

大講義における 協同学習を通じた学習者コミュニティ構築の試み

長田尚子（立命館大学）

キーワード：キャリア教育 グループワーク ジグソー法

1. 実践の概要

本報告が対象とする実践はキャリア教育系の共通教育科目「仕事とキャリア」である。この科目では、履修者が主体的に学ぶことを通じて、自己と仕事（働くこと）の関係を考察することを目的とする。授業は、多様な業界から数名の講師を招いたリレー形式の講演とグループワークを中心に構成される。授業の前半4回では、このような進め方に関するガイダンスをかね、講師の働き方への理解を深めるために必要となるキャリア理論の紹介を行う。各講演の事前の回では、その講師の講演テーマに関わる業界や企業について検討するグループワークを行う。授業の最後には、各講演の総括的な理解に基づき、自己と仕事の関係を考察する総括レポートを履修者各自が執筆する（詳細は表1に示す）。

本科目は2年生以上を対象に200名定員で複数クラス開講され、以上に示した概要を踏まえた上で、それぞれ異なる教員が担当する。履修者は、自己と仕事の関係を考察するために、グループワークに積極的に参加して検討を深め、複数の講演を有機的に比較検討することが求められる。本報告では、新設キャンパスで新たに開講されたクラスへの協同学習の導入の経過を検討する。履修者の背景や履修動向が十分つかめない環境において、履修者の興味関心と多様性を生かしてグループワークを機能させ、総括レポートにつなげるために、ジグソー法を応用した学習活動を設計・実施した。

2. ジグソー法の応用

大学授業における協同学習の実践、知識構成型ジグソー法による学習活動は、杉江他(2004)や白水・三宅(2009)を中心として多くの実践研究が展開されている。長田(2009)は、初年次教育のレポートライティングの授業において、レポートテーマの関連領域の複数の文献をジグソー法で読み合わせる活動を通じ、学生がレポートに執筆する問題を発見する支援を行った。学生は、様々な観点の論者の意見を比較することを通じ、自らが取り組む問題を検討する。これは、ある学問領域における知識を協調的に構成していく知識構成型の学習活動に対し、学生各自の考察の切り口を見つける問題発見型の活動であるといえる。

キャリア教育系の共通教育科目は、多様な背景や価値観を持つ多様な専攻の学生が履修する。十分な時間をかけての知識構成活動は難しいが、授業での気づきが各自のキャリア形成に向けての発展的な検討につながる事が望まれる。一方、大講義におけるグループワークを学生の主体性を核に機能させ、講義へのアクティブな参加を促進する必要もある。

そこで本科目では、各講演の前の回に事前学習として実施するグループワークの前半を、ジグソー法におけるジグソー活動として位置づけ、問題発見型の活動を実施した。その準備として、グループワークで検討するテーマに関する事例を各自が選んで下調べし、事前レポートを作成する活動をエキスパート活動とした。グループワークの後半は consequential task (Brown, 1992) としてジグソー活動を発展する活動を取り入れた。

3. グループワークの実施と結果

2015年度前期の授業は、4人グループを基本に32グループで実施した。グループでの検討内容は、A3用紙を用いて各グループでまとめ、グループワークの実施状況はコミュニケーションペーパーに記載させた。学習活動の設計評価は、グループでの検討内容、コミュニケーションペーパーの内容、アンケートを中心に行った。検討内容は、話し合い内容がリストされただけ(L1)、内容が構造化されている(L2)、内容が構造化され考察がまとめられている(L3)の3レベルで評価した。第1回目ではL3レベルのグループは16.7%であったが、第4回目では、37.9%となった。コミュニケーションペーパーでは、話し合いの試行錯誤に関する記載が当初見られたが、否定的な記載は少なかった。アンケートでは、「グループワークでの意見交換が自分と仕事との関係を考察するために役だったか」に対する5段階回答で、「とても役立った」と「ある程度役立った」の合計が83.1%であった。ジグソー法を応用した学習活動を複数回繰り返すことを通じて、大講義における履修者の主体的な参加が維持され、総括レポートに向けて考察が深まっている状況が確認された。

表1. 授業の概要(表中のGWはグループワーク実施、*はジグソー形式を含むことを示す)

回	内容	回	内容
1	オリエンテーション	9	事前学習③：スポーツ・レジャー産業 (GW*)
2	グループワークの導入(GW)	10	講演③：スポーツ・レジャーに関わる仕事
3	特別講演：労働関係法規の理解	11	講演の中間的な振り返り(GW)
4	キャリア理論のまとめ	12	事前学習④：グローバル企業 (GW*)
5	事前学習①：人材育成関連企業 (GW*)	13	講演④：モノづくり企業のグローバル展開
6	講演①：人を育てるといふ仕事	14	就職活動経験者を招いて
7	事前学習②：モノづくり企業 (GW*)	15	総括 (GW)
8	講演②：モノづくりの企業の強み		個人最終課題：総括レポート

<参考文献>

- Brown, A. L. (1992) Design experiments, The Journal of the Learning Sciences, 2(2), 141-178.
- 長田尚子(2009) ジグソー法を活用した問題発見の支援, 鈴木宏昭編『学びあいが生みだす書く力 大学におけるレポートライティング教育の試み』丸善プラネット.
- 白水始・三宅なほみ(2009) 認知科学的視点に基づく認知科学教育カリキュラム-「スキーマ」の学習を例に-『認知科学』16(3), 348-376.
- 杉江修治 他 編著(2004)『大学授業を活性化する方法』玉川大学出版部.