

情報リテラシ教育における効果的なグループワークの 実施に向けての一考察

Consideration about the Effective Group Work in Information Literacy Education

植竹 朋文[†]

Tomofumi UETAKE[†]

[†] 専修大学 経営学部

[†] School of Business Administration, Senshu University

要旨:

近年、多くの大学で演習形式の講義が増え、その中でグループワークを伴う学習方法が導入されてきている。この学習方法を用いると、学生の理解度を高めるだけでなく、コミュニケーション能力や協調性も高めることが可能であるが、担当教員が不慣れだったり、学生間のつながりが不十分だったりするとうまく機能しないケースも多い。そこで本論文では、専修大学経営学部で導入教育として行っている情報リテラシ基礎演習を対象に、効果的なグループワークを実施するために必要な手法についての検討及び考察を行うとともに、実際の授業で実施した事例の紹介をする。

Abstract:

Recently, the study method accompanied by group work has been introduced in many universities. This method can improve not only communications skills and cooperativeness but also student's degree of comprehension. But it is difficult for the teacher to manage the group work effectively. In this paper, I examine and consider about the techniques required in order to manage the group work in information literacy education effectively.

1. はじめに

近年、多くの大学においてグループワークを伴う演習系の授業が重要視され、情報リテラシ教育に代表される導入教育においてだけでなく、経営系のビジネス演習等の専門科目においてもさかに行なわれるようになってきている[6][10] (図1参照)。



図1 グループワークの実施例

このグループワークを伴う学習方法を導入することにより、学生の理解度を高めるだけでなく、コミュニケーション能力や協調性を高めることが可能であると言われている[5][9]。しかし、大学の通常の授業においては、授業時間中しか顔を会わせない学生が多いため、学生間のつながりがそれほど強くないことが多く、教員がうまくコントロールできない場合は、グループワークを実施しようとしてもうまく機能しないことが多い。

そこで本研究では、グループワークを多く取り入れる必要がある情報リテラシ教育を対象に、効果的にグループワークを実施するために必要な手法についての検討を行う。なお本研究では専修大学経営学部で1年次に実施している情報リテラシ基礎演習を分析及び考察対象とする。

2. 情報リテラシ教育におけるグループワーク

情報リテラシ教育等の演習系教育においては、通常の講義とは異なり、情報化社会で必要となる基礎的な知識の獲得を目的としているため、通常の講義スタイルではなく、グループワークなども含んだ作業が必要不可欠となる。具体的には、企業においても頻繁に実施されているブレインストーミングやグループディスカッション、ディベート等を実施する必要がある。

2.1. 情報リテラシ基礎演習のグループワーク

専修大学経営学部で実施している情報リテラシ基礎演習では、ディベートを実施することを一つの目標としているため、以下に示すグループワークが必要となる。

- 与えられたテーマに関する調査
- ディスカッション
- レポート作成
- 発表資料作成
- 発表 (プレゼンテーション)

2.2. 情報リテラシ基礎演習のグループワークの特徴

情報リテラシ基礎演習のグループワークは、前述したようにディベートに向けての作業が主となるため、以下に示す特徴を持っている。

- 4～5人程度のメンバーでチームを構成
- 役割を分担
- 意見を交換することによりチームとしての考えを醸成する

3. グループの成長プロセス

複数のメンバーがグループを組んで1つの作業を協力して行う場合、最初から効果的に行うことは不可能である。グループや、チーム・組織は以下に示す4つの段階を経て、成長していくことが知られている[11][12]。

- 第1段階 Forming (形成期) :
 - ・チームの結成・様子見のフェーズ
 - このフェーズでは、メンバーのことを十分に理解できておらず、他のメンバーへの依存度が大きい。メンバーには不安や内向性、緊張感が見られる。
- 第2段階 Storming (混乱期) :
 - ・意見のぶつかりあい・個人の主張のフェーズ
 - このフェーズでは、解決に向けての意見やアイデアの表出が見られ、メンバーには独立心が芽生えている。影響力の大きいリーダーが自然発生的に現れるが、ビジョンは曖昧で、共有されていないことが多い。
- 第3段階 Norming (標準期) :
 - ・個人の役割とチームの決まりごとが明確なフェーズ
 - このフェーズでは、チームのルールが暗黙のうちに築かれ、ゴール(目標)やメンバーの役割、責任範囲が明確になる。
- 第4段階 Transforming (達成期) :
 - ・能力の発揮と成果達成のフェーズ
 - このフェーズでは、問題や課題が解決され、成功体験を共有されるようになる。また、メンバーに自立心が芽生え、チームに対する帰属意識が高まる。そして、他者視点に基づいた行動、言動が一般化し、信頼関係が構築される。

したがって、1セメスター(半年)で実施する情報リテラシ基礎演習の授業において、効果的なグループワークを行えるようにするためには、早い時期にチームの状態を第3段階や第4段階に持っていくようにする必要がある。

4. 効果的なグループワークの実現に向けて

メンバーの力を最大限発揮できるようなグループワークを行うためには、最適なチームを作る必要がある。そして、最適なチームを作り出す技術として「チームビルディング」と呼ばれる手法がある[3]。このチームビルディングとは、「個人個人の持ち味を活かし、思いを一つにして、ある目的に向かって効率よく確実に進んでいける組織作り」を意味している。つまり、チームビルディングとは、チームのパワーがメンバー個々のパワーの総和以上になるように導く手法のこ

とである。

チームビルディングの手法は、以下の2つに分類される。

- チーム編成
- チーム活動のベース作り

以下でその詳細について説明する。

4.1. チーム編成

チームのパワーがメンバー個々のパワーの総和以上となるためには、チームのメンバーの特性を考える必要がある。

メンバーの特性を見極める手法として代表的なものを以下に示す。

- 交流分析
 - 精神科医エリック・バーンによって提唱された人格と個人の成長と変化における体系的な心理療法の理論
- エニアグラム
 - 個人の特性を9つのタイプに分類する手法
- コーチング
 - 人材開発の技法の1つで、大きく分けて「メンタルコーチング」と「スキルコーチング」がある

実際にこれらの手法を授業で利用する場合は、チーム編成にかけられる時間との費用対効果で考える必要がある。

4.2. チーム活動のベース作り

チームやグループで活動を開始する場合は、初対面の人同士や、立場や考え方が異なる人が集まることが多いため、参加メンバーは緊張したり、警戒したりすることが多い。そのため、居心地が悪く、発言にためらいや戸惑いがあり、通常は、すぐには、自由に意見を出し合う雰囲気にはならない。したがって、チーム意識を醸成し、チーム活動を活性化させるためには、チームの編成を工夫するだけでなく、チーム活動のベース作りもする必要がある。このチーム活動のベース作りをする上で考慮すべき点をハードウェアとソフトウェアに分けてまとめたものを以下に示す。

- ハードウェア
 - 教室のレイアウト
 - 例) コの字型, 扇型
 - 記録媒体
 - 例) ホワイトボード, 模造紙
 - 保存媒体
 - 例) デジタルカメラ, 紙
- ソフトウェア
 - アイスブレイク
 - 初対面の参加者同士の抵抗感をなくすために
行うコミュニケーション促進のための手法
 - ファシリテーション
 - 会議, ミーティング等の場で、発言や参加を促したり、話の流れを整理したり、参加者の認識の一致を確認したりする行為で介入し、合意形成や相互理解をサポートすることにより、組織や参加

者の活性化、協働を促進させる手法[1][2]

4.3. 授業への適用

大学の授業におけるグループワークでは、履修者が決まっているため、すべてのチームを最適に編成することは非常に時間がかかるし、困難である。また、限られた授業時間の中で、チーム編成に多くの時間を割くことは、あまり得策ではないと考えられる¹⁾。またチーム活動のベース作りについては、教室等のハードウェアはある程度限定されてしまうため、あまり工夫の余地がないことが多い。また、ファシリテーションについては学生が実施することが難しいため、経験のあるTA (Teaching Assistant) やSA (Student Assistant) をチームごとに配置する必要がある。

以上の点を踏まえると、大学の授業において、教員が多大な労力や特別な知識や技術を必要とすることなくグループワークを円滑に行うために実施可能で、かつ効果が見込める手法はアイスブレイクであると考えられる。そこでここでは、円滑にチーム活動を実施する上で重要な手法であるアイスブレイクに注目し、次節で詳細に説明することとする。

4.4. アイスブレイク

アイスブレイクとは、氷 (ice) のように冷たくてかたい雰囲気や緊張を壊す (break) 活動のことで、ゲーム的な要素を取り入れたチーム活動を通して、心と体の緊張をほぐすことを目的としたものである。

アイスブレイクには、多くの種類があるが、ここでは代表的なものを以下に示す[4][7]。

- メンバー同士が知り合うことを目的とする
 - 自己紹介ⁱⁱ⁾
- 体をほぐすことによって緊張を解くことを目的とする
 - 動作の足し算ⁱⁱⁱ⁾
- ウォーミングアップを目的とする
 - 流れ星^{iv)}

上述したもの以外にもアイスブレイクはたくさん存在する。詳細については、特定非営利活動法人日本ファシリテーション協会のアイスブレイクに関するホームページを参照されたい。

5. 実施事例

以上の点を踏まえ、情報リテラシ基礎演習におけるグループワークを円滑に行えるようにするために行った導入部分とアイスブレイクのための講義のモデルケースを以下で説明する。なおここで説明する事例は、授業の1コマ分(90分間)で実施することを想定して作成したものである。

5.1. 講義の構成

作成した講義の構成とその詳細を以下に示す。

① 座り方の指示

ここでは、グループ内のコミュニケーションを活性化させるために、活動ごとに席順を変更する。

② 自己紹介

ここでは、コミュニケーションの基本である相手の名前を確認することと、コミュニケーションを円滑化させる上で必要不可欠な笑顔の練習を兼ねて笑顔で自己紹介を行う。

③ グループ作業の練習

ここでは、グループのメンバー間の認知度を高めるとともに、以降の作業を円滑に進めるために、ボディコンタクトを伴う簡単な作業を行う。

④ グループワークの練習

ここでは、グループメンバーの名前の確認を行うとともに、グループでの共同作業の練習を行うために、簡単なゲーム(となりのとなりゲーム)を行う。

⑤ チーム名の決定

ここでは、グループでのディスカッション、意思決定及び発表の練習のために、グループで話し合っチーム名を決めてもらい(多数決は禁止)、その理由とともに全員の前で発表してもらう。

⑥ アイスブレイクのための課題

ここでは、グループのメンバー全員が協力して作業を行う必要がある課題(人間コピー)を実施する。この課題は、グループのメンバーが、協力して1枚の絵を完成させていく活動である。この課題を2回行う(1回目は練習をかねてやさしいものを、2回目は難度が高いものを実施する)。

⑦ 振り返り

ここでは、課題終了後に、個人及びグループでそれぞれが行った活動の振り返りを行い、以降のグループワークに向けての改善点を考えさせる。

また、作成したスライドの一部を図2、図3に示す。

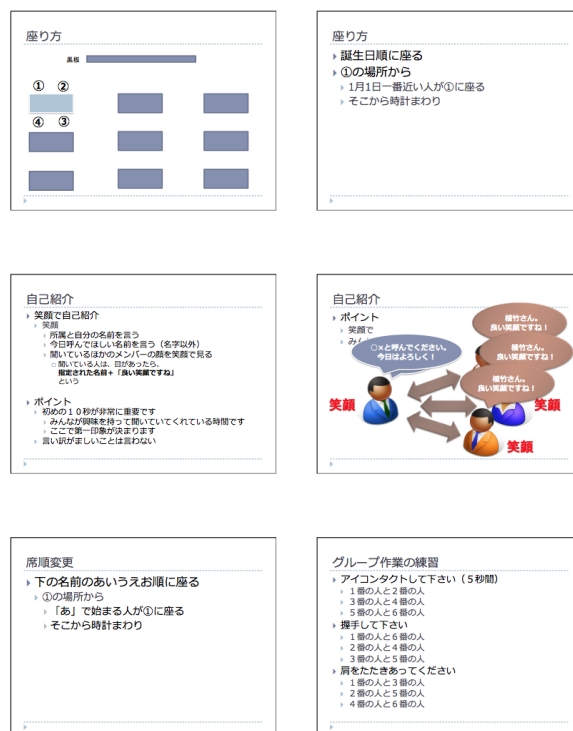


図2 作成したスライドの一部(前半部分)

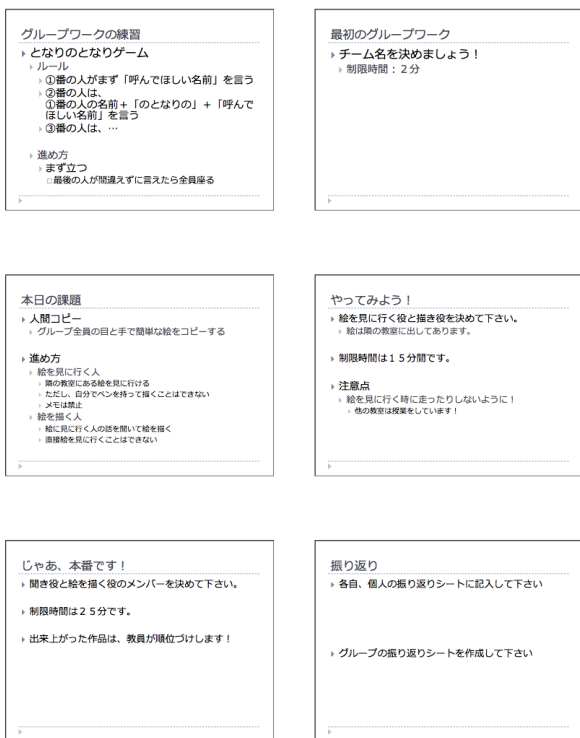


図 3 作成したスライドの一部（後半部分）

5.2. 実施結果

前述した講義を実際の授業（専修大学経営学部1年次配当の演習科目「情報リテラシ基礎演習」）で実施し、そこで得られた傾向を以下に示す。

- 学生間のコミュニケーション
 - 初見のメンバーとも積極的にコミュニケーションできている
 - 話し合いやディスカッションが活性化
 - 課題終了後もメールアドレスの交換などをしてコミュニケーションを継続してとれるようにしている
- 授業への影響
 - アイスブレイク後の作業がスムーズに進む
 - 出席率が向上
 - 授業に活気が出る

6. まとめ

以上、本研究では、近年多くの大学で導入されているグループワークに注目し、大学の授業という限定された環境及びハードウェアの中で、円滑かつ効果的なグループワークを行うためには、どのようなことに注意し、どのような手法を授業に組み込んでいけば良いかについての検討とその考察を行った。そして、専修大学経営学部1年次配当の演習科目「情報リテラシ基礎演習」を対象に、授業及び受講している学生の特徴をふまえてモデル事例を作成し、実際の授業で適用してみた。その結果、グループ内でのコミュニケーションが活性化するとともに、円滑にグループワークを行えるようになることが確認された。さらに、授業の出席率が向上し、単位

取得率が上昇する傾向も見て取ることができた。

今後の予定だが、今回の実施した結果を踏まえ、円滑かつ効果的にグループワークを行うために必要な手法及び講義の進め方の検討を継続的に実施していく予定である。また、実施結果についても定性的な評価だけでなく、定量的な評価も行い、そこで得られた知見を今後の授業にフィードバックしていく予定である。

参考文献

- [1] 堀公俊, “問題解決ファシリテーター,” 東洋経済, 2003.
- [2] 堀公俊, “ファシリテーション入門,” 日経文庫, 2004.
- [3] 堀公俊, 加藤彰, 加留部貴行, “チーム・ビルディング—人と人を「つなぐ」技法,” 日本経済新聞出版社, 2007.
- [4] 星野欣生, “人間関係づくりトレーニング,” 金子書房, 2003.
- [5] 市川照久, 永田守男, “経営情報系講義科目向けグループ学習型講義方式の提案,” 経営情報学会誌, Vol.12, No.1, pp.1-14, 2003.
- [6] Shinozawa, Y. and Uetake, “T., Teaching support system for the group collaboration in the asynchronous learning environment,” European Conference on Computer-Supported Cooperative Work 2011 (ECSCW 2011), ECSCW 2011 Conference Supplement, pp.7-8, 2011.
- [7] 諏訪茂樹, “コミュニケーション・トレーニング—人と組織を育てる,” 経団連出版, 2012.
- [8] 鈴木義幸, “熱いビジネスチームをつくる4つのタイプ—コーチングから生まれた,” ディスカヴァー・トゥエンティワン, 2002.
- [9] 寺川佳代子, 河野浩之, “情報教育におけるグループ学習の効果,” 第66回情報処理学会全国大会, 論文集第4分冊, pp. 357-358, 2004.
- [10] Uetake, T. and Shinozawa, Y., “A Design of the Support System for the Group Collaboration to Cultivate Information Literacy Skills,” 13th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI International 2009), DVD-ROM, 2009.
- [11] 藤田聡, “強いチームを作るリーダーシップ,” All About <http://allabout.co.jp/gm/gc/375530/> (参照日: 2013年7月17日).
- [12] 日本チームビルディング協会 <http://jtba.jp> (参照日: 2013年7月17日).

ⁱ チーム編成は考慮したいが、あまり多くの時間がさけない場合は、簡便で利用しやすいコーチングのための CSI (Communication Style Inventory) と呼ばれる分類手法を用いる方法もある。詳細については文献[8]を参照のこと。

ⁱⁱ 知らない人とペアを組み、インタビューしてもらう (5分程度)。その後、全員の前でその人を紹介するというゲーム。

ⁱⁱⁱ 参加者全員がお互いに見えるように立ち、一番目に指名された人がある動作をする。そして全員でそれをまねる。二番目の人は、その動作に次の動作を加え、全員でそれをまねる。三番目以降も、それまでの動作をまね、新しい動作を加えるというゲーム。

^{iv} 参加者に紙と筆記用具を配り、ファシリテーターの言葉(「流れ星」)を絵にしようというゲーム。なお、質問は受け付けない。

^v https://www.faj.or.jp/modules/contents/index.php?content_id=27 (参照日: 2013年7月17日)