

## チョイスゲームを用いた社会人基礎力の効果測定

片岡 隆之\*1, 瀬尾 誠\*2, 高山 智行\*3, 谷崎 隆士\*4

### Effect Measurements of Fundamental Competencies for Working Persons using CHOICE GAME

Takayuki KATAOKA\*1, Makoto SEO\*2, Tomoyuki TAKAYAMA\*3 and Takashi TANIZAKI\*4

In this paper, effect measurements of Fundamental Competencies for Working Persons (FCWP) using CHOICE GAME are addressed. In February, 2006, the Ministry of Economy, Trade and Industry defined the basic abilities required in working together with various people in the workplace and in the local communities as “Fundamental Competencies for Working Persons” which consist of the following three competencies (12 competency factors), (1) Ability to step forward (action); (2) Ability to think through (thinking); (3) Ability to work in a team (teamwork), at a committee comprising of intellectuals in the businesses and universities. We adopted a new card game, CHOICE GAME, into a lesson and measured the effectiveness of FCWP by questionnaires. As the result, the following 4 competency factors, (1) Initiative; (2) Ability to listen closely and carefully; (3) Ability to grasp situations; (4) Ability to control stress, were improved.

**Keywords:** Fundamental Competencies for Working Persons, Effect Measurement, CHOICE GAME,

#### 1. はじめに

高学歴化が進む中で、職業と自らの人生との関係について自覚のないまま就職をし、短期間で離職したり転職したりする若者が増えている。それについて、若者の勤労観や職業観を育成するキャリア教育の不備を指摘する声は大きい。他方、脱工業化が進み高度情報化社会となって、職務自体が多様化し、これまでのイメージではとらえられない職業・職務も増えていることも指摘されなければならない。近畿大学工学部では、近畿大学OB組織との連携により、厚生労働省の職業分類に従って代表的な職業を紹介するとともに、学生自らの探索をと

して、現実の職業世界についての理解を深め、職業世界への適応の前提となる社会人基礎力を高めることを目的とする講義を新たに創設した。特に、ゲーム・グループワークによる業務疑似体験を導入することによって現実的な職業理解の促進と社会人基礎力の向上が期待されている。ここで社会人基礎力とは、経済産業省が提唱する社会(企業)で求められる3つの能力と12の要素をいう。本研究では、その向上度を共同研究の一環として統計学的手法により定量的に評価し、どの特性に効果が出たのかを理解することにより、体験者のモチベーションを向上させることを目的とする。

---

原稿受付 2015年5月7日

\*1 近畿大学工学部 情報学科 准教授, 次世代基盤技術研究所 准教授 (〒739-2116 東広島市高屋うめの辺1番)

E-mail kataoka@hiro.kindai.ac.jp

\*2 一般社団法人 営業ひと研究所 代表理事 (〒730-0043 広島市中区富士見町11-6 (エソール広島ビル9階))

E-mail seo@eigyohito.com

\*3 近畿大学工学部 教育推進センター 教授, 学習支援室 室長 (〒739-2116 東広島市高屋うめの辺1番)

E-mail takayama@hiro.kindai.ac.jp

\*4 近畿大学工学部 情報学科 教授, 次世代基盤技術研究所 教授 (〒739-2116 東広島市高屋うめの辺1番)

E-mail tanizaki@hiro.kindai.ac.jp

連絡先: 片岡隆之 (研究代表者)

## 2. 講義内容

内容は、①座学による職業世界の理解、②ゲーム・グループワークによる業務の疑似体験、③一連の体験を記録したポートフォリオを用いた自分の強み・特徴の理解、という3つの枠組みで構成した。業務疑似体験に関しては、将来、経営者を目指す視点から、自分達で仮想の会社を設立して、企業経営運営のプロセスを現実に起こりそうな事象を想定した設問形式（YES・NO）の研修教材「チョイスゲーム」を活用して疑似体験を行い多様な意見交換、グループ討議を行うセッションと、それらの活動の応用編として、技術的視点からの新規事業ビジネスプラン作成及びプレゼンテーションにより職業観を自覚させるセッションを設けた。また、社会人の基本となる挨拶・ビジネスマナーの実技を毎回行わせた。これらの実践を通して、望ましい勤労観や職業観を身につけるための動機づけが高まるものと期待される。

### 2.1 育成対象

育成対象としている人材像・育成目標・能力項目を以下に示す。

#### <人材像>

「自分の職業を通じて社会貢献ができる」「グローバル社会に対応できる技術者思考の次世代リーダーの育成を目指す」

#### <学習・教育目標>

望ましい職業観を育成し、適切な進路選択を自律的に行いうる能力の伸長をはかる。

#### <到達目標>

受講者はこの科目を履修することによって、以下のことができるようになる。

- (1) 企業経営の仕組みを学び、多様な業界・職業とその職務内容を知る。
- (2) 新規事業プランや「チョイスゲーム」の導入により社会人基礎力「前に踏み出す力」「考える力」「チームで働く力」の能力を高める。
- (3) 社会人としての挨拶・ビジネスマナーを身に付ける。

### 2.2 育成プロセス

15回の講義は、①座学による職業世界の理解（第1回～第5回、第14回）、②ゲーム・グループワークによる業務の疑似体験（第6回～第10回）、③一連の体験から理解した自分の強み・特徴を活かす中での協同作業による新規事業ビジネスプランの作成（第11回～第13回）、という3つのブロックで構成されている。各回の授業テーマは下記の通りであり、15回の授業終了後試験を行い、成果を評価する。

- (1) 職業と生活について（企業が求める人材）・アンケート（受講前進路選択意識調査）

- (2) 企業経営の実態について（中小企業の経営）
- (3) 職業分類について（技術系、管理系、営業系、その他）
- (4) 起業家の心構えについて（先人に学ぶ）
- (5) 会社設立準備について（自分達の会社をつくる）・・・仮想の会社設立
- (6) グループ演習（1）営業部門の疑似体験「チョイスゲーム」：チョイスゲーム体験意識調査（受講前）
- (7) グループ演習（2）開発部門の疑似体験「チョイスゲーム」
- (8) グループ演習（3）製造部門の疑似体験「チョイスゲーム」
- (9) グループ演習（4）管理部門の疑似体験「チョイスゲーム」
- (10) グループ演習（5）部門共通の疑似体験「チョイスゲーム」：チョイスゲーム体験意識調査（受講後）
- (11) グループ演習（6）新規事業ビジネスプラン作成（1）
- (12) グループ演習（7）新規事業ビジネスプラン作成（2）
- (13) グループ演習（8）新規事業ビジネスプラン成果発表・プレゼンテーション
- (14) 職業人フォーラム：テーマ「就職活動に打ち勝つために」：外部講師
- (15) まとめ 各人による受講後の決意表明発表・アンケート（授業評価・受講後進路選択意識調査）  
試験：小論文（勤労観や職業観について課題提示）

### 2.3 育成評価

- ・授業の初回と最終回に実施する進路選択意識調査での回答の変化
- ・チョイスゲーム体験前後での社会人基礎力レベルに関する自己評価の定量的変化（共同研究）
- ・新規事業ビジネスプランのコンペの成績
- ・各人による受講後の決意表明の内容
- ・勤労観や職業観に関する小論文の記述内容

## 3. チョイスゲームとは

現実に起こりそうな事象を想定したカードを使い、ゲーム性を取り入れ、楽しみながらビジネスシーンを疑似体験する。他者の多様な考えに気づき、認め、自分の意志を本音で伝えることによりコミュニケーション能力や自己肯定感の醸成につながるグループワーク教材である。チョイスゲームが目指すところは、自分の「意見を伝えられる」ひと、相手の「意見を受けとめられる」ひとへ、そのチョイスが自分の付加価値を上げ、チームを底上げし、ひいては利益を創出するための個人・組織の強化にある。図1にチョイスゲーム全体の流れを示す。

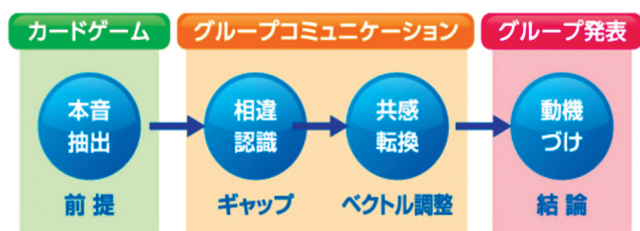


図1. チョイスゲームの流れ

### 3.1 設問カードの特徴

特徴の一つとして、カード1枚に秘められた、設問づくりのノウハウ（意匠登録済み）が挙げられる。図2にその事例を示す。

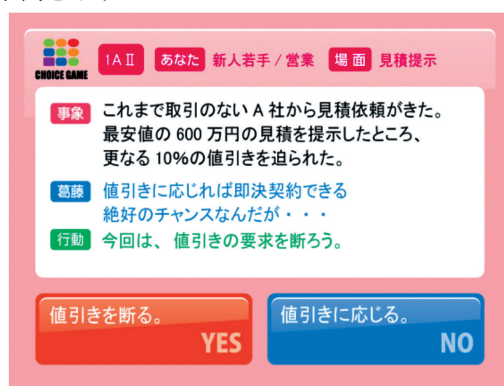


図2. 設問カードの例

カードの各項目は、自分に見立て、かつ、実際の時間の流れを想定する。つまり、「あなた」「場面」（立場を認識する＝環境）を想像する。

- ①「事象」（問題・課題に直面する＝環境）
- ②「葛藤」（欲・迷い・思考を露呈する＝心）
- ③「行動」（良策・解決へ動く＝身・術）
- ④「YES/NO」（判断・結論を出す＝脳）

カードの内容は、日常の現場にありがちな条件を取り込む。以下にその特徴を示す。

- ・電話による伝言や報告などの「一言あたりの文字数」を意識（60～80字以内）
- ・情報が限られ、1度聞いただけでは判りにくい、曖昧な内容
- ・完璧な回答はなく、条件によって、どちらでも有りうる内容
- ・とっさの判断を促すため、カード1枚当たりの読み上げ時間を1分程度に想定

特に、業界・業種を選ばない、絶対的な正解はない、架空の立場になりきる、時間内に判断する、グループ討議で相手の判断を受け入れるに注力している。

### 3.2 グループワークシートの活用

1チームは5人～7人で編成する。5問のチョイスゲーム終了後、多数派、少数派の割れた設問を1つ選択し討

議テーマを決定する。テーマ解決プロセスとして、現状、あるべき姿、あらたな活動についてポストイット、グループワークシートを活用してチームとしての方向性と第1歩をプレゼン発表する。図3にそのひな形を示す。



図3. グループワークシートの例

## 4. 社会人基礎力の効果的育成

学生の目標設定・意識づけ・関係者や企業等外部との信頼関係の構築など、効果的な育成・評価方法をおこなうための工夫や、また学生に気付きを与え、成長を促すために実行している行動・コミュニケーションの内容について、背景となる課題・問題意識、実施内容を以下に示す。

### 4.1 課題と工夫点

<能力を育成する課題>

- ①学生各人の有能感の抽出による「気づき」と「やる気」にさせる動機付けと効果測定。
- ②学生が授業に興味を持ち、受講してよかったと思う「場づくり」の仕掛け。

<能力を育成する工夫点>

- ①アンケート調査実施（受講前後の進路選択意識調査）心理測定尺度集「職業未決定尺度」<sup>①</sup>の活用
- ②「チョイスゲーム」の活用と体験調査アンケート（受講前後）「社会人基礎力レベル評価基準表」<sup>②</sup>を活用して、チョイスゲームによる動機付けの効果測定。
- ③毎回、授業終了時に「気づき」質問事項のレポートを提出。担当教員より全員にコメント記述して次回授業に確認（：第1回～第4回実施）。ここで学生の心境を読み取り、学生とのコミュニケーションづくりを図る。（：データ収集）
- ④自分達の仮想会社を設立させて、新規事業ビジネスプランのコンペ（10社）を行い、全員参加型によるプレゼン投票を行い、金賞、銀賞、銅賞、努力賞の表彰と賞品を授与。

## 4.2 独自設定項目

＜能力項目を育成する内容＞

「チョイスゲーム」活用により疑似体験・グループ討議により学生が主体的になる。

＜能力項目を育成する課題＞

チョイスゲームの「場づくり」と効果を統計的に検証し、体験者のモチベーションを向上させる。

＜育成の工夫＞

毎年、継続的に実施してデータ収集を行う。行動特性や心理的要素項目を追加する。

## 5. アンケート作成

チョイスゲームによる動機付け効果を測定するために、経済産業省社会人基礎力レベル評価基準表における各社会人基礎力要素の「発揮できた例」から1または2項目を選択し、一部表現を修正して計20項目の質問票を作成した。（なお、今回作成された質問票には「チームで働く力」に関する「柔軟性」要素についての項目が欠落していたことに注意を要する。）

質問票の項目を表1に示す。

## 6. 統計的検証

工学部総合科目「職業の理解」受講者全82名のうち、チョイスゲーム実施前後で質問票に回答し、回答漏れな

どの不備項目のない受講者30名の回答結果を以下の検証に用いた。

チョイスゲーム実施前後での社会人基礎力の向上を定量的に検証するために、まず各受講者の各質問項目への回答を、「とても思う」を5、「まったく思わない」を1とする5段階の自己評価として数値化し、3つの社会人基礎力それぞれについて集計した。

チョイスゲーム実施前後における3つの社会人基礎力それぞれの平均自己評価値を対応のある場合の $t$ 検定を用いて比較した結果、「前に踏み出す力」( $t=2.95$ ,  $df=29$ ,  $p<.01$ ), 「考え抜く力」( $t=2.80$ ,  $df=29$ ,  $p<.01$ ), 「チームで働く力」( $t=3.96$ ,  $df=29$ ,  $p<.01$ )のいずれもチョイスゲーム実施後の自己評価値が有意に向上していた。

また、各回答者のチョイスゲーム実施前後における自己評価の変化について、評価を向上させた回答者の割合と、変化させなかったあるいは低下させた回答者の割合とをYateの修正による2項検定で比較したところ、「考え抜く力」( $z=2.22$ ,  $p=.01$ ), 「チームで働く力」( $z=1.60$ ,  $p=.054$ ), 「前に踏み出す力」( $z=1.44$ ,  $p=.07$ )それぞれにおいて、自己評価を向上させた回答者の割合が有意に多いかその傾向にあった。

チョイスゲーム実施後、いずれの社会人基礎力においても自己評価の向上が認められたので、続いて、個々の要素能力の向上についても同様の比較を行った。その結

表1. 社会人基礎力要素に対する質問項目（「チームで働く力」に関する「柔軟性」要素の質問項目を除外）

社会人基礎力	要素	質問項目
前に踏み出す力	主体性	1. 自分がやる気になることは何か「とっさの判断」で見極め、自発的に取り込むことが出来る。 2. 自分なりに強み弱みを把握し困難な事象・葛藤において、自信を持って取り組むことが出来る。
	働きかける力	3. 相手の本音の意見を抽出させ共感することが出来る。 4. 周囲の人を動かして目標達成する意志を持って働きかけが出来る。
	実行力	5. 失敗を恐れずとにかくやってみようとする果敢さを持って、取り組むことが出来る。 6. 困難な葛藤から逃げずに取り組み続けることが出来る。
考え抜く力	課題発見力	7. 事象のイメージを的確に本質を把握することが出来る。
	計画力	8. 事象の課題やプロセスを明らかにして優先順位をつけ、実現性の高い計画を立てられる。 9. 不測の事態に合わせて柔軟に計画修正が出来る。
	創造力	10. 多様な考え方を組み合わせて新しいものを作り出すことが出来る。 11. 成功イメージを常に意識しながら気づきやアイデアを生み出すことが出来る。
チームで働く力	発信力	12. 事例や客観的なデータ等を用いて具体的に分かりやすく伝えることが出来る。 13. 話そうとすることを自分なりに十分理解して伝えることが出来る。
	傾聴力	14. 内容の確認や質問等を行いながら相手の意見を正確に理解することが出来る
	状況把握力	15. 周囲から期待されている自分の役割を把握して行動することが出来る。 16. 周囲の人の状況に配慮して良い方向へ向かうように行動出来る。
	規律性	17. 相手に迷惑をかけないように、最低限守らなければならないルール・約束を守ることが出来る。 18. 規律や礼儀が特に求められる場面では状況により臨機応変に対応出来る。
	ストレスコントロール力	19. ストレスの原因を見つけて自力でまたは他人の力を借りてでも取り除くことが出来る。 20. ストレスを感じることは当然のことと考え、重く受け止めすぎないように出来ている。

果、「前に踏み出す力」に関して「主体性」の自己評価が有意に向上しており( $t = 3.24, df = 29, p < .01$ ),「チームで働く力」に関して「状況把握力」( $t = 3.51, df = 29, p < .01$ )と「ストレスコントロール力」( $t = 2.18, df = 29, p < .05$ )の自己評価が有意に向上し,「傾聴力」もその傾向にあった( $t = 1.93, df = 29, p < .10$ ).

また,要素能力への自己評価の変化についても,「前に踏み出す力」に関する「主体性」( $z = 2.22, p = .01$ )において,自己評価を向上させた回答者の割合は,自己評価を変化させなかったか低下させた回答者の割合よりも有意に多く,「チームで働く力」に関する「状況把握力」( $z = 1.53, p = .06$ )においても同様の傾向が認められた.

## 7. 結果ならびに考察

定量的分析の結果,チョイスゲームによる動機付けの効果として,ゲーム実施後,「前に踏み出す力」,「考え抜く力」,「チームで働く力」という3つの社会人基礎力に関する自己評価すべてを向上させ,特にそれらの12の能力要素のうち,「主体性」,「傾聴力」,「状況把握力」,「ストレスコントロール力」の4要素での自己評価を向上させる効果あるいはその可能性が認められた.

また定性的分析の結果,新規事業ビジネスプラン発表により,多様な人々とともに,目標に向けて協力する力が発揮された.さらにチョイスゲームを受講した学生の殆どが「面白い」「いろいろな意見が聞けた」「本音で話せた」等,社会人の日常業務で起こる問題について,学生のうちに触れることができ,自分達なりの回答を得られたことに自信を持つことができた.学生は興味深く楽しく演習を行い,他者との意見交換を通じて価値観の共有が図れた.

今回はプロトタイプとして,少人数のアンケート集計結果となったが,今後も講義が続くことから,データは継続的に増加すると期待される.様々な業種において効果を検証する必要があることから,社会人からのデータも解析する必要がある.

## 謝辞

本研究の遂行に際し,多大な貢献をしてくれた藤森大樹君と近澤拓巳君に感謝したい.本研究の一部はJSPS科研費26350442の助成を受けたものです.

## 参考文献

- (1) 堀 洋道監修,吉田富二雄編,心理測定尺度集Ⅱ:人間と社会のつながりをとらえる<対人関係・価値観>,サイエンス社,2001.
- (2) 制作・調査河合塾著,経済産業省編,社会人基礎力:

育成の手引き,朝日新聞出版,2010.