

NPO が支援するプロジェクト活動におけるデザインの要件
 ～神戸ソーシャルキャンパスを事例に～
Design Principles for Project-based Activities Supported by NPOs
-A Case of Kobe Social Campus-

大福聡平 (NPO 法人しゃらく)
 久保田賢一 (関西大学総合情報学部)

要旨

急速なグローバル化や情報通信技術の発達によって、求められる能力が変化しつつある中で、プロジェクト活動の重要性が高まっている。これまでのプロジェクト活動に関する研究報告は、大学が支援する活動を取り上げたものがほとんどであった。一方近年、地方自治体やNPOが主体となって大学生を支援するケースが全国でも広まりを見せている。そこで本研究ではNPOが支援するプロジェクト活動に焦点を当てる。事例として神戸ソーシャルキャンパスを取り上げ、関わった学生たちのインタビュー調査から、NPOが支援するプロジェクト活動を通して得られる学びや、その学びを生んだ要因を分析した。結果として、①異なる大学・学年が混じり合うチームであること、②学生が再挑戦の場を選択できること、③学生が地域との直接的な関わりを持つこと、④自由度が高いこと=学生が裁量権を保持していることが、NPOが支援するプロジェクト活動のデザイン要件としてあげられた。

キーワード NPO、プロジェクト活動、学街活動、デザイン/NPO, Project-based activity, social activity, design

はじめに

社会から求められる資質・能力の内容が変化してきたことにあわせて、プロジェクト型の学習が盛んになってきた。このようなプロジェクト活動は、大学だけでなく、地方自治体やNPOなど大学外の支援によるものもある。本稿では、NPOの支援により行われている、学生のプロジェクト活動について事例を紹介し、このようなプロジェクト活動をデザインする際の要件について明らかにしていく。

1. 研究の背景

1.1. 能力観の変容とプロジェクト活動のあり方

社会が急速に変化していくなかで、求められる能力も変化してきていることが指摘され始めてから久しい。久保田・岸(2012)は、従来の「学力」概念と21世紀に求められる「新しい能力」を対

比させ、新しい能力の重要性について指摘している。従来の学力概念における学習とは、いわゆる頭のなかに知識を「ため込む」ことであり、その評価はいかに幅広く深い知識が蓄積されたかをペーパーテストにて測定することによって行われてきた。しかし、世界経済のグローバル化、情報通信技術が急速に発展する知識社会基盤において、伝統的な学力観に基づいた大学教育では対応することはできないと認識されるようになった。

それでは、現代に求められる「新しい能力」とはどのようなものか。久保田(2013)によれば、それを「必要な知識や技能を習得する事に加え、それらを実際に活用し、問題の解決に向けて柔軟に対応できる能力」と説明している。最近では「新しい能力」は、「キー・コンピテンシー」、「21世紀スキル」、「学士力」、「社会人基礎力」などさまざまな名称で呼ばれ、教育者の関心を集めている。

本稿では、多様な名称で呼ばれている「新しい能力」のなかでも比較的新しく提唱された「人生100年時代の社会人基礎力」について紹介する。これは2018年2月に経済産業省産業人材政策室がまとめたものである。「人生100年時代の社会人基礎力」は2006年に経済産業省が発表した「社会人基礎力(=3の能力/12の能力要素)」をもとに、「人生100年時代」ならではの視点を加えてまとめられたものである。必要とされる能力として「考え抜く力(シンキング)」、「チームで働く力(チームワーク)」、「前に踏み出す力(アクション)」の3つをあげ、それぞれの細目を下記の通りまとめている。

表1 人生100年時代の社会人基礎力

●考え抜く力 (シンキング)	<ul style="list-style-type: none"> ・課題発見力 ・計画力 ・想像力
●チームで働く力 (チームワーク)	<ul style="list-style-type: none"> ・発信力 ・傾聴力 ・柔軟性 ・状況把握力 ・規律性 ・ストレスコントロール力
●前に踏み出す力 (アクション)	<ul style="list-style-type: none"> ・主体性 ・働きかけ力 ・実行力

また、個人が持つべき新たな視点として「何を学ぶか」「どのように学ぶか」「どう活躍するか」の3点をあげ、「能力を発揮するにあたって、目的、学び、組合せ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」としている。つまり、これまでの社会のように、大学卒業後に就職した会社のなかで社内で求められる成果を出せば、出世の仕組みに乗り無事に定年を迎えるという時代は終わり、「これまで以上に長くなる個人の企業・組織・社会との関わりのなかで、ライフステージの各段階で活躍し続けるために求められる力」が必要となると主張している。そのためには社会状況と自分自身の能力を冷静かつ客観

的に捉え、何をどう学び、どう活用できるのかという視点を持ち、自らキャリアを作っていくことが求められている。

このように求められる能力観が変化するなかで、久保田(2013)は、プロジェクト型学習、プロジェクトベース学習、問題解決型学習、テーマ学習、総合学習などと呼ばれる教育実践を「プロジェクト活動」と包括し、その重要性について述べている。プロジェクト活動では、学習者を含む複数の成員が「いま・ここ」にある課題を解決するために協働して取り組む。そのなかで学習者は自ら興味深い課題を設定し、主体的に課題解決をしていく。つまりプロジェクト活動は、取りかかろうとする課題そのものに学習者の動機があり、学びを促進する社会的な相互作用を前提として作られている。そして学習者は課題に取り組む過程で知識・技能を習得し、問題を解決する力をつけていく。

1.2. 学生を必要とする地域

プロジェクト活動は様々な形で行われており、その成果が明らかにされている。例えば、木村・河井(2013)は、サービスラーニングにおける学習成果をより包括的に捉えることを目指し、「スキル」「パーソナル」「シビック」「インクワイアリー」「キャリア」という学習成果の側面を把握可能な指標として提示している。山本(2010)の実践でも、海外ボランティアへの参加を通して、多様性理解や情報収集能力、判断力、知的好奇心などにおいて向上が見られたと報告している。これらの事例は正課の活動であっても正課外の活動であっても、あくまで大学が支援する形でなされた実践である。

一方で近年、地方自治体が支援する事例で、地域の課題解決に学生が参加する活動が増えている。次に示すように、地方自治体の補助金や委託金をNPOが活用し、現場ではNPOが学生を支援している事例である。

・事例1：学生 PLACE+

学生 PLACE+は、学生が京都の活性化や社会貢

献を目指す活動を支援しようと、NPO 法人 Youth Vision が運営している。専門コーディネーターを常駐させ、活動の相談に乗ったり、アドバイスをしたりするソフト面の支援に加え、会議や作業をしたり、情報の収集・発信をしたりできる場を提供している。

学生 PLACE+と連動して「むすぶネット」という Web サイトでは、学生団体やサークル、地域団体が登録することができ、それぞれの団体のニーズやシーズを交換する仕組みが用意されている。また、学生ボランティアチャレンジ「ボラ活！」では、学生が合計 25 時間以上のボランティア活動に参加すれば、活動修了書をもらうことができ、学生が個人単位で地域と関わることも促進している。

・事例 2：ナゴ校

少子化により、今後学生数が減少することが全国の地方都市において懸念されている。とくに名古屋市では関東圏や関西圏へ進学する学生が多く、学生にとって魅力的な街づくりが求められている。ナゴ校では、企業、地域、大学、行政などから学生に関連するニーズを見つけ、学生とマッチングすることで、学生が社会と連携する活動への参加を促している。N-Base という活動拠点には、名古屋市の連携コーディネーターが常駐し、随時学生の相談に乗る体制ができている。

これら NPO が支援するプロジェクト活動において、学生の学びを報告した事例は少ない。例えば、NPO が取り組む学習支援活動においては、大学生ボランティアが講師役を担うことが多い。しかし、伊原 (2015) は学習支援活動の先行研究において、活動に参加した子どもの変化や成長に焦点が当てられ、大学生ボランティアの学びに関する研究は少ないと指摘している。

このように、大学が支援する学生のプロジェクト活動の事例は多く報告されているが、NPO が支援するプロジェクト活動に関しての実践報告や、そこに関わる学生の学びとその要因を明らかにし

た報告は少ない。今後、NPO が活性化し地域と連携する活動を拡大していくことに鑑みると、NPO が支援するプロジェクト活動を事例として取り上げ研究する意義は大きい。

2.1. 研究の目的と意義

本研究では、NPO が支援するプロジェクト活動において、学生がどのようなプロセスのなかで何を学んだのか明らかにすることを目的とする。そして学生が参加するプロジェクト活動をデザインする際の要件を提案する。これら要件が提示されることで、今後 NPO が支援するプロジェクト活動をデザインする上での示唆となることが期待される。

2.2. 事例の概要

事例として、神戸市からの補助金により NPO が運営している神戸ソーシャルキャンパスを取り上げる。第一筆者は神戸ソーシャルキャンパスの創設前から事業の設計に関わり、2017 年 1 月の創設以降、コーディネーターとして常駐している。

神戸市は全国政令指定都市のなかで 7 番目の人口を有するものの、近年は人口が減少傾向にある。とくに、大学卒業年代 (22 歳～25 歳) の転出が顕著であり、市内に在住する学生が神戸市内の企業を就職先として選ばないことが問題となっている。もう一つの問題として NPO の高齢化があげられる。神戸市では阪神淡路大震災を契機として多くのボランティア団体が立ち上がり、その後 NPO 法の整備によりそれらの団体が NPO 化していった背景がある。しかし、震災から 25 年が経とうとしている現在、それらの団体の高齢化が進む一方、若者による NPO への参加が少ないことが問題となっている。

神戸ソーシャルキャンパスは、人口減少と NPO の高齢化問題に対応するために、NPO 活動に学生が参加しやすい仕組みを作り、神戸市民の地域理解を促進したり、NPO の活動を活性化したりすることで、将来的に神戸という地域との

関わりのなかでキャリアを選択していく若者が増えることを期待している。

神戸ソーシャルキャンパスが持つ機能は、主に場所の提供と活動のコーディネートである。JR 三ノ宮駅から歩いて3分の商業ビルの一室を学生に開放しており、学生は氏名と大学名などを登録すれば、自由にスペースを利用することができ、メールでボランティアやイベント情報も受け取れる。フリースペースは、学生団体の会議や個人での勉強、イベント会場として利用されている。またフリースペースにはコーディネーターが常駐しており、次に示す3つのコーディネーションを行っている。

- (1) ボランティアマッチング…地域のボランティア情報を集約し、関心のある学生と繋ぐ
- (2) イベント企画…学生が地域に関わるきっかけとなるイベントを企画・実施する
- (3) 学生プロジェクト…社会課題の解決を目指す学生プロジェクトチームを立ち上げ継続的に支援する

特徴的なのは、3点目の学生プロジェクトの取り組みである。学生の興味関心や地域のニーズをもとに、コーディネーターが学生プロジェクトを立ち上げることから関わっていく。これらプロジェクトは「学街活動」と呼ばれ、次のような学街活動を展開している。

- ・あじさい通り商店街フェスタ実行委員会
神戸ソーシャルキャンパス近くの商店街と共同し、地域を盛り上げる祭りを学生が主体的に企画した。
- ・KOBE 高校生ボランティアサミット実行委員会
高校生のボランティア活動を表彰するイベントを企画・運営した。出場高校生を募集するための高校訪問や、イベント当日に高校生の発表を観覧する地域の人々を募集するための広報、開催にかかる助成金の申請から報告などを行った。

- ・KOBE Wandering Challenge 運営チーム
台湾のNGOが開発したキャリア教育プログラムを神戸で開催し、広報やマネジメントを担った。

- ・会社びらきプロジェクト
神戸の中小企業を紹介するWebサイト「会社びらき」に掲載する記事を作成するための取材・執筆活動を行った。

- ・ひょうご若者ビジョンフォーラム
兵庫県主催の事業。参加学生は決められた期間のなかで自分たちの興味関心に沿ったテーマに関する現状の政策や課題の解決に実践的に取り組んでいる団体にヒアリング調査をし、兵庫県に政策提言を行った。

次に学生プロジェクトを立ち上げ、運営していくプロセスを記述する。

- ① プロジェクト企画
まずコーディネーターが地域において必要とされる活動の企画を行う。他団体（NPO、行政、企業など）や学生からの相談をもとにアイデアを練ったり、学生のニーズに鑑みてコーディネーターが提案したりする。
- ② 学生募集
活動の骨子ができあがると、その活動に賛同し一緒に活動したいという学生を募集する。主には、神戸ソーシャルキャンパスのWebサイトと全国のボランティア募集情報が掲載されているサイトを活用する。
- ③ 活動の目的・目標設定、タスクの洗い出し
応募学生が複数名集まった時点で定例会を設定する。始まったばかりのプロジェクトではアイスブレイクを行い、円滑なコミュニケーションが取れるようにする。その後、プロジェクトのゴール設定のための議論をメンバー全員で行い共通認識を作っていく。さらにそのゴールに対して今から何をすべきか、アクションプラン（To do リスト）を作成していく。
- ④ 実践と改善
定例会を軸としながらアクションプランに沿って活動を進めていき、実践と改善を繰り返す。プロ

ジェクトは期間限定の活動であるが、年に一回イベントを企画するプロジェクトの場合、翌年の開催を目指して継続することもある。

2.3. 研究の方法

参加学生の学びを明らかにするために、神戸ソーシャルキャンパスの活動に1年以上継続して関わった2名の学生に活動を振り返ってもらう半構造化インタビュー調査を行った。インタビューでは、活動毎にどのような気づきや学びがあったのか、どのように課題を乗り越えていったのかを振り返ってもらう等、あらかじめ準備した質問項目に答えてもらうことに加え、学生の興味関心にもとづいて自由に話してもらった。1人につき60分から90分程度のインタビューに加え、分析を進めていくなかで新たな疑問が生じた際には追加のインタビューを行った。表2にインタビュー対象者の活動期間と参加した活動を示す。

表2 インタビュー対象者の情報

番号	活動参加期間	継続期間	参加した活動
学生A 男性 21才	2018年3月～2019年10月	1年7ヶ月	第1回 KOBE 高校生ボランティアアワード 第2回 KOBE 高校生ボランティアサミット (アワードから名称を変更)
学生B 男性 22才	2018年4月～現在	1年8ヶ月	会社びらきプロジェクト KOBE Wandering Challenge ひょうご若者ビジョンフォーラム

2.4. 分析の手順

インタビューデータは全て録音し、それを逐次文字化して分析データとした。文字化されたインタビューデータを、佐藤 (2008) を参考にした

手順で分析を行った。以下が、実際に行った分析の手順である。

手順1「オープン・コーディング」

浮かび上がってくるテーマを探しながら、分析データを読み、分析データを内容の意味ごとに切片化し、仮のコードをつけて意味の解釈を行った。

手順2「コードのカテゴリー分け」

オープン・コーディングで繰り返し浮かび上がったテーマについてコードをまとめ、意味のまとまりごとにカテゴリーを形成した。

手順3「概念カテゴリーの生成」

形成されたカテゴリー同士の関係性を検討した。カテゴリー同士がさらに大きなカテゴリーでくられる場合には、概念カテゴリーとしてまとめた。

3. 分析結果

3.1. 学生の学び

本節では分析手順を経て明らかになったことを議論しながら整理していく。文中、意味のまとまりごとのカテゴリーを〈〉で、概念カテゴリーを【】で表す。また「」に関してはインタビューの対象学生の発言をそのまま引用している部分となる。

まず、【活動を遂行するなかで身につく力】として〈チームで活動する力〉が特徴的な学びとしてあげられた。この力は1.1で示した経済産業省がまとめた『人生100年時代の社会人基礎力』における『チームで働く力 (チームワーク)』に該当する能力だと言える。学生Aは高校時代から放送部などに所属し一般の学生と比べても経験が豊富である。そのため、第1回 KOBE 高校生ボランティアアワードの活動では「やりたい放題やっていた」と言うように、これまでの自分が活かされる役割については周囲を気にすることなく突き進んでいた様子が伺える。しかし、暴走しそうになったとき、「(1人のチームメイトが) プレーキを掛けてくれた」という発言から分かる通

り、メンバー間の役割を意識するようになった。一方で「周囲のモチベーションが思ったより低い」ことを感じ、「仕事を投げにくい」状態があったことを振り返っている。その後学生Aは継続して第2回ボランティアサミットの運営メンバーを務めるが、その際には「熱量が違う学生に対する立ち居振る舞い」を意識し「一歩引いた上でファシリテーター的な役回りをする」ことでモチベーションの低い学生に対しての働きかけを工夫していたことが分かった。

一方学生Bは、KOBE Wandering Challengeのイベント運営に関して「役割分担をもっとしっかりできていればよかった」と振り返っている。役割分担がうまくできなかった理由として「コミュニケーションが不足して」おり、メンバー個々が「イベント内容の全体像や詳細の把握」をできていなかった点をあげた。一方同時期に参加していたひょうご若者ビジョンフォーラムでは、KOBE Wandering Challengeのチームと異なり「学生全員で取り組んだのでできた」と振り返っている。また学生B自身が「リーダーとしてタスクを振って」いたことが分かった。学生BはKOBE Wandering Challengeの経験を活かし「意見を言うタイプかどうかとか見ていました」と言うように「雑談しながらメンバーの特徴を掴んで」「低学年のメンバーにも気を遣いつつ引っ張る」など、明確な役割分担をすることを心がけプロジェクトを進めていた。

以上より、参加学生は活動を継続したり複数の活動を横断したりしながら、チームでの立ち居振る舞いや役割分担について改善を図っていたことが分かった。

次に学生の【活動を通しての学び】が明らかになった。大きく分けると〈地域理解〉〈社会理解〉そして〈自己理解〉である。

〈地域理解〉

学生Aはプロジェクトを通じた新たな気づきとして「神戸って意外にすごい、頑張っている人が多いんだ」と感じた。これまで知らなかった神戸の一面を知り、結果として「地元（神戸）が好

きになった」と語っている。一方学生Bも「神戸の横の繋がり強いんだなと感じた」「神戸のイメージ通りオシャレなイメージの企業やデザイナーがいるんだあ」という気づきに加え、会社びらきプロジェクトでさまざまな会社を訪問するなかで、「小さい街だな」「地元に基づいた企業が多いので、スケールの小ささを感じた」とポジティブな側面とネガティブな側面の両方に対して理解を深めていた。

〈社会理解〉

学生AはKOBE高校生ボランティアサミットに取り組むなかで高校教員と関わる機会が多かった。そのなかで想像していた以上に「ボランティア活動について発表する機会って、高校の現場では不足しているんだな」と思いがけない社会のニーズに関する気づきについて振り返っている。またNPO等とのやり取りのなかで「すごい色んなことやっている人がいるんだ、すごいなあとは思いうように、社会課題の解決を目的としたさまざまな活動が取り組まれていることに対しても理解を深める機会を得ている事がわかる。また学生Bは会社びらきの活動を始める動機として「業界のことを知りたかった」との発言から、取材先の業界の知識を増やす機会として参加していたことがわかった。さらに、ひょうご若者ビジョンフォーラムの活動で行政をヒアリングした際には「法律的にがんじがらめというか、良いことだからってだけで政策は作れないっていう大人の世界の面倒さを経験できたなと思います。社会人になるとそういう厄介なことが増えるんだろうなと漠然と感じました」と、社会における理想と現実のギャップを体験した。一方で「社会人の方々がどんなことを考えているのかを知ることができたので、普段見えない仕事を見れたのは本当によかったです」と学生間のやり取りだけでは得られない社会についての感覚を得たことを認識していた。

〈自己理解〉

学生Aは、〈社会理解〉の項でも述べたように「すごい色んなことやっている人がいるんだ、す

「ごいなあとと思う」と社会課題に取り組む人たちに対する尊敬を抱いているが、「(その人達みたいに) になりたいですけど、じゃあその人達ってどこからお金もらってどう飯食ってんだらうとか、そこまでの道筋が見えにくいというか」「一旦仕事と割り切って稼いで、それから(仕事を)辞めて自分の事業を立ち上げる、でもいいですよ」と、具体的に自分のキャリアプランと比較して実現性について考える機会を得ていた。一方学生Bは、会社びらき等のプロジェクトに参加し、さまざまな企業や団体の話を聞くことができた。そのなかで「キャリアを考えるには安定したフェーズの企業が良いなと思った」「クリエイティブにやっていきたい」など自身のキャリア観についてヒントを得ることができたと語った。一方で「論理的に話すことが苦手」「営業は向いていないと思う」など自分に不足する能力について振り返り、その上で、「論理的に喋ったりビジネス会話を身に付けたい」「仕事の把握や要素分解(ロジカルシンキング)ができるようになりたい」など、学びたい方向を明確化していた。

これらの〈自己理解〉に含まれる項目は経済産業省が提唱している「何を学ぶか」「どのように学ぶか」「どのように活躍するか」という新たな3つの視点と深く関連していると言えるだろう。学生はプロジェクト活動を通して、この3つの視点を考える契機を得ていたことが分かる。

3.2. NPOが支援する学街活動におけるデザイン要件

前節では、神戸ソーシャルキャンパスが提供する学街活動に参加した学生がどのような学びを得たのかを明らかにした。とくに「チームで活動する力」に関して、うまく試行錯誤を繰り返しながらチームでの振る舞いや役割分担を行っていることが分かった。また地域、社会、自己についての理解が深まっていた。とくに自己についての理解は経済産業省が提唱する3つの新たな視点に深く結びついており、重要な成果の一つだと言える。

本節では、それらの学びやそれぞれの理解の深まりを支えていた、もしくは阻害していた活動環境の要件について述べ、今後プロジェクト活動をデザインする際の示唆を提示する。

プロジェクト活動に参加する学生の学びを担保するための要件として本研究であげられるのは以下の4点である。

- ① 異なる大学・学年が混じり合うチームであること
- ② 学生が再挑戦の場を選択できること
- ③ 学生が地域との直接的な関わりを持っていること
- ④ 自由度が高いこと＝学生が裁量権を保持していること

以下で一つずつ説明を加える。

① 異なる大学・学年が混じり合うチームであること

神戸ソーシャルキャンパスが提供する学街活動はその仕組み上、異なる大学・学年が混じり合うチームで取り組むことになる。この環境がチームで活動することに関する学びを生んだと言える。3.1でも述べたように、学生Aは周囲とのモチベーションの差を感じている。そういったモチベーションの低いメンバーに対し「声掛けは『どうなってる?』程度でしたね。それぞれのメンバーがどの程度のコミットをしたいのか、確認する作業は必要やったと思います。けど実際忙しすぎて、確認する作業はできなかつたですね」と十分なアクションを起こせないでいた。またメンバー間の関係性について「仲良しグループでもない」「遠くから通っている子もいたり、実家からの通い組が多かったり『ご飯行こう』みたいな話もなかなかなかったですね」と述べており、十分なコミュニケーションが取れている状態ではなかったと振り返っている。これはプロジェクトが始まる前からお互いのことをよく知っているゼミ活動や、学内のメンバーだけで行うためコミュニケーションの時間を取りやすい大学内の活動とは異なる点である。しかし社会では度々よく知らない者同士、もしくはコミュニケーションを取る時間が無

いチームでの活動が想定される。実際に学生Aは「就活のグループディスカッションでめっちゃ役に立ちましたけどね、熱量が違う学生をどう巻き込んでいくかみたいところは」と経験が活かした場があったことを語ってくれた。学生は異質な人たちとの関わりから、学びを得るのである。

② 学生が再挑戦の場を選択できること

学生は継続的に活動に関わることで反省点を改善した。具体的には、学生Bは複数の活動に横断的に関わり、そこで自分の役割や関わり方を変え、それぞれのプロジェクトに貢献していた。一度きりの活動への参加であると、反省点は出てくるがそれを活かし試行錯誤する場が十分に得られないことが考えられる。このような反省にたつと、学生はイベント企画などのプロジェクトを何度か繰り返すことで、前回の失敗を次のプロジェクトの改善へ行かしていくことができる。失敗を恐れず新しいことにチャレンジしていくことと、失敗を次の活動に活かせる場の提供が重要である。

③ 学生が地域との直接的な関わりを持てること

学生は地域との直接的な関わりをなかで地域や社会に関して学んでいた。学生Aは高校の教員とのやり取りをするなかで、想定していなかった学校現場の課題を知ったり、地域課題の解決を目指すNPOや地域団体と話をするなかで自分自身のキャリア感に関して考えたりする機会を得ていた。

一方で、学生BのKOBE Wandering Challengeの活動では、連携先である台湾のNGO (City Wanderer) とのやり取りが十分に行われていなかった。言語などの観点からCity Wandererの窓口はコーディネーターが担っていた。その結果として、「運営側としての情報量のインプットの部分が足りていない」と感じ、「常にコーディネーターを介してやり取りしないといけなかったのも、なかなか運営側の視点に立てなかったですね」と主体に活動できていなかったことを振り返った。

これらの学生の発言を踏まえると、学生自身が連携先と直接やり取りすることが重要であることがわかる。十分なやりとりが情報不足をなくし、主体性を担保する鍵となる。

④ 自由度が高いこと=学生が裁量権を保持していること

神戸ソーシャルキャンパスの活動の特徴としてあげられるのが学生の自由度の高さである。例えばKOBE高校生ボランティアサミットでは、サミット開催の日程、広報の方法、当日のタイムライン、協賛金の集め方など、活動に必要な決定権のほとんどが学生に委ねられていた。学生Aは自分たちで決めないといけないことが多く難しかった分、「自分たちのプロジェクト」になっていた感覚を振り返り、「自分たちのものが好きだし、育てていきたいと思った」と次年度への継続にも意欲的になったことを明かしている。

一方学生BはKOBE Wandering Challengeの活動を、③地域との直接的な関わりでも述べたことと関連するが、「決定権がなく、動きにくかった」と振り返っていた。結果として主体性が持てなかったことに関しても言及している。このように、学生は自由度の高い状況において自分ら自身がさまざまな決定をする過程で、活動そのものを「自分たちのプロジェクト」として認識していくようになる。その結果、主体性の高さや改善のための試行錯誤が生まれるのである。

4. まとめと課題

本研究では、新しい能力観として経済産業省が提唱する「人生100年時代の社会人基礎力」に着目し、その能力を獲得する方法としてプロジェクト活動に焦点を当てた。なかでも全国でさまざまなモデルが生まれつつある地域での社会貢献活動の事例として、神戸ソーシャルキャンパスを取り上げた。そこで活動する学生を対象に、参加学生の学びの内容とその学びをもたらす環境要因を探った。結果として、対象学生は「人生100年時代の社会人基礎力」にあげられる能力のなかでもとくに「チームで働く能力」について多く経験

を積んでいたことが分かった。同時に、地域や社会、そして自分自身についても学んでいることも明らかになった。

それらの学びを支えていた環境要因、つまりNPOが支援するプロジェクト活動におけるデザイン要件として、①異なる大学・学年が混じり合うチームであること、②学生が再挑戦の場を選択できること、③学生が地域との直接的な関わりを持つこと、④自由度が高いこと＝学生が裁量権を保持していること、があげられた。これらの要件が揃っているとき、学生は主体的に活動に向かい、自分たちなりに試行錯誤を繰り返しながら社会に求められる能力を身につけていける。

本研究における課題は主に2点ある。第一に、インタビューの対象者が少ない点である。神戸ソーシャルキャンパスのプロジェクトに参加した学生は2019年度だけでものべ50名以上いた。本研究ではそのなかでも特にリーダー的な役割を担った2名に絞ってインタビューしたが、リーダー以外の学生の参加の仕方も明らかにする必要がある。第二に、研究の成果として示したデザイン要件が、大学が支援するプロジェクト活動と比較し、どのように異なるのかを明確にできていない点である。本研究ではNPOが支援するプロジェクト活動の機会が今後増加することを想定した上で焦点を絞り、そこに参加する学生の学びやその要因を明らかにした。これらが、大学が支援するプロジェクト活動とどのように異なり、どのような共通点・相違点があるか分析することで、それぞれの活動が持つ役割が明確になると考えられる。

参考文献

- 伊原千晶 (2015) 「子どもの貧困対策としての学習支援に関わる大学生ボランティアの語り」『日本教育社会学会大会発表要旨集録』(67), 60-61.
- 河井亨・木村充 (2013) 「サービス・ラーニングにおけるリフレクションとラーニング・ブリッジの役割：立命館大学「地域活性化ボランティア」調査を通じて」『日本教育工学会論文誌』36 (4), 419-428.

経済産業省中小企業庁 (2018) 『我が国産業における人材力強化に向けた研究会』(人材力研究会) 報告書』

(https://www.meti.go.jp/report/whitepaper/data/pdf/20180319001_1.pdf) (2019年12月8日)

久保田賢一 (2013) 「「新しい能力」と学習環境デザイン」久保田賢一編著『高等教育におけるつながり・協働する学習環境デザイン-大学生の能動的な学びを支援するソーシャルメディアの活用』晃洋書房, pp.1-17.

久保田賢一 (2012) 「類型別の学習環境デザイン・モデル」久保田賢一・岸磨貴子編著『大学教育をデザインする-構成主義に基づいた教育実践-』晃洋書房, p47.

佐藤郁哉 (2008) 『質的データ分析法-原理・方法・実践-』新潮社.

山本秀樹 (2010) 「ジェネリックスキルの獲得に向けた大学教育プログラムの研究-海外サービスラーニング(カンボジア)における実践から-」『関西国際大学紀要』(11), 47-55.