

おもしろプロジェクトによる学びの成果と今後の課題

辻 多 聞

要旨

おもしろプロジェクトとは、学生の企画に対して資金援助を行う山口大学特有の学生支援プログラムの一つである。アンケート調査から、「かけがえのない体験」・「人格的成熟・自己確認」・「組織運営に関する学び」という3つの高度な学びを参加学生にもたらしたであろうことが明らかとなった。一方で、参加学生のモチベーションを向上させるために、相談機能の強化や定期的な意見聴取会・交流会といった仕掛けの必要性があることが示唆された。さらに、参加者だけの学びに留まらないように配慮していく必要性も示唆された。

キーワード

おもしろプロジェクト，自主的活動，大学教育，学生支援

1 はじめに

2000年に文部省高等教育局より提出された「大学における学生生活の充実方策について－学生の立場に立った大学づくりを目指して－」（通称：広中レポート）には、学生が社会との接点を多く持てるような正課外教育の推進を図る必要性や、学生の自主的活動の支援の必要性が書かれている。この広中レポートを受け、現在全国の大学では、大学教育や学生支援事業が見直されている。社会との連携や自主的活動によって培われた学生の人間性は、2006年に経済産業省より発表された「社会人基礎力」につながっていく。さらにこの「社会人基礎力」は、広中レポートに記される就職指導へとつながっていく。

山口大学では平成8年度より「おもしろプロジェクト」という学生の自主的な課外活動を支援する教育活動を行ってきた（後節参照）。

本編は、このおもしろプロジェクト参加者によるアンケート調査をもとに、この教育活動による学びの成果を考察するとともに、今後のおもしろプロジェクトの課題について言

及するものである。

2 おもしろプロジェクト

「おもしろプロジェクト（通称：おもプロジェクト）」とは、平成8年度より始まった学生の自主的・創造的企画に資金援助する山口大学オリジナルの学生支援事業である。学生による企画内容に制限は特になく、学生だけの力でできる企画であり、卒業論文など正課に付随しない企画ならばなんでもよいことになっている。毎年2月に学生からのプロジェクト申請を受け付け、3月の学生委員会委員（現教学委員会委員）による審査を経て、次年度の採択プロジェクトを決定するようになっている。おもしろプロジェクトの特徴として2つのことが挙げられる。一つは「思う存分やってみる」ということである。援助する資金は1プロジェクトあたり最大50万円となっており、採択団体は経済的制限を感じることなくプロジェクトを遂行することができる。もう一つは「失敗してもいい」ということである。おもしろプロジェクトでは、プロジェクトの結果は問われない。「形にしよう」と

する試行錯誤にこそ学生の主体的・創造的な学びがあると考えているのである。これら特徴は開始された平成8年度にすでに確立されたものである。これまでの成果、実績およびこうした特徴が評価され、おもしろプロジェクトによる教育活動は「平成17年度文部科学省特色ある大学教育プログラム」に選定された。この選定をきっかけにおもしろプロジェクトは、学外からも非常に注目される教育プログラムの一つとなり、毎年多くの学校関係者からの視察訪問を受けている。

3 アンケートの配布と回答者

アンケートは、毎年3月に開催されるおもしろプロジェクト報告会の開会前に来場した学生に対して配布され、閉会後に会場出口にて回収された。今回データとして用いたのは2005、2006、2007年度のおもしろプロジェクト報告会で回収した結果である。いずれの年度にも配布されたアンケートの設問内容に違いはない(参照、資料1と2)。アンケートの設問は、参加者の率直な意見を聴取するために、やや記述形式部分が多くなっていることが特徴である。

3年間行ったアンケートの回答状況に大きな違いはなく、ここではその代表として2007年度の回答者状況について紹介する。

表1 アンケート回答者のプロジェクト参加別及び学年別内訳

学年	プロジェクト参加者	プロジェクト非参加者
学部1年	5	3
学部2年	17	2
学部3年	3	—
学部4年	4	—
修士1年	—	—
修士2年	1	—
博士1年	—	—
博士2年	1	—
博士3年	1	—
計	32	5

(単位:人)

表1は2007年度のアンケート回答者のプロジェクト参加別及び学年別内訳を示している。アンケートの全回答者数は37人であり、全体の約86%に該当する32名はおもしろプロジェクトへの参加者であった。報告会への学生参加人数を正確に計測しなかったために、アンケート回収率を算出することはできなかった。しかし、報告会会場の状況から、回収率としてはおおよそ100%に近いと思われる。表2はプロジェクト別の参加者とアンケート

表2 プロジェクト別の参加者とアンケートの回答率

プロジェクト名	参加者	回答者	回答率
山口県の自然と文化・歴史に関する情報コンテンツの充実	6	1	16.7
ぼけっとラジオ	4	4	100.0
ロボコン代表への道	11	6	54.5
CAPチャレンジ2007	11	5	45.5
エコファイターズ～エコキャンパス・エコシティを目指して～	5	1	20.0
めだかの学校	32	7	21.9
ソーラーカーレーシングプロジェクト	7	4	57.1
だれでも遊べるおもちゃの兵隊	6	1	16.7
ビバ洞窟	8	1	12.5
Felicaを用いた山口大学電子認証システムの構築	4	2	50.0
計	94	32	34.0

(参加者と回答者の単位は「人」、回答率は「%」)

の回答率を示している。採択されたすべてのプロジェクト団体から、少なくとも1人のアンケート結果を回収することができた。各プロジェクトの構成員数とアンケートの提出者数による回答率において、各団体の結果にかなりのバラツキがみられる。また、全体としての回答率も34.0%とあまり高い数値と言えるものではなかった。アンケート回答者のうちでプロジェクト参加者であると回答した者に対して、所属プロジェクトにおける中心メンバーであるかどうかを尋ねたところ、62.5%がそうであった(参照、表3)。すなわち、回答結果は概ねプロジェクト中心メンバーの意見であると思われる。

4 かけがえのない体験

山口大学は、学生がおもしろプロジェクトから「高度な学び」を得ることを期待している。「かけがえのない体験」とは、この「高度な学び」の一つの観点であり、「おもしろプロジェクトが学生の日常生活の枠を超えた特別の活動や体験の機会を与えた」という観点である。この「かけがえのない体験」という観点からの問いかけとして、以下の設問を用いた。

- ・達成感があった
- ・参加者どうしの強いつながりが築けた

表3 アンケート回答者のうちのプロジェクト中心メンバーの割合

	中心メンバー である	中心メンバー ではない	無回答
回答者数	20	9	3
割合	62.5	28.1	9.4

(回答者数の単位は「人」、割合は「%」)

- ・印象深い出会いがあった
- ・他では得難い経験ができた

いずれの設問に対しても、「強くそう思う」、「そう思う」、「どちらとも」、「そうは思わない」、「全くそうは思わない」、「当てはまらない」の六者択一で回答を求めた。

「達成感があったか」に関する結果を表4に示す。「強くそう思う」と「そう思う」を合算した肯定的回答は、3年間を通して肯定的回答は常に70%を超えている。2005年度には「そうは思わない」とう否定的回答が11.4%あった。

「参加者どうしの強いつながりが築けたか」に関する結果を表5に示す。「強くそう思う」や「そう思う」と回答した割合は2006、2007年度では90%以上であり、2005年度でも80%以上であった。2005、2007年度には「そうは思わない」や「全くそうは思わない」という否定的回答が若干生じている。

表4 設問「達成感があったか」の回答結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	15.6	59.4	25.0	—	—	—
06年度	28.6	54.8	14.3	—	—	2.3
05年度	25.7	48.6	14.3	11.4	—	—

(単位は%)

表5 設問「参加者どうしの強いつながりが築けたか」の回答結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	31.3	59.3	6.3	3.1	—	—
06年度	33.3	57.2	9.5	—	—	—
05年度	22.9	60.1	11.4	2.8	2.8	—

(単位は%)

「印象深い出会いがあったか」に関する結果を表6に示す。「強く思う」と「そう思う」を合算した肯定的回答が、徐々に増加している傾向にある。一方で、「そうは思わない」や「全くそうは思わない」という否定的回答は減少傾向にあり、2007年度ではこの否定的回答は見られなかった。

「他では得難い経験ができたか」に関する結果を表7に示す。3年間を通して、「強く思う」と「そう思う」という肯定的回答が大半を占めた。

「かけがえのない体験」を総合的に判断する設問として、「おもしろプロジェクトに参加して良かったと思いますか」を用いた。表8にその結果を示す。ほぼすべての回答者が「はい」と回答しており、この傾向は3年間を通じて大きく変化していない。

以上の結果から、おもしろプロジェクトは3年間で変わらず、学生にとって「かけがえのない体験」であったとすることができる。達成感、参加者同士のつながり、印象深い出

会い、他では得難い経験など、これらすべてにおいて肯定的回答がほとんどを占めていることから、こうした要素すべてがおもしろプロジェクトを「かけがえのない体験」とした要因とすることができる。

「印象深い出会いがあったか」に関する肯定的回答の増加傾向は、プロジェクトの内容が徐々に変化したこと起因しているように思われる。すなわち、プロジェクトの大半もしくは一部として社会連携を学生が考慮していると思われる。結果として、非常に有意義な人との出会いを経験し、その出会いが通常の大学生活からは得られない経験へとつながっていったことが予想される。

一方で、達成感に関して肯定的回答が2007年度において他年度を下回っていることにも着目しておく必要がある。2007年度の採択プロジェクト10件のうち、6件は昨年度からの継続的プロジェクトであった。プロジェクトの継続は、各グループまたは各々が掲げる達成目標が高くなってしまいう傾向に

表6 設問「印象深い出会いがあったか」の回答結果

	強く思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	31.3	50.0	15.6	—	—	3.1
06年度	38.1	35.7	21.4	4.8	—	—
05年度	20.0	48.7	20.0	5.7	2.8	2.8

(単位は%)

表7 設問「他では得難い経験ができたか」の回答結果

	強く思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	46.9	53.1	—	—	—	—
06年度	73.8	23.8	2.4	—	—	—
05年度	48.6	48.6	2.8	—	—	—

(単位は%)

表8 設問「おもしろプロジェクトに参加して良かったと思いますか」の回答結果

	はい	どちらともいえない	いいえ
07年度	96.9	3.1	—
06年度	97.7	2.3	—
05年度	91.7	8.3	—

(単位は%)

ある。またプロジェクトの目標としてコンテストの参加を掲げた場合、コンテスト参加を満たさなければ達成感を得ることは難しくなる。こうした結果が達成感に関する肯定的回答の減少につながったものと思われる。プロジェクトの目標の設定や修正に関する、また参加者の悩みなどを随時聞き入れることに関する相談窓口があれば、学生が得る達成感は向上し、おもしろプロジェクトは学生にとって、より「かけがえのない体験」となっていくように思われる。

5 人格的成熟・自己確認

「人格的成熟・自己確認」は、おもしろプロジェクトによる「高度な学び」の観点の一つである。「人格的成熟・自己確認」とは、「成長やものの見方の変化、自信や自己分析の深化などの機会となった」という観点である。この「人格的成熟・自己確認」という観点からの問いかけとして、以下の設問を用いた。

- ・自分に自信が持てるようになった
- ・自分の考え方が変わった
- ・自分について新しい発見があった
- ・技術や能力などが身に付いた

いずれの設問に対しても、4節同様、「強くそう思う」、「そう思う」、「どちらとも」、「そうは思わない」、「全くそうは思わない」、「当てはまらない」の六者択一で回答を求めた。

「自分に自信が持てるようになったか」に関する結果を表9に示す。「強くそう思う」と「そう思う」という肯定的回答が年々減少している傾向にある。一方で「どちらとも」の否定でも肯定でもない回答が増加しているという特徴が見受けられる。ただそれでも最も低い数値である2007年度の肯定的回答の割合は53.1%と半数以上であった。

「自分の考え方が変わったか」に関する結果を表10に示す。2007年度においても肯定的回答の割合は68.7%と半数以上を占めているが、年々減少傾向にある。さらに2007

表9 設問「自分に自信が持てるようになったか」の回答結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	12.5	40.6	43.8	3.1	—	—
06年度	16.7	42.8	35.7	4.8	—	—
05年度	11.4	51.5	31.4	5.7	—	—

(単位は%)

表10 設問「自分の考え方が変わったか」の回答結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	18.8	49.9	18.8	12.5	—	—
06年度	21.4	47.7	28.6	2.3	—	—
05年度	22.9	57.1	20.0	—	—	—

(単位は%)

表11 設問「自分について新しい発見があったか」の回答結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	18.8	53.0	21.9	6.3	—	—
06年度	19.0	50.0	26.2	4.8	—	—
05年度	22.9	48.5	28.6	—	—	—

(単位は%)

年度は、「そうは思わない」の否定的回答が12.5%もあった。

「自分について新しい発見があったか」に関する結果を表11に示す。3年を通して肯定的回答の割合は約70%あり、大きく変化している様子はみられない。「どちらとも」の否定でも肯定でもない回答は年々減少傾向にあるように思われる。

「技術や能力などが身に付いたか」に関する結果を表12に示す。肯定的回答の割合が84.4%であり大勢を占めている。しかし「強くそう思う」と回答した者の割合は3年間で徐々に減少している傾向にある。

「人格的成熟・自己確認」を総合的に判断する設問として、「おもしろプロジェクトを企画・実施したことによって、自分自身で成長したと思いますか」を用いた。表13にその結果を示す。「はい」と回答した割合は常に70%を超える高い数値を示した。

以上の結果から、学生にとって「人格的成熟・自己確認」をもたらすことができたとと言える。しかし、自分への自信、自分の考え方の変化、自分の新しい発見、技術や能力の向上の4要素に対して、これまでのように非常に大きく変わったと自覚できない、つまり自分は変化しているような気がする程度にとどまっている傾向に2007年度はあったように

思える。この傾向が反映されて表13における「どちらともいえない」の回答率を引き上げたのだろう。2007年度の採択プロジェクト10件のうち、6件が昨年度からの継続プロジェクトである。この継続プロジェクトの割合は年々高くなっている。継続プロジェクトの場合、先輩からの指導が非常に行き届いてしまうために、自らの発想力の低下、自己啓発を行うモチベーションの低下をもたらす危険性がある。2007年度の「人格的成熟・自己確認」の観点の結果は、この危険性が浮き彫りになりつつある状態を示唆しているように思われる。今後において、継続プロジェクトの採択を否定するわけではないが、プロジェクト継続の場合は特に選考審査時に、新規性を審査員が見出すように努めるべきである。

6 組織運営に関する学び

「組織運営に関する学び」は、おもしろプロジェクトによる3つの大きな「高度な学び」の観点の最後の一つである。「組織運営に関する学び」とは、「学生の任意組織を運営することの困難さや組織内のコミュニケーションの重要性の認識など」という観点である。この「組織運営に関する学び」という観点からの問いかけとして、「組織を動かす難

表12 設問「技術や能力などが身に付いたか」の回答結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	18.8	65.6	15.6	—	—	—
06年度	23.8	54.8	19.0	2.4	—	—
05年度	26.5	58.8	11.8	2.9	—	—

(単位は%)

表13 設問「おもしろプロジェクトを企画・実施したことによって、自分自身で成長したと思いますか」の回答結果

	はい	どちらともいえない	いいえ	無回答
07年度	75.0	21.9	—	3.1
06年度	86.0	11.6	2.4	—
05年度	80.6	19.4	—	—

(単位は%)

しさやメンバー間の意思疎通の重要性を学んだか」という設問を用いた。「強くそう思う」、「そう思う」、「どちらとも」、「そうは思わない」、「全くそうは思わない」、「当てはまらない」の六者択一で回答を求めたところ、2007年度において、「強くそう思う」と「そう思う」の回答率が共に46.9%で、「どちらとも」が6.2%であった。肯定的回答が93.8%と圧倒的な割合で占めている。同様の設問に対する2006年度の肯定的回答率は90%超、2005年度は約80%であったことから、2007年度はかなり運営に関して組織的であったことが伺える。前節において、継続プロジェクトの危険性についてふれたが、継続プロジェクトには組織力を強化させていくという長所も一方で存在することがこの結果から示唆される。

7 責任と信頼—大学の見え方

「おもしろプロジェクト」の特質の一つとして大学との信頼関係の醸成があげられる。すなわち学生企画に対する資金援助をもって大学は企画の実現を期待・信頼し、参加学生は採択と資金援助に対して責任を感じる。この信頼関係の醸成から生まれる学生の学びとして、自信や責任感がある。これらを調査する設問として、以下の設問を用いた。

- ・おもしろプロジェクトとして採択されたことが、自信や支えになった
- ・強い責任を感じた

この両設問に対しても、これまで同様、「強くそう思う」、「そう思う」、「どちらとも」、「そうは思わない」、「全くそうは思わない」、「当てはまらない」の六者択一で回答を求めた。

「おもしろプロジェクトとして採択されたことが、自信や支えになったか」に関する結果を表14に示す。3年間を通じて肯定的回答の割合は常に70%を越えていた。しかし2007年度では、肯定的回答のうちの「強くそう思う」がここ3年で最も低くなっている。

「強い責任を感じたか」に関する結果を表15に示す。肯定的回答の割合は3年間を通じて常に80%以上の水準で増加し、2007年度は90.6%であった。一方で、否定でも肯定でもない「どちらとも」の回答割合は年々下降しており、2007年度は9.4%であった。

以上から、「おもしろプロジェクト」を通して、学生は自信そして責任感を学んだと推測することができる。しかし、2007年度の参加学生において、自信に関しては取り立てて大きなものを生み出したとは言えないようである。これまでも述べたように2007年度は継続プロジェクトが多かったために、採

表14 設問「おもしろプロジェクトとして採択されたことが、自信や支えになったか」の回答結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	21.9	65.6	9.4	3.1	—	—
06年度	40.5	33.3	23.8	—	—	2.4
05年度	37.1	42.8	14.3	2.9	—	2.9

(単位は%)

表15 設問「強い責任を感じたか」の回答結果

	強くそう思う	そう思う	どちらとも	そうは思わない	全くそうは思わない	当てはまらない
07年度	37.5	53.1	9.4	—	—	—
06年度	33.3	50.0	16.7	—	—	—
05年度	42.9	37.1	17.1	2.9	—	—

(単位は%)

択による喜びは薄く、結果として採択による自信はそれほど芽生えなかったと思われる。一方で責任の肯定的回答が上昇していることから、継続プロジェクトゆえの責任感は増加したことが予想される。

8 企画の成否

「おもしろプロジェクト」は、大学として企画の成功を望むものではなく、「高度な学び」そして自信や責任感を学ぶことを期待している。そうした観点からすると企画の成否を参加学生に対して尋ねることは意味のないことである。しかし企画の成否を問うことにより、グループの、そして参加学生自身の企画遂行状態を総合的に「ふりかえる」ことができる。この「ふりかえり」を促す意味で、「今年度、自分たちのグループが企画・実施した「おもしろプロジェクト」は成功したと思いますか」という設問を投げかけた。回答は「成功した」、「どちらともいえない」、「いいえ」の三者択一で求めた。その結果を表16に示す。2007年度の「どちらともいえない」や「いいえ」と回答した者の理由を見ると「成功できなかった」理由として、「目標であったロボコン出場が果たせなかったから」といった目標達成をなしえなかったとするものが多いことに気付く。学生にとって、目標達成は非常に明確な「企画の成否」の判断基準であるようだ。また「目標達成」に対する姿勢は、大学からの期待と信頼に対する「責任感」を培うことが予想される。「企画の成否」を常に省みること、おもしろプロジェクトの意義である「目標達成への姿勢」

や「責任感」を育むことができるであろう。このことから、大学としては、教育的観点から、定期的に「企画の成否」を参加学生に問いかけていくと良いのかもしれない。その他の「成功できなかった」理由として、「最初にかかげた大きな目標については達成されたため成功したと思うが、まだプロジェクトとしてやり残したこともあり、成長段階であると言える。なので、成功したということもできるし、失敗したということもできる」のように、新たな課題点を見出したことをあげている者もいる。これは、新たな課題点により、当初の目標よりも高い新たな目標が掲げられたことを意味している。すなわち、厳密な意味での「成功できなかった」理由ではない。課題点を探求し、それを究明していくことは、まさに「おもしろプロジェクト」の意義である。このことから参加学生の定期的な呼びかけが高い教育的効果を生みだすと思われる。

9 問題点と提案

アンケートの回答状況からは、プロジェクト達成感の低下、自己啓発の低下の危険性といった問題点が見られた。これらの問題点を解消するための提案として、以下のものがあげられる。

- ・審査時における継続プロジェクトの新規性の追及

審査基準における見直しが必要であると思われる。すなわち新規性の判断に対する審査基準の比重を大きくしていくべきである。申請書類においては新規性を問いかけ、また審査会（口頭発表会）においても新規性に関し

表16 設問「今年度、自分たちのグループが企画・実施した「おもしろプロジェクト」は成功したと思いますか」の回答結果

	成功した	どちらともいえない	いいえ	無回答
07年度	50.0	34.4	15.6	—
06年度	76.7	14.0	9.3	—
05年度	55.6	22.2	19.4	2.8

(単位は%)

て発表者に対して十分に問いかけていくべきであろう。また申請者に対して問いかけるだけでなく、審査員に対しても、新規性の追求を行うよう指導していかなければならない。

・おもしろプロジェクト遂行時の各種相談窓口の開設

おもしろプロジェクトに関する相談窓口として必要物品の請求などの実務的相談窓口だけでなく、プロジェクトの遂行をサポートする相談窓口や、プロジェクトの遂行に伴って発生するであろう「心の悩み」を打ち明ける相談窓口が必要であろう。現在、山口大学では主にボランティア活動に関する悩みの相談窓口として機能している自主活動ルームでの相談機能を拡張する必要があるように思われる。

・おもしろプロジェクト参加者の定期的交流会、意見聴取会

現在のところおもしろプロジェクト参加者は、審査会と中間発表会、および年度末の発表会でお互いが顔を合わす程度である。しかもこれらは発表会であって参加者同士の意見を交流する場でもなく、また参加者の要望を大学に伝える場でもない。このような参加者同士の意見交換や、大学への要望を述べる機会を定期的に参加学生に作る必要があるように思われる。

2007年度のアンケートに記入してもらった学生からの問題点提起と要望など、おもしろプロジェクトに対する意見をみると、上記での問題点と提案で述べたこととおおよそ一致している。ここまでに述べられていない問題点としては、学生の感想欄での「教職員の中には“関係ない”と思っている方が少なくともいるようです」にみられるような教職員のおもしろプロジェクトに対する意識の温度差である。学生へのおもしろプロジェクトの広報を努めると同時に、教職員へも同様におもしろプロジェクトの意義やシステムを伝えていかなければならない。

10 総括

おもしろプロジェクトは、「かけがえのない体験」・「人格的成熟・自己確認」・「組織運営に関する学び」という3つの高度な学びを参加学生にもたらしたであろうことがアンケートによる調査から明らかとなった。また参加学生の「自信や責任」の向上にも、おもしろプロジェクトは貢献したことがわかった。このようにおもしろプロジェクトは参加学生にとっては非常に学びの実りが大きい企画であるといえる。その一方で、おもしろプロジェクトは参加している学生だけのものになりつつある状況であることはいなめない。

おもしろプロジェクトのような自主的な活動支援プログラムは、「社会人基礎力」の向上が求められる現代の大学教育において非常に有効であろう。よりその有効性を高めるためには、参加している学生のモチベーションを常に向上させる「しかけ」、例えば相談機能の充実や定期的な交流会などが必要だと思われる。参加している学生からの意見は、今後のプログラム改善にとって非常に有益な情報である。そのために意見の聴取方法を十分検討しておくべきだと思われる。おもしろプロジェクトのような教育プログラムは参加している学生だけに対する教育となる可能性がある。より多くの参加を促す広報方法を考えるとともに、参加していない学生たちにも類似した教育的な効果があげられるような手法に関しても十分に検討しておく必要があるだろう。

(学生支援センター 講師)

【参考文献】

文部科学省, 2000, 大学における学生生活の
充実方策について (報告) —学生の立場
に立った大学づくりを目指して—
経済産業省, 2006, 「社会人基礎力に関する
研究会」中間取りまとめ

山口大学学生支援センター, 2006, 「おもしろプロ
ジェクト」の効果, 山口大学おもしろプロジェ
クト05報告書, 74-93

山口大学学生支援センター, 2007, 「おもしろプロ
ジェクト」の効果, 山口大学おもしろプロジェ
クト06報告書, 90-106

【資料1】配布されたアンケート用紙（表）サイズはA4版

おもしろプロジェクト実施後アンケート

このアンケートは、「おもしろプロジェクト」の成果・意義を調査し、問題点を明らかにして、来年度以降の「おもしろプロジェクト」を改善するために実施するものです。今年度の「おもしろプロジェクト」について、思ったこと、感じたことを率直に書いて下さい。

所属学部・研究科 _____ 学科・専攻 _____ 学年 _____

Q1. 本年度のプロジェクト参加者ですか？ Yes. No. 裏面のQ7,8

プロジェクト名： _____

Q2.(プロジェクト参加者の場合)責任者・または中心メンバーでしたか？ Yes. No.

Q3. 今年度、自分たちのグループが企画・実施した「おもしろプロジェクト」は成功したと思いますか？

- ① 成功した ② どちらともいえない ③ 今少しだった

(2, 3の場合)その理由は？

Q4. 「おもしろプロジェクト」に参加して良かったと思いますか？

- ① はい ② どちらともいえない ③ いいえ

その理由は？

Q5. 「おもしろプロジェクト」を企画・実施したことによって、自分自身で成長したと思いますか？

- ① はい ② どちらともいえない ③ いいえ

(①の場合)それはどのような点ですか？

裏面へ続く

【資料2】配布されたアンケート用紙（裏）サイズはA4版

Q6. 「おもしろプロジェクト」に参加して感じたことを回答して下さい。

- a. 達成感があった。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- b. 参加者どうしの強いつながりが築けた。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- c. 印象深い出会いがあった。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- d. 他では得難い経験ができた。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- e. 自分に自信が持てるようになった。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- f. 自分の考え方が変わった。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- g. 自分についての新しい発見があった。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- h. 強い責任を感じた。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- i. 組織を動かす難しさやメンバー間の意思疎通の重要性を学んだ。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- j. 「おもしろプロジェクト」として採択されたことが、自信や支えになった。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)
- k. 技術や能力などが身に付いた。
(強くそう思う そう思う どちらとも そうは思わない 全くそうは思わない あてはまらない)

Q7. 「おもしろプロジェクト」のスケジュール等について、要望・改善してほしい点があれば書いて下さい。

Q8. 今回報告された「おもしろプロジェクト」の中で、最も印象に残ったプロジェクトはどれですか？
プロジェクト名 ()

それはなぜ？

Q9. その他、「おもしろプロジェクト」について感じたこと、思ったことを自由に記入して下さい。

ご協力ありがとうございました