

平成18年度「専修学校を活用した若者・自立挑戦支援事業」成果報告書

事業名	若者に自信を与える社会人基礎力育成と 進路指導の短期教育プログラム開発		
法人名	学校法人麻生塾		
学校名	麻生情報ビジネス専門学校		
代表者	理事長 麻生 泰	担当者 連絡先	広報部課長代理 石橋 洋一 TEL : 092-415-2288

1. 事業の概要

事業活動の主題やねらいとしては、フリータやNEETの対策として、すでに、フリータやNEETとなっている若者に対する対策だけではなく、その予備軍となりうる若者に対する対策も重要であると考え、専門学校生をはじめとして大学在学中の学生や中退者等を対象として、フリータやNEETになる前に十分な社会人としての基礎力を育成することを目的とした。

このような中で、具体的な取り組みとしては、社会人基礎力の育成を大きな目標とした教育プログラム開発と実証研修を目指した。

社会人基礎力育成の教育プログラムについては、社会人基礎力とは何かを学ぶためのペーパーテキストやe-Learningコンテンツの制作と共に、実際にこの社会人基礎力を身につけるために、演習を取り入れた教育プログラムの完成を目指した。

社会人基礎力を育成する演習をどのように実施するのが大きな課題となった。また、実証研修を通して社会人基礎力の育成の評価をどのように実施するのも問題となり、これらの点についての解決策に苦慮した。

これらの結果、社会人基礎力を育成するための演習としては、グループで実施する教育訓練ゲームの活用が効果的であるとの結論に至り、社会人基礎力の育成につながる教育訓練ゲームのオリジナル開発を行うこととなり、ゲーム開発と共に、その評価手法を研究した。

2. 事業の評価に関する項目

①目的・重点事項の達成状況

事業活動の目的と重点事項としては、企業人が若者に望むヒューマンスキルとして社会人基礎力が重要であると仮定し、その社会人基礎力の育成を目的としたが、限られた事業期間においては、社会人基礎力の全てについての育成までには至らなかった。

但し、若者自信が社会に出て組織人として活躍するためには、社会人基礎力が重要であり、また、自分自身にどのような社会人基礎力が不足しているのかという気づきの段階までには至ったのではないだろうか。

②事業により得られた成果

教育プログラムとして開発した教材は、大きくは3点となる。

1点目は、社会人基礎力についての解説及び理解するための事例としてテキスト形式とした学習書である。

2点目は、このテキストを時間や場所を問わずに学習が出来るe-Learningとしたものである。

3点目は、実際に社会人基礎力を知識ではなく自分自身の行動として身につけさせるために、ゲーム形式によるグループ演習課題として開発した。

③今後の活用

今回開発した教材の大きな特徴としては、ゲーム手法を取り入れた演習であり、社会人基礎力というヒューマンスキルの訓練を行うためには、1人による学習ではなくチームによる学習が効果的であると考えられる。

従って、今後の本教材の活用としては、大学や専門学校での就職支援活動の一環として、グループによる演習学習の中の活用が効果的であると考えられる。

その為にも、今回参加の専門学校や大学向けに、広く教材配布を行い活用の契機になるように働きかけたい。

④次年度以降における課題・展開

今回の開発成果物の中で課題となる点については、教材としての提供が主体となっており、この教材を使った指導方法についての内容が不足している。

次年度以降における課題としては、今回の成果物を活用した指導という点に力点を置いて、受講生に対する適切なアドバイスや評価方法などについての内容の改善を図っていくと、更に、内容の濃い有効な教材と展開できるものと思われる。

3. 事業の実施に関する項目

① ニーズ調査等

一般的なニーズ調査は行っていないが、社会人基礎力についての調査としては、経済産業省からの『中間報告書』、厚生労働省の『YESプログラム』、社団法人日本経済団体連合会の『若者の職業観・就労意識について』などを参考とし、社会人基礎力についての一般知識として教育プログラムの中にまとめた。

その調査の結果としては、どの機関においても、社会人基礎力的なヒューマンスキル要件を重要視しているが、具体的な育成の手法については、まだまだ研究途中ではないだろうか。

育成の効果などから考えても、教師による指導、e-Learning、グループ演習などのさまざまな講座手法の組合せが必要であると思われる。

② カリキュラムの開発

開発した成果物としては、以下の3点があげられる。教育プログラムの開発経緯としては、実施委員会の議論が白熱しなかなかまとまらなかった経緯があるが、その大きな議論は、社会人基礎力をどのようにして育成するかであった。多くの時間をこの議論にあてたが、その結果、対象者を卒業を控えた学生や途中で退職した若者とし、社会人基礎力の知識を教える手法はe-Learning手法とし、実際に身につけさせる手法としてはゲーム手法を取り入れたグループ演習とした。

実証講座による実施の結果、受講生にとっては新鮮な講座として受け止められ、積極的な受講姿勢が何え、とても効果のある教育カリキュラムであったと認識できた。

<開発した成果物>

- 1、社会人基礎力育成テキスト
- 2、ゲーム手法による社会人基礎力育成ガイド
- 3、実証講座の実施報告書

③ 実証講座

開発した教育プログラムをベースとして、実証講座を実施した。

講座の実施テーマは、就業前の学生に対して社会人基礎力を育成することを目標としたが、設定した講座の時間的な制約などから、社会人基礎力を育成するというよりも、社会人基礎力の必要性に気づかせると共に、自分自身に欠けている社会人基礎力が何であるかを見つけさせることを目標とした。

受講生の反応としては、社会人基礎力の必要性や、自分に欠けている社会人基礎力を自己認識できたとの発表を確認した。また、今回の実証講座は、ゲーム手法を使った訓練方式としたため、グループでのコミュニケーションや発表を通して、社会人基礎力の必要性を実体験したようである。

実証講座の実施要領は以下の通りである。

- 1、期間 : 2月14日～16日の3日間
- 2、受講生の属性 : 大学生及び専門学校生
- 3、受講生の数 : 男子4名、女子11名、計15名
- 4、会場 : 福岡市 麻生教育サービス会議室

④ その他

事業の特色としては、開発した教育プログラムにゲーム手法を取り入れたことであり、また、そのゲーム自体もオリジナルゲームを開発したことにある。

従って、そのゲーム手法を使った実証研修が効果的な研修になるのかが一番の気がかりな点ではあったが、受講生にとっては、ゲームを取り入れた演習でチームメンバーとのコミュニケーションや発表能力が必要となり、チームによるゲームの進行そのものが、社会人基礎力育成の訓練として機能したことにある。

今後、更なる改善としては、このゲームの効果測定を行うことによって、どのようなゲーム手法が社会人基礎力育成のどの項目に有効であるかが究明できれば、もっと良い教材になるのではないかと予想される。