

e-learning 課題におけるフィードバックの果たす役割について

A Study about a Role of Feedback in e-Learning Assignments

池村 努

北陸学院大学短期大学部 コミュニティ文化学科

Hokuriku-gakuin Junior College Community and Culture Department

Email: ikemura@hokurikugakuin.ac.jp

あらまし：2021 年度から入学前課題として e ラーニング教材のラインズドリルを導入した。導入にあたり、前年の 2020 年度から筆者の所属する学科で試行的に導入し、フィードバック（声掛け）が課題実施に役立つことを認識した。それを受けて 2021 年度本格導入に反映した。実施に際し期待通りの実施状況を得ることが出来なかった。その理由の 1 つとして学生のオンライン教材疲れも考えられる。2022 年度にも継続して導入しており、今後はその推移についても研究を進める。

キーワード：遠隔授業，e ラーニング，フィードバック，ラインズドリル

1. はじめに

本学では 2021 年度から入学前課題としてラインズドリルを「HG ドリル」として導入した。ラインズドリルはオンラインで基礎学力強化ができるリメディアル教育専用 e ラーニング教材である。オンライン教材は受講者の意欲により積極的に活用することもできれば、あまり効果を得られない場合もある。本研究では 2020 年度に試行的に取り入れた段階から行ってきた「声掛け」が受講者に与える影響についてまとめる。

2. 入学前課題導入の推移

一般的に推薦入学試験や AO 入試合格者は、一般入試受験者と比べて進路決定時期が早い。11 月頃には進路が決定し、残りの高校生活に空白期間が生じることになる。高大連携会議の中でもこのことが問題視され、多くの私立大学で入学予定者に対して何らかの入学前課題を準備することになった。本学でも初年次教育の一環として、四年制大学立ち上に併せて入学前の課題を整備し、推薦入学試験合格者に課してきた。

本学の新入生は全員がオリエンテーション期間の初日に基礎学力テストを受けることになっている。国語と英語のテスト（学科によっては数学も実施）を実施し、同テストにより基礎科目の「日本語表現法」「英語」のクラス分けを行なってきた。入学前課題の内容を再考するにあたり、基礎学力テストを意識して修正を行なった。具体的には市販の問題集とノートを購入させ、問題集を解いて提出する方法を取った。課題を説明するプリントには、入学前課題への取り組みが基礎学力テストに繋がるとして取り組むよう求める文章を記載していた。

入学前課題を導入開始してから 2020 年度まで、課題の回答を記したノートを提出する方法だった。学科教員はオリエンテーション初日に課題の提出を求め、推薦入学試験合格者のリストを元に実施状況を手作業で確認していた。従前の方法では課題が提出

されるまで、入学予定者がちゃんと取り組んでいるか確認できないことが課題だった。また取り組み分量が不十分だったり、そもそも取り組んでいなかったりするケースも散見された。そのような場合は入学前課題としての意味を持たないが、他の学生や次年度以降に入学する予定の後輩たちへの影響を考慮して課題に取り組むよう求めることもあった。これらのことから課題について再考の必要が生じてきた。

そこで入学前課題について検討を進めた結果、ラインズドリルの導入を決定した。先行して 2020 年度から短期大学部コミュニティ文化学科の授業でラインズドリルを試験的に導入し、ノウハウを蓄積した上で 2021 年度からの本格導入に備えることになった。

3. 2020 年度プレ導入

2020 年度の試験導入は、必修科目の「キャリア教養講座 A・B」（演習科目・1 単位）において実施した。同科目は筆者（池村）が非常勤講師とオムニバスで担当する科目で、本学科卒業生の 9 割が卒業後すぐに就職することを前提に、就職活動に向けた国語・数学・一般常識などの基礎学力の維持を目的とした科目である。入学前課題として導入を検討しているラインズドリルであるが、課題とする科目を選ぶことで科目の目的に適応させることが可能と判断し、試験的に取り入れた。課題としてはベーシックの社会とスタンダードの国語・数学を課した。授業時間における課題に加えて、オンラインで実施するラインズドリルへの取り組みを評価項目に加えている。

実施時には継続的に取り組むよう 2 週間毎に目標を設定し、定期的に進捗を確認してメール等による声掛けを行なった。事前にラインズ株式会社担当者より、他大学の取り組み事例として定期的な呼びかけが効果的であるとの聞いていたため実施した。4 月 20 日にアナウンスした直後から 20 名程度の学生がログインを開始し、すぐに 10 名近い学生が 1 つ以

上の単元を終了している。月ごとのアクセス数を比較すると7月末の最終期日に向け追い込みをかけたであろう7月が全体の32%を占めることになったが、実稼働日数で割ると4月が45%を締める結果となった。10日程度で全アクセス数のほぼ半数を占めたことは驚きであるが、学生は案内が送られてから2週間程度ですぐに取り組みを開始することから、この段階で習慣づけできれば継続的にドリルを実施出来ることが予想される。

4. 2021年度の本格導入課題

2020年度の試験導入を踏まえて、2021年度から4学科の入学前課題として導入した。以前の入学前課題同様、学科別に課題の範囲が異なるものとなった。これについてはオンライン課題であることと、ラインズドリルだけで完結して取り組むことができる事を受け、あえて共通でない課題とした。具体的な課題は以下の表の通りである。国語と英語については4学科とも共通。数学は3学科で行ない、科学の知識を必要とする食物栄養学科については理科を課すこととなった。また短期大学は難易度の低いベーシックを課し、大学はスタンダードを課している。

ラインズドリルは初回ログイン時にユーザー情報としてメールアドレス登録を求める仕組みがある。登録情報に基づいて、推薦入試及びAO入試合格者に対して実施状況の確認や励ましなどの声掛けを行なうことの重要性を各学科に説明し、担当者の配置を依頼した。声掛けのタイミングなどは各学科の判断に委ねた。

入学前課題対象者の実施状況は以下の通りとなった。

	子ども教育学科	社会学科	食物栄養学科	コミュニティ文化学科
課題対象者	53	52	42	29
課題終了者	7	9	8	14
達成率	13.2%	17.3%	19.0%	48.3%

コミュニティ文化学科が突出して高いのは、筆者が担当し、最低でも月に一度以上の声掛けを行なうなど声掛けの頻度が高かったことが一番の理由と考えられる。しかしそれでも全体の5割程度の達成率だった。他学科の聞き取りを行なった結果は、コミュニティ文化学科ほどの声掛け回数にはなっていない。

コミュニティ文化学科では入学前課題に加えて、2020年度同様に「キャリア教養講座」にも取り入れた。前期「キャリア教養講座A」ではスタンダードの国語・数学とベーシックの社会を課題とした。後

期「キャリア教養講座B」ではこれまで取り組んでこなかった科目の中から2科目を選んで取り組むよう求めた。授業での課題と同時に、入学前課題未達成学生には都度声掛けを行ない、達成率の向上を図った。科目ごとの達成度は上がったものの、それでも課題全体では最終的に55%の達成率に留まったことが悔やまれる。

5. 声掛けが果たす役割についての考察

2020年度と2021年度の「キャリア教養講座」履修学生に対し、任意でアンケートを実施した。ラインズドリルに対する満足度は以下の通りだった。

	2020年度	2021年度
満足	4	3
やや満足	4	11
やや不満	3	3
不満	0	1
回答総数	11	18
履修者総数	35	34

満足度と声掛けの感想を比較すると「満足」「やや満足」と回答したグループはポジティブな感想が多かったのに対し、「不満」「やや不満」と回答したグループでは「めんどくさい」「焦りを感じる」などネガティブな反応が多かったことが特徴として出ている。

声掛けの回数が多くなるほどやらなければという反応を引き出すことができる反面、負担を覚える学生がいることも確認できた。比較の項目として年間累積GPAとの比較も行なってみた。2020年度は「満足」「やや満足」と回答したグループのGPAが比較的高かったが、2021年度については特に関連性を見出すことが出来なかった。2021年度はオンライン授業が多かったため、オンラインの課題が多かったことでネットを利用した課題に対する疲れも理由の1つと考えられる。

6. 2022年度アンケート実施

2022年度入学生についても同様のアンケートを予定している。今年度については全学科を対象として実施する予定である。

7. 考察

入学前課題として導入したラインズドリルの実施状況向上を目指して声掛けを行なった。定期的に呼びかけることは学習者の意欲を向上させる上で、効果があることは確認できた。しかしどの程度の頻度で実施することが望ましいのかについては検証が不十分である。声掛けをすることが逆に負担となることも確認された。

入学前課題実施率の向上と併せて、満足度向上に繋げられるよう、検証を続けたい。