

## 2015 年度 第 1 回 F D 研修会実施報告

タイトル: 社会人向けビジネスゲームを用いたアクティブ  
・ラーニングを基に大学授業について考える

発表者 : 経営学部 大神 賢一郎 教授

日 時 : 2015 年 5 月 29 日 (金) 17:00 ~ 18:00

会 場 : 自由が丘キャンパス 1 号館 5 階大会議室

参加者数 : 84 名 (内大学教員数: 77 名)



今年度の教育開発研究所主催 F D 研修会では、昨年度採択された「大学教育再生加速プログラム (AP): テーマ (アクティブ・ラーニング)・ (学修成果の可視化)」事業に関連するテーマを設け、参加型研修を実施する。また、社会人教育部門をはじめ法人内の関係部署からも広く参加を募り協働の場とする。

(1) 社会人向けビジネスゲームを用いたアクティブ・ラーニングについて

第一回 FD 研修会では、「社会人向けビジネスゲームを用いたアクティブ・ラーニング」をテーマに、講演と (学) 産業能率大学総合研究所監修の「ビジネスプランゲーム」の実践を交えて行った。

本学総合研究所の社会人向けビジネスゲームは、日本初の開発の歴史を持ち、革新を続けながら、社会人教育において実績を積み、現在に至っている。また、実際の企業の就職試験での場でも多く用いられ、チーム力醸成に有効であること等から、これまで経営学部では「基礎ゼミ」、「2 年次ゼミ」、「3 年次ゼミ」で段階に応じてゼミの場を使って教材として活用してきた経緯がある。今回は実際にそのうちの一つである上記「ビジネスプランゲーム」を大神先生のご指導の下に、参加者全員が久しぶりに学生気分を味わいながらの研修となった。

「ビジネスプランゲーム」は計画 (Plan)、実施 (Do)、反省 (See) の仕事のサイクルを意識しながらチーム (6 名が 1 チーム) で実施するゲームで、このゲームは個々の部品 (記号 アルファベット とナンバー 数字 の入ったカード) を組み合わせ、セット製品を完成させるもので、与えられた時間内にできるだけたくさんの商品を組み立てられるように、より良い計画を立てて進める「チームワーク」と「正確性」が求められるものである。

今回は FD 研修会での実施ということもあり、時間的制約 (作業計画を立てるための事前打ち合わせ: 10 分、チーム作業: 10 分) はあったものの、5 ~ 6 人一組のチーム編成にて、各チーム、和気藹々と協力しながら役割分担を行い、そしてカードの組み合わせの進め方、時間配分などに気を配るなどして、大神先生の巧みなゲーム進行の下に、熱気さえ感じられるほど真剣に取り組む様子が窺えた。終了後、各々のチームから完成数の報告 (大差有) があり、その結果を踏まえ、チームごとに活動に対する振り返りを行った。

(2) 大学における授業への応用について

ゲーム終了後、大神先生より実際のご自分の 3 年次ゼミでの社会人ゲームを取り入れた大学教育での授業の実例の数々、そして留意点等についての説明があり、更なる社会人向けゲームの学生教育への活用に関して理解と学びを深めることができ、成果が得られた。

参加者のコメントには、「実際にやってみて効果が良く分かった」「学生の心境が分かる有意義な時間だった」「他の社会人ゲームにも是非挑戦してみたい」など、積極的な意見・感想が多く寄せられ、今後の大学授業への示唆が多く得られた。

