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」[1]というオリエンテーションに着目した．

PM桃太郎というオリエンテーションは，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となっている．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，「桃太郎」をプロジェクトマネジメントの視点から解釈し，独自の物語を考察した内容となっている．

1. 研究の目的

　千葉工業大学では，社会から注目されているプロジェクトマネジメントを学ぶことのできるプロジェクトマネジメント学科があり，様々なカリキュラムのもと，プロジェクトマネジメントの知識を勉強する．

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ことで，学生の知識習得に少しでも貢献できると考えた．

また，考案したプログラムを実施することで，学生のプロジェクトマネジメント知識の習得や学力の向上をさせることを目標とする．

　本研究は，プログラムの考案及びプロジェクトマネジメントを学ぶ大学生を対象にプログラムを実施し，結果を検証することを最終成果物とする．

1. 研究の方法

本研究は，プロジェクトマネジメント学科に所属する1年生が行う，東京ディズニーシーのオリエンテーションの中で実行する．

対象者は，矢吹グループ1年生10名であり，私が考案したプログラムを実施してもらい，その結果を分析し，考察する．

プログラムの実施内容に関しては以下に記載する．

(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期間）

(2)内容

PM桃太郎[1]について調査を行い，プログラムを考える．

東京ディズニーシーに関する物語を選択し，その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し，東京ディズニーシーのオリエンテーションと共にプログラムを進行させる．

プロジェクト終了後，アンケート調査及び学生の成績（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．

(3)検証方法

様々な分析手法から適した手法を選択し，学生の成績を分析し，結果を図にまとめて効果を検証する．

分析は，矢吹グループの学生の成績と他学生の成績を調査し2つの指標をとる．その後，PM概論のテスト成績を調査し，プログラムを行った矢吹グループの学生の成績と他学生の成績の指標を2つとり，比較する．

1. 成果物のイメージ

　成果物は，アンケート調査によるプログラムにおける知識習得の貢献度調査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行うことで，矢吹グループの成績が他学生の成績よりも上回り，プログラムにおける知識習得の貢献が証明できることで本研究の目的は果たされるとする．

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，3．研究の方法の(3)に記載されている方法で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　＜NPO法人レイヤーボックス＞. “特定非営利活動法人 Layer Box─NPO法人レイヤーボックス”. event.

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