

## 平成20年度質の高い大学教育推進プログラム審査結果表【選定】

機 関 名	京都造形芸術大学				
取 組 名 称	リアルワークによるキャリア教育				
取組学部等	芸術学部				
申 請 区 分	教育方法の工夫改善を主とする取組				
整 理 番 号	A22190	申請の形態	単独	取組期間	3年
申請の分類	キャリア	体験活動			
キーワード	リアルワークプロジェクト, 多学年多学科, 自律型人材の育成, 教職員一体となった教育体制, 就職希望者全員参加				

### <選定理由>

本取組は、芸術を社会に活かすことのできる人材の育成という目的の下、シミュレーションではなく、実際に社会で実施されるリアルワークプロジェクトに多くの学生を参加させることに取り組んだプログラムとして高く評価できる。特に、教育課程の上で、このプログラムが「プロジェクト演習科目」として1・2年次生から参加するように位置づけられている点は、キャリア教育としてだけでなく、芸術の社会性を認識させる教養教育としても大きな意義を有するものである。また、本取組を推進する組織としてプロジェクトセンターを設置して専任教職員20名を配置し、活動拠点としての工房「ウルトラファクトリー」を整備しており、かつ、これまでに地元自治体・企業・NPO等から多くのプロジェクトを委託された実績も有するなどの実績があり、希望者全員が参加できる体制が見据えられている点も高く評価できる。

これまでは京都という地域特性もあってプロジェクト受託件数は安定的に推移しているが、今後とも新規プロジェクトを積極的に受託し、学生の芸術性を活かした創意工夫と広がりのある学習意欲を喚起することによって、取組の成果を上げることを期待する。

取組の概要【1 ページ以内】

1. 本取組の目的

本取組は、「芸術を社会に活かすことのできる人材の育成」を目指した学部のカリキュラム改革の一環として、平成17年度より始まった取組である。実体験を通し「芸術と社会の関係」を認識し、「社会人として必要な能力」を身につける事を目標とする。

2. 本取組の特色と内容

本取組の特色は、シミュレーション提案ではなく、実際に社会において実施を前提とするPBL (Project-Based Learning、Problem Based Learning) 型のプログラム (プロジェクト/リアルワークプロジェクト) である事である。実際の産官学連携の案件をプログラム化し、文字通りリアルワークによるキャリア教育となっている。

低学年の参加を基本とし、早期からの社会参画の動機付けを行い、専門教育への学習意欲の向上につなげるなど、学部教育へのフィードバック効果も高い。単独学科ではなく、多学年多学科によるグループ編成を基本とし、専門領域の異なった学生が、それぞれの専門能力を活かしつつ、同じ目標に向かって協働する姿は、社会組織経験であり、社会に出るイメージの弱い学生にとって、大きな価値転換につながる。

プログラムは、社会人にとって必要となる、PDC Aサイクルや組織と個人の関係性を、プロジェクトの進行に沿って学べる構成となっており、学生指導方針としては、ティーチングに偏らず、コーチング・ファシリテーターの立場を取る。また、経験した事を自分の力に転換するサポートプログラムも導入。活動を通した成長ポイントを言語化し、自己の社会的活動能力の認識を深めることで、自ら次の目標を設定、行動できる自律型人材の育成を目指す。

体制としては、専任教員6名・専任職員14名の人員体制で取組み、教職員一体となった教育体制を整備する。多くの学内ネットワークを駆使した様々な連携は、一部の取組の域を超えた、全学的な取組となっている。

3. 本取組の評価基準と計画

平成19年3月の卒業生においては、リアルワークプロジェクト参加者の進路状況は、非参加者に比して就職者が10%多いなど非常に良好であった。今後は、結果を更に向上させつつ、就職希望者全員参加が可能となる体制を整え、日本一就職率の高い芸術大学を目指す。

その為に、活動拠点となる制作工房「ウルトラファクトリー」を新たに設置。より高度なリアルワークに対応できる体制を整えると同時に、実社会においてもハイレベルなアウトプットを求められるテーマを扱う「ウルトラプロジェクト」を新たな体制を組織し実施する。

プログラムの質の向上の為に、詳細なプロジェクト分析を毎年実施し、データに基づく課題の抽出を行う。その課題解決に向けて、指導にあたった教職員が合同でスタディーミーティングを行い、翌年の指導方針の改善を行い実施する。

