

プロジェクト型の学び

ローム記念館プロジェクト活動にみる プロジェクト推進のヒント



同志社大学は2006年度春学期から「プロジェクト科目」を創設した。この科目の趣旨と目的は「従来の教室での座学中心の授業形態とは異なった実践型・参加型の学習機会を重視したプロジェクト・ベースド・ラーニング(PBL)を基本とする」新たな科目群を開設し、「地域社会や企業の方々を講師として招き、地域社会と企業が持つ『教育力』を大学の正規の教育課程の中に導入することによって、学生に生きた知恵や技術を学ばせるとともに、『現場に学ぶ』視点を育み、学生が具体的に・実践的プロジェクトに即して問題の「所在」と「解決」

を考え抜く力を陶冶すること」にある。

この新しいスタイルの授業を行う下地となったのは、同志社ローム記念館のプロジェクト活動である。そのプロジェクト活動も今年で3年目を迎え、学生たちの盛り上がりも徐々に高まっている。その一方で「プロジェクト活動」そのものの認知はまだ低い。

今回は、このプロジェクトに焦点を当て、プロジェクトとは何なのか、またプロジェクトを推進するために必要なことは何かを、実際の活動の中から見ていきたい。

誘致プロジェクト

同志社ローム記念館の趣旨に沿った企業提案のプロジェクト。企業と学生がともに活動することにより、学生が実際の社会活動に触れ、優秀な人材が育成されることを目指します。

edu-Venture(エデュ・ベンチャー)

〈参加企業〉 萬世電機株式会社
 〈プロジェクトリーダー〉 太田 豊臣(萬世電機株式会社)
 〈プロジェクト責任者〉 川田 隆雄(同志社女子大学学芸学部助教授)

e-Learningシステムを活用し、3つのテーマでの活動を予定しています。

- ①自治体とのタイアップの継続・強化においてe-Learning実施継続及び自治体自体でのe-Learning実現をするため、コンサルティングを実施する
 - ②他教育機関等向けのコンテンツ研究において、e-Learningを活用する
 - ③e-Learningの専門的な技術を伝達、継承する
- 以上3つのテーマを成し遂げるために、学生メンバー主体でのプロジェクト運営を継続維持させるとともに、「ベンチャー精神を持つての活動」を目指しています。

サーバ100%活用プロジェクト

〈参加企業〉 カゴヤ・ジャパン株式会社
 〈プロジェクトリーダー〉 川野 純一(カゴヤ・ジャパン株式会社)
 〈プロジェクト責任者〉 小坂 浩浩(同志社大学工学部専任講師)

サーバの構築・運用・管理を通して、サーバに関する知識と技術を習得することを目的としています。学生同士のリアルなネットワークとインターネットによるバーチャルなネットワークを協調的に利用する学生支援サーバを開発することを目指して活動を行います。サーバ構築においては、コンテンツ作成から管理・運用まで、非常に幅広い技術が必要となるため、理系・文系問わず様々な学生が参加することができます。

Playful Intelligence

～小型コンピュータ「クリケット」を活用したワークショップデザイン～
 〈参加企業〉 株式会社CSKホールディングス
 〈プロジェクトリーダー〉 森 秀樹(株式会社CSKホールディングス)
 〈プロジェクト責任者〉 有賀 妙子(同志社女子大学学芸学部教授)

米国マサチューセッツ工科大学(MIT)開発の小型コンピュータ「クリケット」を活用したワークショップをデザインします。小学生から大学生、一般までを対象とし、様々なテーマを設定した新しいワークショップのデザインと実践、評価を行います。ローム記念館や大学内でワークショップを開催し、外部機関との連携で博物館、学校等でのワークショップ開催も予定しています。

エンターテイナー・スイーツ

〈参加企業〉 UHA味覚糖株式会社
 〈プロジェクトリーダー〉 藤井 元太郎(UHA味覚糖株式会社)
 〈プロジェクト責任者〉 関谷 直人(同志社大学神学部教授)

メンバーのアイデアをいかした新たなお菓子の企画立案を行います。活動を通じて、「コンセプト調査を行い、企画書を作成し、進行していく」というプロセスを体験することができます。最終的には今までにはない斬新なお菓子のパッケージデザインの商品化を目指しています。

痛快、学内探訪

〈参加企業〉 株式会社キュービック
 〈プロジェクトリーダー〉 荒井 康弘(株式会社キュービック)
 〈プロジェクト責任者〉 横川 隆一(同志社大学工学部教授)

PDA(携帯情報端末)や携帯電話を用いて、キャンパス内の施設に関する説明を自動的に行うシステムを構築します。主な活動はキャンパス内の施設などに関する情報を集め、データベース化することです。案内される側の立場になり、どのようにすれば便利で使いやすいものになるかを目的としてデータベースづくりを行います。

実用情報をのせた3Dアニメプロジェクト

〈参加企業〉ダイキン工業株式会社
 〈プロジェクトリーダー〉杉水 孝次(ダイキン工業株式会社)
 〈プロジェクト責任者〉下嶋 篤(同志社大学文化情報学部助教授)

将来動画表示のできるモニターが街や家のいたる所に設置・携帯できるようになった環境を想定し、「どんな場所にどんな3Dアニメがあると実用情報としてうれしいか」について自由に発想し、実際の3Dアニメーション作品の制作によってその発想を表現します。メンバーは3Dアニメーションによってメッセージを発信する基本技術を身につけると同時に、現在の表現文化と3Dアニメーションを接続するという、文化と技術をつなぐコーディネート作業を経験することができます。

BR-モバイルカレッジ

〈参加企業〉ビジネススリアート株式会社
 〈プロジェクトリーダー〉中西 俊之(ビジネススリアート株式会社)
 〈プロジェクト責任者〉伊藤 紀子(同志社大学文化情報学部専任講師)

携帯のサイトの企画・開発を目指します。携帯電話を持っている人なら一度は考えたことのある、「こんなサービスがあればいいな」を実現したいと考えています。斬新なアイデアの意見交換をすることにより刺激しあうとともに、携帯電話の知識や、企画から開発に至るまでの流れを学ぶことができます。

公募プロジェクト

同志社学生・生徒・教職員の提案によるプロジェクト。
 同じ目的を共有する学生が集まってプロジェクトを進める中で様々な学生が出会い自ら思考、表現、協調し、自己認識を深め、総合的に成長していくことを目指します。

同志社広告機構(D.C)

〈プロジェクトリーダー〉海家 直幸(同志社大学経済学部)
 〈プロジェクト責任者〉谷村 智輝(同志社大学経済学部助教授)

学生のモラル低下の抑制、社会マナーの向上を目指した「幸福増改革」をテーマに、学生に対し啓発広告をSHORT MOVIEとして製作するダイナミックかつ野心的なprojectです。毎月一度、各テーマに沿った映像の上映とそれに伴った様々な活動を予定していますので、ご期待ください。

同志社大学レスキューロボットプロジェクト

〈プロジェクトリーダー〉堀内 智之(同志社大学工学部)
 〈プロジェクト責任者〉橋本 雅文(同志社大学工学部助教授)

学生自身が協力してレスキューロボットを設計・製作することで、創造性・デザイン能力の涵養、ものづくりの経験、協調性の涵養を実践し、社会で幅広く活躍できる技術者に成長していくことを目指しています。また、救助時にロボットが人間のミスによる二次災害を未然に防ぐ機能を設計開発し、ロボットに搭載する予定をしています。さらに、学内外のイベントにおいてロボットや製作過程を展示することにより、レスキュー技術開発の意義や必要性を社会に啓蒙するとともに、ものづくりへの興味を喚起することも目的としています。

講義支援用WEBシステムの開発

〈参加企業〉かぶせる工房
 〈プロジェクトリーダー〉砂田 繁樹(かぶせる工房)
 〈プロジェクト責任者〉堀内 龍太郎(同志社大学工学部助教授)

試験の作成から採点機能までを実装したWEBシステムの開発を目指しています。オブジェクト指向(データに対する処理はデータそのものに付随したものであるという概念に基づくプログラミング技法)を導入し、開発することにより、オブジェクト技術者としての知識を習得できます。

「幼児から高齢者まで」メールで話そう! プロジェクト ～タブレットPCを活用した多世代メールコミュニケーション

〈参加企業〉マイクロソフト株式会社
 〈プロジェクトリーダー〉熊野 和久(マイクロソフト株式会社)
 〈プロジェクト責任者〉和氣 早苗(同志社女子大学学芸学部助教授)

ペン入力によるタブレットPCを活用して、高齢者と幼児との交流メールソフトの開発および実用化を目標に活動します。
 また、プロジェクト活動を通じて得られたデータや情報をもとに、タブレットPCを活用した福祉施設での利用や幼児教育における活用、また異世代間バーチャルコミュニケーションの実用化デザインの提案をめざしています。
 そしてプロジェクト活動を通じて、IT情報スキルの修得と向上、プロジェクト推進のための段取り力、コミュニケーション力が修得できます。

被災時のためのシステム開発～Cure the Life～

〈プロジェクトリーダー〉馬場 麻里絵(同志社大学商学部)
 〈プロジェクト責任者〉竹廣 良司(同志社大学経済学部助教授)

災害に備え、事前に対策を立てておく必要性から、被災時のために役立つシステムの開発を目的に活動します。前年度はボランティアセンターを支援するシステムの開発と、ボランティアネットワークの構築を行いました。本年度は、その2つのシステムを土台に、実用化と社会貢献に結びつく広範囲への普及を目標に活動します。

ユナイテッド・アンケート

〈プロジェクトリーダー〉前山 晋哉(同志社大学工学部)
 〈プロジェクト責任者〉小坂 隆浩(同志社大学工学部専任講師)

一般的なりサーチ方法である「アンケート」をテーマに、手軽に効率よくアンケートをとるシステムを提供することを目的としています。インターネット上でアンケートをとるためのツール、作ったアンケートを配信するネットワーク、利用履歴を蓄積し、公開するためのデータベースを含んだWEBサービスの構築をし、利用者の獲得へ向けて広報活動を行う予定をしています。

すこやかライフ～メディアを使った社会福祉～

〈プロジェクトリーダー〉松本 麗奈(同志社大学経済学部)
 〈プロジェクト責任者〉西納 春雄(同志社大学言語文化教育研究センター助教授)

昔の町並みのフラッシュを作成し、老人ホームで利用してもらうことにより、お年寄り間での交流だけでなく、世代を超えた交流ができるような活動を行う予定をしています。また、ストーリーの作成から仕上げまでの作業を、フラッシュを活用して行うことにより、フラッシュ技術を習得することができます。