

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 28 年 6 月 14 日現在

機関番号：12601

研究種目：研究活動スタート支援

研究期間：2014～2015

課題番号：26882011

研究課題名(和文) 高等教育におけるキャリア教育を支援するための協調学習教材の開発と評価

研究課題名(英文) Development and Evaluation of Collaborative Learning Materials to Support Career Education in Higher Education

研究代表者

福山 佑樹 (FUKUYAMA, Yuki)

東京大学・総合文化研究科・特任助教

研究者番号：90738353

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,700,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、大学におけるキャリア教育の問題を扱う研究である。本研究では、学生が相互に支援を行うことでそれぞれのキャリアストーリーを構築する活動を実現するために、キャリア構築理論に基づいたゲーム型協調学習教材「かってにハッピーエンドゲーム」を開発した。ゲームでは、他者の悩みをその人のポジティブなキーワードを用いて解決する活動を行い、ストーリーの出来映えで勝敗を競う。評価のために複数の大学で実践を行った結果、教材には事前から事後にかけて進路に対する不安が減少させ、複数の将来像を思い描かせる効果があることが分かった。

研究成果の概要(英文)：We developed a game-based collaborative learning material named “Katte-ni Happy Ending Game”. It is based on career construction theory and aims at supporting university students to make their own career stories. In this game, players are required of making stories for relieving other player’s worry about future. The player who made best story will be winner. As a result of experiments that was conducted at four universities, it was confirmed that the game has effect of relieving player’s worry about career decision and making players contemplate own futures.

研究分野：教育学・ゲームを利用したキャリア教育

キーワード：高等教育 キャリア教育 協調学習 ゲーム教材

1. 研究開始当初の背景

本研究は1. 大学生を取り巻く環境の変化と大学におけるキャリア教育という社会的背景と、2. キャリア教育における社会構成主義的手法への注目という2つの背景を持つ。

(1) 大学生を取り巻く環境の変化と大学におけるキャリア教育

近年、雇用形態の多様化・グローバル化の進展に伴う経済的な変動・大学進学者の増加、多様化などの要因によって、大卒者にとっても労働市場は厳しいものとなっており、若者の就業状況は不安定なものとなっている。(溝上 2014, 杉本 2012)このような状況下で大学は「キャリア意識」や「キャリアを自分で切り開く力」を育成することを求められおり、2011年には大学においてキャリアガイダンスが義務化された(川嶋 2011)。大学1, 2年次にキャリア意識を高く持つことが、入社後の組織社会化に影響するという研究もあり、このような取り組みは効果的であると考えられる(保田・溝上 2014)。しかし、現在の大学におけるキャリア教育の担い手は、キャリア教育の専任教員が実施している大学は45.6%と半数以下であり、一般教員・非常勤講師が実施の主体となっている大学も少なくないのが現状である(リクルート進学総研 2010)。

(2) キャリア教育における社会構成主義的手法への注目

多様化・複雑化する社会の中で、キャリア教育・カウンセリングの理論としても社会構成主義的な新しい理論である「キャリア構築理論」が注目されている。キャリア構築理論に基づくキャリア教育・カウンセリングでは、ナラティブ・アプローチが採用され、ストーリーを生み出す主観的なキャリアを重視し、過去・現在・将来に意味を与える主観的な構成体としてのキャリアに焦点を当てる(Savickas 2005)。しかし、キャリア教育・カウンセリングを専門としない一般教員がナラティブ・アプローチに基づく実践を行うことには困難が想定される。そして、管見の限り、大学教員がキャリア構築理論に基づいた教育を行うための教材の開発研究は存在しない。

2. 研究の目的

本研究は、キャリア構築理論に基づいた協調学習教材を開発し、その効果を検証するものである。本研究では特に以下の3つの観点を明らかにすることを試みる。

(1) キャリア構築理論に基づいた協調学習教材を開発し、大学生の「キャリア意識」にどのような効果を持つのかを実証実験によって明らかにすること。

(2) 開発した協調学習教材がキャリア教育を専門としない一般の教員によっても

運用可能であり、効果を発揮するかを明らかにすること

(3) 今後、キャリア教育のための協調学習教材を開発する際に参考となる、デザイン原則に関する何らかの示唆を得ること

3. 研究の方法

本研究は、文献調査・ヒアリング調査を通して申請者がこれまでに開発したワークを元に、「大学生にキャリア構築理論に基づいた協調学習を行わせるための教材」を開発する研究、開発者を実践者とした実践を対象として、開発した教材の効果を検証する研究、キャリア教育を専門としない教員の授業を対象として、開発した教材の運用方法や効果を検証する研究の3つを行った。

4. 研究成果

(1) 「かつてにハッピーエンドゲーム」の開発

実践で使用した教材は概ね同じ構造を持つため、福山・木村(2016)を参考に、ここで教材の概要を述べる。

「かつてにハッピーエンドゲーム」は3~4人で行う、ストーリー生成型ゲームである。プレイヤーは「相談者」と「悩み相談員」に分かれる。相談員は、相談者の提示する悩みを、その人に関するポジティブなキーワードを用いて解決し、ハッピーエンドで終わるストーリーを作成するゲームである。

ストーリーは「はじめり」「解決」「展開」「結末」の4箇所からなるワークシートを埋める形で作成するように指示される。「はじめり」とは、相談者役のプレイヤーが実際に書いた悩みであり、相談員はその原因を考える。「解決」とは、どのように悩みを克服するのかを、相談者が記入した自分に関するポジティブなキーワードで解決できるかを考える箇所である。「展開」とは、悩みが解決された後に相談者がどのような大学生活を送るのかを記入する箇所である。「結末」とは、最終的に相談者がどのような幸せな未来を過ごしているかを記入する箇所である。ゲームの構造は図1に示した。

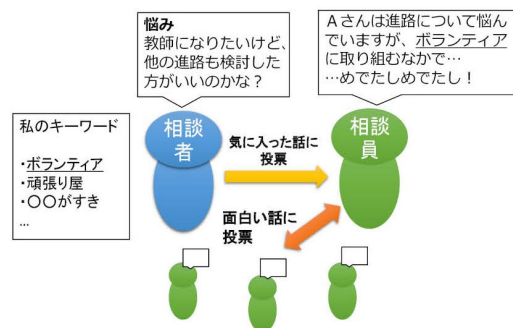


図1 ゲームの構造図

プレイヤーはストーリー作成後、ストーリー

一の発表を行い、投票によって得点を決める。全てのプレイヤーは同時に自分以外の相談員の中で「最も良いストーリーを作成した」と思うプレイヤーに投票する。このとき、相談者からの投票は2倍の得点になる。役割を交換し、全プレイヤーが相談者となってストーリー制作と投票が行われた後で、最も得点の多いプレイヤーが勝利となる。

(2) 高校生向け実践の評価と大学生向け教材の検討(福山・木村 2014)

大学生向け教材の作成を行うための予備段階として、これまでに報告者が開発し実践を行った高校生のキャリア不安を解決するためにキャリア構築理論に基づいたゲーム教材の評価を行った。ゲームでは、他者の悩みをその人のポジティブなキーワードを用いて解決する活動を行い、ストーリーの出来映えで勝敗を競う。

実践の結果、事前から事後にかけて、「進路不安」が減少し、「将来に対する見通しの明るさ」が上昇した。また、参加したすべての高校生は、ゲームで将来のことを楽しく考えられたと述べていた。

本研究によって大学生向けに改良を行うための示唆が得られたため、大学生版の開発と評価に進むこととした。

(3) 大学生向け実践教材の開発とその予備的評価実験(福山・木村 2015)

研究2)の結果や、文献調査・ヒアリング調査を通じて得られた知見を用いて、大学生が相互に支援を行うことでそれぞれのキャリアストーリーを構築する活動を実現するために、キャリア構築理論に基づいたゲーム教材「かってにハッピーエンドゲーム」を開発し、それを用いた実践を行った。

実践は2014年6月に実践を行った。参加者は首都圏にあるB大学の3,4年生12名であった。実践は1.事前アンケート,2.ゲームの実施,3.事後アンケートの3つの手順で行った。

実践の結果、進路不決断尺度(清水 1990)の3つの下位尺度の事前・事後の平均値は「決定不安」が3.97と3.42、「選択葛藤」が2.62と2.45、「情報不足」が3.13と3.00だった。対応のあるt検定の結果、「決定不安」に5%水準で有意差が見られたが($t(11)=2.98$ $p<.05$),「選択葛藤」と「情報不足」に関しては、有意な効果は確認されなかった($t(11)=0.91$ $n.s.$, $t(11)=0.54$ $n.s.$)。

この結果は十分に満足することが出来るものであったため、被験者の数を増やし、様々な特性の大学においても、この教材の効果があるかを検証することとした。

(4) 大学授業における実践の効果の検証(福山・木村 2016)

開発した教材を用いて、複数の大学での実践を行った。大学の授業の1コマを利用した

実践を計4回行った。実施した大学の概要を表1に示す。実践の参加者は合計71名だった。

表1 実践校の内約

	区分	時期	人数
A校	私立大学	2014年7月	12
B校	国立大学	2015年1月	15
C校	私立大学	2015年8月	32
D校	私立大学	2015年10月	12

進路不決断尺度の4つの下位尺度の事前・事後の平均値を図2に示した。対応のあるt検定の結果、「進路決定不安」と「進路情報不足」に1%水準で有意差が見られたが($t(70)=8.51$ $p<.01$, $t(70)=3.02$ $p<.01$),「進路選択葛藤」と「進路モラトリアム」に関しては、有意な効果は確認されなかった($t(70)=0.36$ $n.s.$, $t(70)=0.62$ $n.s.$)。

また自由記述質問紙から考察した結果、ゲームには1)普段の進路相談とは異なる楽しい雰囲気によってストーリーの制作が行われ、2)他者のストーリーを作ることで自信の将来に対しても明るい見通しが持てることや、3)自身の悩みに対して作られたストーリーによって新しい進路に対する考えが獲得される可能性があることが分かった。

(5) 今後の展望

本研究では、大学生向け実践を複数回行うことが出来たが、論文投稿にはより詳細な分析が必要であるため、学会発表等に留まっている。今後は論文投稿に向けた準備を進めていく。

またキャリア教育を専門としない教員による実践は1回に留まり、十分な数の実践を行うことが出来なかった。今後、さらなる協力者を募集し、キャリア教育を専門としない教員が実践した場合の効果を検証していく。

参考文献

Bonwell, C.C. and Eison, J.A. (1991) *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*, Wiley.
 福山佑樹(2013) かってにハッピーエンド: 思いもよらない私の未来. 福山清蔵(編)「対人援助のためのグループワーク2」, 誠信書房, pp.24-26.
 川嶋太津夫(2011) キャリア教育の背景とその在り方. 大学教育学会誌, 33(1), 23-27.
 溝上慎一(2014) 学校から仕事へのトランジションとは. 溝上慎一・松下佳代(編). 「高校・大学から仕事へのトランジション」. ナカニシヤ出版, pp.1-39.
 リクルート進学総研(2010) 就業力育成に関する学長調査

Savickas, M.L.(2005) *The Theory and Practice of Career Construction. Career Development and Counseling: Putting Theory and Research to Work*, John Wiley & Sons, pp. 42-70

清水和秋(1990)進路不決断尺度の構成 — 中学生について — 関西大学社会学部紀要, 22, pp.63 - 81.

杉本英晴(2012)大学生の就職に対するイメージの構造. キャリア教育研究, 31(1), 15-25.

高橋薫, 藤本徹, 荒木淳子, 高橋淳, 谷内正裕, 山内祐平(2013). Facebook を利用したキャリア学習環境の実践と評価. 日本教育工学会論文誌, 37(3), 269-285.

保田江美・溝上慎一 (2014). 初期キャリア以降の探求 - 「大学時代のキャリア見通し」と「企業におけるキャリアとパフォーマンス」を中心に. 中原淳・溝上慎一編. 「活躍する組織人の探究 - 大学から企業へのトランジション - 」. 東京大学出版会, pp. 139-173

5 . 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計0件)

〔学会発表〕(計3件)

福山佑樹, 木村充. 学生のキャリアストーリー構築を支援するゲーム教材の高等教育における実践と評価. 日本教育工学会研究会 (16-1). 2016年3月5日. 香川大学 (香川県 高松市).

福山佑樹, 木村充. キャリアストーリーを生成する「かつてにハッピーエンドゲーム」の高等教育における実践. 日本教育工学会第31回全国大会 2015年9月11日. 電気通信大学 (東京都調布市)

福山佑樹, 木村充. 高校生のキャリア不安を解消するためのストーリー生成型ゲーム「かつてにハッピーエンドゲーム」の実践. 日本教育工学会第30回全国大会. 2014年9月20日. 岐阜大学 (岐阜県岐阜市)

〔図書〕(計0件)

〔産業財産権〕

出願状況 (計0件)

取得状況 (計0件)

〔その他〕

ホームページ

fukuyama-lab.net 「かつてにハッピーエンドゲーム紹介ページ」

<http://www.fukuyama-lab.net/#!khg/c1jhf>

6 . 研究組織

(1)研究代表者

福山 佑樹 (FUKUYAMA, Yuki)

東京大学 総合文科研究科 特任助教

研究者番号 : 90738353