

新しい情報リテラシ教育に向けて ～アクティブラーニング等を活用したいいくつかの授業実践報告～

森 祥寛

金沢大学 総合メディア基盤センター
mori4416@staff.kanazawa-u.ac.jp

概要：学生が入学時点において、ある程度、パソコンが使用できるようになっている。また、スマートフォンやタブレット、携帯型ゲーム機等、ICT 機器と触れあいながら成長してきている。そのような学生に対して、どのような情報リテラシ教育が必要となっているのか？そこを出発点として、実際に発表者が行っている情報リテラシに関する授業について紹介したい。

1 はじめに

情報リテラシ教育の必要性が示されてから 10 年以上が経っている。その間、情報機器の発展に併せて、情報リテラシ教育の在り方も変化してきた。特に、ここ 2、3 年は、デジタルネイティブと呼ばれるような、幼い頃からパソコンやインターネット等の ICT 機器に触れ、ネットワークによるコミュニケーションが可能なゲームが存在する中で育ってきた世代が大学生として入学してきている。彼らのように入学時点において、一定程度、パソコン等の ICT 機器を使用できる学生に対して、どのような内容の情報リテラシ教育を行っていくべきなのか。この問いは、情報リテラシ教育に携わっている者は、ほぼ全員が持っているものであろう。一方で、近年、学士力や社会人基礎力という形で、コミュニケーションスキルやチームで働く力、課題発見力や問題解決力等が学生に求められている¹⁾。これを受けて、大学では、所謂「主体的な学び」についてアクティブラーニング等を活用する形で実践が行われている。その 1 つとして、グループワークを用いた学生参加型の授業として、プロジェクトや問題が与えられその解決方策を検討していく PBL (Project/Problem Based Learning) 型の授業がある。

本稿では、新しい情報リテラシ教育の在り方を考えるにあたり、学生の主体的学びを組み込み、アクティブラーニング等を中心に組みこんで企画・設計した授業について、実践報告する。

2. 情報リテラシ授業とその構成

2.1 開講している情報リテラシ授業

新しい形の情報リテラシ授業として、森は、金沢大学の共通教育（所謂、教養教育）で「情報発

信リテラシー I、II」「医、薬、保健系のための情報処理」「動画配信サービスを用いた情報発信演習」「プレゼンテーション演習」という科目を開講している。これらは全て PBL 型授業として企画・設計しており、総合メディア基盤センター内に作られたアクティブラーニング等を行うための教室「多目的教室」²⁾にて実施されている。

授業そのものの詳細については、公開されている金沢大学の授業シラバス³⁾を参照してほしい。

2.2 授業の全体構成

前段で示した授業は、情報リテラシの内、特にパソコン操作に係るリテラシについて学ぶためのものである。その方法論として、「特定のソフトウェアを指定し、その操作方法について順番に説明・演習していく」のでは無く、「何らかのプロジェクトを提示し、それを解決するために必要な操作方法を学んでいく」という形をとっている。授業の違いは、提示するプロジェクトとその解決へのアプローチの切り口の違いとなる。しかし 15 回の授業の流れ（構成）そのものはほぼ同じ形で

- ① 授業を通しての目標と身につけるべき能力についての説明と、実施するプロジェクトの方向性の提示
 - ② 学生による①を踏まえた企画作成
 - ③ 企画に沿ってグループメンバーを集め、実施計画書作成の上で作業を進める
 - ④ 成果を取りまとめ、報告書としてまとめる
- の 4 つからなっている。この①から④を 15 回の授業の中で、適宜割り振り、実施している。

なお、情報リテラシを学ばせる視点から、全ての作業には情報機器を使用させているが、これは必ずしもパソコンとは限っていない。電源を必要

としない機器であっても、学生自身が必要と感じれば、それを使用することに一切の制限はかけていない。

2.3 プロジェクトの方向性提示と企画書作成

2.2①のプロジェクトの方向性とは、授業目標を踏まえたもので、「自分なら、どんな情報を、どの様に発信するか／してみたいか（情報発信リテラシー）」「動画配信サービスの番組を作り、実際に配信する（動画は新サービスを用いた情報発信演習）」等である。プロジェクトの方向性をどの程度詳細に説明するかによって、学生が作成する企画書の内容に影響を与える。学生が作成する企画内容自体に一定の方向性を与えたい場合は、ここで詳細な説明をしなくてはならない。併せて、プロジェクトに取り組むことで得られると期待される能力についても示す。能力を示すことで、プロジェクトに取り組む姿勢を意識させる。

学生はこれらを受けて、実際に作業を行っていくためのプロジェクトの企画を具体的に立案していく。企画作成時の指導として「企画を実施した結果の成功状態を具体的な数値目標をたてて示させる」「企画書作成に使用するソフトウェア等は自由」という2点を示している。これは企画書が、他者を説得する起点となる資料と位置づけ、そのために必要なことは何かという視点を持たせるためのもので、特に前者は、学生がこれまでに経験したことのないものであり、学生という立場では持ちにくい視点である。しかし、企画実施による成果を明確化するためには必要な事項で有り、アウトカムズの評価を明確にするためにも必須の要素である。なお、2014年度は、この上に、目標を達成することで、誰にどの様な利得が生じるかまで考えさせている。情報リテラシ教育という視点からは、後者の指導が重要である。「パソコンありき」ではなく、実現したい事項を効果的・効率的に実現するために、どのような活動・行動をしていくかを示すことが重要である。

2.4 グループの作成と実施計画書の作成

企画書作成は、授業履修者全員に行わせている。全員が企画書を作成した上で、実際にそれをプロジェクトとして実行するかどうかは、「この指止まれ」方式で行った。これは企画を実施したいという意思をもつ学生に、自らリーダーに立候補してもらい、自分の企画をプレゼンテーションさせた

後に、フォロワーとなる学生に集まってもらう方法である。なお、授業では、グループの規模（人数）の制限はせず、リーダーが可能と判断すれば何人のグループでもとした。従って、人数が1人であっても、その企画を実施したいのであれば、それについても了としている。

「この指止まれ」方式は、企画を実施するためには、人が必要で、人を集めるためには何を行えば良いかを考えさせ、行動をおこさせることが意図した指導である。またグループに加わるためには、何をすべきかを考えさせることにもなり、グループ結成後の立場にかかわらず行動を求めていくものである。この方式をとることによって、作成されたグループへの帰属意識を強め、リーダー、フォロワーともにグループとしての積極的な活動を促すことが可能となった。

グループ結成後、リーダーの企画書をもとに実際の作業を行うための計画書を作成させる。計画書では、企画書に書かれた目標を実現するために具体的にどの様な作業が必要かをピックアップさせ、作業に必要な人員配置、タイムスケジュール等を考えさせている。また、この時に、グループ活動を進めさせる一助として、リーダーシップとともにフォロワーシップについても調べさせ、グループ内での立ち位置とグループへの貢献について考えさせている。

PBL型の授業を行う場合、その目標の1つとして「学生がグループ活動を進めるための効率的・効果的な作業やディスカッションの仕方等を習得する」ということが上げられる。リーダーシップやフォロワーシップについて、予め学んでおくことは、グループ活動に関する指導がしやすくなる。

2.4 プロジェクト実施作業

企画書・計画書の作成を経て、学生はプロジェクトの準備をしていく。準備は、授業各回を節目として、授業時間内外のグループワーク／ディスカッションによって進められていく。企画によって準備内容、かかる期間が異なるが、実施計画書で立てさせたタイムスケジュールに沿って作業し、その作業内容について報告書をまとめさせている。また、2週から3週に一度は、報告会を開き、作業の進捗状況について報告させている。ここで重要なのは、報告書を書く或いは報告会を開く理由を、学生にしっかりと学ばせることである。報告内容自体に問題がある場合が多いが、それ以上に、

何故報告書が必要かを理解しないために、単に作業の羅列を報告としてあげるだけとなっている。

授業を通してのプロジェクトであることから、グループメンバーが固定されており、その弊害といえる。

2.5 プロジェクト実施結果

プロジェクト準備を経て、企画内容を実施した結果、実施直後の段階において（情報発信開始もしくは放送第1回目等）は、企画立案時の数値目標を達成する見込みが立たないという状況（所謂、「失敗」状態）となる。これは、これまでの授業内で企画された全ての企画内容で同じ状況となっており、企画内容や実際に作業している学生の能力と相関しないものと考えられる。実際のグループワークおよび作業報告では見えていない様々な問題点が浮き彫りになる形で結果が生じている。これら問題点については、報告会等で指導を行っている。しかし、報告会での指摘事項をグループ活動への振り返りとして、内省することはできても、実際に生じる問題について想像ができないため、的確な対応がとれないことから生じていると考えられる。結果として、失敗を経験して初めて、「プロジェクトを企画通りに作業ができれば良い（過程）」から「企画で設定した目標を達成させる（結果）」という「成果を上げなくてはいけない」という視点の切り替えを意識し、具体的に何をすべきか考え、行動を始めるようである。

授業では、「失敗」状態を踏まえた上で対応策を考えさせることで、最後には目標を達成するにいたる場合が多い。

3. エンターテインメント性の付加とフォローアップ教育

学生がプロジェクトを企画する時には、プロジェクトに対してエンターテインメント性を付加するよう示すことが有用である。これまでの授業実践において、プロジェクトにエンターテインメント性が付加された場合、その後のグループ活動やディスカッションにおいて、学生の学習動機を高い状態で維持することができた。その結果、学生は課題量や学習活動の負荷が高くても、最後まで脱落すること無く授業に参加することができた。情報リテラシ教育においては、これを積極的に活かしていくべきであろう。

4. まとめ

パソコン等の ICT 機器は、十分に社会に浸透しており、これらを使用しないで済むことは、ほとんどあり得なくなっている。その中で、ICT 機器をより良く活かさせるための教育をどの様に行うかは、非常に重要である。大学生の場合、単に操作方法を教えるという教育はほぼ終了しており、単純な操作で学生が躓くことはほとんど無い。一方で教えられる方法に縛られてしまい、自ら調査し、工夫し、新しい使い方を発見することが少ないようにも感じられる。

そこで新しい情報リテラシ教育としては、様々な状況下で、自分なりに工夫しながらパソコンを始めとする ICT 機器を使用していくということ、企画書作成、実施計画書作成、プロジェクト実施作業、成果発表等のような、具体的な作業のもとで学習させることが必要だろう。

本稿で報告した事項は、情報リテラシ授業での実践によるものだが、ICT 機器の操作方法自体は、学ぶべき事項の 1 つに過ぎない。ICT が社会の中に浸透しているという現状を踏まえて、身の回りにある ICT 機器を自分たちのやりたいことに、より良く活かしていくことこそが主眼となっている。

情報リテラシ教育は、言語教育とあわせて、これから社会に出て行く学生にとって、所属の分野を問わず重要な位置を占める。それは各種専門教育の結果、得られた知識や技術を活かすための土台となっているからである。今後も、新しい情報リテラシ教育／授業の在り方や形を考え、提案していく必要があるだろう。

参考文献

- [1] 「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）」 2012年08月28日中央教育審議会答申
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm
- [2] 森 祥寛, 松本豊司, 佐藤正英, 青木健一, "学生の主体的な学習活動促進を目指した新しい教室の作成", 大学ICT推進協議会2012年度年次大会論文集(2012), 435-438, 2012-12
- [3] 金沢大学 Web シラバス
<https://sab.adm.kanazawa-u.ac.jp/>