

チームビルディングを基盤とした全学合同新入生研修の試み Trial of Orientation for New Students Based on Team Building

服部 律子*・松岡 克典・阿波 邦彦・安東 雅訓・川端 咲子・松浦 尚子
荻布 優子・嶋田 理博・高橋 寿奈・坪内 善仁・辻井 直幸

Ritsuko HATTORI*, Katsunori MATSUOKA, Kunihiko ANAMI
Masanori ANDO, Sakiko KAWABATA, Naoko MATSUURA, Yuko OGINO
Michihiro SHIMADA, Hisana TAKAHASHI, Yoshihito TSUBOUCHI and Naoyuki TSUJII

要旨 (Abstract)

令和4年度にキャンパスが統合されるのを機に、学部・学科を越えた仲間づくりとキャンパスを知ることを目的として、全学合同で、チームビルディングを基盤とした謎解きゲームを用いた新入生研修を実施した。

学生たちの96%は研修を通してキャンパス内のどこにどのような施設があるかを理解できていた。他の学部・学科の学生との交流の機会となったことに「楽しい」と感じており、他の学部・学科の学生と仲良くなれたり、「いろいろと話せた」こと、謎解きをしたことが楽しい体験であったという反応が認められ、学部・学科を越えた仲間づくりと、自分たちがこれから使う場所を知るという目的は達成できたと考えられた。

また、研修を終えて今後の学生生活に向けて「楽しみ」と「不安」のアンビバレンツな感情を抱きつつも、「頑張る」という前向きな気持ちを抱いていることが確認でき、研修の効果は得られたと考えられた。それと同時に、初の試みを経て実施にあたっての課題も明らかになっており、今後に向けて改善に取り組んでいきたい。

キーワード：新入生、オリエンテーション、チームビルディング

I. はじめに

入学者の多様化などを背景に、大学での学習へのスムーズな移行を支援するため、各大学では新入生を対象とした入学時の様々なオリエンテーションプログラムが実施されている。本学でも、開学以来、三郷キャンパスにある人間教育学部と、登美ヶ丘キャンパスにある保健医療学部看護学科とリハビリテーション学科が、それぞれに新入生のためのオリエンテーションプログラムを実施してきた。

このような中、令和4年4月からキャンパスが登美ヶ丘キャンパスに統合されることとなり、これを機に、学生たちが、自分の学部だけでなく、他の学部・学科の施設も含めてキャンパス内にある施設を知り、他の学部・学科の学生と交流することで学部を超えた仲間作りができるよう、全学体制での新入生研修を実施した。本稿では、その取り組みのプロセスと実施後の評価について報告する。

II. 新入生研修の企画と実施

1. 実施に向けた取り組み

令和3年11月の学生委員会において、新型コロナウイルス感染拡大の状況を踏まえると従来のような宿泊型の研修の実施は難しく、令和2年度、3年度と同様に、令和4年度も宿泊を伴わない研修とすること、キャンパス統合の年でもあることから、両学部の学生が交流できるような企画とすることが決定された。

これを受けて、両学部で実施日の調整や、企画のための委員の選出を行い、実施に向けた準備を行った。取り組みの内容は表1の通りであった。

表1 新入生研修に関する取り組み

回	開催日	検討事項等
学生委員会	2021/11/12	令和4年度の新入生研修は、新型コロナウイルスの感染拡大を考慮し、従来の宿泊型の研修を中止し、1日程度の研修とすること、研修は両学部合同で実施することを決定
		両学部で日程等について調整。 両学部から企画のための委員を選出。
第1回 企画会議	2022/1/19	1. 令和4年度新入生研修の目的 2. 研修内容 3. 業者への委託内容について
第2回 企画会議	2022/2/17	1. 委託業者の選定 2. タイムスケジュールと役割について 3. 各学部の教員の役割分担について
第3回 企画会議	2022/3/25	1. 委託業者からの内容説明 2. リハーサル日程の決定 3. 事前準備の内容と日程について
	2022/3/31	(企画会議メンバーによる) 1. 研修内容のリハーサル 2. リハーサルに基づく微修正等の検討 3. 学生のグループ分けなどの事前準備
	2022/4/5,6	新入生研修の実施 各学部で学生を2分割し、4月5日と4月6日に実施
第4回 企画会議	2022/4/15	1. 研修成果の評価 2. 次年度に向けた運営上の課題

2. 新入生研修の目的

企画会議での検討の結果、大学生活をスタートさせるにあたり、学部・学科を越えた仲間づくりをしながら自分たちがこれから使うキャンパスを知る機会とすることを令和4年度の新入生研修の目的とすることとした。

3. 新入生研修の内容

研修の目的から、内容は表2、表3に示したような、チームビルディングを基盤とした謎解きゲームをしながらキャンパスを巡ることができるようなものとする事とした。チームビルディングとは、目的や目標、規範、役割などの枠組みを共有し、関係性を築き、協働する意欲を持って活発なコミュニケーションを通じて意思や行動の調整を行っていくプロセスである¹⁾。チームビルディングを用いた新入生へのオリエンテーションは孤独感の低減など様々な効果があることが報告されている^{2) 3)}。このチームビルディングを基盤においた謎解きゲームに取り組むことでより深い交流ができ、仲間づくりができるよう計画した。ただ、謎解きゲームを教員自身で作成するのは極めて困難であることから、専門の業者（以下、委託業者）に委託することとした。

さらに、令和3年度の検討段階では新型コロナウイルス感染症の拡大が続いており、国民の行動制限があったり、学内でも授業や学生生活に関連して様々な感染対策が講じられたりしていた時期であったため、感染対策の観点から、食事をしなくてもよいよう午後半日で実施することとした。また、学生が密にならないようにするため、全体

を2分割して2日に分けて実施することとし、チームで行動する際にどこか1箇所に学生が集中することのないよう謎解きの問題を工夫するなど、感染対策を講じた。

謎解きゲームの作成については業者に委託することとしたが、ファシリテーション等の当日の運営は委託業者に任せるのではなく、教職員が担当することとし、新入生が教職員と触れ合える機会になるようにした。

表2 新入生研修の内容

<ol style="list-style-type: none"> 1. チームビルディングを基盤とし、約6人で1チームになり、謎解きゲームをしながらキャンパスを巡る。 2. 謎解きの問題は、本学や奈良にまつわるエピソードとする。 3. 謎解きの問題の難易度は、大学1年生6人で考えて2～2.5時間で終了できる程度とする。 4. ファシリテーションなど、当日学生と関わる役割は本学の教職員が担い、学生が様々な教職員と触れ合う機会となるようにする。
--

表3 謎解きゲームの概要

テーマ	「奈良学園大学に伝わる伝説の桜」 謎解きやアクティビティのミッションをクリアしながら伝説の桜を探す。
集合場所	アリーナに集合。
流れ【導入】	受付で配布されたツールに仕込まれたマークから同じマークを持つチームのメンバーを探す*。その後チーム内での自己紹介。
【展開】	新入生研修について説明し、謎解きについての説明を行った後、アリーナ内で1問目の謎にチャレンジ。 クリアしたグループからアリーナをスタートして1号館へ向かう。その後、1号館、2号館、3号館、クラブハウス前の順にミッションをクリアする。 ①1号館：アクティビティに挑戦しながら、1階から4階へと上がっていく。全てクリアしたら渡り廊下を通過して2号館へ移動する。 ②2号館：2階の図書閲覧室、3階の基礎・成人看護学実習室、5階講義室で3問の謎解きに挑戦する。 ③3号館：1階から4階までを回りながらアクティビティに挑戦する。 ④クラブハウス前：最後の謎に挑戦する。 これら4つの場所でミッションをクリアできたら渡される“ツール”を持ってアリーナへ戻る(通常のゴール;アリーナのフロア)。 ④のクラブハウス前の謎解きで“あること”に気づき、Extraの謎を解くと、5つ目の場所、学生支援センターに向かうよう指示が現れ、学生支援センターのチェックポイントで受け取った5つ目のツールを持ってExtraゴール(アリーナの観覧席)へ向かう。 謎解きの種明かし。
【まとめ】	入学を歓迎し、これからの学生生活に向けたメッセージでまとめ、解散。

*1チームに同じ学部・学科の学生が複数になるよう振り分け、謎解きのキットのケースの名札の裏に、アルファベットのスタンプを押し、同じアルファベットの学生を探す。企画会議のメンバーで作成。

4. 教職員の役割

新入生研修の運営には、2日間で63名の教員と学生支援センターの職員が携わった。教員はアリーナでのファシリテーター、受付、各アクティビティや謎解きのチェッカー、館内の誘導等の役割を分担した。

担当する教員には、当日の午前中に、委託業者によって作成されたマニュアルを用いて各役割について説明し、委託業者のスタッフから謎解きの説明を受けながら教員自身が学生と同様に謎解きを体験しながらキャンパスを歩き、各担当箇所の位置づけや役割等を確認した。その際、教職員自身も学生と一緒に楽しむことを共有した。

Ⅲ. 新入生研修の評価

表4に示した通り、3名の欠席があったがほぼ全員が参加していた。

1. 学生の反応

終了後にGoogleフォームを用いて無記名のアンケートを実施した。学生には、各日程の終了時にGoogleフォー

表4 学生の参加状況

学部・学科	出席者数	欠席者数	内訳(%)
人間教育学部	103	1	37.9
保健医療学部・看護学科	86	2	34.5
保険医商学部・リハビリテーション学科	79	0	27.7
合計	268	3	100

ムにアクセスするためのQRコードを配布し、協力を依頼した。入力された内容を結果の分析に使用することと、その結果を公表することに同意してアンケートに回答した者の数と回答率は、人間教育学部89名(86.4%)、保健医療学部看護学科81名(94.2%)、同リハビリテーション学科65名(82.3%)、計235名(87.7%)であった。

1) キャンパス内の施設の理解

「キャンパスのどこにどのような施設があるかわかりましたか」という質問への回答は図1の通りで、96%が概ね理解できていた。

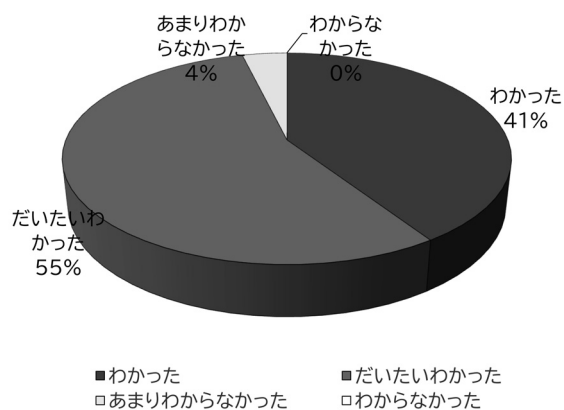


図1 キャンパスのどこにどのような施設があるか分かったか

2) 他の学部・学科の学生と一緒に取り組んだ感想

自由記述で回答された結果を意味内容ごとに分類したところ、表5のような結果で、ほとんどの学生が他学部・学科の学生と一緒に取り組んでよかった、楽しかったと感じていた。その他の7件に回答されていた内容は、「あまり盛り上がらなかった」「緊張した」「どの学部も変わらない」「みんな賢い」「他の学部のことを知れた」「壁は感じなかった」「たくさん話せた」であった。

表5 他の学部・学科の学生と交流しての感想

感想	回答数
楽しかった・よかった	195
仲良くなれた・つながりができた	17
いい人たちで安心した	8
協力できた	2
その他	7

さらに、自由記述の内容を、KH coder Ver.3を用いたテキストマイニング分析を行った。出現数による取捨選択の最小出現数を、回答者の約5%の10に設定して共起ネットワークを描写させた結果、図2のような結果となっ

た。「他の学部・学科の学生と関わった」、「いろいろな学部・学科の学生と話せた」、「他の学部・学科の学生との交流の機会となった」ことが「楽しい」という気持ちにつながっていることが示されていた。

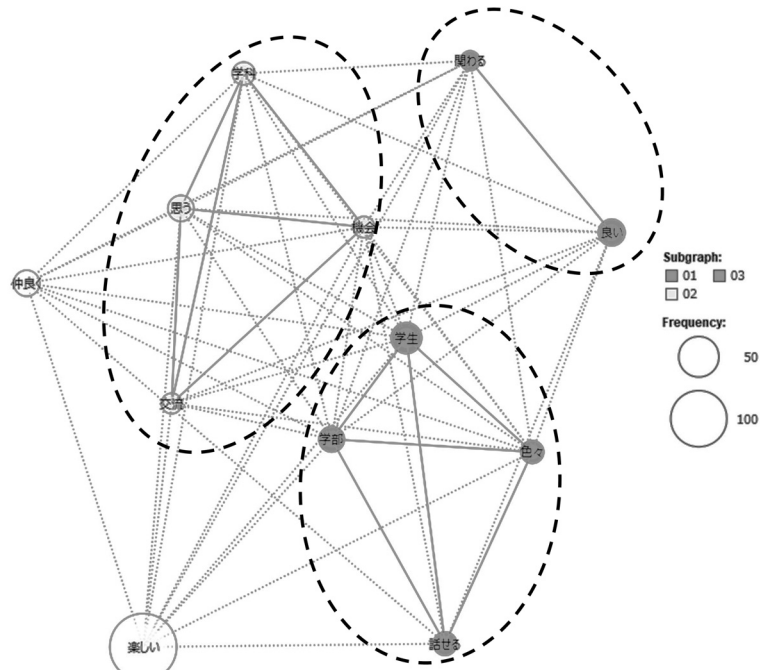


図2 他の学部・学科の学生と交流したことへの感想

3) 新入生研修への感想

自由記述で回答された結果を意味内容ごとに分類した結果は表6の通りであった。また、今回のようなイベント

表6 新入生研修への感想

感想	回答者数
楽しかった	66
学部・学科を超えて初めての学生や先生と交流できてよかった	41
謎解きを協力してできた達成感・謎解きを通して仲良くなれた	27
疲れたけど楽しかった	16
友達ができて仲良くなれてよかった	13
楽しくキャンパスを巡れてよかった	12
またやりたい	4
大学生活が楽しみになった	3
謎解きがしっかりしていて面白かった	3
クイズ形式で面白かった	2
疲れた	11
難しかった	3
無回答	25
その他	9

にまた参加したいと思うかという問いには図3のような結果となっており、89%の学生がまだ参加したいと思っていた。

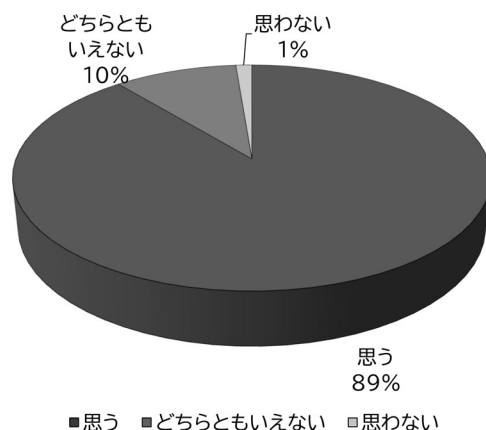


図3 今回のようなイベントにまた参加したいと思うか

同様に共起ネットワークを描写させた結果、図4のような結果となった。ここでも、「他の学部・学科の学生と交流したり仲良くなれた」ことや「色々と話せた」こと、「謎を解いた」ことが「楽しい体験」となっていたことが示された。その一方、「体験」と「疲れた」につながりが認められており、楽しかったがキャンパス内をかなり歩いたことで疲れを感じていたこともわかった。

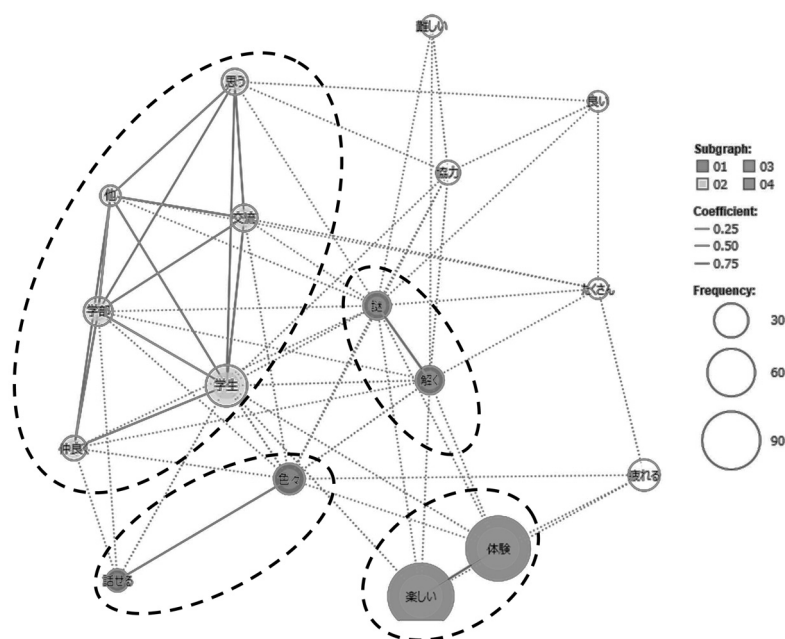


図4 新入生研修の感想

4) 新入生研修終了時の今後の学生生活に向けた気持ち

「これからの学生生活に向けて、今の気持ちを聞かせてください」という質問に対して、自由記述で回答された内容について、共起ネットワークを描写させた結果、図5のような結果であった。今後の学生生活に向けては、「頑張って勉強しよう」という気持ちと、「たくさん友達をつくりたい」という気持ちを持っていた。また、「不安だけど楽しみ」というアンビバレンツな気持ちが示されていた。

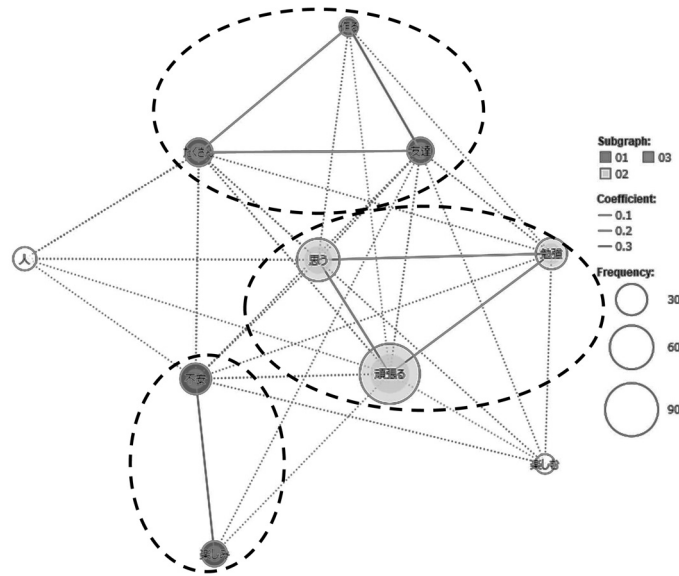


図5 今後の学生生活に向けての今の気持ち

2. 教員の反応

終了後に Google フォームを用いて教員から気づいた点や意見などを任意で聴取した結果、研修を担当した教員からは学生が楽しそうでよかったという評価であった。

3. 今後に向けた課題

担当した教員からの意見聴取の結果を踏まえ、企画会議で今年度の評価を行い、次年度に向けた課題を検討した結果を表7に示す。

表7 新今後に向けた課題

- 1) 謎解きゲームを作成する会社との事前打ち合わせを十分に行う必要がある。その際、多くのグループが同じ進度になった時を想定した体制を整える必要がある。今回はグループが集中したために物品が不足したり、密になる場所が発生したりした。事前のリハーサルで確認した際は「大丈夫」と説明を受けた場所で実際には混雑が生じていたため、「最悪の場合」を想定した準備が必要。
- 2) 謎解きゲームの作成は業者に依頼したが、「謎」やアクティビティが学内の施設や物品を使用しており、その準備や運営の責任の所在が曖昧になっていた。物品の設営は教員と業者で一緒に行うなど、教員任せにならないよう改善が必要。
- 3) 1号館のアクティビティは選定から準備、運営が「教員に丸投げ」されていたように感じた。アクティビティの提案をした後の連絡がなく、何を準備すれば良いのか直前までわからず戸惑った。
- 4) 学生は荷物を持ったまま移動することになり、中には荷物の多かった学生もいて、移動が大変そうだったため、次年度は、荷物はロッカーに入れて参加するなど、工夫する必要がある。
- 5) 階段での上下動が多く、学生に疲労の様子も見えた。1つの棟内で上下への移動を繰り返さない動線の工夫が必要
- 6) 担当教員への直前のオリエンテーションが不十分で学生が何をするのがよく理解できなかったと言う教員からの意見や、謎の内容がよくわからず解き方などを質問されても答えられなかったことに対して、担当教員はどの程度理解しておけばよかったのかと言う意見もあり、担当教員への事前説明を十分に行う必要がある。
- 7) 2号館では密になる場所が発生しており、動線を分ける工夫が必要。
- 8) 3号館は、3、4階だけが必須になっていたため、2階は素通りする学生もあり、各階を見られるよう、通過することが必須条件の場所を説明した方が良い。
- 9) 最後の問題配布場所がアリーナに近くなると、学生支援センターにいく「Extraゴール」の学生の動きが見えてしまい、ヒントになる可能性もある。グラウンド近くまで登美ヶ丘中高のエリアに入り込んだ場所にするなど改善が必要。
- 10) 身体状況等で配慮を要する学生の事前把握が不十分であった。
- 11) グループを分けた際、グループ配置を控えていなかったために、COVID-19の罹患者が発生した際に、グループメンバーの特定ができない学部・学科があった。今回は活動の状況から濃厚接触者に該当する学生がいなかったのが幸いしたが、グループのメンバーを控えておく必要がある。

初めての試みで具体的なイメージが描けず、委託業者との事前打ち合わせのポイントが十分に掴み切れていなかったことで生じた運営側の課題が明らかとなった。今後に向けては、企画や準備の段階で、実施の流れに沿って、使用する場所を確認しながら、委託業者と綿密な事前打ち合わせを行う必要がある。

また、謎解きゲームを体験したことのある教員とない教員では、当日の事前説明の理解に差が生じることもあり、担当する教員には必ず説明会に出席してもらい、全員に学生と同様に謎解きを事前に体験してもらい、その上で各役割の説明を行う必要がある。

さらに、学生から「疲れた」という感想が表出されており、担当教員からも上下の移動が多く学生に疲労の様子が見られたという指摘があったことから、キャンパスを巡る際の移動のさせ方や距離などにも検討が必要であると考えられた。今回は学生がどの程度の荷物を持って参加するかについての予測ができておらず、中には荷物の多い学生もいたことが担当した教員から指摘されていた。荷物を持っての移動による疲労を生じさせないためにも、先に各学部・学科でロッカーを使用できるようガイダンスを行い、荷物はロッカーに置いて参加するよう具体的にアナウンスするなど工夫が必要である。

その他、今回は新入生をグループに分ける際に性別を区別せずに分けたが、「自分1人だけ性別が違ったので同性の学生にもう1人いて欲しかった」という学生からの反応があった。ジェンダーについては学生たちの捉え方も様々であり、慎重に配慮するとともに、ジェンダーを意識せず取り組めるようにする工夫も課題であると考えられた。

IV. まとめ

今回初めての試みとして、各学部・学科の学生で混成したチームで謎解きゲームをしながらキャンパスを巡るという新入生研修を実施した。

学生の反応からは、本研修の目的である学部・学科を越えた仲間づくりと、自分たちがこれから使う場所を知るという点は達成できたと考える。また、学生たちがこの研修を楽しみ、今後の学生生活に向けた前向きな気持ちを抱いていることが認められ、この研修は効果的であったと考えられる。

しかし、実施にあたっての課題も多く残されており、これらの点については今後に向けて改善に取り組んでいきたい。

文献 (References)

- 1) 堀公俊, 加藤彰, 加留部貴行『チーム・ビルディング: 人と人を「つなぐ」技法』日経 BP マーケティング 2007
- 2) 日置和人, 佐々木秀明, 鷹野正興他「チームビルディングによる薬学部初年次学生の孤独感低減効果」『教職教育ジャーナル』第8号 2022 71-83
- 3) 本田直也「大手前大学における「自己の探究 I」プログラム実施の成果と10年間の変遷—チームビルディング手法を用いた新入生オリエンテーションプログラムの挑戦—」『大手前大学論集』第20号 2019 139-163