファシリテーター役の上級生からアドバイスするツールが作成できた。その結果、アイデアが出ていないグループへの声かけに対する上級生の不安が解消された。

3.3.3 アイデアをまとめさせる段階と発表段階について

この段階では、多くのアイデアが紙に記載されている為、その中から良案を抽出する。その為の基準は「ビジネスアイデアとして有望そう」とだけ示し、該当する案に印を付けさせた。この作業は、班ごとに個人で作業をさせた。ただ、印が多い案が、その後のビジネスとしてのアイデアが広がるとは限らない。その為、上級生の研修では、この段階で、6W3Hシート（How much, Who, Why, How many, What, Who, Where, How, When）（石井，2009，p. 134）を埋められるアイデアかどうかを、十分、検討するように指示を行った。

アイデアを発表させる段階では、先に絞り込んだアイデアを、ビジネスプランにまで発展さ

せるために、先に説明した6W3Hシートの各項目を、可能な限り具体的に記載させるよう指導を行った。

これらの流れができあがった段階で、スケッチブックを用いて紙芝居形式でのマニュアルを作成した。これは、上級生が新入生を指導しやすいように、外部講師の立案・原紙作成のもと製作したツールの一つである。研修当日までに、上級生が自ら練習し、使いやすいようにアレンジをするなどして、個性を出し、当日の不安を減らす努力を行っていた。教員も不安を訴える上級生に対しては、研修時に指導を行った。

このような研修の結果、時間は費やしたが、ファシリテーターを行ったことのない上級生が、新入生に対して、新しいアイデアを出させる準備ができた。

3.4 震災での計画変更

2011年3月11日に発生した東日本大震災はアイデアワークの計画にいくつかの影響を与えた。第1に、アイデアワークのスタート時間の変更である。当学部の2011年4月の新入生研修合宿は1泊2日の日程で、大学からバスで2時間ほどの場所にある海沿いのホテルでの実施を予定していた。他学部でも同時期にさまざまな場所での研修を予定していたが、震災後、大学へは入学を予定する保護者から合宿実施の可否に関する問い合わせが相次いだ。そのため、安全面に考慮した大学より、今回（2011年度）のみ宿泊をキャンセルし、大学で1日以上研修を行うようにとの通達がなされることとなった。1泊2日の研修のうち、2日目の研修内容を宿泊先近郊の散策等を予定していた学部では、宿泊中止により1日だけの研修に切り替えるところが多かったが、当学部ではそもそも2日目の研修内容をアイデアワークとし、ホテルから大学へ戻り、実施する予定としていたため、予定した2日間の行事はすべて実施した。ただし、宿泊先で予定していた内容を大学で実施するため、教室の確保、昼食の手配、移動経路の確認など追加の作業が3月下旬に発生し、その対応に教員も上級生も追われた。一方で、バスでの移動や宿泊が無くなった分、バスの座席割やホテルの部屋割り作成などの上級生の作業が軽減され、2日目に予定したアイデアワークのスタート時間を繰り上げ、終了時間が早くできたというプラスの側面もあった。

第2に、基本設計と事前研修を依頼した石井氏の拠点が仙台にあったことから、石井氏を招いて行くことを予定していた2回的事前研修（第3回事前研修および第4回事前研修）のうち、震災1週間後に予定していた第4回目の事前研修について教員主導による研修に変更することとなった。震災当日、筆者らはアイデアワーク全体の見直し会議の最中であった。なぜなら、3.2で示したように2月下旬に行った第3回事前研修が予想に反した低調な内容にとどまり、テーマ設定や全体プロセスの見直しなどの課題が明らかになっていたからである。そのため、震災直前は石井氏を含めた筆者らで打ち合わせを頻繁に行っており、3月下旬の第4回目の研修で最終調整を行うことを予定していた。しかし、震災により石井氏の名古屋への移動が無理であったため、最終調整は筆者らで行った。この変更により、石井氏に最後までアイデアワー

クに関わってもらえなかったことは大変残念ではあったが、筆者らの間でアイデアワークの設計に対するオーナーシップを深めることとなり、より緊密な連携を行う契機となった。

4. 「アイデアワーク」の実施当日

初めての試みであったこと、また震災による計画の変更も直前にあったため、練習も短縮せざるを得ず、実施当日には運営側に多少の混乱があった。開始直後に、いくつかの教室で、アイデア書き出しの段階で必要となる用紙を準備していないことが判明し、利用可能な用紙を探しに行くため、上級生数名と教員がワーク監督から外れざるを得なくなった。しかしその他は大きなトラブルもなく、「アイデアワーク」はグループ内でのアイデア創出とビジネスプランへの練り上げ、各教室での予選、全体での決勝戦へと進行した。上級生の中には、昼食時に積極的に自分の担当するグループの新生生とかかわり、一緒に食事をするものもいた。

新生生は、2分、5分など比較的短い時間制約の下で行うアイデア書き出しの作業などは集中して行っていた。60分での具体化など、まとまった時間で行う作業時の集中力は、担当している上級生によって、ややばらつきが見られた。事前研修への参加度合いの大きい上級生の担当するグループほど、良いパフォーマンスをあげられる傾向が見られた。全体としては、事前の教員と上級生の心配にもかかわらず、新生生は楽しそうに「アイデアワーク」の活動に取り組んでいた。

発表を担当する新生生が緊張しすぎはしないかと懸念された決勝戦も、そのような心配は無用であった。時には冗談を交え、感情をこめ、約300人を前に堂々と発表する新生生の姿は、同じ新生生として、上級生として、参加した学生が刺激を受けるには充分すぎる出来栄であった。企画・準備に関わった筆者らもその成果に、学部の他の教員への手前、胸をなでおろすと同時に、上級生と新生生の生み出した成果に満足であった。

5. 「アイデアワーク」の成果

「アイデアワーク」の成果を、1年生のアンケート結果と上級生のレポートからみていく。

まず、1年生のアンケート結果について説明をする。アンケートは、新生生研修の2日目の夕方、アイデアワークの決勝戦終了直後の審査結果を待っている時間を利用して、「新生生研修についての感想」を自由記述式で回答してもらった。2日目に参加していた1年生273名のうち、白紙を除く267名分の回答を得られた。複数のテーマにまたがって回答をする学生がほとんどで、総計1046のコメントが得られた。そのコメントを、類似するテーマごとに分類して集計した。本稿は「アイデアワーク」についてであるので、この活動やそれに関連する部分についてのコメントのみを分析した。

次に、上級生のレポートについて説明する。新生生研修の準備・実施に中心的な役割を果たした上級生2名に、本稿のために執筆を依頼した。研修が終了して半年経過後の感想である。「アイデアワーク」の実施前と実施後の感想を比較し、上級生の合宿に対する目標の達成度や

学びを見ていく。

5.1 1年生アンケート結果と考察

アンケート結果を、コメント数の多いテーマから記載していく。多い順に、「謝辞・感想」「友人形成・交流」「アイデアワークの評価と学び」「今後の大学生活・学業への期待」である。結果を報告し、その結果の考察を織り交ぜて行く。

5.1.1 謝辞・感想

最大のテーマは、上級生や教員への謝辞・感想であった。上級生に向けられたもの、教員に向けられたもの、誰ともなく全体に向けられたものと、表現には3つのパターンがあった。一番多かったものが上級生に向けての謝辞や感想で、教員に対する数より6倍多かった。感想には「先輩が優しくかった」「先輩がいろいろと教えてくれた」「親切だった」「面白かった」「楽しかった」「先輩と関わることができてよかった」と前向きな表現が多かった。

上級生へのコメントの多さは、新入生から見た上級生との接点の多さや上級生の活躍の度合いと解釈できる。教員も履修ガイダンスやアイデアワークの説明を全体に向け行ってはいたが、新入生にとって上級生のほうが存在感はあったようだ。ある新入生は「いつも忙しく動いている姿ばかりだった。1年生を一生懸命サポートしてくれていると感じた。お疲れ様。ありがとう。」と上級生の行動に感謝していた。また、「来年、新入生のサポートをやりたい」「自分も運営委員会に入りたい」とコメントした新入生もいた。初日の履修登録アドバイスと昼食時のゲームに加え、2日目のアイデアワークのグループ内作業から予選・決勝戦の司会進行を行う上級生の活躍を新入生が見ていた様子がこれらコメントからうかがえる。「『やった感』のある合宿」を目指して企画してきたが、新入生のコメントからでも上級生はこの目標を達成できたといえるであろう。

5.1.2 「友人形成・交流」

次に多かったのが、友人形成や同級生との交流の評価であった。「友達が出来てよかった」「友達が増えてよかった」「いろいろな人と話せた」「友達と仲良くなれた」のコメントに見られるように、研修を通して新入生が友人形成や同級生との交流が行えたと感じていることがわかる。新入生の関心事として交友関係が大きな割合を占めることは、これまでの研究（三浦・福本, 2011、日本中退予防研究所, 2010 など）でも示唆されているが、新入生のコメントからも裏付けられている。娯楽要素の少なかった今回の企画でさえ、新入生は友人形成や交流の機会ととらえ活用していることがこのテーマからわかる。であるのであれば、今後もコミュニケーション活動を交えた行事であれば、従来の研修の目的であった友人形成の機会としての機能は充分果たせることが示唆されている。

ただ、研修を友人形成の機会として活用できなかった新入生のコメントもいくつか見られた。

「友達が出来なかったからこれから頑張りたい」のように、前向きにとらえているコメントもあれば、「目の前で悪口を言われて疲れた」のような今後の生活を懸念させるようなコメントも見られた。実際、初対面の同級生と交流しながら2日間も過ごすことが苦痛で、2日目を欠席した学生や、途中で抜け出し保険相談室に向かった学生もいた。大部分の新入生にとっては、良い機会となるが、中にはもっと時間をかけゆっくり友人を形成したい・友人と交流したいという新入生もいることには留意し、対応に備える必要があるだろう。

5.1.3 「アイデアワークの評価と学び」

その次に多かったのが、アイデアワークへの前向きな評価とそこからの学びである。アイデアワーク全体のコメントや、ブレインストーミングでアイデアを出す作業、アイデアを練り上げる作業、プレゼンテーションや発表、と新入生のコメントはそれぞれの段階についてコメントを寄せていた。「楽しかった」「面白かった」「良い機会になった」と全般的に前向きな評価がおおかった。また、アイデアワークの作業が難しいと感じつつも、仲間と共に乗り越えた学生もいる。ある学生は、「始めは全然アイデアが出なくて、相手の子に迷惑をかけた。だんだん二人で話しているうちに出てくるようになり、楽しくなった。」と述べていた。大学生生活の門出に、共同作業の良さが伝わる良い学びである。

特筆すべきは、新入生同士の相互の刺激である。「同じ1年なのに、しっかりした内容や話し方に驚いた」「みんなが上手でびっくりした、完成度の高さに驚いた」と同級生の活躍に驚き刺激を受け、「自分で出来るように練習したい」「自分も出来るようになりたい」「プレゼンを聞いて、自分にはいろいろ足りない要素がたくさんあることに気づけた」「前で話すことが苦手なので、慣れていきたい」と、自身を振り返り今後の課題を見つける新入生までいた。入学式直後に、学業に対する課題を新入生自身が見つけ出し、自ら動機づけを高めていくことまでは、企画側にとっては想定外の収穫であった。

5.1.4 「今後の生活・学業への期待」

最後のテーマは、今後の大学生活や学業への期待であった。入学後の不安が軽減され、今後の学びへの期待が高まったコメントが見られた。「これから大学生活を頑張ろうと思えた」「学生生活が楽しみになった」「大学の授業はこんなことをやるという経験が出来てよかった」「ビジネス学部が楽しみ」「今までよりビジネスに興味が出る時間だった」と、ブレインストーミングを行い、ビジネスアイデアを出し、それを深め、プレゼンテーションをするという一連の作業を行ったことで、学部での専門科目や授業の示唆となり、新入生の学業への期待がみられた。中には、「良い学校に来たなと思った」と、その期待が大学に対する評価にまで拡大していた学生もいた。更には、「この研修が、今まであまり話さなかった家族との話のネタになった」と、本学部のイベントがきっかけで帰宅後に家族と話をした学生がいたことは、喜ばしい限りである。

このような、期待の持てる機会となった今回の研修の成果は、「2日で不安が半分になった」

「今も不安はあるが慣れていけばいい」のようなコメントにもうかがえる。不安や分からないことは依然として残ってはいるが、何とかなるさと明るくこれからの生活を新入生が考えられるような研修が実施できたことは、喜ばしいことである。

以上新入生のテーマとコメント(5.1.1～5.1.4)からは、研修全体を通じて、友人形成や今後の生活への不安を軽減させる機会を提供できたといえる。特に、アイデアワークからは、今後の専門科目への意欲や希望を提供できたといえるといえるであろう。

5.2 上級生のレポート

次に上級生のレポートを見ていく。一人ずつ紹介し、その後に学びをまとめる。

5.2.1 一人目

アイデアワークという企画の内容を聞いて、私自身すごくやってみたく感じました。それは、この企画を通して、今までの合宿以上に新入生と上級生が接する機会が増え、新入生の大学生活への不安や戸惑いがより解消されるのではないかと思ったからです。しかし、新入生が真面目にやってくれるか、大学に入っていきなりの発表の機会でも知り合いも少ない中、戸惑うのではないかという不安がありました。事前準備では、答えではなく良い案が出るよう促すヒントの出し方がこのアイデアワークで一番難しかった点でした。

しかしながら本番では、メンバーの中には、ひとりで役割を任せられることに不安のある人もいましたが、皆しっかりと与えられた役割をこなしていました。一人ひとりが上級生としてカッコいい姿を見せることができたのではないかと思います。

今回(2011年度)は、「東山動物園の来場者数を増やすにはどうしたらよいか」「モスバーガーの来店者数を増やすにはどうしたらいいか」という2つのテーマでアイデアワークを行いました。「AKB48を呼ぶ」「珍獣をつれてくる」などの突拍子もないアイデアから「割引制度をつくる」など真面目なアイデアや思いもよらないアイデアがたくさんありました。決勝戦での発表は、新入生のレベルの高さに圧倒されました。

昨年(2010年度)の合宿後に、私はビジネス学部運営委員の委員長に先輩たちから任命されました。先輩たちのように順序良く計画的にできるかどうか、先輩・後輩が仲良くできるかなど様々な不安がありました。しかし、合宿後に新入生や後輩たちに「楽しかった!」「またこのメンバーでやりたい!」と言われ、こうした感想や意見を一身に受けることができる委員長を、やってきてよかったと改めて思いました。今回の合宿の企画は「『やった感』のある合宿にするために」を目標に準備してきましたが、委員会メンバー(上級生)一人ひとりがその目標を達成できたのではないかと思います。新入生にもビジネス学部運営委員会のやりがいや楽しさが伝わったのか、委員会への入会希望者が例年の3倍にもなりました。私が思った以上の成果を目の当たりにし、この企画をやってよかったなと心から思いました。

5.2.2 二人目

今回の新入生研修合宿については、上級生の誰もが「やって良かった」と心から思える、達成感に満ちた経験ができた実感しています。私は研修合宿の責任者となり、合宿の企画から当日の運営まで関わってきました。

企画から運営まで様々な不安がありました。まず自分の企画経験の少ないこと、研修合宿での恒例の行事を行うこと、初めての取組みのアイデアワークを行うこと、そして合宿の直前に起きた震災による影響等、企画から運営までの道のりに内外の課題が例年以上に多かった事が不安であり、強く印象に残っています。また、合宿の成果として、どうしたらチーム全員が達成感を味わえるのかも、研修合宿の責任者として気がかりでした。

抱えていた不安に対して心がけた事が3点あります。1点目は念入りな確認です。先生方との打ち合わせの際は自分が具体的なイメージを出来るよう分からない事は分かるまで質問し、学生メンバーに自分が話す際もイメージが伝わるよう工夫しました。例えば移動経路の確認については、地図で経路を決めた後、実際に皆で歩いて改善点を発見しました。そのことにより当日のトラブルを回避出来ました。アイデアワークについても外部講師を招いての実演や、何度も準備の合間に上級生同士で練習を行い出来る限りの不安を取り除きました。2点目は視野を広く持つよう意識した事です。準備期間にやるべき事を記した計画表を作成し、全体から見た優先順位を決める事でスムーズに準備を進めました。最後の3点目は任せる事です。アイデアワークでは学年に関わらず上級生全員に新入生のチームリーダーというポジションを与え、仕事を与えられていない者がいないようにしました。一部の人間だけでなく、皆が責任意識を持てるようにしました。また準備の際も、私は普段自分だけで動きがちですが、今回は進捗度の整理・するべき仕事のタイミングをメンバーへ伝える事に徹し、実際の作業は主に他の上級生に任せました。

アイデアワークを通じて学んだことは、前例のない新しい事をするには勇気が要り大きな不安があるが、成功した時に得られる達成感は格段に違うものであるということです。今後さらに様々な事に挑戦してみたいです。また経験やポジションが人を成長させるということも学びました。不安はあったけれども、責任者やチームリーダーといったポジションにつき、試行錯誤をした経験が、私達を合宿以前よりも成長させてくれたと実感しています。学生21名と先生方5名のチームでこうした経験が出来た事を誇りに思います。

5.2.3 二人の共通項

この2名に共通しているのは、初めての試みで上級生も不安を感じていたこと、上級生も運営委員会のメンバー同士で学び、支え、そして新入生からも刺激を受けたことである。結果的に例年以上に充実し、達成感を抱きつつ研修・アイデアワークを終えることが出来たことが2名のレポートから読みとれる。その結果が、上級生本人達の満足だけでなく、新入生の入会希望者が増加したという数字でも現れている。「『やった感』のある合宿にするために」という目標が達成できたことは、上級生のレポートからもうかがえる。

5.3 まとめ

新入生の感想と上級生のコメントをまとめる。新入生全員でブレインストーミングを実施することにより、娯楽要素は少なかったが、新入生は同級生と友達になり、上級生と交流し、自ら課題を見つけ、入学後の学生生活や学業を楽しみとするにいたった。上級生は、準備の過程で、これまでの知識や経験を生かし、同級生や教員とのかかわりを通して、不安を抱えながらも準備を行い、当日も新入生とのかかわりの中から刺激を受け学んでいる。これらの感想・レポートをふまえると、上級生のコメントは数がかぎられてはいるが、アイデアワークは成果があったといえるであろう。

6. 今後への考慮事項

今後、新入生研修合宿時に「アイデアワーク」を行うことを所与とすると、実施場所と環境、上級生のコミットメント、教員の役割について、初年度の実施に基づき考慮すべき点がいくつかある。

6.1 実施場所と環境

実施場所と環境の観点から、三点ほど考慮すべき事柄が考えられる。まず、実施場所の選定が大きな問題となる。2011年は震災の影響もあり、大学で2日とも研修を実施できたが、震災前の計画では、朝食後にホテルを出発し大学に戻る予定であった。合宿が流れてしまったことは残念ではあるが、人的・物理的に大学で実施できたことは様々な面で都合が良かった。

事前に心がけたことは、教室は、可動式の机が配備され150名程度収容できる中教室を複数確保することであった。いくつかのグループが他のグループの楽しそうな様子に刺激を受けるように配慮した。リーグ戦の単位を明確にする意味でも、限られた数の教員の配備という観点からも、初年度の実施においてはこのような教室の手配は良かった。

ホテルでアイデアワークを行うのであれば、小さな会議室を多数確保しグループを分散させて行うのが良いのか、大きな宴会場を予約するのが良いのかは難しい問題である。照明の明るさなど、一見無関係にも思える条件も、初年度の決勝戦進出グループの傾向を見ると無視できない可能性がある。実際、良いアイデアが出たのは明るい窓際で作業していたグループであるという報告もある。

次に、「明るさ」以外でも、ホテルで行うよりは今回のように大学で行う方が好ましいとする環境はある。今回は、アイデアワークの途中で、保健管理室に新入生が駆け込む者が出て、教学事務室（学生部）にご対応いただいた。仮にホテルで、このような事態に備えようとするのであれば、1部屋余分に確保したうえで、教員が少なくとも1人（おそらくは学生生活委員）待機しておく必要がある。大学で行うのであれば、この待機が不要になる分、教員の負担が減

らせるはずである。

最後に、ホテルで履修計画を立て、1泊した後に、バスで大学に戻ってからアイデアワークを実施するという行程にするならば、上記のメリットは享受できるが、「わざわざ宿泊する意味は？」という問いに答えにくい。大学の方針として宿泊が必要なのであれば、宿泊先での2日目の会議室の確保する、または大学に近いところにホテルを確保するなどの対応が必要である。2日目早々に大学に戻ってくることに對しても教員や上級生がその意義を繰り返し説明を行う必要があるだろう。

6.2 上級生のコミットメント

アイデアワークの指揮を一通り経験し、全体像を把握した上級生が後輩を、自分達がそうされたのと同様に指導する体制ができてしまえば、それ以降は教員による補佐は必要ないのかもしれない。ただし、それには、学生が仕事を後輩に引き継いでいくことにコミットする必要がある。まとめる新生生のグループのサイズを小さくしようとすると、多くの上級生が必要になってくる。上級生の人数が不足する場合、外部から上級生役を募集するなどして増やし、事前に研修を行う必要もある。この点については、教員が上級生とコミュニケーションをとり、年毎の引き継ぎを今後数年は教員がサポートしていく必要があるであろう。

6.3 教員の役割

上級生が当日充分働けるように、早めに計画をたて、研修が必要であれば補助をしたりと、教員の作業はこれまでの新生研修に比べ増えることが見込まれる。新生研修合宿を担当する学生生活委員を複数名体制にし、必要があればその他の教員にも応援を依頼し、年度をまたいで連携する必要がある。

また、2011年度は、新生生の出席管理を、各グループを指揮する上級生に委任したが、教員が行った方がよい。当日は、上級生が自分のチームのファシリテーションで精いっぱいであることと、出席状況の報告や学期開始後の学生指導に活用するためである。指導での障害となりうるものについて、新生研修合宿の段階で洗いだせれば、その情報は初年次教育の授業担当者に連絡し、対応が早期に実施できる可能性がある。

7. 最後に：創造性を培う教育

アイデアワークを準備・実施する過程で、創造性を培う教育は簡単ではないが、枠組みやツールを提供することである程度までのアイデアの創出は可能であることが実践できた。上級生の研修といい、新生生のビジネスプランの成果といい、教員として学ぶことは多かった。アイデアワークの進行手順と「ブレイン・ライティング・シート2」「発想トリガーリスト」「6W3H

シート」などのツールを計画的に用いることで、ファシリテーション経験の少なさを補うことができた。石井（2009）は、創造性のための枠組みを「創造工学」といい、古くからある考え方ではあるが「未踏の部分の多い知識領域の知見」（202頁）としている。専門分野の知識とともに、アイデアの創造を支援する枠組みも同時に教育することの可能性と重要性を感じつつ、本稿を終えたい。

注

- 1 新入生合宿「エンカウンターキャンプ」に先立ち、本学での学生の合宿行事は、昭和57年から実施されていた。当時は、クラブのリーダーや大学祭の実行委員を中心としたメンバーの研修を兼ね、「リーダーズキャンプ」（第2回目以降は「サマーセミナー」と名称変更）が実施されていたが、エンカウンターキャンプの行事としての定着と共に、平成4年で終了となった（学園史編纂委員会、2006）。
- 2 本ビジネス学部では、学部生全員がビジネス学会の所属となり、その中の有志がビジネス学部運営委員会を構成している。その有志（本稿では「上級生」と記載）が新入生研修合宿やオープンキャンパスなど学部としての活動や行事をサポートしている。4月に3年生となる上級生が中心となり、新入生研修合宿は準備とその運営がなされている。
- 3 ブレーンストーミングとは、アメリカの大手広告会社の社長であったアレックス・F・オズボーン氏により、組織的なアイデアの出し方として開発されたものであり、「頭脳に嵐を引き起こして各参加者が1つの創造的な問題に攻撃的にとりかかる」ことを意味するとされる（オズボーン、2008, p. 268）。アイデアを出すための様々な技法の中で、集団で行うという点と「批判厳禁、自由奔放、質より量、結合改善」という4つのルールを持つ点が大きな特徴であると言われている（高橋、1993, pp. 260-261）。
- 4 立教大学経営学部のウェルカムキャンプの様子は、学部ホームページで動画が公開されている。（閲覧日 2011年11月9日）<http://cob.rikkyo.ac.jp/blp/1956.html>
- 5 実際、アイデアワークの構想段階で上級生にファシリテーターの役割について伝えたところ、「新しい経験が出来る、やってみたい」と前向きに捉える学生と、「本当に自分が出来るだろうか」「一人では不安なので二人一組で担当させて欲しい」などといった意見もあった。
- 6 日本創造学会ホームページ（閲覧日 2011年11月30日）<http://www.japancreativity.jp/bunrui.html>。
- 7 スピードストーミングについては、<http://blogs.bizmakoto.jp/ishiirikie/entry/150.html> が詳しい。
- 8 提案された「アイデア・スケッチ」とは、A4用紙を横にし、水平に一本線を引き、上にアイデアをヘッドライン化したものを書き、下に詳細や補足を3行程度書くものであり、思い浮かんだ発想を、文字や絵などで自由に書き留めることが出来る。
- 9 6W3Hシートとは、誰に、何を、いつ、どこで、いくらで、いくつ売れるのかといった項目に答えていくシートであり、見本は以下のページを参照されたい（<http://ishiirikie.jp.org/article/1320031.html>）。
- 10 「ブレイン・ライティング・シート2」は、株式会社マグネットデザインが販売している。

amazon.co.jpにて購入が可能である。本学部の新入生研修合宿のために、「アイデアワーク」の骨子の立案から初期の研修実施まで関わってくださり、この「ブレイン・ライティング・シート2」を寄付して下さった、石井力重さんには改めて感謝をお伝えします。「本当に」有難うございました。

11 「ブレインライティング」の過程については、石井力重さんがその過程を動画で公開している。（閲覧日 2011 年 11 月 9 日）<http://www.youtube.com/watch?v=9riRKVhOts8>（前半）、<http://www.youtube.com/watch?v=flrwXA-ocyw>（後半）

引用・参考文献

- 石井力重（2009）『アイデア・スイッチ』日本実業出版社
- 学園史編集委員会（2006）『愛知淑徳学園百年史』愛知淑徳学園
- 川喜田二郎（1970）『続・発想法 KJ法の展開と応用』中央公論社
- 日本中退予防研究所（2010）『中退白書 2010：高等教育機関からの中退』NEWVERY
- 松本茂（2010）『コミュニケーション力を育む大学教育を目指して—立教大学経営学部の事例—』「2010年日本コミュニケーション研修者会議 Proceedings」21号、27-40頁
- 三浦克人・福本明子（2011）『愛知淑徳大学ビジネス学部の初年時教育—その導入経緯と初年度の評価—』「愛知淑徳大学論集ビジネス学部・ビジネス研究科篇」第7号、111-131頁
- Osborn, A. F. (1948). *Your creative power*. New York; charles scribners sons, (豊田晃訳『想像力を生かす—アイデアを得る 38の方法』創元社)
- 高橋誠（1993）『創造力事典—日本人の創造力を開発する創造技法』日科技連出版社

資料1 「アイデア・ワーク」指示マニュアル

| 時刻 | 事項 (予定分數) | 指示内容等 | 対応・考慮事項 |
|-----------------|--|--|---|
| ～10:00 まで | 事前準備 | | ・学生：各チームごとに配布物の再確認 |
| 10:00 | 机配置 (15分) 及び出欠確認 * 教員が教室ごとに指導 | | ・教員：プロジェクターに机配置のスライドを提示して、指示する。 ・学生：①紙芝居で机の配置を見せ1年生と一緒に配置を交える。・55B, 55Cの配置図は、別紙参照! ②出欠確認 |
| 10:15 | 担当する1年生が全員席に着いたら、簡単に「自己紹介」と「活動の趣旨」を説明する (1分) | 【おはようございます。私は●●●です。ビジネス学部運営委員会の▲年生です。このチーム名は、私の名前をとってチーム●●●といたします。今日一日このチームで一緒に活動しますので、仲良くなりましょう! これから今日やる活動「アイデア・ワーク」について説明します。アイデア・ワークとは、みんなでいろいろなコミュニケーションをとりながら、アイデアを出し合い、まとめ上げ、創造力をひねり出す活動です。学び方に関する方法があることを知ってもらおうことと、より皆さん同士で仲良くなってもらうために本日の活動を行います。お友達をいっぱい作って帰ってくださいね!】 | |
| 10:16 | 全体の流れ説明 (1分) | 【今日全体の流れとしては、①みんなですべてアイデアを大量に出します。そして②良い案を選び出します。ここで、学食で昼食をとり、休憩します。そして午後から③午前中に選んだ案を具体化していきます。そして、④この教室内でリーダー戦が行われ、勝てば決勝戦でプレゼンテーションとなり終了です。3位までの人賞チームは表彰され、5位まで景品がでますので、楽しみながら、がんばってください!】 | |
| 10:17 | チーム紹介 (4分) | 【ではこれからチームを紹介します。今日取り上げるテーマは、2つあります。1つ目は、「東山動物園の来場者数を増やすにはどうすればいいか?」、2つ目は「モスバーガーの来場者数を増やすにはどうすればいいか?」です。ここにそれぞれのテーマについての簡単な資料があります。東山動物園は…… (資料を説明)。モスバーガーは…… (資料を説明)】 | 資料の配布と説明。 |
| 10:21～ 10:51 | ペアで書くプレスト | 【では、これからアイデアを出していきます。今ペアになっていく人と隣同士で黙っててください! (シートを配る) 一番上の四角にテーマ1を書いてください。(モニターをみながら) テーマ1は、東山動物園の来場者数を増やすにはどうすればいいか?です。】 | ・教員：テーマを、プロジェクターでモニターに提示しておく。 ・上級生は、シートをカードを説明をしながら配布する。 |
| | お助けカード説明 (1分) | 【どうしてもアイデアが出ない時は、この「発想お助けカード」を使ってください。これは、発想のヒントが書かれた46枚のカードです。煮詰まったなら1枚引いて、そこから考えてください。(1枚引いて、見せて読み上げる) 使ったカードは、46枚全てがなくなったら時に戻してください。】 | |

| | | | | |
|-----------------|------------|--|--|---|
| 10:21~ 10:51 | ペアで書くプレスト① | ライティング(5分×6回) | 【では、用意はいいですか? *5分間計ります。では始め!】 【あと1分です。まだのペアは書き始めてください……5分たちまちました。終了です】 【では、自分達の左のペアにシートを渡してください。来たシートに次の行に5分間で、別のアイデアを3つ書いてください。困ったら「お助けカード」使ってくださいね。さっき書いたアイデアを少しでもいいので変えてください。】(以下、6行目まで繰り返す。) | 1回あたりのライティング時間はファシリテーターの判断で短縮可。 |
| 10:52~ 11:22 | ペアで書くプレスト② | 事前説明(2分) ライティング(5分×6回) | 【お疲れ様! どうですか?大丈夫ですか? (1人ぐらいに感想を聞いてもOK!】 【では、テーマ2に移ります。同じようにペアで5分で3つずつアイデアを出していきま。来(シートを配る) テーマ2をシートの上の四角に書いてください。テーマ2はモスバガーの来店者数を増やすにはどうすればいいか?」です】 【発想お助けカード」は全部戻して、よくきいておいてください。】 【では、用意はいいですか? *5分間計ります。では始め!】 【あと1分です。まだのペアは書き始めてください……5分たちまちました。終了です】 【では、自分達の左のペアにシートを渡してください。来たシートに次の行に5分間で、別のアイデアを3つ書いてください。困ったら「お助けカード」使ってくださいね。さっき書いたアイデアを少しでもいいので変えてください。】(以下、6行目まで繰り返す。) | 1回あたりのライティング時間はファシリテーターの判断で短縮可。 |
| 11:23~ 11:53 | 良案抽出 | ペアごとにテーマ1、テーマ2の担当を決める(1分) テーマごとに椅子に座らせる(1分) 良案抽出を6回~7回繰り返す(2分×1回、1分×5(6)回、計7~8分) | 【次に、シートに書いたアイデアの中から有望そうなものを選び作業を始めます。まず、今ペアを組んでいる2人の中でそれぞれテーマ1、テーマ2の担当を決めてください。】 【それぞれ担当が決まりましたか? テーマ1の人? (と言って確認する)。テーマ2の人? (と言って確認)。それではテーマ1はこちら、テーマ2はこちらのテーブルに座ります。その際、それぞれの自分の担当するテーマのアイデアが書かれたシートを1枚づつ持って座ってください。】 着席したのを確認して 【皆さん、手元にシートは持っていますね! では、今からシートに書かれているアイデアを読んで、「ビジネスアイデアとして有望そうだな!」と思うものに☆印をつけていきます。時間は最初は2分間とります。☆印はつけた数だけつけてもらって構いません! この作業をシートが一周するまで繰り返します。】 【それでは第1回目ははじめます。よ~い始め!】 | ペアの中で担当が決まった様子を確認。 テーマごとに座れるように指示を出す。 ビジネスアイデアとして有望って何? と言う質問があった場合には、これならビジネスに繋がらそうと思うものに☆印をつけてくださいと伝え、それでも分からないうわかれた場合には、「直感的に面白い!」と思うものでも OK と話してください。 |
| | | | 【では、用意はいいですか? *5分間計ります。では始め!】 【あと1分です。まだのペアは書き始めてください……5分たちまちました。終了です】 【では、自分達の左のペアにシートを渡してください。来たシートに次の行に5分間で、別のアイデアを3つ書いてください。困ったら「お助けカード」使ってくださいね。さっき書いたアイデアを少しでもいいので変えてください。】(以下、6行目まで繰り返す。) | ストップウォッチで2分間計ってください。最初は2分間取りますが、2順目以降は1分間でも構いません。 |
| | | | 【止め。それでは手元にあるシートを左隣の人に渡してください。渡しましたか? 次に第2回目をスタートします。よ~い、スタート。】 | 以下、一周するまで同様の作業を続けてください。 |

| | | | |
|---------------------|--------------------|--|--|
| | カードを並べる(5分程度) | 【では、一周したので、次の作業に入ります。次はシートを点線に沿ってカットし、☆印の多い順に並べていきます】 | シートの1~6の数字が書いてある部分を切り取り、机に置き、その脇に獲得した☆印に合わせてカードを並べると見やすいと思います。 |
| 11:23~11:53 泉案抽出 | 各テーマごとに司会者を出(3分程度) | 【並べ終わりましたか?では、これからはたくさん出たアイデアの中から、具体化していく1つアイデアを選ぶ作業を行っていきます。まずはじめに、これからは各テーマごとに話し合いを行っていくので、テーマごとに司会者を決めたいと思います。】 ①ファシリテーターが指名する場合【それは、●●さん司会をお願いしますか?】 ②じゃんけん決めて決める場合【それでは司会者をじゃんけん決めて決めますか?】 ③みんなで指名する場合【それでは司会者をみんな決めて決めよう。いつせいのせいで司会者にふさわしいと思う人を指差してください。いつせいのせいで】 | 司会者の選択方法はファシリテーターのみならずにお任せします。ただし、テーマごとをコントロールする必要上、各テーマごとに誰かにリーダーシップをとってもらう必要があります。午後の話し合いがグダグダにならないためには、この司会者選びは非常に重要だと思います! |
| 12:00~13:00 | アイデアの説明(10分) | 【それでは、アイデアを1つに絞るために、☆印を最も多く獲得したのから、そのアイデアを書いた人はなぜそのアイデアを書いたのか順番に説明する作業に入ります。時間は全部で10分間取ります。司会者を中心に10分で説明できるところまで進めてください。】 | |
| 13:00~13:50 具体化 | お昼休み | 【では、これからお昼休みに入ります。私と一緒に食堂に移動します。貴重品は必ず身につけて移動してください!】 | ファシリテーターが先頭に立って学食まで案内し、指定された席に座らせてください。 |
| | 全体説明(1分) | 【では、午後からは司会者を中心に最も良いと思うアイデアを1つ選び、そのアイデアを具体化して、発表するための資料にまとめていく作業を行っていきます。】 | |
| | 6W3Hシート説明(1分) | 6W3Hシートを見せながら、 【発表の際使うシートはこれです。6W3Hシートと言います。このシートは各テーマごとにより1枚ずつ作成します。】 【6W3Hとは何かについては、記入説明シートをそれぞれ読んでください。】と言った後に少し読む時間を取ってください。 | ファシリテーター：具体化作業では、ファシリテーターは突込み役を担当し、アイデアがより具体的なものになるよう頑張ってください! |
| | プレゼン評価軸の説明(1分) | 【次に発表に関して、どのような基準で評価されるかについて説明しますね!決勝戦まで勝ち進んだ場合、決勝戦では先生方が皆さんのアイデアを新規性、有用性、実現性で3つの観点から評価します。】 | 先生方：休憩に入る前に、アイデアを書き込んだカードとごみの回収をし、リーグ字選終了後に素早く決勝戦会場へ移動出来るような体制づくりをお願いします。カードは☆の多い順に纏めてください。 |
| 13:50 | プレゼン準備(45分程度) | 【では、これから各テーマごとにアイデアを1つに絞り、プレゼンテーション資料の作成を始めます。司会者を中心に、今説明した6W3Hシートの内容と何で評価がされるのかを考えて、作業を始めてください。13:50になったら各テーマごとにプレゼンテーションのリハーサルを行うので、それまでに6W3Hシートを完成させ、誰がどのように発表するかを決めておいてください。】 | |
| 14:00 | プレゼン(10分) | 【では、時間になりましたので、テーマ1から2分間ずつプレゼンテーション練習を行います。テーマ1のグループはプレゼンテーションを行ってください。】 【お疲れ様でした。では、テーマ2のグループ、プレゼンテーションを行ってください】 | ファシリテーターは発表者を前に連れてきて、発表者と一緒にスタンプバイ! |

| | | |
|-------|-----------|---|
| 14:15 | リーグ戦予選 | ファシリテーターには1年生が投票した結果を集計し、その結果を55B：奥村先生、55C：福本先生、13B：玉井、13C：石井先生、13D：傅先生に知らせてください。先生方は結果を司会者に知らせてください。 |
| 14:45 | 各部屋の復元 | 各先生方の指示で机をもとの位置に戻させてください。 |
| 14:55 | 決勝戦会場への移動 | 先生方は一番最後に退出ください。 【それではこれから決勝戦会場へ移動します。荷物を持って私の後についてきてください】 |
| 15:15 | 決勝戦スタート | 【空いている席に詰めて座ってください】 リーグ戦を勝ち抜いたチームのファシリテーターはチームと一緒に座席に座り、各チーム代表者がプレゼンする前にエールを一言をマイクを持って発表してください。たとえば、 【チーム●●は○○なチームです！頑張っています！頑張ってください。】 |
| 16:00 | 終了 | 決勝戦ではリーグ優勝チームは指定席へ、その他の1年生は空いている席に席をかける詰めて座らせてください。 |

正誤表

| 内容 | 頁 | 行 | 種別 | 誤 | 正 |
|----|---|---|-----|-------|-------|
| 訂正 | | | 著者名 | 石川 尚子 | 石河 尚子 |

※正誤表は 2012 年 4 月 25 日追加されました。