

リキッド化する社会におけるアクティブラーニングの意味 ——「沖縄瀬底島×二松學舎ふれあい祭り」における実践例から——

松 本 健太郎

はじめに

現在、大学は急速に変化する社会のただなかにおかれている。社会学者のジグムント・バウマンは、現代人が直面しつつある状況を「リキッド・モダン」（液体的・流動的な近代）として指呼しているが、彼によるとそのような時代においては、「そこに生きる人々の行為が、一定の習慣やルーティンへと〔あたかも液体が個体へと〕凝固するより先に、その行為の条件の方が変わってしまうような社会」（バウマン, 2008: 7）が現出しつつあると理解される。われわれが生きる現代社会は、「液体」の隠喩で表象されるほどに、急激に変容しつつあるのだ。

バウマンが語る「リキッド化」の背景には、コミュニケーションを媒介する各種メディアの急速な発達が生かしている、といえるだろう。実際、現代人の情報世界は多種多様なデジタルメディア、あるいはソーシャルメディアによって急速に組み変わらつつあるように見える。いわゆる“ガラケー”と呼ばれた多機能型携帯電話とは異なり、アプリを加除することでいくらかでも機能をカスタマイズできるスマートフォンのように、昨今の学生たちはLINE、Twitter、Facebookなど、手許にある複数のコミュニケーション媒体を組み合わせ——それも自らの所属する文化的グループの基準におうじて——情報世界を巧みにカスタマイズしようとする。むしろその場合、それら個々のメディア、およびその運用に必要とされるリテラシーを分有していなければ「蚊帳の外」は避けられない。

最古の文字が使用されたのは数千年前、その後、ヨハネス・グーテンベルクが活版印刷を発明したのが数百年前、さらに時代をくだって19世紀以降には様々な電気メディア・電子メディアが踵を接して発明され、それが近年になってからは各種の／新種のデジタルメディアやソーシャルメディアが台頭する、という状況が出現しつつある。人間とは自らが作ったメディアによって作りかえられる存在である――メディア論的にそう考えてみるならば、現代人はまさにその等比級数的な変化の“まっただなか”にいる、と考えたほうが良さそうである。

ふだん接触するコミュニケーション・メディアが変化すれば、当然それを活用する人間や、人間がつくりだす環境が変わる。むしろそれが唯一の要因ではないとしても、メディアの技術的なあり方が人間の思考やコミュニケーションの形式、さらには文化や社会の構造に多大な影響を及ぼすことは間違いないだろう。たとえばワープロソフトの普及によって、いわゆる「文章力」に関与する要素がどのように変化したのかを想像してみると分かりやすいのではないだろうか。それは以前のように「書字の美しさ」や「原稿用紙の使い方」を前提とするものではなく、「パソコンの操作」や「タイピングの速度」を前提とするものへと様変わりしつつあると考えられる。それだけではなく、キーボードにより打ち出される文字列によって、さらには、その集積によって成り立つ電子メールによって、手書きの手紙がもつ機能や、それをやりとりする頻度が変容したり、さらには、それを媒介とする人と人との結びつきが変容したり、といったこともありうるだろう。このように技術的環境の変化にしたがって、社会が人々に求める能力も大きく変わってくるといえるだろう。

ともあれ上記のような変化によって、社会が大学に対して育成を要求する人材も変わってくると理解することができる。近年、大学教育の現場では「FD」、すなわちファカルティ・ディベロプメントなる授業改善の試みが盛んに議論されつつある。その文脈においては、たとえば双方向型あるいは学生主体型の学びを実現するための新たなシステムやテクノロジーの可能性が検討されたりもするわけだが、そもそもなぜ“改善”が求められつつあるかということ、その背景には大学をとりまくメデ

メディア環境の著しい変容があることは間違いない。実際にFD関連のシンポジウムや講演会に足を運んでみると、学生たちの意欲を喚起するためには、どのようなコミュニケーション媒体を選択して学習環境をデザインすべきか、といった点に議論の矛先が向けられているケースも少なくない。つまり新たなメディア環境と、それによって更新される新たな学生像を追いかけながら、大学教育もそのあり方を調整しなくてはならない時代に突入しつつあるのだ。

PBL (project-based learning、あるいは problem-based learning)、TBL (team-based learning)、ピアインストラクション、LTD 話し合い学習法など、近年において様々なアプローチが模索されつつあるなかで、本稿でとくに目を向けてみたいと考えているのが「アクティブラーニング」をめぐる言説である。2012年8月の中央教育審議会答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」を契機として、能動的学修を意味する当該概念は、大学教育の現場においてより一層つよく意識されつつある。本稿では、まず第1節においては、2014年度に筆者のゼミナールで企画したイベントをとりあげ、能動的主体を形成する試みと、そこから派生する問題点について考察する。つづく第2節では、2015年度の特別事業（題目は「PBLと大学広報とを連携させるためのシステム構築、および映像メディアを活用した教育プログラム開発のための先端的研究の拠点構築」）についてその概要を紹介し、そのうえで9月上旬に沖縄県本部町瀬底島で開催したイベント「沖縄瀬底島×二松学舎ふれあい祭り～繋げよう大きな輪～」を紹介する。さらに第3節では、当該イベントの関与した学生たちのコメントを参照しながら、上記のイベントを企画・開催する一連の過程をつうじて、いかにして学生たちの主体性・能動性が再構成されていったのかを説明していきたい。

第1節 アクティブラーニングの試みと、そこから派生する問題

アクティブラーニングとは、溝上慎一の定義によると「一方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」とされる（溝上, 2015: 32）。彼はその著書『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』のなかで、「アクティブラーニングの研究や実践は1970年代～80年代より少しずつ増え始め、1990年代以降急増している」（溝上, 2014: 3）と指摘している。そしてアクティブラーニング研究およびその実践をめぐる上記のような傾向は、現在においても継続しているといっていよう。

実際、アクティブラーニング概念は大学教育をめぐる議論のなかで重要性を増しており、たとえば2015年11月28日・29日に岩手医科大学および岩手大学で開催された大学教育学会の課題研究集会においては、「アクティブラーニングの効果検証」と題されたシンポジウムのほか、アクティブラーニングをテーマとするポスターセッションが数件あった。とくにポスターセッションでは、アクティブラーニングをめぐる具体的な実践例のほかに、それを効果的に促すための空間設計の事例、あるいは、学内におけるその取り組みをポイント制によって可視化する事例など、様々な観点からの発表が認められた。

本稿で着眼してみたいのは、これら「アクティブラーニング」をめぐる事例や言説において、しばしば「コミュニケーション」への問いが包含されている点である。既出の溝上による定義では「聴く」だけにとどまらず、能動性を構成するものとして「書く・話す・発表」が前景化されていたが、まさに、これらは「コミュニケーション」に関連する要素である。情報の受動的なインプットのみならず、むしろ情報を能動的にアウトプットしていく作業は、アクティブラーニングの不可欠な要素として認識される傾向がある。

ところで筆者がこれまでゼミナール教育をつうじて、アクティブラーニングを意

識しながら目指してきたのは、「学生が教育の枠組みをつくる教育」の実現である。教員が「正答」を提示し、それを学生が盲目的に受け入れるのではなく、与えられた課題を学生が批判的に討議し、それを解決していく集団的な過程をつうじて自らを成長へと導いていく。その「他者とのコミュニケーション」をともなう問題解決の「能動的」なプロセスこそが重要であるとつねづね考えてきた。

筆者の専門は記号論・メディア論・映像論であり、したがってゼミの学生にはこれらの理論的研究のみならず、何らかのメディアを使った、あるいは何らかの映像を素材とする作品の制作に興味を抱く者は多い。ただ、その際に筆者が指導教員として学生たちに要求するのは、個々人が（論文にせよ、作品にせよ）良いコンテンツをうみだす、ということはもとより、それらのコンテンツを収納するための枠組みを集団での議論をつうじて作りだす、ということである。たとえば各自の研究をより適切に評価するためにどのような仕組みがありうるのか、という観点から学生たちが構築したシステムが——紙幅の関係で詳述することは避けるが——毎週木曜放課後の研究構想発表会（通称「サブゼミ」）で使用される「評価シート」¹であったり、卒業論文の審査のための公聴会における「査読制度」²であったりする。

ちなみに筆者のゼミナールでは2014年度に、プロジェクト型の教育に関する実践例の構築を企図して「学生映画コンテスト in 瀬底島：想像を創造する場所」というイベントを開催した。これは二松學舎大学で採択された「教育改革プロジェクト」に関連して、沖縄県北部の複数の会場を拠点に実行されたものであり、「教育活動の一環として、学生たちがニュースバリューのあるコンテンツをつくり、それを大学の広報の資源として転用する、あるいは大学のソフト・パワー形成のために活用する」という明確な目標が設定されていた（松本ほか, 2015: 91）。

プロジェクト型の教育、いわゆるPBL（project-based learning）では、中原伸夫が言及する「プロジェクト・リテラシー」の獲得を教育上の目的として想定することができるだろう。彼はPBLをつうじて得られるものを「①知識、能力、スキルの向上」「②社会性の獲得」「③キャリア形成の芽生え」としてあげている。そのうちとくに①に関しては、PBLによって「知識に加え、課題発見、課題解決、コミ

コミュニケーション、マネージメント、企画立案などの能力や、ICT（PC やソフトウェアの操作、情報検索など）やライティング、プレゼンテーションなどのスキルが向上する。さらに、マナーや思いやり、挨拶といった態度の変化もみられる。[…それ以外にも] プロジェクトの遂行に必要とされるリーダーシップ、フォロワーシップ、コンプライアンス、ストレスコントロールといった態度や素養、モラル、良心なども、プロジェクト活動に必要なリテラシーであると捉えており、単に個々のリテラシーを伸ばすだけには留まらず、さらにこれらのリテラシーを総合的・創造的に運用できるスキル・モラルを身につけてほしい」と述べ、PBL をつうじて獲得が期待される能力を「プロジェクト・リテラシー」として整理するのである（中原, 2012: 170）。

学生主体のチーム学習をつうじて何らかのプロジェクトを遂行すること自体、そのやり方によっては、学生たちの「プロジェクト・リテラシー」を育成するだけではなく、副次的に、大学のソフト・パワー構築や広報力強化、社会との連携や地域への貢献、さらには学生文化の醸成をも促進しうると考えられる。そのような着想のもとで「学生映画コンテスト」は企画されたわけであるが、他方では、その実現にともなって幾つかの問題点が浮上したことも確かである。そのうちの一つは、その企画に関与する学生間のモチベーションの格差、あるいは学びの質の格差という問題である。

もちろん先述のように「学生が教育の枠組みをつくる教育」という方針は、そのフレーム設定に関与したがる学生とそうでない学生とのあいだである種の温度差を生じさせてしまうリスクをとまなう。森朋子が指摘するように、アクティブラーニングの導入によって、能動的な学生とそうでない学生との二極化が生じ、結果的に「フリーライダーの出現や、グループワークの非活性化、思考と活動の乖離」などの問題が生じることもある。そして、それはまさに「学生映画コンテスト」でも発生した問題だったのである。そしてその問題の解決を模索しながら、2015 年度のプロジェクトは企画されたともいえるだろう。

第2節 「沖縄瀬底島×二松學舎ふれあい祭り～繋げよう大きな輪～」の概要

本節では、筆者が2015年度に二松學舎大学で申請して採択された特別事業費（その題目は「PBLと大学広報とを連携させるためのシステム構築、および映像メディアを活用した教育プログラム開発のための先端的研究の拠点構築」）についてその概要と進捗とを紹介し、そのうえで9月上旬に沖縄県本部町瀬底島で開催したイベント「沖縄瀬底島×二松學舎ふれあい祭り～繋げよう大きな輪～」を紹介したい。まず、上記の特別事業費はアクティブラーニングおよびPBLのコンセプトに依拠して、以下の3点の目的を達成することに主眼をおいたものである。

- ①プロジェクト型教育の一環として学生を大学広報に動員するためのシステムの開発
- ②プロジェクト型教育と広報メディアとを結びつける先端的研究のための拠点形成
- ③学生広報スタッフの育成に向けた「学生映画コンテスト in 瀬底島」の継続開催

このうち①に関して付言しておく、これについてはPBLの一環として、大学の魅力を対外的にアピールできるようなコンテンツやソフトを学生主体で構築すること、あるいは、それらを学生主体で発信することを目標に掲げている。なお、本年度これに関して推進しているのは、以下の6点である。

- ①-(a) ゼミナール紹介動画の作成
- ①-(b) 大学における学術的なイベントのUstreamによるネット配信
- ①-(c) 学生主体での各種ワークショップの企画・開催
- ①-(d) 体感型ゲームの企画・運営
- ①-(e) 演技および映像制作の技術を習得するための映画制作

①ー(f) ナカニシヤ出版による学生主体の出版プロジェクト

①ー(a) に関しては、これまで筆者のゼミナールの学生を中心としてプロジェクトチームを結成し、これまで原由来恵ゼミナール、五井信ゼミナール、伊藤晋太郎ゼミナール、咲川可央子ゼミナールの紹介動画を作成したが、新たに2015年度に関しては、牧角悦子ゼミナール、小山聡子ゼミナール、手賀裕輔ゼミナールの紹介動画を作成中である。①ー(b) に関しては、Ustreamによる講演のインターネット配信を、二松學舎大学人文学会で2度にわたり実施している。①ー(c) に関しては、コンテンツ制作のノウハウを得るためのワークショップを学生主導で企画・運営している。①ー(d) に関しては、9月の沖縄合宿において当該イベントを実施している。①ー(e) に関しては、脚本コンペを含む準備のプロセスを前提として、沖縄合宿において4本の映画を撮影している。

なお、本事業は以下のようなスケジュールによって計画を進行させている（2015年12月現在における進捗状況を報告する）。

2015年4月16日 瀬底島でのイベント開催に向けて「メディア祭実行委員会」を組織。テーマやコンセプトについて協議を開始。

2015年5月上旬～ イベント名を「沖縄瀬底島×二松學舎ふれあい祭り～繋げよう大きな輪～」に決め、期間中のプログラムの検討にはいる。映画制作（脚本に関してはコンペを実施し、投票のうち4本を決定）のほか、体感型推理イベント「謎解きワークスタンプラリー」、および地域住民との交流イベント「沖縄瀬底島×二松學舎ふれあい祭り～繋げよう大きな輪～」が企画されることになった。また、スポーツ雑誌の編集長で、本企画の協力者でもある安藤直樹氏をコーディネーターとして、地元の関係者との交渉が開始される。

2015年5月25日 学科ホームページのスペシャルコンテンツ「国文学科のイ

チオシ講義！」第2回～第5回を更新。写真の撮影を学生スタッフが担当する。

2015年6月中旬～ 昨年度につづき、2015年度ぶんのゼミナール紹介動画の作成に着手する。学生主導により、各ゼミナールとの取材交渉を開始した。撮影後、完成した動画は年度中に学科ホームページへアップロード予定である。

2015年7月4日 二松學舎大学人文学会の第111回大会において、講演のUstreamによるネット配信をおこなった（実験段階であったため、事前の告知はしておらず、したがって視聴者は1名のみ）。

2015年8月25日 本学卒業生で、役者の大部恭平氏により、演技・映像制作のワークショップをおこなう。本ワークショップに関しては、その企画立案、講師との交渉はすべて学生スタッフが担当した。また、事前にちらしを作成し、学内で告知を行っている（結果として、ワークショップには20名以上の学生が参加した）。



大部恭平氏によるワークショップの様子

2015年9月10日～12日 直前に実施したワークショップで習得した技能を活かして、また、すでにコンペによって選定された4本の脚本にもとづいて、この期間中に沖縄県本部町の瀬底島にて映画撮影をおこなった（「爆笑の孤島」「Enokida」

「Mediterranean Sundance」「海の月」の4作品)。完成した作品に関しては、11月1日に創縁祭にて上映会をおこなった。

2015年9月13日 この日、午前中に行われた安全講習会を踏まえて、瀬底島にてビーチ清掃のボランティア活動をおこなった。また午後、映像的要素と演劇的要素を融合させた体感型推理イベントとして「謎解きワークスタンプラリー」を実施した。さらに夜には、瀬底ビーチの会場にて、地域住民との交流イベント「沖縄瀬底島×二松學舎ふれあい祭り～繋げよう大きな輪～」を実施した。これに関しては、学生スタッフが企画したプログラムにもとづいて、瀬底区長の大城氏による講演、地元のミュージシャン、および青年会による伝統芸能（民謡、エイサー）の上演、お笑い芸人の学生による漫才、地下アイドルの学生によるステージなど、幾つかのコンテンツが披露された。また、本イベントには、二松學舎大学の卒業生で、名桜大学の教員である上江洲基氏が10名ほどの学生をつれて参加し、地域振興のイベントとして高い評価を頂いた（なお、本イベントには合計で100名ほどが参加した）。



ボランティア活動の様子



体感型推理の様子



交流イベントの様子

2015年9月中旬

ナカニシヤ出版による学生主体の出版プロジェクト（『プロジェクトの種を求めて：メディアをつくって社会をデザインする』）が始動。松本ゼミの3年生の有志を中心にインタビュー能力、校正能力についての試験を実施し、第1回の編集会議を実施した。また、その選抜試験にあわせて、本学の大学院生でライターでもある山崎裕行君によるワークショップを開催した。その後、月曜日5限の時間帯を中心として、ほぼ毎週、このプロジェクトに関する編集会議を開催し、事前のリサーチ、質問項目の作成、リハーサルをおこなったうえで、「メディアをつくって社会をデザインする活動」をされている起業家やNPO代表へのイ

インタビューを実施している。11月17日には、震災後に東北復興新聞を設立した本間勇樹氏（NPO 法人 HUG 理事長）にインタビューをおこない、その内容を書籍化に向けて編集中である。また11月30日には、ナカニシヤ出版の編集者・米谷龍幸氏をお呼びして、学生による中間報告がなされている。



本間勇樹氏へのインタビューの様子



米谷龍幸氏への中間報告

2015年11月14日 PKシアター³による岐阜、および東京での体感型推理イベントに、学生がインターンとして3名参加した。

2015年11月22日 PKシアターによるお台場ジョイポリスでの体感型推理イベント「東京喰種」を見学した。このイベントには、映像

メディアゼミナールの学生を中心に 24 名が参加した。またイベント終了後、プロデューサーの伊藤秀隆氏、およびディレクターの金太郎氏より、体感型イベント制作のためのレクチャーが行われた。

2015 年 12 月 5 日 二松學舎大学人文学会の第 112 回大会について、Ustream によるネット配信をおこなった（今回は大学 HP および学科 HP にて事前の告知をおこない、視聴者は 58 名に達した）。



伊藤秀隆氏によるレクチャーの様子

第 3 節 プロジェクトをつうじて学生が獲得したもの

前節で概要を示したように、2015 年度には幾つかのプロジェクトが並行して進められている。そのなかでも、ゼミ合宿とあわせて開催されたイベント「沖縄瀬底島×二松學舎ふれあい祭り～繋げよう大きな輪～」の企画・運営をつうじて、学生たちはその成果として何を学びとったのであろうか。ここでは、当該プロジェクトに中心メンバーとして関わった 2 人の学生の報告を紹介しながら、この問題について考えてみたい。

まずとりあげてみたいのは、本プロジェクトにリーダーとして関与した石丸泰邦

君の報告である。彼はどのような観点から当該イベントのテーマを設定するに至ったのか、その経緯について以下のように説明している。

「まずコンセプトの設定に際して、われわれ実行委員が意識したのは、昨年度のイベントの課題を見つめなおすことであった——その課題というのは、イベント開催地である瀬底島の住民たちとの関わり方についてである。われわれはすでに数年にわたって、瀬底島でゼミ合宿を開催しており、その点で、地元の方々にもわれわれの活動はある程度は認知されていた。しかしわれわれの活動の内容、あるいは活動の理念に対して、住民たちの十分な理解が得られているとは言い難く、また、われわれもプロジェクトを遂行してきたなかで、住民の方々に十分な配慮をしてきたわけでもなかった。そこで今回のイベントでは、東京の学生とは文化も価値観も異なる地域の方々とのコミュニケーションをつうじて、われわれの活動を理解してもらう場を設けることが永続的な関係性を築くうえで重要であると考え、また、それ自体が学生にとっても「学びの場」を構築することにつながると考え、議論の結果、今回のプロジェクトの主題を『交流』に設定したのである」。

以上は石丸君が作成した報告書の一部であるが、ここでは当該イベントが「交流」もしくは「コミュニケーション」を主題としたものであり、それが昨年度に生じた課題を解決するために設定されたものであることが示唆されている。

もうひとり、本プロジェクトに中心メンバーとして関与した原楓さんの報告についても紹介しておこう。彼女は9月13日に行われた体感型イベントの責任者として、その準備のプロセスを以下のように説明している。

「今回のイベントでは、瀬底島の子供や老人にターゲットを設定し、幅広い年齢層でも楽しめる「体感型謎解きスタンプラリー」をPBLの一環として企画することになった。今年度、わたしたちが制作した作品『大怪盗ヤギーからの挑戦状～宝石アセローラを取り戻せ！～』は、昨年度に制作した体感型脱出ゲーム『名

探偵刑部大輔の事件簿～桜桃の季節～』のスタイルを踏襲して、映像・芝居・謎解きに加えて、スタンプラリーという要素を組み合わせたものである。物語の内容としては、瀬底島に眠る宝石アセローラが大怪盗ヤギーによって盗まれてしまい、ある日、大怪盗ヤギーから名探偵しらとんへと挑戦状が送られる。そして大怪盗ヤギーから宝石アセローラを取り返すため、名探偵しらとんとともに（イベント参加者が）謎を解きながら、スタンプラリー形式によって合計8つのスタンプを集めていく、というものである。なお、今年度のイベントの準備に際しては、前回の反省点を踏まえたうえで、事前に企画メンバーのスケジュールを調整し、夏休み中の打ち合わせを充実させることができた。私たちはイベント参加者に飽きずに楽しんでもらうために、物語の内容に入り込みやすくするような工夫を考えなければならなかった。そこで、去年のプロジェクトに参与したメンバーの経験を活かし、「視覚・聴覚・触覚・空間づくり」の4つにポイントをおいて制作に取り組んだ。まず「視覚」の面では、物語の導入部で名探偵しらとんが大怪盗ヤギーからの挑戦状を受け取り、画面内から会場にいるイベント参加者に「力を合わせて私（名探偵しらとん）と一緒に謎解きをしよう！」とメッセージを投げ掛けるオープニングのシーンと、物語のエンディングのシーンとを事前に撮影して映像化した。また、このように物語のオープニングとエンディングを映像化することにより、本番で謎解きの時間を確保できるというメリットもあった。そして、イベント参加者に対しては「名探偵しらとんと一緒に謎を解いていく名探偵の弟子」という役割を付与することで、虚構世界の当事者として自然に物語へと没入できる設定を提供した。他方で「触覚」の面については、探偵手帳に見立てたスタンプラリー用の冊子を作り、それをイベント参加者が手にすることによって、より虚構世界をリアルに感じてもらうための仕掛けを用意した。最後に「聴覚」「空間づくり」に関してであるが、前年度に制作した『名探偵刑部大輔の事件簿～桜桃の季節～』ではイベント会場がいくつかあり、それぞれの部屋の中に証拠品や証言パネルが設置されていた。そのため、各部屋でのBGMは用意されていなかったが、今回はイベント中にBGMを用意することにより、空間に一

体感を生み出すことができた。[中略] この体感型謎解きスタンプラリーの制作をつうじて、複数のメンバーが一つのチームとして動くことは時に困難なこともあるが、それでも各メンバーが一つの目標に向かって協働することは、とても重要なことであると感じた。また他者を意識し、実践的なコミュニケーションを経験することは、質の良いイベントの制作へと繋がるともいえる。そういったことから、体感型謎解きスタンプラリーの制作は、PBL というアプローチにおいて最適なコンテンツだといえるのではないだろうか」。

原さんによる以上の報告に認められるように、彼女たちは「体感型謎解きスタンプラリー」を制作するうえで、その物語世界を構成する要素を「視覚」「聴覚」「触覚」「空間づくり」という観点からアプローチし、チームでの共同作業をつうじてそれを準備していったのである。そして最終的に、そのような準備の過程をつうじて、「他者」を意識すること、あるいは「実践的なコミュニケーション」を経験することの意味を認識するに至ったのである。

むすびにかえて

本稿ではバウマンの「リキッド・モダン」概念を参照しながら、まず、メディア環境の急速な変化にしたがって大学教育も変化を迫られつつあると指摘した。さらに「アクティブラーニング」、すなわち能動的学修という概念に注目しながら、また、2015年9月に沖縄で開催されたイベントを事例としてとりあげながら、プロジェクト型の学びをつうじて学生たちの「コミュニケーション」への意識がいかにして喚起されたか、あるいは、学生たちの能動性がいかにして形成されたかという点について、彼らの報告の内容を踏まえながら考察してきた。

流動性を増す現代社会のなかで、複雑な事態に対処し、答えのない課題に解を見出す能力を獲得するためにも、チームでの共同作業を前提とするプロジェクトや、あるいはそのなかで形成される学生たちの能動性は、現代における大学教育のあり

方を考えるうえでもますます重要になりつつあるのではないだろうか。

注

- 1 発表者によるプレゼンの形式面（口頭発表・配布資料・スライド）に関する、あるいは内容面（テーマ設定・構成・論理性・独創性・分析概念や調査方法の明確性など）に関する段階評価欄に加えて、改善点などを記入する自由筆記欄をそなえたA4の様式。ゼミ生が各自の発表をどう効果的に評価し伝達すべきか、という観点から議論のなかでデザインしたもの。
- 2 1本の卒業論文につき、教員である松本と、執筆者以外の学生2名が査読を担当し、公聴会で査読報告をおこなうという形式を採用している。
- 3 PKシアターとは、ジョイポリスや豊島園などのアミューズメント施設で体感型推理ゲーム「逆転裁判」や体感型脱出ゲーム「サイコパス」を開催するなど、東京を拠点に数々の企画をオーガナイズしているクリエイターチーム——映画監督、舞台演出家、役者、脚本家等から構成される——であり、二松學舎大学の学生も数人がそのインターンとして参加している。

参考文献

- バウマン（2008）『リキッド・ライフ——現代における生の諸相』長谷川啓介訳。大月書店。
- 松本健太郎ほか（2015）「PBLを基盤とする大学のソフト・パワー形成に向けた試み——『学生映画コンテスト in 瀬底島』におけるその実践例をもとに」『二松學舎大学人文論叢 第94輯』二松學舎大学人文学会。
- 溝上慎一（2014）『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』東信堂。
- 溝上慎一（2015）「アクティブラーニング論から見たディープ・アクティブラーニング」松下佳代編『ディープ・アクティブラーニング』勁草書房。
- 中原伸夫（2012）「プロジェクト科目とは何か？：PBL授業の支え方」清水亮・橋本勝編著『学生・職員と創る大学教育：大学を変えるFDとSDの新発想』ナカニシヤ出版。

