

ソーシャルメディアを利用したキャリア学習環境

Designing the Learning Environment for Career Learning by using Social Media

山内 祐平*1 北村 智*2 椿本 弥生*3 御園 真史*4 大辻 雄介*5 鈴木 久*5
 Yuhei YAMAUCHI*1 Satoshi KITAMURA*2 Mio TSUBAKIMOTO*3 Tadashi MISONO*4
 Yusuke OTSUJI and Hisashi SUZUKI*5

東京大学*1 東京経済大学*2 公立はこだて未来大学*3 島根大学*4 ベネッセコーポレーション*5
 The University of Tokyo*1 Tokyo Keizai University*2 Future University Hakodate*3 Shimane University*4
 Benesse Corporation*5

〈あらまし〉 高校生と大学生・社会人をソーシャルメディアでつなぎ、高校生の学習を支援する Socla プロジェクトにおいて、高校生 17 名が大学生や社会人の Twitter を利用したサポートのもと、働くことや大学進学の意味について自ら設定した課題を追求する活動を行った。ソーシャルメディアの利用状況・質問紙調査・事例分析から、部分開放型のソーシャルメディア利用による学習の可能性が示唆された。

〈キーワード〉 ソーシャルメディア ソーシャルラーニング キャリア学習

1. 研究の背景と目的

ソーシャルメディアによって多様な人々がつながることによって、自然発生的な発見や知識獲得が行われることは、ソーシャルラーニングと呼ばれている(Bingham and Conner, 2010)。

最近はこのような学習を意図的にデザインする試みも増えてきているが、その可能性を生かし切れているとはいえない。ソーシャルラーニングが 1990 年代に行われた電子掲示板を利用した交流学习と大きく異なっている点は、開放型の人的ネットワークを利用することにあるが、オープンであることを生かしながら、学習の持続を保証することが難しいからである。

そこで、授業において SNS 利用の実績がある(尾澤ほか, 2010) キャリア学習をテーマにとり、ソーシャルラーニングを持続的に展開するための学習環境について検討を行うことにした。

本稿は3年間のプロジェクトにおいて1年目の報告にあたり、まずはソーシャルメディアを利用してキャリア学習を展開することが可能であるか確認した上で、学習環境の形成的評価を行うことを目的としている。

2. プロジェクトの概要

Socla プロジェクトは 2010 年 8 月 2 日より 13 日の 2 週間にわたり実施された。対面学習とオンライン学習を組み合わせたブレンド型学習プロ

グラムになっている。

高校生は 2 年生 17 名(男子 8 名, 女子 9 名)で、都内の複数の高校の協力を得て公募した。

サポーターは 7 名(大学院生 2 名, 大学生 2 名, 社会人 3 名)であり、高校生が個別で調査する間、Twitter を利用してオンラインでサポートした。高校生は保護されたアカウントを利用しているが、サポーターが確認した上で一般の人々に質問を転送することにより多様な人々のコメントを得る仕組みになっている(図 1)。

また、対面学習の際には 5 名のファシリテーター(大学教員 1 名, 大学院生 4 名)を配置し、仮説生成や発表資料の作り方などのアドバイスをを行った。

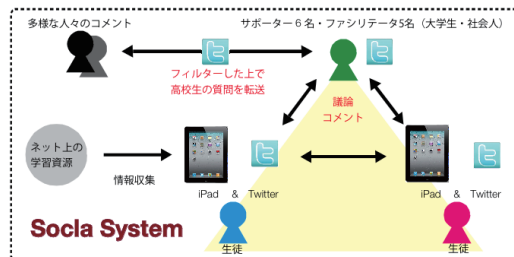


図 1 : Socla プロジェクトの仕組み

対面のキックオフワークショップでは、個人ごとに調査テーマの設定を行った。具体的なテーマとしては、「看護師として病院に勤めてその先はどうするのか」など、自分の進路と直結するもの

が多かった。

その後、高校生は自宅で iPad を利用して Twitter と Web にアクセスしながら仮説に沿って調査活動を行った。中間報告会では、調査結果を発表してもらい、発表に必要な修正事項を確認した。その後オンラインで学習を継続し、最終発表会では2週間の調査結果を発表してもらった。

3. ソーシャルメディアの利用状況

キックオフから最終発表までの総ツイート数の分布をまとめたのが図2である。サポーターも学習者も多くは12日間で200ツイート以内であった。学習者のうち4名、サポーターのうち1名が12日間で200ツイート以上の書き込みを行っており、これらが相対的にみて Twitter を活発に利用していたといえる。

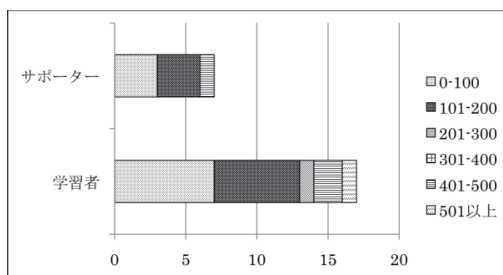


図2：総ツイート数の分布 (単位：人)

図3はメンションによる相互作用をネットワーク図として可視化したものである。ネットワーク図としては高密度であるが、サポーターの関わりは学習者の関わり方に比べて密度が低いことがわかる。

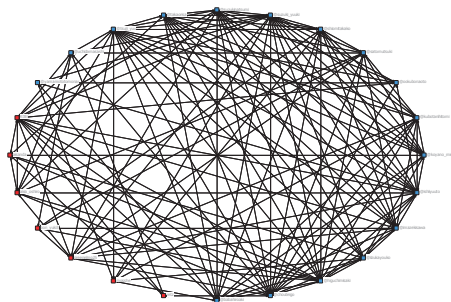


図3：参加者間相互作用のネットワーク図 (右上：学習者，左下：サポーター)

4. 質問紙調査の結果

最終日に高校生に対して実施したポストアンケートにおいて、Twitter やプロジェクト学習に

についての印象を5件法で調査した。

Twitter は他者との交流や、他者の多様な意見を知ることに役立っていることが明らかになった。また、今回の学習については、全員が楽しかったと回答している。

さらに、調査を進めたり学習者自身の考えをまとめる上で、Twitter においてサポーターの存在が有用であったことが明らかになった。

5. 結果と今後の課題

個別の事例を見ても、Twitter から返ってきた一般の人々のコメントによって学校で学ぶことの意味を問い直すケースや、将来の進路を発見するケースがあり、サポーターを経由する形でオープンネットワークの人的資源を利用するというモデルには一定の成果があったと考えられる。

一般のソーシャルメディアに学習が埋め込まれた対話を導入するという形態上、学習に直結しない書き込みも多かったが、リアルタイム性の高いコミュニケーションによって学習からの離脱が防止されている可能性も示唆されており、慎重に検討する必要がある。

2010年度の実践では、対面とオンラインで学習支援者が異なっていたため、学習支援の連続性に課題があった。2011年度の実践においては、2010年度の形成的評価からデザインに修正を加え、高校生のキャリア観に関する変容について評価を行う予定である。

※本プロジェクトは、東京大学大学院情報学環ベネッセ先端教育技術学講座(BEAT)と(株)ベネッセコーポレーションの共同研究として行われている。

参考文献

Bingham, T. and Conner, M. (2010) The New Social Learning - A Guide to Transforming Organizations Through Social Media, Berret-Koehler Publishers.

尾澤重知, 加藤尚吾, 西村昭治 (2010) 社会人メンターを導入した中学校でのキャリア教育の実践と評価. 日本教育工学会論文誌, 33(3): 321-332.