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した．

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．

1. 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．

1. 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

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．

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い，その後，学生の成績（プレイスメントテストの成績・PM概論のテスト成績）を収集する．

様々な分析方法から，プログラムの効果を検証できる方法を選択し，学生の成績を分析し，効果を検証する．

まず，プレイスメントテストの矢吹グループの学生の成績と他学生の成績を調査する．その後，PM概論のテスト成績を調査し，プログラムを実施した矢吹グループの学生の成績と，他学生の成績を比較する．

1. 成果物のイメージ

　成果物は，アンケート調査で収集した，プログラムにおける知識習得の貢献度の結果と，学生の成績の分析結果の2つである．

　アンケート調査は，学生の知識習得の貢献度を調査するために行い，学生の成績の分析は，学生の学力向上を調査するために行う．

　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．

1. 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>