

大人数制キャリア教育における効果的手法の開発と検証 —アクティブ・ラーニングによる社会人基礎力の育成—

畠一樹¹⁾・成行義文²⁾

¹⁾ 徳島大学総合教育センター キャリア支援部門, ²⁾ 徳島大学大学院ソシオテクノサイエンス研究部

1. はじめに

徳島大学のキャリア教育では、社会人基礎力¹⁾を含む就業力（自らの適性・能力に合った希望する職に就き、業務を自律的に遂行し続ける力）の育成と、「進取の気風」の向上を目的としている。そのためには、正課での知識習得だけではなく、正課外の体験活動による就業力の体得、つまり知識の知恵化が必要不可欠となる。正課としてのキャリア教育では、受講生が必要な知識を習得し、現時点で自らの就業力において何が不足しているのかを気づかせるために、能動的に授業を展開して不足感を自ら体感させることにより、キャリア形成に向け自主的に行動するための要素（動機・目的・手段）の構築を図っている。

一方で、本学のキャリア教育の授業は1クラスあたり200人を超える大人数制で行われており、能動的な受講環境の創出による授業効果の向上が課題となっている。このため今回は、アクティブ・ラーニング技法（以降、AL技法とする）を積極かつ複合的にとり入れ、受講人数が約250人の「キャリアプラン」の授業を対象に、Web版キャリア学習ポートフォリオへ毎授業後に学生が入力する授業コメントから、受講生がどのような気づきを得るのかを社会人基礎力12要素を評価指標としたデータマイニングにより検討した。

2. 対象とした大人数授業の学習環境

(1) 対象学部[学年]

工学部, 総合科学部の合同授業 [2年次]

(2) 授業科目および受講者数

授業科目：キャリアプラン

受講者数：合計2クラス(468人)

①245人(工学部:227人, 総合科学部:18人)

②223人(工学部:151人, 総合科学部:72人)

表1 AL技法を試行した授業構成
(キャリアプラン9回目授業)

授業構成	時間(分)	使用した技法
1. 前半(講義)	25	講義法
2. 後半(ワークショップ)		ワークショップ チュートリアル教育
1) グループの編成	2	
2) 社会課題の共有	5	
3) 役割(立場)の決定 ①リーダー(総理大臣) ②構成員(企業, 自治体, 市民, 書記)	4	ロールプレイング
4) ブレイン・ストーミング技法の説明	2	講義法
5) 練習問題	12	質問法 ブレイン・ストーミング パス・セッション
6) 本題		
①進め方の説明	5	
②課題の設定	5	ブレイン・ストーミング
③原因の究明	5	パス・セッション
④解決案の策定	5	
⑤政策の発表	15	ディベート
3. 予備	5	
合計	90	

(3) 座席配置

他学科学生の異なる価値観に触れられるように、学部の枠は設定したが、学科は区分せずランダムな座席指定とした。

3. 講義内容

毎学期終了時に実施している授業評価アンケート(「巣立ちプログラム」アンケート)における「役立ったと思われる授業体験」の中で最も評価の高かった授業回(9回目)をモデルケースとして表1にその授業構成を示す。

多種多様なAL技法が提案・実践されているが、本講義では8つの技法要素を複合的に取り入れた(表1参照)。講義の前半では講義法により基本的知識を習得させ、後半ではワークショップを展開するなかで、AL技法を複合的に組み合わせ

様々な気づきを促した。具体的には、各グループを基本人数 9 人で編成された仮想国家とみなし、各国家の総理大臣（リーダー役）をはじめ構成員それぞれに役割を与えて、ロールプレイング形式で社会課題の解決策について検討した。最終的に全体で 28 グループの各総理大臣から選出された 3 人程度の代表者が政策を発表し、それ以外の総理大臣が関連質問をするというディベート法で締めくくった。

なお、ここで紹介した授業以外でも、AL 技法としてゲスト・スピーカー、SNS(ツイッターによる参加型授業)、新聞紙のスクラップブックの作成(反転授業)ならびにプレゼンテーションといった技法も適宜取り入れている。

4. 授業効果の検証

毎授業終了後に学生が授業での様々な「気づき」を入力する 200～250 字程度の授業コメントデータをもとに、社会人基礎力の 12 要素に該当する部分のみを手作業でマイニングし集計したものを図 1 に示す。

図 1 より分かるように、柔軟性（意見の違いや立場の違いを理解する力）に言及した学生が 32 人で最も多く、状況把握力（自分と周囲の人々や物事の関係性を理解する力）24 人、主体性（物事に進んで取り組む力）22 人と続いている。結果として若干頻度の差はあるものの社会人基礎力の 12 要素すべてが抽出されており、幅広い効果があったと言える。また、これらの要素に付随していたコメントには、“講義法とは違い実践してみないとわからない気づきを得たことが新鮮であった。”という旨のコメントが比較的多いのが印象的であった。

学生の授業コメントから読み取れる上記以外の効果として、ブレイン・ストーミング法の「批判厳禁」および「自由奔放のルール」等により、“発言がし易かったこと”、“時間設定にゆとりを持たせず小刻みに段階を設けテンポよく進めたこと”、また、「役割が与えられたこと」により、“無謬社会や比較社会と揶揄される現代社会で

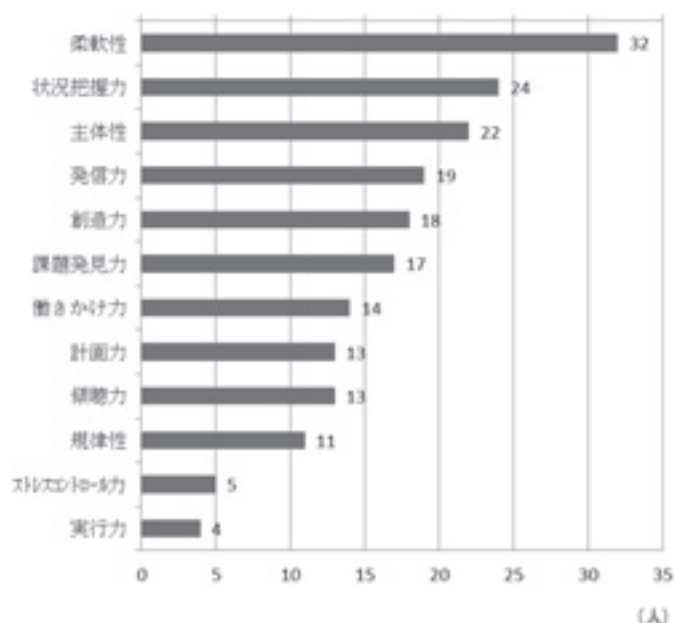


図 1 社会人基礎力 12 要素別のマイニング数

育った受講生が、潜在意識にある不安感を低減させ、積極的な討論の場が創出され、講義法だけではあまり期待できない気づきを得られたこと”が挙げられる。また、今回の授業開発が“学生の正課外への動機形成につながった”とのコメントも得られている。

5. 今後の課題

今後の課題を列挙すると次のようになる。

- ・データマイニングにおいて評価者の主観が入る。
- ・大人数授業のため対象となるデータが多く評価に多大な時間を要する。
- ・授業効果に関する評価の次回計画へのフィードバック。

6. おわりに

ここでは講義内容と効果検証結果についての概要を報告した。詳細はカンファレンス当日にポスターにて発表する予定である。

参考文献

- 1) 経済産業省ホームページ：

<http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/>