

# 電子書籍制作を通じたキャリア教育の実践と評価

## Design and Evaluation of Career Education Workshop

稲葉利江子<sup>\*1</sup>, 長濱澄<sup>\*2</sup>

Rieko INABA<sup>\*1</sup>, Toru NAGAHAMA<sup>\*2</sup>

<sup>\*1</sup>津田塾大学 学芸学部 情報科学科

<sup>\*1</sup>Department of Computer Science, Tsuda College

<sup>\*2</sup>早稲田大学 人間科学研究科

<sup>\*2</sup>Graduate School of Human Sciences, Waseda University

Email: inaba@tsuda.ac.jp

**あらまし:** 21世紀型スキルの獲得も含めたキャリア教育が注目されている。著者らは、「創発的学習活動」を目的とした授業において、社会で働く女性のロールモデル集を電子書籍としてまとめるという取組みを行っている。この授業は、講演会の企画・運営、インタビュー、電子書籍制作というプロセスの中で、総合的スキル獲得を目指した設計となっている。本発表では、本授業のデザインおよび、その効果に関する評価について報告する予定である。

**キーワード:** キャリア教育, メディア制作, 電子書籍, ロールモデル

### 1. はじめに

近年、学士力や21世紀型スキルの獲得も含めたキャリア教育が注目されている。その上で、学生の「主体性を引き出す」「実際の社会を知る」「必要なスキルを知る」という3つの目標を立て、Project Based Learning (PBL)に取り組んでいるプロジェクトもある[1]。また、「創発的学習活動」とも呼ばれる学習と創造の両面を含むワークショップも教育現場をはじめ様々な場で行われ始めている[2]。

著者らは、津田塾大学において、総合的スキル獲得を目指したワークショップ形式の授業をデザインし、実施している[3]。本稿では、授業の実践報告を行うとともに、電子書籍制作を通じたキャリア教育の効果に着目した授業評価について報告を行う。

### 2. 授業のデザイン

#### 2.1 授業の目的と構成

本授業では、メディアの受け手ではなく、創造する立場に立ち、メディアを制作することを目的としているが、その軸には、メディアリテラシー教育とキャリア教育の要素を含めている。図1に授業概要を示す。最終的な課題として、働く女性のロールモデル集を電子書籍としてまとめることを掲げることで、就職活動を控えた受講生に、「自分のキャリア」を考えるきっかけを与えることを目的としている。

また、「キャリアデザインを行うためには、現実(外的環境)を知ることと自己概念(自分)を知ることが必要である」と言われている。さらに、自己を知り、外的環境の情報を得たとしても、それらの統合ができなければきょうアリアデザインを描くことが難しく、その統合を容易にするのが、ロールモデルを使ったアプローチであると言われている[4]。このことから、キャリア教育において、ロールモデルの提示は有効な手法であり、さらに、ロールモデルが同

じ大学で学んだ卒業生とすることにより、受講生にとって現実的な目標設定とすることができると考え、最終課題にロールモデル集の制作を掲げた。

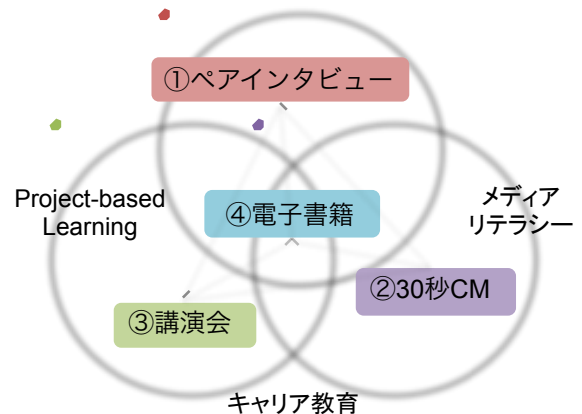


図1 授業概要

#### 2.2 授業実践

本授業は、学科横断型コース3年生の必須科目となっている。定員30名のコースであるため、前期・後期に分かれ、各学期15名が受講する。授業担当者は教員1名と映像スキルのある授業支援者1名が担当している。

3-4名のチームで、最終課題である電子書籍(ロールモデル集)制作を行う。各チーム、ロールモデルとなる卒業生の選定を行い、講演会の企画・運営・広報活動を行い、その後のインタビューを通して、記事執筆を行う。最終課題に向けたスキルアップについては、二人一組で相互紹介の記事を執筆し「書くこと」を学ぶ「ペアインタビュー」、「自分」を見つめ、30秒の映像で自己アピールを行う「30秒自分CM制作」により、ライティングと映像表現のスキルを修得する構成としている。

### 3. 電子書籍制作による学び

#### 3.1 電子書籍制作過程

Apple iBook Author を用いて、電子書籍制作を行った。制作要件としては、「写真、動画も含め 10 ページ以上の電子書籍」のみである。執筆におけるライティング指導として、本学のライティングセンターと連携し、「必ず利用すること」という条件を設けた。

電子書籍の公開に関しては、iTunes U などでの公開を想定した授業設計としたが、現在は「学内限定公開」で講演者および学内での許諾を得ている。



図2 インタビュー風景と制作した電子書籍

#### 3.2 学生の学び

電子書籍制作に関しての学生の学びを調査するため、授業終了後のアンケートにおいて、自由記述によるアンケート調査を行った。調査は大きく、「講演会・インタビューの企画・運営」「ロールモデル集の制作」「グループ活動」の3つに分けられる。それぞれの項目に関して代表的な学生の学びの意見を示す。

- 1) 講演会などの企画・運営
  - ・ 「ほう・れん・そう」の大切さを実感した
  - ・ 様々な下準備があって、ひとつのものが作り上げられることを身をもって体験した
  - ・ 創造力がなければ全体をマネジメントで着ないことを感じた
- 2) ロールモデル集の制作
  - ・ 自分が社会に出た時のイメージがついた
  - ・ 自信を持って信じ続けることが大切だと分かった
  - ・ 卒業生ということでより具体的なアドバイスがもたらえた
  - ・ 仕事をする覚悟や苦労をお聴きできたため、就職活動における心構えが変わった
- 3) グループ活動
  - ・ 自分で何がグループのためにできるかを考え、行動するという。個人の得意な分野を引き出して役割をふるふることの大切さを学んだ

- ・ LINE で意見交換しても上手く伝わらないことがあった
- ・ どうしても仕事量が不平等になる
- ・ 程よく仕事を振り分け調整するという役割が一番大変だったが、自分のチームは頑張れた

上記のように、講演会・インタビューのマネジメント経験を通して主体性およびコミュニケーションの重要性を学んでいることが伺える。さらに、ロールモデルとなる先輩の話をお聴きすることにより自分のキャリアデザインの一步を踏み出せた様子が伺えるが、電子書籍の制作の効果を確認・分析することができなかった。

#### 3.3 課題

平成 25 年度前期・後期の取組みにより、授業デザインの課題が浮き彫りとなった。いくつかの課題を下記に示す。

- ・ 電子書籍を一般公開することに対する障壁
- ・ ライティング指導の充実化
- ・ 半期 15 回の設計

電子書籍化については、講演者側の抵抗などがまだ大きいことが分かった。さらに、「仕事」に絡むため、学内講演であれば許可が出るが、一般公開の困難さがわかった。次に、学生のライティングスキルの支援である。初年次教育におけるライティングの強化の重要性とチームでの執筆時の注意事項を提示することの大切さが明らかとなった。また、15 回の授業としては盛りだくさんの内容となり、授業外での負荷も大きいと、作品の品質を確保した授業目標の整理と最適化を行う必要があることがわかった。

### 4. まとめ

キャリアデザイン支援を目的のひとつとするワークショップの授業デザインの実践とその報告を行った。ロールモデルとなる人物の講演会・インタビューを企画・運営することによる社会人基礎力の育成とロールモデル集制作による学生自身のキャリアデザインのきっかけ作りを目標とした授業デザインを行い、実施した。その結果、学生の学びを観察することができた。特に、学生のヒアリングより、「他者から学ぶことが多かった」「自分の中にあるものをアウトプットしようとする中で、自分を省みた」という意見もあり、キャリア教育の一旦を担えたことを確認した。

#### 参考文献

- (1) 安西佑一郎：“社会で求められる人材育成のために大学教育はどう変わるべきか,” VIEW21 大学版, Vol.2 (2011)
- (2) 美馬のゆり, 山内祐平：“『未来の学び』をデザインする-空間・活動・共同体-,” 東京大学出版
- (3) 稲葉利江子, 長濱澄：“総合的スキル獲得を目指したワークショップデザインと評価-映像制作による学生の学びに注目して-,” 日本教育工学会全国大会 (2013)
- (4) 古野庸一：“キャリアデザインの「必要性」と「難しさ」,” Works (1999)