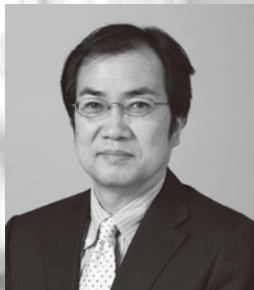


東京理科大学

「理工系大学の 経営学部における教育的特長と ジェネリックスキルの養成について」

東京理科大学
経営学部
教授

能上 慎也



[2012年7月28日 東京リクルートGINZA8ビル]

1. 東京理科大学経営学部の特色

まず、経営学部として学生にどんな人物になってほしいのか、ということでディプロマポリシーを紹介させていただきます。

ディプロマポリシーとして、以下の3つの柱を立てています。

①理論的かつ実践的な考え方を身につけている、②自ら設定したテーマに関して、専門知識をもって研究を完成できる能力を身につけている。これは主に4年間の集大成である卒研に対し、それがちゃんとできているかどうかです。③キャリア教育によって社会人としての意識、コミュニケーション力および合理的に判断する力を備えている。以上の学生に対して卒業を認定し、学士(経営学)の学位を授与するというポリシーです。

今回は、東京理科大学経営学部のジェネリックスキルに関する取組みを紹介すると共に、PROGテストの結果から見てきた経営学部の課題について考察した結果をご紹介します。

2. ジェネリックスキルの育成

クリッカーの活用

アクティブラーニングの授業では、ご存知の方も多いと思いますが、クリッカーという小さなリモコン機器を学生一人ひとりに配布し、操作させることで、授業中の質問の

答えがその場ですぐに表示でき、分布としても把握できるというものです。

これまでの授業を、学習者中心の授業に、あるいは能動的学習に変えていくための試みのひとつとして一部の授業で取り入れています。

例えば「本日の授業内容(の難易度)はどのようだったか?」という質問をし、4~5択から番号で答えさせます。そうするとその場ですぐに選択の分布が出てきます。これを、このような感想だけでなく前回やった授業内容の質問をするなど、さまざまな質問をして答えさせることもできます。

主にクリッカーを使用するのは、大教室で行なわれる履修者数の多い概論系の授業です。そのときに、いくつかの科目についてクリッカー使用に関するアンケートをとったところ、授業に対する参加意欲が高まった学生が平均で6割以上おりました。

ゼミナール

「ゼミナール」についてですが、2年次は選択科目で、3年次から必修になります。主にグループワーク、それから個人ワークを行います。例えば、あるテーマの教科書を輪講形式で読ませたり、また学会論文を紹介させます。具体的には、自分で内容を調べて、要約したものをパワーポイントにまとめてプレゼンするというものです。他に過去の卒論紹介や自分自身がどんな研究をやりたいのかなども発表させます。またゲーム等のプログラムをグループごとに作成させたりもします。

卒業研究

「卒業研究」は社会科学系の学部では珍しく必修です。卒業研究審査会という発表の場で全員がプレゼンテーションを行います。卒研のテーマは、私の研究室では自由にテーマを選ばせ、1年間かけて研究をすることになります。指導教員が主査となり、もう一人副査がつきます。過去の私の研究室の卒研テーマとしては、株式新規公開の投資戦略、電力自由化に関するCVM分析、自動車離れの現状とその対策の提案などがありました。

キャリア教育

「キャリア教育」についてです。2011年度から1年生を対象とした「キャリアデザインI」を始めました。2年生

対象の「キャリアデザインⅡ」も2012年度から行っており、2013年度には3年生対象の「キャリアデザインⅢ」が新たに始まる予定です。

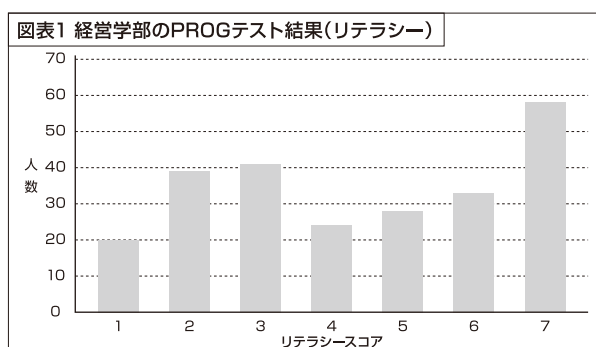
まず1年生の「キャリアデザインⅠ」についてですが、これは基礎ゼミナールの色が濃いのが特色であり、ここでは学ぶ意義、リテラシー、どうやって調べ・整理し・プレゼンするのか、リーディング、ライティング、こういった基礎的な内容を通年でゼミ形式で勉強します。

「キャリアデザインⅡ」は、社会を意識して考えさせるということで、企業、業種、職種について学ばせます。そして企業から講師を招き、グループディスカッションやプレゼンを行います。

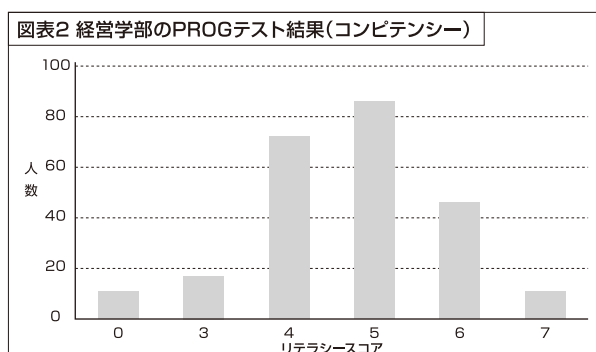
「キャリアデザインⅢ」は、受講時期が3年次という就職活動直前でもありますので、就職を意識して業界を知る、仕事を研究する、また適性テスト・自己分析・SPI模擬テスト・GBA/CABテスト、これらを含めたキャリア教育にしていく予定です。

3. PROGテスト測定結果

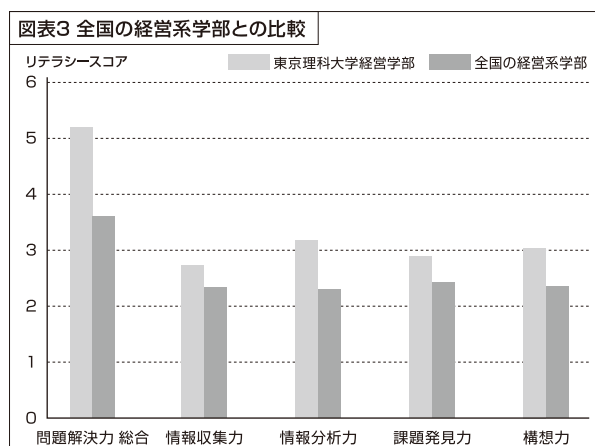
経営学部のPROGテスト、リテラシー関係の測定結果です。1年生240名全員が受験し、その結果このような分布になりました。意外なことに、2011年度に関しては、**図表1**のようにグラフがフタコブラクダのようなスコア分布でした。



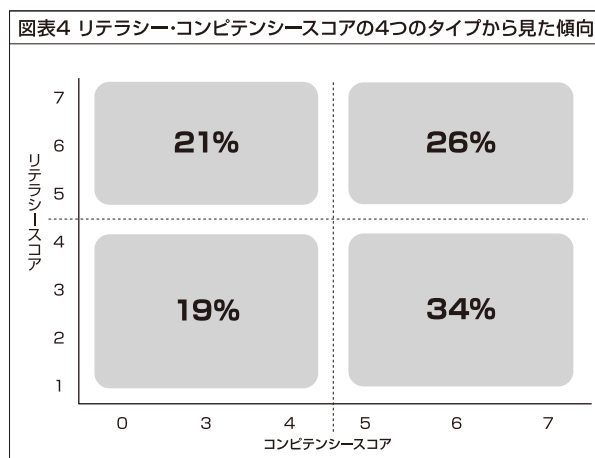
またコンピテンシーは**図表2**のような正規分布に近い分布になっています。



次に、全国の大学の経営系学部との比較です。**図表3**のように、リテラシーに関しては、全ての要素が全国の経営系の学部の平均を上回った結果になっています。



さらに、リテラシーとコンピテンシーの両方を組み合わせて見ると、**図表4**のように、両方とも高い領域に入る学生が4分の1ぐらいの割合であることがわかりました。両方とも低い学生は、20%ぐらいです。いかに大学でこの領域の学生を両方とも高い領域に持っていか、というのが課題だと考えています。



4. 考察

「PROGテスト」、「1年次と4年次のGPA」、「プレイズメントテスト」、こういったものがどのような関係にあるのかを調べてみました。

今のところわかっているのは、1年次と4年次のGPAはとて相関が強いということです。それから入試成績と1年次のGPAにはほぼ相関はありません。また1年次のPROGテストのリテラシースコアと4年次のGPAもほぼ相関はありません。また、リテラシースコアとプレイズメントテストには強い相関があります。おそらくプレイズメントテストと入試成績も強い相関があると思います。

また今後の予定ですが、PROGテストを4年次に受けたとき、リテラシースコアの部分が高いとなれば、実際に社会が求めている力、ジェネリックスキルが身に付いているかどうかというのが、ここで測れるのではないかと思っています。

はたして大学教育は、ジェネリックスキルの向上に本当に寄与しているのだろうか？

もちろん学術的理解のために講義をする面もありますが、社会にとって必要な学生をその質を保証しつつ輩出するためにどの程度寄与しているのか。そのためにはどういう項目をどのように行って行ったらいいのか、まだまだ検討は始まったばかりですがまさにここがこれから議論していかなければならないところだと思っています。

5. まとめと課題

先ほど説明しましたように、大学ではジェネリックスキルへの取り組みということでいろいろやっておりますが、実際に、私たちは学生に対し、1年次のリテラシースコア・コンピテンシースコアを、卒業時に社会が求めるような高さに引き上げる教育をしているのかどうか。実はその部分こそが、私たち大学が努力しなければならない部分だと思います。

これまではどちらかというとGPAをいかにして上げるかということだけみていて、リテラシースコアやコンピテンシースコアに表されるようなことに対して配慮がまだまだ足りないのではないかと。そしてどういった取り組みをしていくべきか、これらを今後考えていかなければならない、という点が考察として挙げられます。

経営学部でもまずはトライアルでやってみて、その結果を全教員が共有し、確かに社会人力としてはこういったものが必要だとなればそれを導入していかなければならない、という議論を今まさにしているところです。その効果があると認められた手法に関しては全学的に導入していくことになると思います。

それから、それとは別に経営学部では英語と数学が学力到達度別、クラス別になっているのですが、そのクラス分けを行うためのアセスメントテストも別途行っております。それらとPROGテストのリテラシーやコンピテンシーとの相関について、(おそらくコンピテンシーのほうは相関はあまり強くないとは思いますが、)どのくらいの強さなのかもみて、効果を分析していこうと考えています。