

表現系授業におけるプロジェクトの実践と成果

ーアップサイクル・ファッションショーと映像配信の現場を通してー

宮原 佑貴子
呉 鴻

キーワード：プロジェクト、ファッション、映像配信、PBL

(要旨)

2017年、文部科学省中央教育審議会の「新しい学習指導要領の考え方」において、社会に開かれた教育課程を理念とする「アクティブラーニング」の視点から「主体的・対話的で深い学びの実現」が提示された。そしてアクティブラーニングの手法として多くの教育機関に取り入れられてきたのがPBLである。本稿では、キャリア形成学科の専門科目「応用ゼミ」で宮原ゼミが実施するアップサイクル・ファッションショーと呉ゼミが実施する映像配信のプロジェクトを事例とし、そのPBLに基づいた実践プロセスから、学生らにみられる成果のポイントを「新・社会人基礎力」に提示する3つの視点、3つの能力、12の能力要素を用いて図式化し、成果を考察した。本考察は今後、プロジェクトの実践を経験した学生らが、自身の中に残る具体的な成果を確認できるロードマップ作成に繋がると考えている。

I. はじめに

1. キャリア形成学科の学び

京都光華女子大学キャリア形成学科では、現代社会学、生活科学、経営学の3つの領域を横断的に学ぶことができる。例えば、経営ビジネスの視点に基づいた商品企画、地域活動、まちづくりなど、分野の垣根を超えて実践的に社会に関わる機会を授業に取り入れており、そこから多角的な視点と思考力を養うことで“人と社会をイロドル力”を身につけることができる。なかでも生活科学の視点から、企画、制作などの表現を伴うプロジェクト等の取り組みにおいては、変わりゆ

く社会情勢や流行など現代社会の様子を理解し、柔軟な思考によって自らの考えを表現することが求められる点において、学生が主体的に関わる実践的な活動が重要であると考えている。本稿では、ゼミ活動におけるプロジェクトの実践プロセスを整理し、そこから学生が主体的に関わる場面と、その成果について考察する。

2. アクティブラーニングと「主体的・対話的で深い学び」

2017年、文部科学省中央教育審議会（以下、中教審）の「新しい学習指導要領の考え方」において、社会に開かれた教育課程を理念とする「アクティブラーニング」の視点から「主体的・対話的で深い学びの実現」が提示された。2019年までに実施された学習指導要領改訂においては、「学んだことを人生や社会に生かそうとする、学びに向かう力、人間性など」、「実際の社会や生活で生きて働く知識及び技能」、「未知の状況にも対応できる思考力、判断力、表現力など」からなる、3つの資質・能力の柱を育くむための「主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善」が明示されている（注1）。

アクティブラーニングは2012年に中教審の質的転換答申の中に初めて提示され、初等中等教育、高等教育機関に急速的に広がったものである。溝上(2016)は、アクティブラーニングを「一方向的な知識伝達型講義を聴くという（受動的）学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと。能動的な学習には、書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う。」と定義している（注2）。

3. PBLに関する研究

アクティブラーニングにアプローチする手法として

多くの教育機関において取り入れられてきたのが PBL (Project Based Learning) である (注 3)。溝上 (2016) は、PBL を、「実世界で直面する問題やシナリオの解決を通して、基礎と実世界とを繋ぐ知識の習得、問題解決に関する能力や態度等を身につける学習」と定義している (注 4)。三重大学では、2016 年から PBL を取り入れる授業を導入し、学内での体制化が先進的に進められてきた。2017 年度の PBL 開講数は 534 科目であり、同大学では、三重大学高等教育創造開発センターが発行する教員向けの Problem-based Learning 実践マニュアルによって、授業準備、実施、評価に関わる方法論が共有されている (注 5) (注 6)。

また、大学教育における PBL とその効果に関する研究も数多く見られる。CiNii research- 国立情報学研究所 (<https://cir.nii.ac.jp>) において「PBL」を題する論文・データ数は、2023 年 10 月 31 日掲載分で 3,283 件にのぼる。そこには初等中等教育、高等教育のさまざまな教育場面をフィールドとする論文・データが確認できる。なお、「PBL 大学」をタイトルに含む論文・データ数は 537 件ある。山口 (2017) は、大学教育における人文・社会科学分野の PBL 研究に関する実践報告、方法論や理論研究の状況について俯瞰的にまとめながら、同時に、PBL が学生の就職に与える影響、課題提出側 (企業など) による客観的評価の必要性、今後の学術的な研究の位置付けについて課題点をあげている (注 7)。石井ら (2018) は、PBL 実践において、学びの振り返りシート、ポートフォリオ集、学修ポートフォリオを用いて PBL 実践における学びの成果の可視化に取り組み、その手法の必要性について述べている (注 8)。このように PBL の成果を可視化する手法についても、各所にて取り組みが進められている。

II. ゼミ活動におけるプロジェクトの実施

1. 衣類廃棄とファッション

キャリア形成学科の 3 年生を対象とする専門科目「応用ゼミ I」、「応用ゼミ II」では、現代社会における諸現象の理解、現代社会における諸問題の発見とその解決をテーマとしている。本科目を担当する複数のゼミのうち、宮原ゼミでは生活科学の視点から我々に

とって身近な存在である衣類の役割と、家庭生活や企業活動において発生する衣類廃棄にまつわる社会課題を理解し、ファッションに関する企画や制作を通して解決の手法を実践する、PBL を取り入れた授業を展開している。

我々が衣類を着用するという行為には、「身に纏う (生理的目的)」、「着飾る (社会的目的)」、「自分を表現する (心理的目的)」など、いくつかの異なる目的が存在している。消費者の観点から衣類の流通を観察すると、店頭に並ぶ衣服商品の購買行動と目的には多様な価値観が存在しているし、一方で製造者の観点から衣類のビジネスを観察すると、商品の背景にある繊維ファッション産業の構造、流通、技術のデジタル化など経営やマーケティングに関することが見えてくる。さらに、製造と消費の裏側には、労働、人権、環境など社会課題に関することなどがあり、社会のなかで衣類を理解する場合にはさまざまな観点からアクセスが可能であり、興味関心によって取り上げるテーマは専門性の枠を超え、衣類と経営、衣類と環境問題といった時代に即した形に変容することも特徴である。

衣類廃棄にまつわる社会課題は、環境対策や SDGs への意識の高まりから、近年ますます注目されている。環境省による 2021 年の調査では、手放した服のうち再活用される割合は 34% となっている。そのうち、新たな資源に変えて再利用するリサイクルは 15%、形を変えずにそのままもう一度使用するリユースは 19% である (注 9、注 10)。

衣類のリサイクル率向上を阻害する要因のひとつには素材別の難しさがある。大半の衣類の材料となる繊維素材 (布地) をリサイクルするためには、繊維原料が明らかであること、そして繊維素材以外の異物が混入しないことなどが条件となる。繊維素材以外の異物には、例えば衣類の着脱機能や装飾の目的で取り付けられるファスナーやボタン、ビーズなどの金具やプラスチックからなる付属品がある。これらは衣類の製造段階においてミシン縫製や機械による接合で頑丈に取り付けられており、取り外すためには手作業によって取り付け部分を裁断するなど、手間と労力のかかる手段が必要となり、スムーズな資源リサイクルを阻む原因となっている。日常的に、新しい衣類を購入する機会に比べて、衣類を手放す機会に意識を向けることは少ない。流行に敏感な学生にとっては尚更、廃棄の

場面を意識して新しい衣類を選ぶことは極めて少ないだろう。しかしこの現状を理解し、その日に着ている洋服をよく観察し、その先にある資源の循環をイメージするだけで、衣類の見え方、使い方、考え方に変化が生まれる。

2. 役割を終えたレンタル衣装の活用

本学科では、これまで複数のブライダル関連企業より、ブライダルおよびファッション関連授業での活用を目的として、役割を終えたレンタル衣装を寄贈いただいている（図1）。今回は、前述の衣類廃棄の問題やSDGsの観点から、役割を終えたドレス衣装の新しい活用方法を見出すこととした。

ウェディングドレスをはじめとする婚礼用ドレス衣装は、見た目が華やかで布地の量が多く、ビーズやレースの装飾が多い特徴がある（図2）。装飾はプラスチックや金属加工の施されたものが多いが、しっかりと縫い付けられており、もしリサイクルに回すのであれば、これらを残らず除去する必要がある。スカート部分には何層もの布地素材が重なりボリュームを作り出しているが、それらはデザインの美しさを演出するために複数種類の素材を使用している場合が多い。もしリサイクルに回すのであれば、これらは素材原料ごとに布地を切り分ける必要がある。さらにレンタル衣装として対応するため、ドレス衣装の内側にはサイズ調節をおこなうためのホックやゴムなどの付属品が多く取り付けられている。これらもプラスチックやゴムなどの素材が多いことから、全て取り外す必要がある。こういった分別作業は非常に繊細複雑かつ労力を必要とするものであり、資源リサイクルの障壁となってしまう。そこで、このドレス衣装を、資源リサイクルではなく用途はそのままに手を施し新たな価値を加えるアップサイクルの観点で活用したいというアイデアから、学生のデザインによるリメイクで、新たなドレス衣装に生まれ変わらせるプロジェクトを考え、ゼミ活動に取り入れることとした。



図1：ストックルームに保管するドレス（一部）



図2：レースやビーズなど異素材の組み合わせによる装飾部分

3. アップサイクル・ファッションショーの企画と準備

役割を終えたドレス衣装をリメイクし、ファッションショーで披露する本プロジェクトは、タイトルを「アップサイクル・ファッションショー」とし、2022年8月6日（土）の11:00～11:25の間、本学オープンキャンパスの特別企画として実施した（図3）。

プロジェクトは、図4の①～⑦の工程によって進めた。



図3：アップサイクル・ファッションショーのポスター

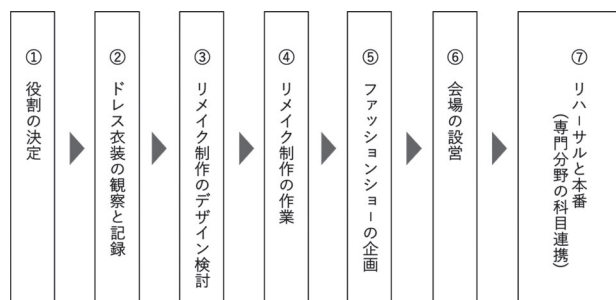


図4：プロジェクトの工程

①役割の決定

ファッションショーの企画運営に必要な役割として、リーダー（全体）、副リーダー（制作）、副リーダー（企画）、プレス、マネジメント（制作物）、マネジメント（スケジュール）、マネジメント（スタッフ）、演出（企画）、演出（舞台空間）、演出（音響）の11の役割を提示し、立候補によって決定した。1人ひとりの役割を明確にすることは、取り組みの中で自身がどう活躍するかを想像し、具体的にどのような行動を起こすかについて計画する、主体的な姿勢の芽生えにつながると考えている。

②ドレス衣装の観察と記録

ドレス衣装をリメイクする作業は、前述の各担当とは別に全員が関わることとした。まず、ドレス衣装の観察とスチール撮影による記録をおこなった。ドレス

は1着ずつドレスカバーに入れて保管しており、しばしば使用感のあるものの、見た目には劣化を感じないものがほとんどであった。ドレス衣装のデザインを演出する布の重なりや、衣類としての構造、ビーズなど装飾の取り付けられ方などの細部の観察をおこないながら、リメイク制作の対象として1人1着もしくは2人で1着のドレス衣装を選んだ。（図5、6）。学生らは華やかなドレス衣装に心を弾ませていた。



図5：ドレス衣装の記録撮影



図6：ドレス衣装の観察

③リメイクデザインの検討

リメイクデザインのテーマは「和と洋の融合」とした。これによって、元のドレス衣装をリメイクすることで新しい衣装に生まれ変わらせる本プロジェクトの意図を伝わりやすいものとするため、元のデザインから大きく印象を変えることを目的としている。また、和を表現するための素材は、今回のデザインに合わせて新しく購入するのではなくドレス衣装と同じく元の役割を終えた素材の使用が望ましいと考え、故繊維回

取企業の協力を得て、一般家庭において不要な衣類として資源回収された着物や帯、帯紐などを提供いただいた（図7）。

一般的に、作品を制作する場合はまず初めにデザインを考え、デザイン画を描き、そのイメージに合う素材を探し、制作を進めるが、今回のリメイク制作は、各自が選択肢のなかから選んだドレス衣装と企業から提供を受けた和の素材との組み合わせからデザインを作り上げる作業である。学生らは、あらかじめ決定しているドレス衣装と、その時はじめて出会う提供素材の組み合わせからデザインをイラストに起こした。

④リメイク制作の作業

ドレス衣装にリメイクを施す方法には、上下の身頃、ショルダーストラップ、スカートのチュールやレースの重なりなどドレス衣装の形を構成する縫製部分を解き、別の新たな形状に縫製しなおす方法や、ドレス本体の縫製部分は解かず元の形を保ち、別の素材を装飾的に取り付ける方法などがある。今回のリメイク制作においては、ファッションショーでの披露後、元のドレスに復元することを想定して、極力、ドレス衣装本体にハサミを入れずに進めることとした。

作業は、授業外の学習時間も活用して進められた。各自がデザインにテーマを設定し、表現したいイメージを形にするにはどのような制作方法によってどのような手順で進めれば良いか、教員とひとつひとつ確認しながらコツコツと時間をかけて実施した（図8、9、10）。



図7：企業に提供いただいた着物帯



図8：リメイクデザイン考案の様子



図9：リメイク制作の様子(1)



図10：リメイク制作の様子(2)

⑤ファッションショーの企画

リメイク作業と並行し、ファッションショーの企画運営においては、当初決定した自身の役割に応じて分担作業を進めた。例えば、プレス担当の2名は、Instagramへのイベント告知をおこなった。告知では、イベント開催情報だけではなく、リメイクの作業風景を投稿することで、衣類廃棄削減に向けた活動の発信と、活動の記録といった2つ機能を持たせるよう心がけた(図11)。マネジメント担当は、制作物、スケジュール、スタッフの管理の3つの役割があり、当日のタイムスケジュールやスタッフの把握、制作物の進捗把握が主な作業内容となる。演出担当は企画、舞台空間、音響の3つの役割があり、ファッションショー本番のモデルのパフォーマンス、会場装飾、BGMの計画が主な作業内容となる。学生らは各自の役割を意識しつつも、実際のところはリメイク制作に時間を要し、思うように両立できず困惑する様子も見受けられた。そこで、リーダー、副リーダーおよび教員も企画運営作業に参加し、当日までの準備を進めた。

⑥会場の設営

本学聞光館2階のフロアは、1階からの吹き抜け部分を囲う8の字型の通路によって、北側と南側が分かれる複雑な構図になっている。また、観客席とランウェイの動線確保については、コロナウイルス感染対策をふまえ、モデルと観客および観客同士の距離を保つ必要があったため、多くの座席を用意することは難しいと判断した。そこで、図12のような座席配置とモデルの動線確保をおこなったが、その空間の狭さを軽減するために、トップバッターのモデルは1階から2階へ階段を登り、2人目以降のモデルは2階フロアから登場する立体的な演出を計画した。

会場装飾では、演出担当の学生のアイデアにより、提灯を見立てた丸くカラフルな紙のランタンを天井に吊るし、和や洋のどちらかの雰囲気に偏りすぎない、オリエンタルな空間を作り出した。

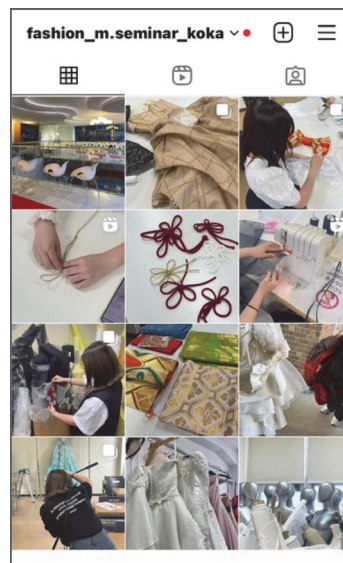


図 11 : Instagram の投稿

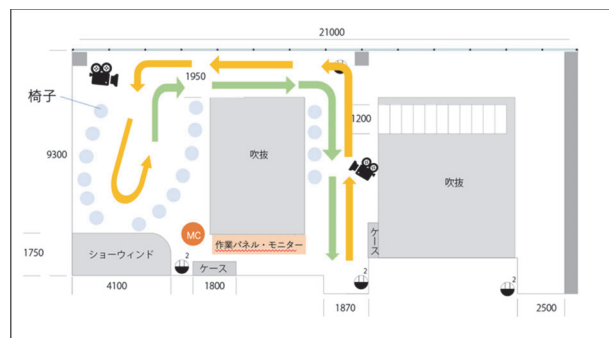


図 12 : 聞光館 2 階 会場の配置とモデルの動線図

⑦リハーサルと本番（専門分野の科目連携）

本プロジェクトは、現代社会における衣類廃棄の問題を背景としており、これに対する課題解決の手法のひとつとして実践するものである。そのため、このファッションショーを学内に留めることなく、学生主体のアクションとして社会に発信することが重要であると考えた。

映像メディアを専門とする呉ゼミでは、実践の場面として、オープンキャンパスで開催する模擬結婚式の映像記録などの学内活動をはじめ、プロジェクションマッピングの制作と実演などは教育機関や企業団体との学外の連携をおこなっている。今回、アップサイクル・ファッションショーの主旨を踏まえた協力を申し出たところ、呉ゼミの学生が主体となってショーの様子記録撮影およびYouTubeでのリアルタイム配信によって、学内の会場だけでなくどこからでも視聴できるプラットフォームの制作を提案いただいたことか

ら、専門領域の異なる2つのゼミによる科目連携が実現した。

リハーサル当日、呉ゼミの学生はカメラ、音響機材の設営や配線をおこなった。カメラ3台、音響、映像配信には、それぞれ1名ずつが主担当となり、それ以外の学生は業務をサポートする形で準備を進めた。

モデルは1階と2階のどちらからも登場するため、映像配信用のカメラを1階に1台、2階に2台の合計3台を設置するところから始まった。モデルの学生がウォーキングのリハーサルをおこなう間、カメラ担当の学生は、レンズ越しに見える画面の構図を確認し、三脚の高さや位置の調整をおこなった(図13)。映像スイッチャー担当は、歩くモデルに合わせて画面の切り替えを確認し、音響担当には、モデルが登場する場面での音楽の切り替えを入念に確認し互いのやりとりは無線機によって即時に伝達された(図14)。これらは全て、配信視聴者の視点に立って考えられる。例えば、ドレス衣装の全体、ポイントとなるところ、会場



図13：リハーサルでのカメラ調整の様子



図14：スイッチャー操作の様子

の雰囲気などがスムーズに伝わるように配慮する点において、単なる記録用の撮影とは異なる。

宮原ゼミの学生は、制作者自身がモデルを務める場合と友人にモデルを依頼する場合に分かれており、友人にモデルを依頼する学生が当日の司会進行と運営スタッフを担当した。

ファッションショーは、衣装を纏い歩くことで披露するというだけでなく、観客席の角度から美しく見えるよう意識することが肝要である。しかし、スカート部分にボリュームのあるドレス衣装は、実際に着用すると重みがあり普段の洋服と同じようにはいかない。さらに足元が見えづらく、足先に裾が引っかかりやすいという点に小回りが効かない。そのため、モデルは歩き方に慣れることから始め、ドレス衣装の足元の捌き方を何度も練習し、そこから、ドレスのポイントが見えるように考慮して動きを決定する手順となった。

一方、カメラ担当は、ドレス衣装全体がフレームに収めるような場所を確保しながら、配信視聴者の視点に基づき、どのようなカメラワークで撮影することが魅力的に映るかを考えている。そのため、モデルがポーズを取る場所やカメラを意識した視線や動きに対しての意見が生まれる。モデルの学生とカメラ担当の学生、そして教員が互いにアイデアを出し合い、本番の動き方について話し合い、こだわりが拮抗する場面もあった。そしてこのやりとりから、モデル同士が動線上ですれ違う場面では、2人が考えたポーズや動きをとることで、“見せ場”を作るといった演出も生まれた(図15、図16)。



図15：当日取り入れた見せ場の演出で動くモデル



図 16：本番フィナーレの様子

Ⅲ. 学生によるフィードバックの考察

後日、宮原ゼミの授業内でおこなった振り返りでは、以下のような意見があった。

リハーサル現場で、衣装の準備や配信時間の注意など積極的に周囲に声をかけるゼミ生の姿から、担当に責任を持って動いていると感じた。
配信画面を見て、目線や動き方の細かな部分がよく見えることを実感し、カメラを意識して動くことの難しさを感じた。
映像は客観的な気持ちで見ることができ、自分の関わった衣装の美しさを感じることができた。
準備に手間取り配信時間に遅れるトラブルがあったが、リアルタイム配信であるためこちらの都合で遅れてはいけない。時間を守るという基本のことを守らなければならないと感じた。
何ひとつとして自分1人でやり遂げることは難しく、周りを頼る大切さや協力し合う大切さを強く学ぶことができた。

一方、呉ゼミの振り返りでは、以下のような意見があった。

現場ではそれぞれの役割を持ち、その連携が成功の鍵であると感じた。
緊張感で、操作ミスが多く出てしまった。
視聴者の視点に立って、次はどんなカメラの映像を見せたらいいかを考えることがとても勉強になった。

制作や準備をおこなうときには個人の発想に注力して進めてきた学生らが、実践の場面においては同じタ

ームテーブルで行動するため、自分の行動が他のメンバーの行動に影響し、全体のイベントに影響することを、実感できた様子であった。また、ドレス衣装の制作披露と映像撮影および配信といった異なる観点を持つ学生同士が、当日の現場で起こる問題に向き合い、話し合い、互いに声を掛け合って最適な方法を見出したことは、自分自身の役割をあらためて認識することにつながり、ひとつのプロジェクトの中でその時々によどのような行動を取るべきかを考える現場対応の経験に結びついた。これは、さまざまな分野の専門家がチームとなって目標を果たす、実社会における企画や制作プロジェクトの実践現場と同様の経験であると考え

Ⅵ. プロジェクトの実践工程と成果について

1. 「社会人基礎力」を用いた PBL 成果の評価

尾崎ら (2018) は、「PBL の教育としての成功は学生が授業を通してハードスキル、ソフトスキルを修得することである」とし、PBL の成功要因と PBL による学習成果に基づいた継続的改善策の提案をおこなっている。そのなかで、2006 年に経済産業省が提唱した「社会人基礎力」(3 つの能力 / 12 の能力要素) のうち 3 つの能力「前に踏み出す力」、「考え抜く力」、「チームで働く力」をソフトスキルと位置付け、アンケート調査による成果の評価をおこなっている (注 11)。永田 (2019) は、「社会人基礎力」の能力を育成するための大学の教育改善に PBL の実践事例を取り上げている。これらのように、PBL の成果を評価する指針として「社会人基礎力」を取り入れる傾向が散見できる (注 12)。

「社会人基礎力」は、若者が職場や地域社会の中で多くの人々と接触しながら仕事をしていくために必要な能力として、大学等高等教育機関においても活用されてきた (図 17)。その後、ICT 産業を核として AI、デジタル技術が発展を続け、ライフステージに応じた働き方の多様化が進み、これまで以上に長くなる社会との関わりの中で活躍し続けるために求められる力として再考され、2018 年に同省の「我が国産業における人材力強化に向けた研究会」において「新・社会人基礎力 (人生 100 年時代の社会人基礎力)」が新たに定義された。そこには、これまでの 3 つの能力、12

の能力要素を重要かつ有効としつつ、その能力を発揮するための「3つの視点」が加わっている（図18）。

3つの視点は、「どう活躍するか」、「何を学ぶか」、「どのように学ぶか」であり、自己を認識してリフレクション（振り返り）しながら、これら3つの視点のバランスを図ることが、自らキャリアを切りひらいていく上で必要とされている。

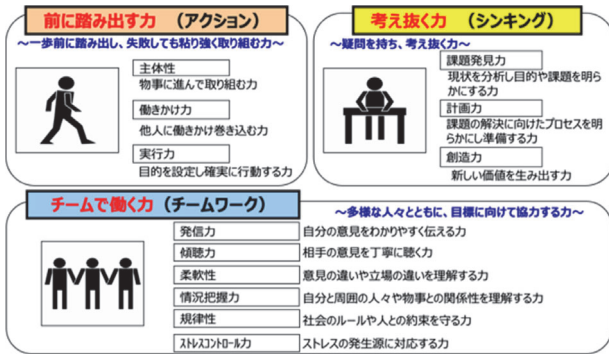


図17: 「社会人基礎力」(経済産業省資料より)

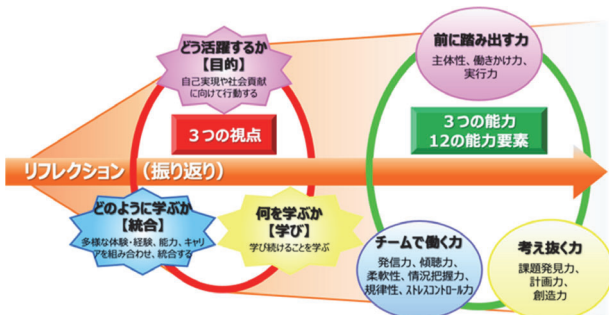


図18: 「新・社会人基礎力(人生100年の社会人基礎力)」(経済産業省資料より)

2. 本プロジェクトの成果について

これらを踏まえ、今回のプロジェクトの工程を基に、その時々が発生する要素を取り上げ、新・社会基礎力(人生100年時代の社会人基礎力)において、個人のキャリアを切り拓くために必要とされる「3つの視点」を通じたのち、3つの能力/12の能力要素につながると考える成果のポイントを、図式化した(図19)。

①役割の決定の場面では、1人ひとりの役割を明確にすることが、自分自身がプロジェクトの中で、3つの視点のうち特に「どう活躍するか」の視点に立つ手助けとなる。その成果として主体的な姿勢が生まれ「前に踏み出す力」に繋がると考える。

②ドレス衣装の観察と記録の場面では、ドレス衣装の付属品や幾重もの布の重なりを実際に確認することで、3つの視点のうち特に「何を学ぶか」の視点に立つ手助けとなる。衣類の資源リサイクルに必要な素材分別には障壁が生まれることや、華やかさなボリュームを作り出すための構造などについての理解を深めることは、すなわち現状把握と個別の課題の理解となり、実行力、課題発見力、計画力などの「前に踏み出す力」、「考え抜く力」に繋がると考える。

③リメイク制作のデザイン検討の場面では、既製品の組み合わせによるデザイン表現をおこなうことが、3つの視点のうち特に「どのように学ぶか」の視点に立つ手助けとなる。新しい作品を作り出すのではなく、既存の製品の組み合わせからデザインを考案する作業は、制約の中でかつように最適な方法を見出す創造力などの「考え抜く力」に繋がると考えている。

④リメイク制作の作業の場面では、使用後の復元を想定した制作方法を実施することによって、3つの視点のうち特に「どのように学ぶか」の視点に立つ手助けとなる。元となるドレス衣装を今回のイベントで使い捨てにするのではなく、継続的に使用できるような工夫を考えることは、衣類廃棄の課題に対する具体的な方法の実現であり、計画力、想像力などの「考え抜く力」に繋がると考えている。

⑤ファッションショーの企画の場面では、各自が役割に沿った作業を実行することによって、3つの視点のうち特に「どう活躍するか」の視点に立つ手助けとなる。周囲の様子を確認しながら進める、チームの一員としての主体的な活動によって、主体性、働きかけ力、実行力、発信力、状況把握力などの「前に踏み出す力」、「チームで働く力」に繋がると考えている。

⑥会場の設営の場面では、与えられた空間の不便さやデメリットを受け入れ、そのなかで最大限に活かす空間づくり検討することから、3つの視点のうち特に「どのように学ぶか」の視点に立つ手助けとなる。ドレスのリメイク制作と同様に、制約がある中

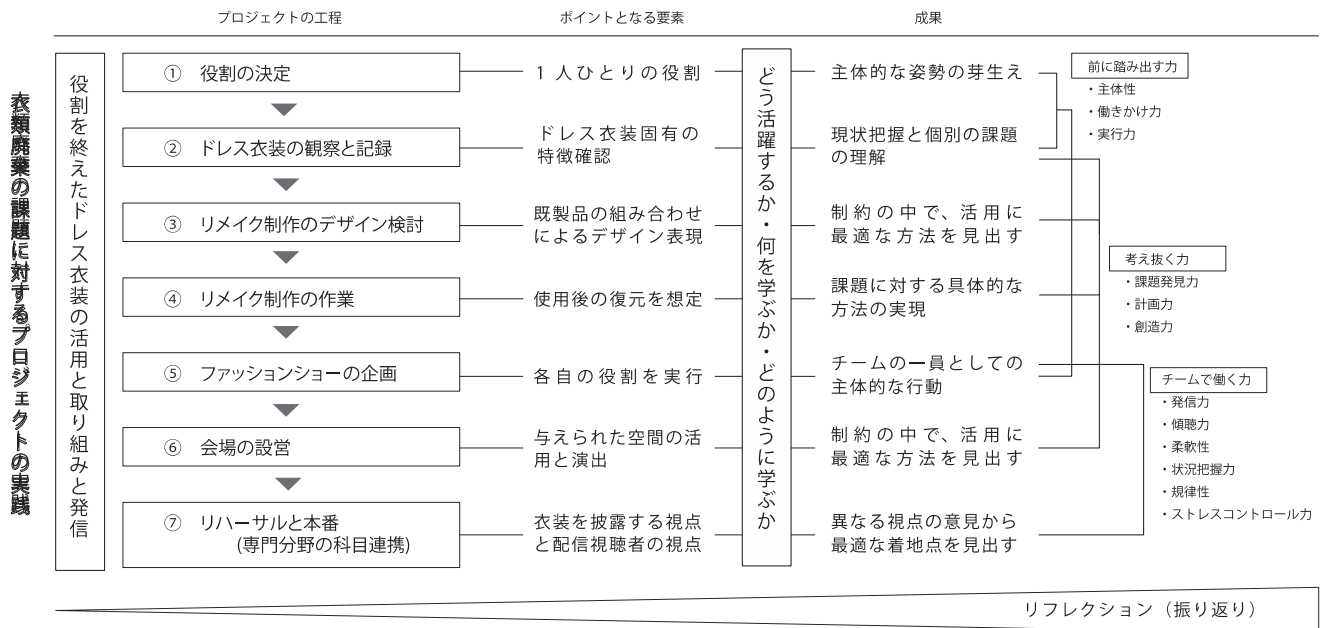


図 19：プロジェクトの実践における工程と新・社会人基礎力の「3つの視点」を通じた成果

で最適な方法を見出すことは、課題発見力、計画力、創造力などの「考え抜く力」に繋がると考えている。

⑦リハーサルと本番（専門分野の科目連携）の場面では、衣装を披露する宮原ゼミの視点と、配信視聴者の最適を考える呉ゼミの視点といった異なる専門分野の視点が交差する。それを乗り越えることは、3つの視点のうち特に「どのように学ぶか」の視点に立つ手助けとなる。異なる視点の意見を受け入れ、最適な着地点を見出す経験からは、傾聴力、柔軟性、ストレスコントロール力などの「チームで働く力に繋がる」と考える。

VI. 課題と今後の展望

本稿では、PBLを基盤とするプロジェクトの実践を通して、それらの工程の場面を経験する過程に生まれる成果のポイントを、「新・社会人基礎力」における3つの視点、3つの能力、12の能力要素につなげて考察をおこなった。

しかし、今回の図式化は段階的な試みであり、多面的な検討の余地がある点において多くの課題が残されている。また、プロジェクトに取り組む前と後の学生の変化についても認識できるような仕組みを取り入れることで、包括的な意味においての成果を示すことが

できるだろう。

今後は、これらをさらに整理し多面的な視点から検討を繰り返すことで、これからプロジェクトの実践に参加した学生らが成果を実感する、またそれらを具体的に把握できるロードマップの作成に繋がりたい。そして、人生100年時代を生き抜く学生らが、実社会で活躍できる“人と社会をイロドル力”を身につける機会を創出していきたいと考えている。

脚注

(注1) 文部科学省「主体的・対話的で深い学びの視点からの授業改善」

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/_icsFiles/afieldfile/2020/01/28/20200128_mxt_kouhou02_01.pdf (閲覧日 2023年11月3日)

(注2) 「大学教育におけるアクティブラーニングとは」溝上慎一の教育論, <http://smizok.net/education/> (閲覧日 2023年11月7日)

(注3) PBLはProject-Based LearningとProblem-Based Learningに大別されるが、本稿では主に前者を中心的に取り上げる。

(注4) 溝上慎一・成田秀夫, 「アクティブラーニングとしてのPBLと探求的な学習」(アクティブラーニング・シリーズ2), 東信堂, 2016

- (注5) 三重大学高等教育創造開発センター編「Problem-based Learning 実践マニュアル - 事例シナリオを用いたPBLの実践 -」https://www.hedp.mie-u.ac.jp/item/Mie-U_PBLmanual2007.pdf (閲覧日 2023年11月3日)
- (注6) 同マニュアルにおいてPBLはProject-based Learning (主に医学教育において発展) と Problem-based Learning (主に工学教育において発展) の両方があるとしたうえで、主にProject-based Learning を取り上げている。なお、授業によってはProblem-based Learning もあるとしている。
- (注7) 山口泰史 (東北公益文化大学) 「わが国におけるPBL研究の動向—大学教育での実践を中心に—」日本地域政策学会, 2017年9月
- (注8) 石井雅章, 陣内雄次, 勝浦信幸, 長岡素彦「PBL実践における学修成果の可視化手法に関する実践と考察」関係性の教育学, vol.17, 第1号, 2018
- (注9) 環境省「サステナブルファッション」(閲覧日 2023年8月2日)
https://www.env.go.jp/policy/sustainable_fashion/
- (注10) 独立行政法人中小企業基盤整備機構「繊維製品3R関連調査事業」報告書によると、2010年の衣料品リサイクル率は11.3%である。
- (注11) 尾崎 剛, 広瀬啓雄, 市川 博, 山本芳人「社会人基礎力の修得を目的とした課題実践型PBL授業の継続的改善策の提案」日本教育工学会論文誌, 第42号, 3巻, p243-p253, 2018
- (注12) 永田祥子「PBLにおける学生の主体的な学び: グローバル人材育成を目指した授業実践」関西大学高等教育研究, 10巻, p47-54, 2019
- pdf
- ・ 経済産業省 HP「社会人基礎力」(閲覧日 2023年8月2日)
<https://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/index.html>
 - ・ 大迫周平, 亀井靖高, 細合晋太郎, 加藤公敬, 石塚昭彦, 坂口和敏, 川高美由紀, 森田昌嗣, 鶴林尚靖, 福田晃「PBLにおける思考適用の効果と課題」情報処理学会研究報告, vol.184, 第2号 p1-7
 - ・ 中山留美子「アクティブ・ラーナーを育てる能動的学修の推進におけるPBL教育の意義と導入の工夫」21世紀教育フォーラム第8号, p13-21, 2013
 - ・ 藤井文武, 平尾元彦「社会人基礎力を高める授業の実践—産学連携PBL授業「アクティブラーニングの取組」—」大学教育, 第7号, p23-34

参考文献

- ・ 一般社団法人 産業環境管理協会 資源・リサイクル促進センター「環境リサイクル学習ホームページ」
<https://www.cjc.or.jp/school/d/d-1-4.html>
- ・ 独立行政法人 中小企業基盤整備機構「繊維製品3R関連調査事業」報告書, 平成22年2月
https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/6020255/www.smrj.go.jp/keiei/dbps_data/_material/common/chushou/b_keiei/keieiseni/pdf/53267-01.pdf

