

# Trans Border

## 学生の方へ

本パンフレットは、授業の「成果」だけでなく、一人一人の履修生がどのように考え、悩み、動いてきたのかを伝えることを意識して編集しました。

この授業で得られるものは、目に見える成果物だけではありません。現場に足を運び、人と関わりながら考える時間そのものが、次の学びにつながる経験になると感じています。この冊子を手にとったあなたが、「ちょっとやってみようかな」と思えるきっかけになれば嬉しいです。

## 企業・社会人の方へ

本パンフレットでは、授業の成果を紹介することだけでなく、学生がどのように考え、現場と向き合いながらプロジェクトを進めてきたかが伝わるよう編集しました。学生と行政・企業の方との関わりの中で生まれた学びが、誌面から伝われば嬉しく思います。本冊子が、受講を考える学生の参考となるとともに、学生との協働を検討される企業の皆さまにとって、本プログラムを知るきっかけとなれば幸いです。

### 協力いただいた企業一覧

株式会社みしまや/山陰中央テレビジョン放送株式会社/  
株式会社 藤井基礎設計事務所/セコム山陰株式会社/  
協同組合島根県鐵工会/合同会社 RElife 松江未来学園/  
株式会社メリット/島根県農林水産部農業経営課/  
島根県林業課/島根県森林組合

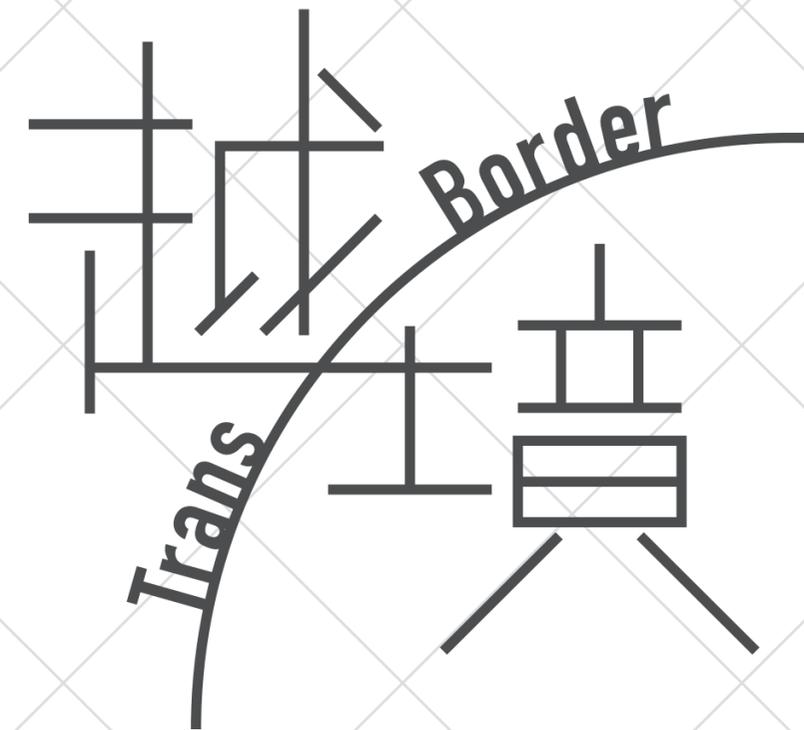
企画・編集：中村怜詞、奥田麻依子、吉崎聡一、鹿住大助  
記事執筆：中村怜詞、三苫友萌、田村安悠、塩野谷匠実、長戸結唯  
編集・デザイン：ミナミデザイン  
発行：島根大学 大学教育センター  
発行：2026年2月



クロスし、越境から生まれるもの。境界線の向こうで、学びが動き出す

# Trans Border Program Report 2026

島根大学  
トランスボーダープログラム レポート



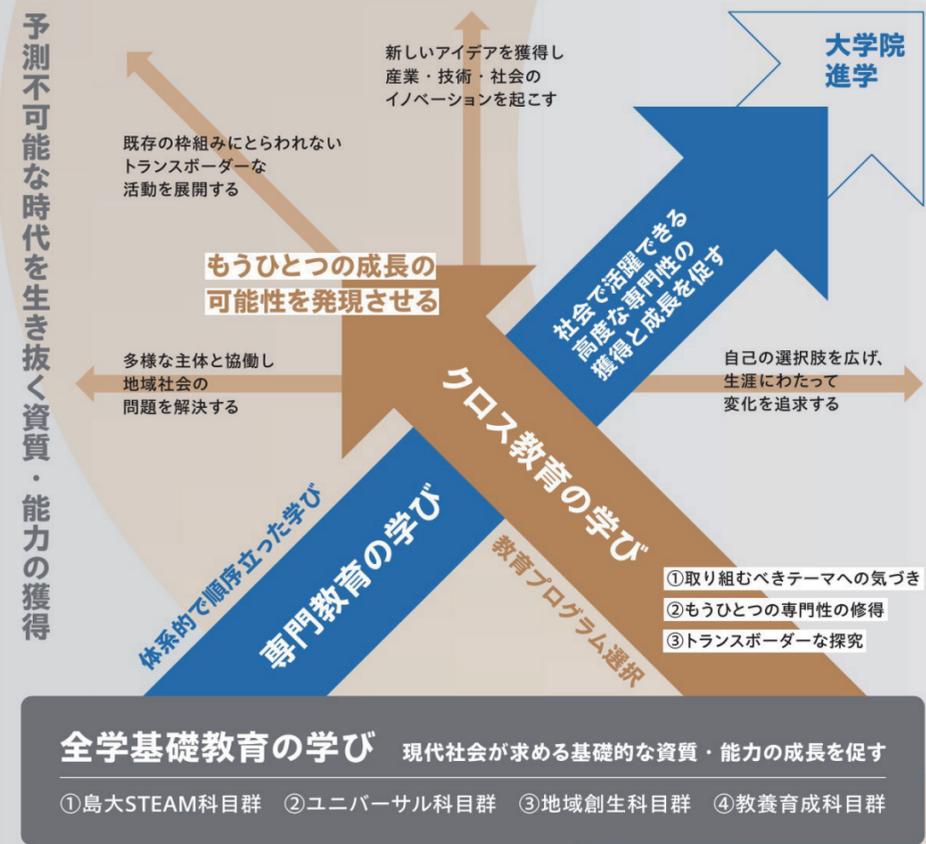
# トランスボーダープログラムとは

About the Transborder Program

# トランスボーダープログラムを構成する科目

Subjects to be composed

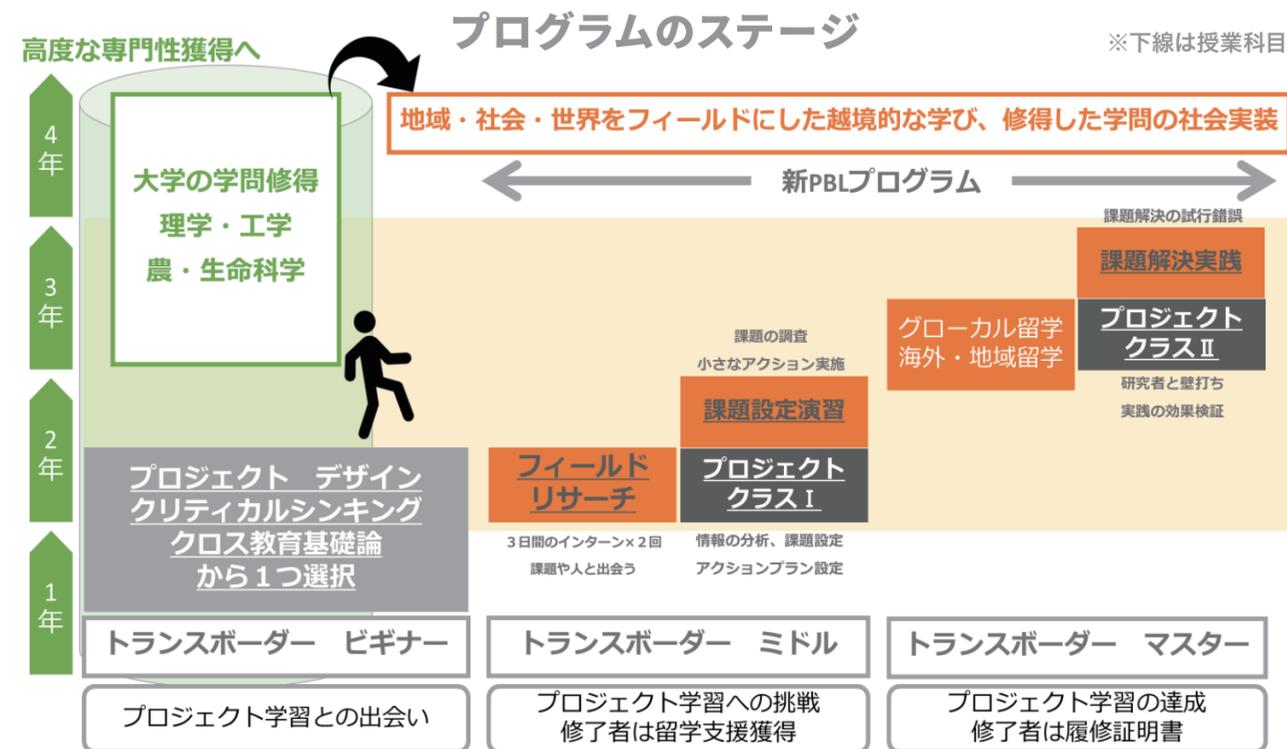
## 島根大学での学びの全体像 (全学基礎教育&専門教育&クロス教育)



島根大学では2024年度から複数の領域を越境(クロス)して学ぶプログラム「クロス教育」をスタートしました。知識や行動力を身につけ、異分野・異領域の知識を組み合わせた新しいアイデアを生み出し、異なる考え方や技術を融合させた取り組みを構想できる学生を育てることを目的としています。

トランスボーダープログラムはクロス教育の一部です。プログラムは、地域課題探究力、コーディネーション力、グローバル展開力などトランスボーダーな探究力を身に付けるプロジェクト型の専用教育プログラム(10単位)で構成される挑戦的なプログラムです。プログラムでは、プロジェクトの企画から試行、実践までをプロセスとして学修します。クロス教育で得た他領域から社会課題をとらえる視点や、所属する学部・学科での学びによって革新的な問題解決の方法の着想を得た上で、プロジェクトとして実践する過程を通じて問題解決に関わる高度な資質を磨きあげていくことを狙っています。意欲的・挑戦的な学びのスタイルですが、大学教職員や大学院生が伴走支援するほか、地域の企業・団体等の関係者とも協働します。

トランスボーダープログラムは本格的なプロジェクト学習を始めるための準備として、「プロジェクトデザイン」「クリティカルシンキング」「クロス教育基礎論」から1つの授業を選択します。「プロジェクトデザイン」ではプロジェクト学習を進めていくためのプロセスを、「クリティカルシンキング」では批判的に物事をとらえる視点を、「クロス教育基礎論」では越境的に学ぶ意義を学びます。



プロジェクトは段階的に進めます。まず複数の企業や行政機関の現場を訪問し、強みや課題などを調査します(フィードリサーチ)。その後、自分が取り組むテーマを具体化してプロジェクトを始動します。半年間でアイデアから実践まで行います(課題設定演習やプロジェクトクラスI)。1回目の実践での学びを活かして2回目のプロジェクトに挑戦します(課題解決実践やプロジェクトクラスII)。

## プロジェクトの進め方

How to proceed with the project



行政・企業に訪問して調査

プロジェクトの進め方は大きく分けて2つの方法があります。学生は自分で取り組みたいテーマを持っている場合には、具体的に取り組みたい課題を明確にしたうえで、実現に向けて協力していただきたい行政や企業に相談していきます。行政や企業から提示された課題に取り組むことを選択した学生は、行政や企業の担当者に壁打ちをしてもらいながらアイデアを磨き上げ、実践していきます。

どちらの進め方の場合も行政や企業に常駐しながら活動するというよりは、宿題を持ち帰り、大学で考えを練ってから再度壁打ちに訪問させていただくことになります。

Problem based  
企業の課題に取り組む



与えられた問題・課題について検討し、アイデアをまとめては報告・実践する

Project based  
自分で設定した課題



実現・達成したいことを明確にしたうえで協力してくれる企業を探して依頼する

- ・必要に応じて行政・企業に3~4回訪問
- ・大学で提案内容を練ったものを持参し、フィードバックをいただく



プロジェクトについて教員や大学院生とアイデアを磨く

## プロジェクトのプロセス

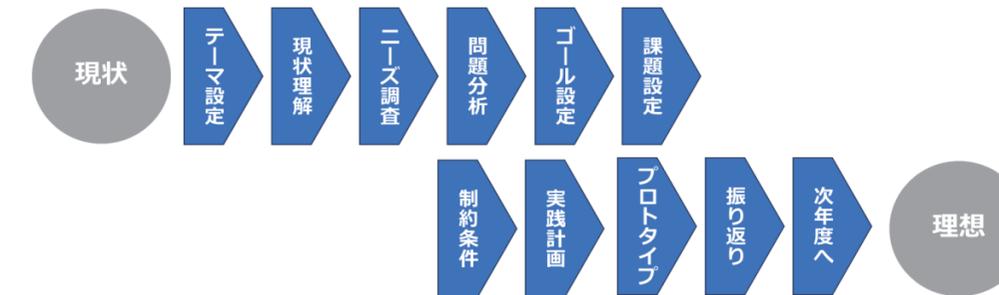
Project process

プロジェクトは調査と分析を基盤にして組み立てていきます。実際に行政や企業に訪問して解像度を上げることで、実態に即したアイデアや解決策を提案していきます。プロジェクトのプロセスでは何をゴールにすべきか、実践にあたっての制約条件は何かなど、多面的に検討します。そして、プロジェクトでは必ず実践をします。本質的な問題解決に至るような大きな実践にはならなくても、現状の自分に出来ることを検討して行動に移します。プロジェクト学習では提案までで終わり、実践をしないものも多々ありますが、その場合は往々にして誰がどのように実行に移せばよいのか分からないような、無責任なアイデアも出てきます。小さな実践であっても、自分で考えたことを実現できる力を学生には育てていきたいと思っています。



プロジェクトの実践

## プロジェクトのプロセス



フィールドリサーチや現場訪問で得た情報をもとに現状や問題を分析し、課題を設定して実践していく



フィールドリサーチで企業の取り組みを学ぶ

## プログラムのステップ

Project steps

### STEP1: 考え始める

授業のはじめに、学生はそれぞれの関心や問題意識をもとに、「何に取り組みたいのか」「何が気になっているのか」を言葉にするところからスタートしました。すぐに答えを出すのではなく、今見えている状況や、自分たちが置かれている立場を整理しながら、少しずつテーマの輪郭をつかんでいきました。

教室では、教員や院生と話しながら視点を広げたり、考えを言語化したりする時間が設けられ、次にどこへ向かうのかを準備していきました。



### STEP3: 練り直す

現場で得た情報をもとに、学生は大学に戻り、アイデアや方向性を練り直しました。教員や院生との対話を通して、「それは本当に現場で使えるのか」「無理のない内容か」といった視点から見直しを行いました。

試行錯誤を重ねながら、内容を整理し、発表に向けて資料づくりも進めていきました。この段階では、考えを形にする難しさと同時に、少しずつ見えてくる手応えも感じられるようになりました。



### STEP2: 外に出る

テーマの方向性が見えてくると、学生は行政や企業を訪問し、現場で話を聞く機会を持ちました。実際に担当者の話を聞くことで、これまで想像していた内容との違いや、新たな気づきが生まれていきました。

一度話を聞いて終わりにするのではなく、疑問や課題を持ち帰り、大学で考え直してから再び訪問することもありました。こうしたやり取りを重ねる中で、学生の中にあった考えは、少しずつ具体的な形へと変わっていきました。



### STEP4: 伝える・振り返る

完成した内容は、発表という形で共有されました。

発表後には質疑応答が行われ、想定していなかった質問や意見に触れることで、自分たちの考えを改めて見つめ直す機会となりました。

小さな実践であっても、自分たちで考えたことを形にし、他者に伝えることで、学びは次の段階へとつながっていきます。発表を終えた学生たちは、今回の経験を振り返りながら、次に何ができるかを考えていきました。



## プロジェクト紹介 case\_1

Project introduction

### 企業が非常時に適切な判断を行うための【BCP版】防災クロスロードの企画・実施

田村 安悠

#### 1. テーマとテーマ設定の理由

本プロジェクトのテーマは、「企業が非常時に適切な判断を行うための【BCP版】防災クロスロードの企画・実施」です。  
高校時代、地元が台風被害を受けたことをきっかけに、「自助・共助・公助」をテーマに探究活動を行ってきました。その中で、共助の活動の一環として、地域の町内会や学童で防災クロスロードを実施しました。災害対応カードゲーム教材「クロスロード」は、阪神淡路大震災の経験をもとに文部科学省の研究プロジェクトで開発された教材で、正解のない災害時の選択を考えるカードゲームです。参加者は「自分ならどう判断するか」を話し合いながら、災害対応を自分ごととして考える力を育てます。私は、参加者と共に判断の難しさに向き合う中で、防災は知識を習得するだけでなく、正解のない状況でどう判断するかを考える力が重要だと実感しました。  
大学では高校時代の経験を踏まえつつ、企業の防災をより専門的に学ぶようになりました。高校時代にも地元企業を訪問しましたが、当時は地域防災の視点を中心でした。大学では企業内部の仕組みやBCPに注目し、「企業は非常時にどう判断し、事業をどう継続しようとするのか」という問いを持つようになりました。株式会社藤井基礎設計事務所、セコム山陰株式会社、株式会社みしまやを訪問する中で、多くの企業がBCPを策定していても、実際の訓練や判断の練習が十分に行えていない現状を知りました。BCPは事業継続に不可欠であり経営戦略にも関わる重要な仕組みでありながら、日常的に議論される機会は多くありません。そこで私は、高校時代の経験を活かし、企業が非常時の判断を疑似体験し意見交換できる「【BCP版】防災クロスロード」を企画・実施することをテーマに設定しました。

#### 2. テーマについての調査結果（問題の状況やニーズ）と集めた情報の分析

企業訪問を通して、BCPの重要性は理解されていても、実際の訓練やシミュレーションが十分に行われていない現状が見えてきました。非常時の判断は、従業員の安全や事業継続、地域への責任が絡み合う難しいテーマですが、忙しさや方法の不明確さから日常的に検討されにくく、何も起こらなければ後回しになりやすいという課題がありました。さらに、既存の防災クロスロードは市民向けが中心で、企業のBCPや業務継続の判断に特化した教材はほとんどありません。こうした状況から、企業が非常時の判断を事前に考え、意見交換できる場が不足しているというニーズが明確になりました。

#### 3. ゴール設定&課題設定

本プロジェクトのゴールは、企業が非常時の判断を事前に考え、意見交換のきっかけとなる【BCP版】防災クロスロードを企画・実施することです。そのために、企業の現場感覚に合ったリアルなシナリオを事例から作成し、専門用語を抑えて初めての人でも参加しやすい形にすること、正解を決めず多様な意見を尊重できる場にすること、そしてBCPの本質である「事前の準備」や「優先順位の共有」につながる設計にすることを課題としました。最終的には、参加者の感想やアンケートを通して、行動のイメージが持てたか、事前に話し合う重要性を感じてもらえたかを確認することを目標としました。

#### 4. アクションと効果検証

今回の【BCP版】防災クロスロードは、災害時に食物流通が地域の生活を支える重要性を踏まえ、松江市で地域密着型の店舗を展開する株式会社みしまやに協力をお願いして実施しました。災害時には物流の停止やライフラインの途絶により店舗運営が大きく制限され、企業が使える経営リソースも限られてきます。そこで、「非常事態 × 経営リソースの制限」という視点を軸に、松江市で想定される状況をもとにシナリオを作成しました。用意したシナリオは、①重要業務の優先順位、②水害による輸送困難、③地震によるライフライン停止、④火災による店舗損壊、⑤サイバー攻撃によるシステム障害の5つです。物流の遅延、電気・水道・レジの停止、在庫不足、火災後の商品対応など、現場で判断が求められる場面を問いとして組み立てました。  
進行方法は、まず問いに対する自分の意見をメモし、その後ランダムにYES/NOカードを引く形式にアレンジしました。当初の意見と異なる立場のカードを引いた人に金の座布団を渡すことで、様々な角度で考える体験が生まれ、場が和み、意見を言いやすい雰囲気につながりました。  
当日は従業員5名に参加いただき、「事前に考えて意見交換をする大切さを実感した。」「重要性は高いが、効果は事が起こって初めてわかるため、事前準備の難しさも感じている。何も起こらなければ考えないことも、今回考える機会をもらった。」「BCP見直しを担うリーダーやチームが必要だと思った。」「行動のイメージがわいた。」などの声が寄せられ、全体として前向きな変化が見られました。

#### 5. プロジェクトを振り返っての気付きや学び

本プロジェクトを通して、BCPは「作って終わり」ではなく、対話を重ねながら運用してこそ意味を持つことを実感しました。企業の方からも、重要性は理解されていても日常業務の中で後回しになりやすい現状を伺い、カードゲーム形式で「考えるきっかけ」や「話し合う場」をつくることの価値を強く感じました。探究活動と大学生生活の両立は簡単ではありませんでしたが、企業の方との対話や、企画した教材を実際に使っていた経験は、教室では得られない学びとなりました。既存教材を目的に合わせてアレンジすることで新しい価値を生み出せることも実感し、今後の活動にもつながる視点を得ました。今回の経験は、将来、市民・企業・行政をつなぎながら、非常時にも安心して暮らせる社会づくりに関わりたいという思いへとつながりました。プロジェクトで得た学びは、今後の進路や活動の大きな支えになると感じています。



作成した【BCP版】防災クロスロード教材



みしまやでの【BCP版】防災クロスロード実施の様子

## プロジェクト紹介 case\_2

Project introduction

### 子供たちのキャリアの幅を広げられる、体験型カードゲームの開発

長戸 結唯

#### 1. テーマとテーマ設定の理由

私は、フィールドリサーチという授業で松江市にある、高校卒業資格が取得できるフリースクールである松江未来学園を訪問しました。その際に、フリースクールに通う子どもたちのキャリアの幅が少ないという話を聞きました。私自身、将来教員になりたいと考えており、「子どもたちのキャリアの幅を広げられるような活動をしたい」という思いから、体験型カードゲームの開発を行いました。

#### 2. テーマについての調査結果（問題の状況やニーズ）と集めた情報の分析

私は、講義形式でキャリアを学ぶのではなく、ゲーム形式で楽しく学んでほしいと思いました。そこでまずは、どのようなゲームだと体験しやすく、学びが身に付きやすいのかを情報収集しました。その中で、カードゲームにすることで、大量に作成しやすく、子供たちの取り組みやすいと考えました。次に、ただのカードゲームだと面白くないということから、キャリア理論の1つであるホルランドの職業選択理論に基づいたカードゲームにすることにしました。このカードゲームを作るにあたり、ホルランドの理論を書籍などで学びを深めました。

#### 3. ゴール設定&課題設定

ゴール設定は、子供たちに一度このゲームを実際に体験してもらうことにしました。その後、改善、修正を行い、もう一度アクションを起こし、ゲームの開発まで実施したい思っていました。しかし、最終的にはそのようなところまでに行くことはできませんでした。この報告書を執筆した後の春休みの期間中に松江未来学園を訪問し、実際に子どもたちに体験してもらう計画があります。課題設定は、少しでもキャリアの幅を広げるとともに自分と向き合う時間を設けることを目標にしておりました。

#### 4. アクションと効果検証

今後、体験で使用するワークシートを提出し、松江未来学園を訪問し打ち合わせを行う予定です。私の連絡がなくなってしまった影響で今回授業内に取めることができませんでした。そのため、春休み期間を使ってアクションと効果検証を行っていく予定です。

#### 5. プロジェクトを振り返っての気付きや学び

今回このトランスボーダーのプログラムを履修してみて、多くの気づき、チャンスがいただけたなと思っております。多くの場所に訪問し、緊張することもたくさんありました。また多くの人と出会い、同じく共に頑張っている仲間にも出会うことができました。本当に私が最後までこの授業を履修することができたのは仲間がいたからだと思

いました。また、今回のプログラムを通してデザインのカや発想力、創造力を付けることができました。多くの方々からのアドバイスもいただくことができました。次はもしできるのであれば頑張った仲間とタッグを組んだり、次の後輩のアドバイザーを行ったりというような立場も経験してみたいと思いました。

### 開発した キャリアフレアの カード



<b>S 教師</b> アクション レベル1: 教師の1日の動画を見よう レベル2: 教科書を読んでみよう レベル3: 人前でしゃべってみよう 仕事内容 授業の準備と実施（教科書・教材の活用） 生徒の学習状況の確認・指導・評価 生徒との信頼関係構築	<b>I 医者</b> アクション レベル1: 医者になったきっかけの記事を探そう レベル2: おばあちゃんの昔の知恵について調べてみよう レベル3: 風邪をひいたときの対策について調べてみよう 仕事内容 診察・診断・治療を提案・検査を行う 病歴の聞き取り 患者・家族に対して病状や治療法を説明 手術・手術後ケア 定期検診や生活習慣の指導
--	---

<b>キャリアフレア</b> ゲームの目的 このゲームは、自分にどんな道が向いているのかを、早い段階から楽しく考えられるように作られています。いろいろな体験を通してキャリアの幅を広げられるよう、体験型のカードゲームとして開発しました。 入っているもの ・カード ・ノート ・ビーズ ・説明書 ・瓶 一緒にキャリアの幅を広げよう	<b>～ゲームの流れ～</b> カードを一日一枚選ぶ 内容を読み、自分にあったレベル1からレベル3のアクションを行おう ただし、レベルによってもらえるビーズの数は変わります Point ノートに取り組んでいるときの思いや感想を細かく書こう！！ チャレンジしたカードも一緒に貼ろう レベルごとのビーズをビンに入れよう 全てのカードが終わったらビーズを数えて、自分に向いている職業タイプを見つけよう
--	---

## プロジェクト紹介 case\_3

Project introduction

### 小中学生に鉄鋼を知って貰おう！

塩野谷 匠実

#### 1. テーマとテーマ設定の理由

私のテーマは、「小中学生に鉄鋼を知って貰おう！」でした。私がこのテーマに設定した理由は、島根県の鉄鋼業を盛り上げる為です。島根県の鋳物の生産量は、2024年では144,508トンです。これは全国3位の鋳物生産量を示しています。ですが、島根県の鋳物生産量は、2023年では169,393トン、2022年では166,414トンであり、島根県の鋳物生産量が減少しています。この要因の一つとして、島根県の鉄鋼業の人手が足りない事が挙げられます。島根県の鉄鋼業の協同組合である島根県鐵工会に所属している企業は、年々減少傾向であり、その原因は人手が足りないとの事です。以上の理由から、島根県の鉄鋼業を盛り上げる為に、島根県の将来的を担う小中学生に鉄鋼業を知って貰う事が私のテーマになりました。

#### 2. テーマについての調査結果（問題の状況やニーズ）と集めた情報の分析

私は、島根県鐵工会への訪問と調査の結果、島根県の鉄鋼業の人口が低下している事と、その原因が「危険・キツイ・汚い」といういわゆる3Kと呼ばれるものではないかという事が予測されました。島根県の鉄鋼業を支える人口が低下している事は、先述した通りです。この原因を島根県鐵工会様へ伺うと、鉄鋼業の抱えるその過酷さが原因ではないかと述べていました。鉄鋼業は、鉄という丈夫な素材を加工する業務である為、相応の危険性が付きまといます。また、加工の為には機械を多く使う為、そのオイル等によって汚れてしまう事もあるようです。現在はAIの発達により3Kと言われる事になった仕事が徐々に減っており、AIの発達による鉄鋼業の変化について子どもたちに知らせていく必要があると考えました。

#### 3. ゴール設定&課題設定

私は、ゴールとして島根県の将来を担う小中学生が鉄鋼へ興味関心を持って貰う事にしました。また、その課題として、先述した3Kを払拭する事を設定しました。

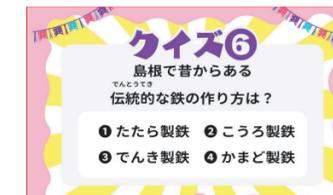
#### 4. アクションと効果検証

私は、アクションとして小中学生を対象としたクイズラリーを行いました。12月13日に鐵工会本部にて開催し、事前に近隣の小中学校にイベントを開催する旨を記したチラシを配布しました。クイズラリーは、鐵工会本部全体を利用し、各地に問題のヒントを設置しました。ヒントは、AIやDX、ドローンを用いる事で獲得できるように設定し、クイズの問題は鉄鋼に関する事や島根県の鉄に関する問題を出題しました。

当日は、80名以上の方が参加して下さいました。参加者に感想を聞いてみた所、「ドローンを動かすのが楽しかった」や「クイズが楽しかった」と言ったものを頂きました。また、クイズラリーの答え合わせを行う際に、銅柱等の実物に触れてもらった際の参加者の反応がとても良かったです。効果検証の面においては、鉄鋼への興味を持って貰えたかという点においては疑問が残るものとなりました。感想の通り、ドローンやクイズには興味を持って貰う事には成功しましたが、鉄鋼そのものへの興味は不透明となりました。また、効果検証の方法もただ感想を聞くというものになってしまった為、正確であるかは疑問が残るものとなりました。

#### 5. プロジェクトを振り返っての気付きや学び

プロジェクトを振り返っての気付きは、今の自分の力がどれ程のものかについてです。今まで、私は誰かと協力してプロジェクトを進めるという経験はありませんでした。ですが、今回のプロジェクトは鐵工会の支援元、基本一人でクイズの内容を考える事等、一人で行動する機会が多かったです。その為、今までわからなかった自分自身の実力を把握する事が出来ました。また、鐵工会の方に今回のプロジェクトでどこか改善して欲しい箇所も聞く事が出来、これからの成長に生かせる機会となりました。



## 何を越えることができたのか「学生のインタビュー」

Interview

### Q1. 受講のきっかけは？

**塩野谷**  
夏の集中講義で「フィールドリサーチ」を履修し、フィールドワークでの学びを発展させる形でこの授業を受講しました。

鐵工会の方が提案してくださった課題が面白そうだと感じ、自分にとって新しい経験になると思ったのが理由です。

**田村**  
私も、夏のフィールドリサーチで行ったフィールドワークが印象に残っていました。

高校時代から防災に関心があり探究活動などを行っていましたが、大学に入ってからは特に何もできていなかったの、「また活動してみたい」と思ったことが受講のきっかけです。

**長戸**  
トランスポータープログラムの説明会でこの授業を知り、地域の人と交流できる点に興味を持ちました。やってみたくことが多く、将来したいことがまだ定まっていない自分にとって良い経験になるのではないかと思い、参加しました。

### Q3. 他の人の発表を見てどう思った？

**塩野谷**  
2人とも発表のクオリティが高く、自分の発表と比べて正直驚きました(笑)。  
カードやスライドの見せ方、話し方まで工夫されていて、たくさん練習してきたんだらうなと感じました。

**長戸**  
デザインは意識していたので、そう言ってもらえると嬉しいです。  
塩野谷さんの発表では、小・中学生が30人ほど集まっていた写真が印象的でした。  
あれだけ参加者がいれば、会場の熱量も高かったのではないかと思います。

**田村**  
私は、長戸さんが質問してくれた方に「ご質問ありがとうございます」と言っていたのが、とても丁寧でいいなと思っていました。自分は緊張して言えなかったフリーズなので、今後は参考にしたいです。  
個々の作業が多かったですが、全員がカードゲームやクイズ形式などの参加型だったので、他の発表を聞いて学べる点が多かったと感じました。  
作業中に大変だと思うこともありましたが、みんな一緒だと思えば不安感が軽くなったので、仲間がいることの大切さも実感しました。

**長戸**  
仲間がいたことは、私にとっても大きかったです。  
2人の進捗と自分を比べて焦り、途中で授業を辞めたくなくなりましたが、「二人も頑張っているし」と思い直して続けることができました。

### Q2. 最終成果物のこだわりは？

**塩野谷**  
クイズ形式のスライドにして、来てくれた小・中学生が参加できるようにした点です。  
島根県や鐵工会にまつわる内容でクイズを作り、AIやDXを使うとヒントが得られる仕組みにすることで、鐵工会と新しい技術を結びつけてアピールできるよう意識しました。

**田村**  
私は「BCP版」を意識した点にこだわりました。既存の防災クロスロードをもとに、企業の事業継続に特化した、完全オリジナルの内容になるよう作成しています。  
みしまさんと連携することから、松江市で危険度の高い浸水・洪水といった災害や、経済規模なども考慮し、地元フォーカスしたシナリオになるよう工夫しました。

**長戸**  
カードの背景色を濃くしすぎず、文字が目で見分けるように工夫しました。透明度を80~90%程度に調整し、文字サイズや配置にも気を配っています。  
また、フリー素材に無かったイラストは自作し、箇条項目にはアイコンを付けることで、誰にとっても分かりやすいカードを目指しました。

### Q4. 履修検討中の学生へのメッセージ

**塩野谷**  
外部の人と関わることで、自分の能力の現在地や不足している点を知ることができました。  
プロジェクトに参加することで課題が明確になり、今後どうしていくかを考える良い指標になると感じました。

**長戸**  
少しでも気になっているなら、やってみることをおすすめします。  
私自身、この授業を途中で辞めたくなくなりましたが、発表まで終えた今は参加してよかったと感じています。

実際に合わないと感じた場合は、途中でやめてもいいと思うので、取り組まずに後悔するより、参加してみて「自分には合わなかった」と知ることを経験の1つとして気軽に受講してみてもどうでしょうか。

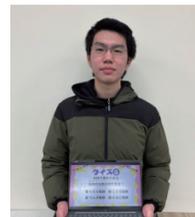
**田村**  
実際に企業を訪問できる点は、この授業の大きな魅力だと思います。  
知識は本やインターネットでも得られますが、それをどのように社会に働きかけるかは、現場を見なければ学べません。  
企業の方や先生方、院生の方が伴走して下さるので、行き詰まったときも話し合いながら解決の糸口を見つけられた点が心強かったです。



田村 安悠



長戸 結唯



塩野谷 匠実



## プログラムを通した「学生の気づき、成長」

Awareness and growth

### 学生が取り組んだリフレクションシートから、何を気付いたのか

大学教育センター 中村怜詞

#### 【プロジェクトを進めるためのポイント】

学生：「アイデアは出るけど、動けない⇒ほかの人が進んでいる姿を見て、自分のプロジェクトが進まず焦る。苛立つ。⇒自分の活動のスケジュールを早めに立てるのが本当に大事。圧力をかけてもらわないと自分はなかなか動けない。」

▶プロジェクトを推進する上での自分の強みと課題に気付いている。アイデア出しと実践の間に大きな壁があり、背中を押される価値を感じている。

#### 【主催者と参加者が見ているものは違う】

学生：「鉄鋼業界に対して子どもたちが持っているであろう3K(きつい、危険、汚い)のイメージを払拭してもらい、業界に興味をもってもらうことを目的にイベントを企画・実践したが、実際にイベントを行うと、小中学生はドローンの操作に夢中。こちらが伝えたいことと、彼らが体験したいことに大きなズレがあり、実践後に放心した。」

▶イベント開催は PBL で良くある実践だが、参加者の想定を詳細に行い、当日のシミュレーションを行うことの重要性に気付く機会となった。「鉄そのものに興味を持ってもらうためにどうすれば良いのか」という次への課題を得られたことが最大の収穫と思われる。

#### 【大切なこととニーズのギャップ】

学生：「フィールドリサーチを通じて、BCP (Business Continuity Plan) を実務として根づかせるには、企業が気軽に参加できる学びの場が必要だと感じ、カードゲーム型の研修を開発して実践した。参加者の方々からは前向きな反応が寄せられ、忙しい中で時間を調整して参加してくださったことから、BCPの重要性は確かに共有されていると感じた。一方で、企業の置かれている状況や地域性によって、BCPへの向き合い方には幅があることにも気づいた。」

▶災害が少ない地域では、BCPは「重要だと認識されているものの、日常業務の中では優先度が上がりにくい」という現実がある。こうした「重要性」と「実際のニーズ」の間にあるギャップを理解できたことは、今後どのような形で企業と協働し、無理なく取り組みを支えるかを考える大きな学びとなった。

学生らはプロジェクトを通して、自分自身の特性やプロジェクトのステークホルダーの願いやニーズなどに気づきを得ています。これらの気づきは実践したからこそ得られたものであり、プロジェクトを通してアイデアを実装化させていくことの難しさを学ぶ機会となりました。アイデアを出すだけなら誰にでもできますが、それをカタチにすることは本当に難しいです。リフレクションシートにも書かれていましたが、イベントや研修を実践することは相当なプレッシャーがあったようです。プレッシャーを乗り越えてアイデアをカタチにするプロセスに成長があり、「自分はアイデアを実現できる」という自信に繋がります。今回の学生のチャレンジは全てが上手くいったとは言えないところもありますが、ぶつかった課題の中にこそ学びがあり、次の一歩を考える貴重な機会になりました。学生の実践にご協力いただいた皆様に心より感謝申し上げます。