

物語を活用するプロジェクトマネジメント教育

プロジェクトマネジメントコース 矢吹研究室 1142064 鈴木淳子

1. 研究の背景

プロジェクトマネジメントに関する知識及び活動には、多くの経験から蓄積された実務的な経験が必要となる。そのため、多くの企業でプロジェクトマネジメントの知識を習得するための研修が行われている。

本研究では、プロジェクトマネジメントの知識を習得するために行われている「【PM 桃太郎！】～プロジェクトマネジメントを学ぼう～」^[1]（以後、PM 桃太郎）というセミナーに着目する。

このセミナーは、特定非営利活動法人 Layer Box が主催しており、小学校高学年から中学生を対象とし、2 日間かけて行われるプログラムである。そのプログラムでは対象者が理解しやすいように、昔話の「桃太郎」を用いている。

プログラムの成果物は、グループごとに作成された絵本であり、その内容は、「桃太郎」をプロジェクトマネジメントの視点から解釈し、考察したものである。

2. 研究の目的

今回私は、プロジェクトマネジメントの知識を効率的かつ効果的に習得できる方法を考案する。

その方法とは、物語を活用して、プロジェクトマネジメントの知識を学ぶことのできるプログラムを考案することである。

本研究では、上記のプログラムを考案し、プロジェクトマネジメントを学ぶ大学生を対象に考案したプログラムを実施し、結果を検証する。

3. 研究の方法

本研究のプログラムは、千葉工業大学社会システム科学部プロジェクトマネジメント学科に所属する 1 年生が参加する、東京ディズニーシーでのオリエンテーションで実施する。

対象者は、千葉工業大学社会システム科学部プロジェクトマネジメント学科 1 年生の矢吹グループ（以後、矢吹グループ）に所属する 10 名であり、私が考案したプログラムを実施し、その結果を分析し、考察する。

プログラムの実施内容を以下に記載する。

(1)期間

4 月 21 日～7 月 5 日（東京ディズニーシーのオリエンテーションの期間）

(2)内容

はじめに、私が PM 桃太郎^[1]について調査を行い、プログラムを考える。

次に、対象者が東京ディズニーシーに関する物語を調査し、調査した物語に沿ってプロジェクトマネジメントの一連の活動を擬似する。私はこの活動に沿って、考案したプログラムを実施する。

(3)検証方法

プログラムの終了後、アンケート調査を行う。その後、学生の成績（一般的な科目の成績とプロジェクトマネジメントに関する授業の成績）を収集する。

次に、学生の成績を分析し、効果を検証する。

本研究の目的は、プロジェクトマネジメントの知識を学ぶことのできるプログラムを考案することである。その目的を果たすには、学生のプロジェクトマネジメントについての学力が上がったかどうかを比較し、検証する必要がある。

プロジェクトマネジメントについての学力が上がったかどうかを比較するには、プロジェクトマネジメントについての学力とは別に、一般的な教養の学力を割り引くことが必要である。そのために、本研究の検証には、一般的な科目の成績とプロジェクトマネジメントに関する授業の成績を用いる。

4. 成果物のイメージ

成果物は、プログラムにおける知識習得の貢献度についてのアンケート結果と、学生の成績の分析結果の 2 つである。

本研究のプログラムを実施し、矢吹グループの学生の成績が他学生の成績よりも上回り、プログラム実施における、プロジェクトマネジメント知識の習得の貢献が証明できることを目標とする。

5. 進捗状況

現在、プログラムの考案・実施は終了している。

今後は、分析及び検証を行い、考案したプログラムについての考察を行う。

参考文献

[1] 特定非営利活動法人 Layer Box. 【PM 桃太郎！】～プロジェクトマネジメントを学ぼう～. (2013-10-21).

<http://www.aoniyoshi.us/layerbox/110326-pmmomotaro.htm>