

キャリア形成を意識した ICT を活用した PBL の実践 -エンターテインメント性の導入とアウトカムズ重視の試み-

Practices of PBL using ICT being aware of a career development -The introduction of entertainment and attempt of outcome's importance -

森 祥寛

Yoshihiro MORI

金沢大学総合メディア基盤センター
Information Media Center, Kanazawa University
Email: mori4416@staff.kanazawa-u.ac.jp

あらまし：パソコンを使用する場合は、その場その場にあわせた使用方法を考え、的確に作業を実施していかなくてはならない。その使用方法を考えさせるために実施している PBL 型の授業について紹介し、その成果についてキャリア教育の面から報告する。特にエンターテインメント性の付与による動機形成と維持について、重点的に報告したい。

キーワード：ICT 活用教育, エンターテインメント

1. はじめに

近年、学士力や社会人基礎力という形で、コミュニケーションスキルやチームで働く力、課題発見力や問題解決力等が学生に求められている⁽¹⁾。これを受けて、大学では、所謂「主体的な学び」についてアクティブラーニング等を活用する形で実践が行われている。その1つとして、グループワークを用いた学生参加型の授業として、計画や問題が与えられその解決方策を検討していく PBL (Project/Problem Based Learning) 型の授業がある。

この PBL 型授業を、森は、金沢大学の共通教育(所謂、教養教育)で「情報発信リテラシー I, II」「医、薬、保健系のための情報処理」「動画配信サービスを用いた情報発信演習」「プレゼンテーション演習」といった科目で開講している。

本稿では、これらの授業実践を踏まえた上での成果と課題を報告する。

2. 授業の構成とプロジェクト設定

2.1 授業構成

森が実施している授業は、情報、特にパソコンリテラシーについて学ぶためのものである。詳細な内容については、公開されている金沢大学の授業シラバス⁽²⁾を参照してほしい。授業の違いはその切り口の違いで有り、授業構成の骨子はほぼ同じである。以下がその構成で、全 15 回の授業の中で

- ① 授業を通しての目標と身につけるべき能力についての説明と、実施するプロジェクトの方向性の提示
 - ② 学生による①を踏まえた企画作成
 - ③ 企画に沿ってグループメンバーを集め、実施計画書作成の上で作業を進める
 - ④ 成果の取りまとめ
- の 4 つについて実施していくことになる。

2.2 プロジェクトの設定と企画書の作成

2.1①のプロジェクトの方向性とは、授業目標を踏まえた大まかなもので、「自分なら、どんな情報を、どの様に発信するか/してみたいか(情報発信リテラシー)」「動画配信サービスの番組を作り、実際に配信する(動画は新サービスを用いた情報発信演習)」等である。学生はこれを受けて、実際に作業を行っていくためのプロジェクトの企画を立てていく。

企画作成時の指導として「企画を実施した結果の成功状態を具体的な数値目標をたてて示させる」「企画書作成に使用するソフトウェア等は自由」という 2 点を示している。これは企画書が、他者を説得する起点となる資料と位置づけ、そのために必要なことは何かという視点を持たせるためのもので、特に前者は、学生が持ちにくい視点であり、アウトカムズを明確にするためにも必須の要素として示している。2014 年度は、この上に、目標を達成することで、誰にどの様な利得が生じるかまで考えさせている。

2.3 グループの作成と実施計画書の作成

企画書作成は、全員に行わせているが、実際にそれをプロジェクトとして実行するかどうかは、企画作成後、「この指止まれ」方式で行った。これは企画を実施したいという意思をもつ学生に、自らリーダーに立候補してもらい、自分の企画をプレゼンテーションさせた後に、フォロワーとなる学生に集ってもらう方法である。なお、授業では、グループの規模(人数)の制限はせず、リーダーが可能と判断すれば何人のグループでも了とした。従って、人数が 1 人であっても、その企画を実施したいのであれば、それについても了とした。

この「この指止まれ」方式は、企画を実施するためには、人が必要で、人を集めるためには何を行えば良いかを考えさせ、行動をおこさせることができ

る。またグループに加わるためには、何をすべきかを考えさせることにもなり、グループ結成後の立場にかかわらず行動を求めていくことができる。

グループ結成後、リーダーの企画書をもとに実際の作業を行うための計画書を作成させる。計画書では、企画書に書かれた目標を実現するために具体的にどのような作業が必要かをピックアップさせ、作業に必要な人員配置、タイムスケジュール等を考えさせている。この作業は、人が動く（作業をする）ということには、必ず費用が発生するという視点を明確化させるためのものであり、プロジェクトに係る予算見積もりという視点までを意識させている。

また、この時に、グループ活動を進めさせる一助として、リーダーシップとともにフォロワーシップについても調べさせ、グループ内での立ち位置とグループへの貢献について考えさせている。

2.4 プロジェクト実施と結果

授業で学生が企画したプロジェクトを実施した結果、初期段階において（情報発信開始若しくは放送第1回等）は、企画立案時の数値目標を達成する見込みが立たないという状況であった。ほぼ全ての企画において同様の状況となっており、自身の企画や実施計画の問題点を浮き彫りにする結果となっている。学生は、この経験によって、「プロジェクトを企画通りに作業ができれば良い（過程）」から「企画で設定した目標を達成させる（結果）」という「成果を上げなくてはいけない」という視点の切り替えができるようだ。授業では、これを踏まえた上での対応策について考えさせることで、最後には目標を達成するにいたる場合が多い。キャリア教育という観点からは、この視点の切り替えこそが、重要であると考えている。社会にでて「働く」場合、「成果」を求められるが、教育の場では「過程」に重きを置く場合が多い。社会が求める人材となるために、様々な技術や技能を持つことは必要かつ重要だが、それを活かす行動をとれるようにするにはどうしたら良いか。その答えの1つを、当該授業では与えていると考えている。

一方で、学生が企画したプロジェクトには、エンターテインメント性が含まれる場合が多い。情報教育の授業においては、これを積極的に活かしていくべきである。エンターテインメント性が付加されたプロジェクトでは、活動に対する動機を高い状態で維持することができる。

また、近年の学生の傾向として、ディスカッションやグループワークに対しての敷居は低く、話し合いを行うこと、或いは進めることへの得意不得意はあっても、全員が話し合いに参加できるだけの下地

ができていた。ただし、これらの授業が選択科目であることから、そもそもディスカッション等が苦手な学生は履修をしていないこともあるだろう。所感としては、プロジェクト作業を通じて、学生は、グループ作業を進めるための効率的・効果的な話し合いの仕方等を習得していったように思われる。予めリーダーシップとフォロワーシップについて学ばせたことも、グループ内でどのように活動し、グループにいかに関与していくか、寄与していくかを考える下地になった。

3. まとめ

パソコン等の ICT 機器は、十分に社会に浸透しており、これらを使用しないで済むことは、ほとんどあり得なくなっている。その中で、ICT 機器をより良く活かさせるための教育をどのように行うかは、非常に重要である。大学生の場合、単に操作方法を教えるという教育はほぼ終了しており、単純な操作で学生が躓くことはほとんど無い。そこでこれらの授業では、様々な状況下で、自分なりに工夫しながら使用していくということを、企画書作成、実施計画書作成、プロジェクト実施作業、成果発表等、具体的な作業のもとで学習させていった。

本稿で報告した授業は、情報分野の授業だが、ICT 機器等の活用自体は、学ぶべき事項の1つに過ぎない。ICT が社会の中に浸透しているという現状を踏まえて、それを自分たちのやりたいことに、より良く活かしていくこと、そしてその方法を学ぶことこそが主眼となっている。実際にプロジェクトベースで活動させることは、良い方法となっていることは、これまでに論じたとおりである。

情報に関する教育は、言語教育とあわせて、これから社会に出て行く学生にとって、所属の分野を問わず重要な位置を占める。それは各種専門教育の結果、得られた知識や技術を活かすための土台となっているからである。今後、情報に関する新しい教育／授業の形を考え、提案していく必要があるだろう。

参考文献

- (1) 「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）」 2012年08月28日中央教育審議会答申
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/tou shin/1325047.htm
- (2) 金沢大学 Web シラバス
<https://sab.adm.kanazawa-u.ac.jp/>