

演習や講義を通してわからないことに気づいてもらい、わからないことを自己の学びのきっかけにしていくためには、学びの方法論が必要になってくる。筆者は演習で、資料を利用する際は、わからない単語にマーカーで印を付けてもらうことにしている。そのわからない単語を一つ一つ調べたり（個人や共同作業で）、説明・確認したりしながら、次に進めている。わからない単語をわかるようにしていくこと（内田はこのことを「穴埋め」と言っている）が「学んだ感」を作り、次への学習に繋がっているようである。時間のかかることであるが、地道にやっていくしかない。わかることが増えていった時に、今までとは違ったより広い認識ができるようになることが見られる。

#### 4 終わりに

以上、筆者の心理臨床実践の理念とそれを教育へ敷衍した考えやその考えにもとづいた演習や講義の一端を紹介した。上述したことは「あたりまえで、誰でもしていることですよ」と言われそうであるが、これが筆者の現状である。まだまだ取り組むべき課題が多い。残された教員としての生活もわずかである。最後まで、学生にとっての有意義な学びに、どのように寄与できるかを模索しながら取り組みたいと思う。

#### 参考文献

- 1) 高等教育研究会「大学を学ぶ」青木書店、1996
- 2) 浅野誠「授業のワザ一挙公開」大月書店、2002
- 3) 船曳建夫「大学のエスノグラフィ」有斐閣、2005
- 4) 内田樹「下流志向」講談社、2007
- 5) 二宮厚美「発達保障と教育・福祉労働」全障研出版部、2005
- 6) W・H・オハンロン「ミルトンエリクソン入門」金剛出版、1996

## 大学は、人づくり、の場になりうるか

木村 清（現代社会学科教授）

今回、大学以外のフィールドでの経験のある者の立場から教育について何か書くようにという依頼を受けた。そこで本稿では、私の製造業勤務の経験を振り返りながら、教育についての雑感を綴ってみたい。

私は、大学院修了後約10年間、電気部品の製造業に勤務していた。私の勤務していた事業所は、当時従業員約2,000名、毎月の生産額は約40億円という規模の工場であった。平均の製品単価は100円にも満たないので、毎月数千万個の製品を作り続ける現場であったということになる。

このような現場では、原材料や製造のコストと品質（不良率）が全体の利益を大きく左右する。たとえば、製品のコストの1円の差が、数千万円の利益の違いにつながり、品質が安定しない製造ラインは、一刻も早く問題を解決しないと成らない。そこで、各現場において自主的にコスト削減や品質向上（不良率低減）、あるいはまた業務効率向上の取り組みを日常的に行

なう小集団活動（QC サークル活動）が奨励されていた。当時を振り返ると、現場の作業員も含め、ほぼ全員がPDCA サイクルの勉強をし、現状把握、課題発見、解決のブレインストーミングを日常的に行っていたように思う。

こういった品質管理に関する理論や手法は、アメリカのアポロ計画の産物であり、それを当時の松下電器が導入し、現場の従業員が主体的に取り組めるように育て上げ、日本の多くの製造業に広まったと言われている。そういった現場主義の地道な取り組みが、日本の製造業の世界的地位を築いたと言ってもいいだろう。（実は、本学に転職した当初、前職では当たり前だった現場レベルのコスト意識や品質管理（業務改善）意識の違いにカルチャーショックを受けた。今でこそ大学においても質保証やPDCA サイクルの実施が声高に言われるようになったが、トップダウン的な受け取られ方がなされている点は少々残念に感じている。）

さて、私の業務は大半が新製品の企画・開発だった。上司がアメリカ西海岸シリコンバレーでの情報関連ベンチャーの動向に目をつけていたため、職場では気になる製品は、すぐに手に入れ、実機を評価する機会に恵まれていた。パソコンでは、Apple II、Lisa、Macintosh（Mac）、IBM-PC、ソフトウェアでは初期のWindows1.0から実際に触れることができた。当時、パソコンは初期のコマンドラインタイプの世代からグラフィカルなインターフェイス（GUI：Graphical User Interface）の世代へと移行する時期だったため、それに対応するマウス、タブレット、タッチパネル、イメージスキャナなどの入力機器の開発に従事することができた。その間、Apple、Microsoft、IBM はじめ国内外の主要パソコンメーカーとのビジネス、またファミコン周辺機器の企画や文具（ファイリング用品）大手メーカーとの新製品開発プロジェクトなど、実にさまざまな経験をすることができた。今日につながるIT機器の源流の頃からインターネットという本流の直前までの時期に、IT関連機器の開発現場に関わることができたことは本当にラッキーなことだった。このような背景もあり、私の授業では、今学生たちが日常的に使っているスマートフォンは一朝一夕にしてできたわけではなく、科学技術と製造技術の改良の歴史があって実現していることを、折に触れて伝えていくようにしている。

ところで、製造業はモノづくりであり、モノが全てを語ると言われる。どこで競合製品との差別化を行なうか、どんな付加価値をつけるか、そして出荷後の製品の初期の品質はもとより、ライフサイクルに渡る品質が問われる。これをあえて単純に置き換えてみると、教育はモノづくりならぬ〴〵人づくり、ということになるだろう。学生にどのような付加価値をつけられるか、人材としてなにを保証できるかが問われるのだろう。中教審答申などが各大学に求めている取り組み、たとえば教育の質保証という旗印のもとに要請されている3つのポリシーの実質化と学修成果の検証（目標管理）という取り組み、あるいは認証評価のポイントとなるPDCA サイクルの実質化などは、先に挙げた製造現場の品質管理の手法に非常によく似ている。その点でこういった取り組みは、理屈としては理解できる。だが、指導要領で細かく規定される高校までの教育課程や資格課程は別として、大学教育で設計図どおりの〴〵人づくり、はできるのだろうか。いや、そのような人づくりをして良いものだろうか。いずれにせよ付加価値を持った〴〵人づくり、とその工程の品質管理という第2次産業的アナロジーが受容されるか否かに関わらず、大学が教育機関である以上、卒業生が社会でどのように評価されるのかがもっとも重要であり、それが好循環・悪循環の分かれ目となるというのは異論のないところだろう。

実は私は学生時代、コンピュータが苦手だったため、仲間が大手のコンピュータメーカーを志望する中、なかば逃避するように電気部品メーカーを志望した。ところが配属先でコンピュー

タのハードウェア・ソフトウェアにまたがる業務課題を与えられてしまった。はじめは、こんなはずではなかったと四苦八苦していたが、そのうち、ねらったとおりに機械や測定器を動かせる面白さに気づくことができた。自分の中の何かのスイッチが入ったような感触が得られたのだ。その時以来、人は誰でも「ある種のスイッチ」が入ると、自分の中に潜在化されていた知識や経験が勝手にスパークを起し、自ら積極的に学び、知識やスキルを身につけられるものなのだ、と思うようになった。

学生たちが教育実習や臨地実習を経験すると、顔つきまで見違えるようになるというのは、何らかのスイッチが入ったからなのだろう。(就活で揉まれていくうちにやっとスイッチが入る学生も多いようだ。) いささか楽観論になってしまうが、私は、学生誰もが持っているこのスイッチが入れば、主体的学修に移行し、自ら連鎖的に学んで行けるものと思っている。そして、このスイッチが入ったあとの主体的学修こそが本来の大学での学びであり、それを大いにエンカレッジする環境づくりのほうに学内外の人的・物的リソースを振り向けることが、大学の活性化につながると考える。

そのためには、就活によってスイッチが入るのでは遅く、できるだけ早い時期にスイッチが入るようにしたいものである。ただし、知識や経験、問題意識を溜め込んだある種のエネルギーと回路が形成されていないと、スイッチが入っても何も起こらないだろう。そこで、初年次には、大学の学びのガイダンスと並行して、簡単には答えが得られないようなそれでいて本質的な問題を考えさせる機会を提供し、前述のエネルギーと回路を形成する。つづいて2年次を中心に、いよいよ主体的学びのスイッチを入れるプログラム、たとえばフィールドワーク、インターンシップなどの学外プログラム(海外も含む)の機会を広く提供するということが考えられる。

こうして主体的学修のスイッチが入った学生には、ICTを活用した次のようなアクティブラーニングを実施してはどうだろうか。

まずMOOCs(Massive Open Online Course)である。これは大学の持つコンテンツとインターネットのメディア力を連携させたもので、利用者は本格的な大学の講義がネット上で無料で受けられるというものである。多くの場合、履修者、講師間のコミュニケーション機能もあり、中には履修証明、単位認定まで可能なもの(有償)もある。こうして大学レベルの専門的な知識はかなりの部分ネットで学べる時代になっていく。MOOCsの講義は、世界の一流大学の著名人による講義も多く、履修者数は数千人から1万人を超えるものもある。教育の提供機能を(コンテンツの質)×(受講者数)で考えると、それはこれまでのリアルな講義を圧倒するものである。本学の授業と並行して、MOOCsを利用する学生がいても不思議ではない。MOOCsがただちに本学にとっての脅威にはならないと思うが、反転授業での活用は十分考えられる。反転授業とは、知識的な内容は指定されたテキストを予習したりMOOCsやネット上のコンテンツなどをあらかじめ視聴するなどし、リアルな授業においては、質疑応答、ディスカッションを主体にする、というものである。学生の卒業後の学びの環境を考えると、時間的費用的制約から、MOOCsなどネット上のコンテンツを利用して自分の知識やスキルの領域を拡げるといふ選択肢は充分想定される。したがって、反転授業の機会にMOOCsなどを活用する力をつけさせておいたほうがよいだろう。

もう一つは、オンラインミーティングである。学生たちは日常的にLINEを使ったオンラインコミュニケーションを行ってはいるが、特定の内輪の仲間のコミュニケーションに留まって

いるようである。何のためのインターネットなのか非常にもったいない話である。SkypeやZoomを使えば、スマートフォンでも簡単にオンラインカンファレンスやミーティングに参加できる。国や地域を越えて異なる文化・経験を持つ人たちと直接意見を交わすことは、共感性の育成につながる。またこういったICTの活用の経験をさせておくことは、地域に軸足を置きながらも必要ならいつでもどこでも世界とつながることができる、少なくともそのような発想ができる人材を育成するという点でも有益だろう。

以上、私の製造業勤務経験を振り返りながら、これからの教育についてあれこれと書いてきた。当初は、第2次産業のモノづくりと品質管理になぞらえてまとめてみるつもりであった。しかし、書いているうちに、大学に求められる人づくりは、蒔かれた種がきちんと発芽し（前述のスイッチが入ることに対応）実を結ぶような土壌づくり環境づくり、そして付加価値をつけて市場に出荷するという第6次産業的なアナロジーのほうがすっきりすると思うようになったがいかがだろうか。浅く雑な話に終始してしまったが、特集テーマである「本学の教育の現在と未来を考える」際の参考になれば幸いである。

## 自分史を書く

杉 座 秀 親（現代社会学科教授）

### 自分史ブームを支えた考え方

1975年の8月に、歴史家の色川大吉氏が『ある昭和史－自分史の試み』を上梓された。そのなかに「わが個人史の試み」という章があり、文頭から個人史をこう言い切っている。「人は誰しも歴史をもっている。どんな町の片隅の陋巷に住む「庶民」といわれる者でも、その人なりの歴史をもっている。それはささやかなものであるかもしれない。誰にも顧みられず、ただ時の流れに消え去るものであるかもしれない。しかし、その人なりの歴史、個人史は、当人にとってかけがえのない「生きた証、であり、無限の思い出を秘めた喜怒哀楽の歴史である」と。この言説に押されて、10年後に自分史ブームがやってきた。当時は60歳から80歳までの世代の人たちが書き手であり、60代、70代の年齢層が毎年2,500点を発行するとして、年齢の間隔を20倍として掛け算にすると、年間5万点をこえる自分史が刊行されることになるといわれた。ブームはさらに続き、自分史学会の創設（1993年）、自分史大賞（1997年）が設立された。年老いて時間的にも経済的にもゆとりのある人が自分史を書くものだ、という生涯学習のひとつの固定観念が形成された。ちなみに「自分史・出版」で検索すると、パソコンで40万件以上がヒットする。

### 自分史のゼミを立ち上げる－若者にも自分史を

ある新聞が「私の履歴書」という欄をしつらえている。登場する人は人生の成功者で、生い立ちから現在までの物語は一ヶ月間で完結する。多くの物語は学卒者が大企業に就職し、幹部まで登りつめるまでをふり返ることを基本としている。

しかし1990年代から学卒者がすべて成功物語を収める時代は終わった。自己実現に行き着