会津大学創造力実践プログラムに参加して

小　田　吉　寿
Yoshihisa ODA

理工学部数理情報学科　4 年
4th-year student, Department of Applied Mathematics and Informatics

1. はじめに

理工学部は会津大学と連携し，同大学が enPiT 事業として実施する創造力実践プログラム及び創造力開発スタジオへ参画している．私は 2020 年度に開催された創造力実践プログラムを受講し，複数の大学を跨いだ PBL（課題解決型学習）を体験した．

1.1 enPiT

文部科学省の支援するプロジェクトであり，大学において実践的な情報教育プログラムを普及させるための活動である．現在は情報技術に含まれる 4 つの分野に分かれての教育を実施しており，本学の連携する会津大学についてはビジネスシステムデザイン分野に所属している．

1.2 会津大学

福島県会津若松市にキャンパスを置く大学であり，日本で初めてのコンピュータ理工学専門大学として設立される．またスーパーグローバル大学として採択されており，英語による講義が実践されるなど高い国際性を特徴に持つ．創造力実践プログラムについても国外の大学が招かれるなど，英語によるコミュニケーションが見据えられている．

1.3 創造力実践プログラム

創造力実践プログラムは日常的に価値を創造する習慣，これを身に着けることを目的としたプログラムである．実施内容としては段階分けされた学習カリキュラムを順にこなしてゆく形式を執る．

2. 自身の体験

私が参加したのは 2020 年度実施の創造力開発スタジオ，開発プロジェクト入門，及び開発プロジェクト実践である．新型コロナウイルス流行の影響により開発プロジェクト実践は遠隔受講の形式となる．参加校は会津大学，日本大学，龍谷大学の 3 校であった．プログラム内で用いられた教育テーマは共通であり，PBL においては連携している会津美里町が抱えている地域課題について検証し，解決することを目標として学習を行った．

2.1 創造力開発スタジオ体験

実際に会津大学を訪れ 4 日間のプログラム体験を行った．PBL 活動は他大学の学生を交えた 5 人チームで，会津美里の地域課題の発見とその解決法の立案を課題として行われた．創造力についての講義を受けたのち実現可能性を一旦度外視した自由な発想の元でアイディアを出し合い，箱庭法等の手法

図 1　箱庭法を用いた発表用資料

図 2　作成した **Web** アプリケーション

を用いてまとめる作業を主とした．その過程において会津美里町へ赴いての実地調査も行った．調査は住民の方へ口頭インタビューを行う形式であり，生の会話の中から自身の想像力だけでは賄えない実際の声や雰囲気を掴むことができた．これは後のアイディア創出の大きな助けとなり，開発において人々との関係性がいかに重要であるかについて深く実感した．日毎の活動の最後には必ず成果発表の場が設けられチームがいかに活動し，次にどのような課題を解決すべきなのかを見つめ直す機会があった．また，短期間で要点をまとめて発表する形式は自身の発表能力を養成する事にも繋がったと感じる．

2.2　開発プロジェクト入門体験

自宅 PC 環境からの遠隔受講となり，リモート会議の形式で行われた．前半は講義と共に実習としてテンプレートプログラムの作成．講義内容はプロジェクトを管理する手法とその要点についてが主であり，大学教員及び企業講師の方から教授頂いた．後半では新しく 5 人のチームが設定され，創造力開発スタジオから引き継いだテーマをもって簡易的なソフトウェア開発を行った．まず創造力開発スタジオで学習した手法を基に開発プロジェクトを企画，講義で使用されたテンプレートを改造する形で開発を行った．チームによる開発は初めてであったが，企画時に自身にないアイディアを採用することができたり，得意分野別に役割分担を行う楽しさを実感したりと，非常に有意義な体験となった．

2.3　開発プロジェクト実践体験

2020 年度後期，開発プロジェクト入門よりテーマを引き継いで 10 月～翌年 2 月までの長期に渡って行われた．プロジェクト企画から 3 度プロトタイプを作成後，最終版のソフトウェアを開発する形式が執られた．1 週間毎に報告会があり，教員，企業講師に加えて民間の協力者（クライアント想定）からフィードバックが行われる．チームはこれを勘案しより良いプロジェクトになるよう軌道修正，微調整を施しながら開発を続ける．私の所属するチームでは，会津美里町に対して人々のつながりをより強くするサービスの開発を主題に捉え，一般の家庭での宿泊体験をサポートするアプリケーションを作成した．

3.　プログラムの参加により得た学び

本プログラムを通して私が得た学びは多く，まず創造力をはじめとして開発管理に必要な多くの知識が，実践的な教育プログラムによって身につけられた．また，実際にやってみることで実感できる事柄というのが数多くあるのだと気づきを得た．特に開発中，現在のプロジェクトはユーザーのニーズを満たすことができるか，どのような機能が求められているか等プログラミングが直接関係しない領域について議論する為に多くの時間を費やした．このような体験がなければ恐らくその重要性を実感できなか

ったであろうと感じる.

4. おわりに

同じく学生の方には，本プログラムに限らず体験型の教育プログラムに是非とも足を踏み入れることを推薦する．同一の体験であっても，もたらされる学びは個人によって大きく異なるものであると思われる．だからこそ何か，自分だけの新たな知見を獲得できるきっかけになるのではないかと自身の体験を振り返り感じている.