やってみた!「大学の学び」をプロデュース

学生が考える新時代に向けた学びとは?

～PJ型オンラインインターンシップ報告

REPORT

異なる大学の約60人が参加!

企画概要

名称	Benesse プロジェクト型インターンシップ
形式	フルオンライン
対象	大学1・2年生(全国から59人が参加)
取り組み	〈新時代に向けた、「大学の学び」をプロデュースせよ〉をテーマに、eラーニングを取り入れた教育プログラムの立案、開発、実践を行う。
日程	2020年11月15日(日)～12月20日(日) 期間中に4回の集合研修
参加学生の所属大学	北海道大学、札幌大学、筑波大学、杏林大学、駒澤大学、慶應義塾大学、国際基督教大学、産業能率大学、昭和女子大学、上智大学、成蹊大学、青山学院大学、創価大学、中央大学、東京学芸大学、東京大学、東邦大学、東洋大学、法政大学、武蔵野大学、立教大学、金城学院大学、京都府立大学、大阪工業大学、大阪産業大学、近畿大学、武庫川女子大学、広島大学、九州大学

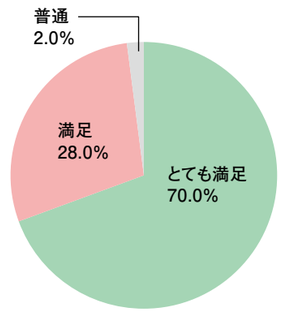
【図表1】フルオンラインPBL型インターンシップの内容と流れ

		第1回研修 11月15日(日)	第2回研修 11月22日(日)	中間発表会 11月29日(日)	最終発表会 12月20日(日)
Zoom集合研修		Mentimeter,Miro、Round Robinなど最新のアプリを用いての、講師による双方向型レクチャー		中間発表	最終発表
		DX時代の事業創造・企画立案を学ぶ	プロダクトデザイン(企画のレベルの高め方)を学ぶ	考えたアイデアを企画にして発表する	企画と作成したプロダクトを発表する
チーム活動		6人1チームで随時オンラインミーティングで活動×各チーム担当社員が必要に応じて企業目線でのアドバイス			
		事業企画の創造、設計	考えたアイデアを事業企画にする	企画のプレゼン、プロトタイプの発表	最終プレゼン
自習		eラーニング講座から各プロセスにおいて自分に必要だと思う最先端の知識・スキルを選んで受講し、随時習得			
	*1 受講講座例	DXって何だろう? →「今日から始めるデジタルトランスフォーメーション」	リモート会議での議論をもっと上手にするには? →「伝わる! 引き出す! リモート会議術」	スマートな企画立案手法は? →「手を動かして学ぶデザイン入門」 デザイン思考を学びたい →「デザイン思考の先 アート思考入門講座」	プレゼンのノウハウは? →「センス不要! 伝わるプレゼン資料のデザインルール」 企画の収益性を算出するには? →「マーケティングROI収益シミュレーション」

【図表4】参加学生の感想例

学びの寄り道体験	ゼロから新たなものを生み出すというのは社会では一般的ですが、大学で学生は常に何かを与えられています。何もないところから何が問題かを調査して、それを改善する策を話し合うこの一連のプロセスが、私にとって最も非日常的な体験でした。
共創・競争	「チームのメンバーと協働して、他のグループよりもよりよいものを創り上げたい」という競争心は、大学の授業では感じたことがありませんでした。大学の授業は淡白で、がんばろうと思えるような動機づけが乏しい気がします。
キャリアの拡大・具体化	このインターンシップに参加するまで、将来自分が何をするのかまったく想像できていませんでした。しかし今回、さまざまな新しい知識に触れたことにより、この先のビジョンがかなり明確になったと感じています。
メタ認知、自己肯定感	意見やアイデアをビジュアルで表現することに対して、今まで大変な苦手意識を持っていました。今回スライド作成やプロダクトデザインを経験して、何かをデザインすることに関して強い興味が湧き、少し自信を持てるまでになりました。
学びへの意識向上	学びに対して積極的になりました。同じチームのメンバーと話したり、他のチームの中間発表を聞いたりすることが刺激になり、モチベーションが上がりました。今後も刺激を受け続けるために、新たな学びに進んで参加する姿勢を保ちたいです。

【図表3】参加学生の満足度



【図表2】学生チームが発表した企画例

多重知脳理論を用いた授業レコメンド型事業「MULTEST」	**解決したい課題「個人の資質に合った授業選択ができない」** 8つの指標で個人の知能を測る「多重知能理論」を用いて、各学生の特性に応じた、履修推奨授業科目を表示するアプリを開発し、大学に販売する。
大学生のためのオンラインディベートサービス「ディベッチャ」	**解決したい課題「社会とつながりたい気持ちがあるが、行動に移せない」** 学生同士が開放的に自己表現しやすいアバターを介してディベートできるアプリを、企業に販売。企業が提示するテーマに基づく実践的なディベートを行える。
専門外の学びを学生同士教え学び合う「TOLEFE」	**解決したい課題「専門外の分野を学びたい+学んだことをアウトプットしたい」** 学生同士が教え、学びあう学生主体の学びの循環を行うアプリを開発、企業や自治体に販売(インターンやイベント情報広告)。

多様な構成員でのPBLで企業現場を疑似体験

さまざまな大学の1・2年生が混成チームをつくり、オンライン上でPBLに取り組む――こんな実験的なインターンシップが前年末、ベネッセコーポレーションによって行われた。コロナ禍で思うような学びができず、人間関係を広げたり、キャリア形成に難しさを感じている学生に向けて、所属を超えた協働学習を体験してほしいとの思いから企画された。テーマは、「テクノロジーを取り入れた新しい大学の学びを創作する」こと。大学の課題解決に資する、新時代の大学教育プログラムの事業開発が課題だ。1チームは6人。2回の研修と中間発表会を挟んで随時オンラインミーティングを行い、約1か月間で発表する【図表1】。期間中、学生は、足りない知識やスキルを*1eラーニング講座で習得できる点も特徴だ。

参加者の地域、設置区分、学部学科は多種多様。まさに理系と文系がタッグを組む企業現場を反映した人員構成だ。これは学生にとっては新鮮な体験で、事後アンケートでは「社会では異なるバックグラウンドの人と仕事をすることが当たり前なので良い準備になった」「文理混合すごくよかった! 自分の知らない分野を知り、興味のある分野が増えた」と大好評だった。研修には*2Mentimeter、*3Miroといった最新の双方向コミュニケーションツールを使用。

取材・文／児山雄介

*1 Udemy for Business：世界最大級のオンライン学習プラットフォーム。15.5万講座の中から、日本の利用者向けに厳選した日本語及び英語、約5000講座をサブスクリプション(定額制)で利用することができるeラーニング講座。第16回日本e-Learning大賞「経済産業大臣賞」、「日本電子出版協会会長賞」受賞

「大学の授業でも使ってほしい」との声が多数挙がった。

オンラインだからこそできる演習もある

学生たちは課題意識ごとに、自らの大学での課題に基づき企画を立て、アプリを開発。多様なメンバーがいることで意見がまとまらなかったり、収益性がない企画になってしまったりと壁はあったが、その都度リーダーシップやファイナンスの講座を自習しつつ進めていく。市場調査を行ったり、開発したアプリをテスト販売したりしたチームもあった。入賞チームの企画案が【図表2】。大学での学びをどう企業(就職)につなげるか、腐心した企画が多かったのが特徴だ。担当者は【図表3】のように満足感を得た学生が多かったのは、実際に学生が抱えている課題がテーマであったこと、大人が敷いたレールに縛られず自由に学べたこと、競争心がかきたてられたことなどが要因だろうと分析している【図表4】。それらが、普段の大学の授業では経験できないことを指摘した学生もいた。

一般的にオンラインは演習に不適だと言われるが、本取り組みを振り返ると手法次第で大きな成果を生むことも期待できそうだ。オンラインによるグループ学習は、所属や場所を超えた混成チームの結成を可能にする。大学・学部混成以外に、社会人や海外在住者との混成も対面に比べて容易だ。

eラーニング講座については最初から率先して受講する学生が多かった。受験勉強に動画やアプリを使用してきた世代。「課題に対して解決に役立つコンテンツを探し、スキルを身に付けていく」という学び方に慣れている。アプリ開発やマーケティングといった企画の中身に関してだけでなく、リモート会議術などプロジェクト進行のテクニックも自主的に講座で学ぶ。学生によって受講講座や数は異なり、全受講講座数は148種類にも及んだ。1か月で200時間超も受けた学生は、芸術分野の教員養成学科専攻。「卒業後は教育×テクノロジーでSTEAM教育の開発に関わりたい」と述べる。

PBLは、課題解決のために必要な知識、スキルが、課題によっても、個々の学生の能力によっても異なる。全てのニーズに応じて大学が科目や研修を用意するのは事実上不可能だが、すでに多数のコンテンツを持つオンライン講座を併用すれば、学生の主体的な学びを促せるのではないか。

*2 Mentimeter社が提供するアプリ。投票結果をリアルタイムに表示できるWebサービス
*3 miro社が提供するアプリ。オンライン上の「ホワイトボード」で共同作業ができる