

# 学生による評価を踏まえたマルチメディア制作実習の再設計

寺嶋浩介 (京都外国語大学)      猪飼涼介 (関西大学)      亀井美穂子 (関西大学)      吉田好幸 (関西大学大学院)      久保田賢一 (関西大学)

## 1. 研究の背景と目的

筆者らは、Web教材を活用したe-learningによる個別学習と対面のグループ学習を融合させた情報教育実習コースを開発することで、多様なレベルの学生に対応しながら、より高度な内容への取り組むことを意図した学習環境デザインを行った。ただ単にe-learning教材を開発するだけでなく、それを実践全体に含めたモデルコースを開発することで、ある程度一般化が可能なものに仕上げることを最終的には意図している。現在はこのコースを関西大学総合情報学部の実習(マルチメディア)に適用し、評価をしている。本研究では、実践に対する学生からの評価をもとにコースの再設計を行い、再度実践・評価することで、モデルに対する信頼性を向上させることを目的とする。

## 2. 対象とした授業実践とその評価

授業は知識獲得レベルの違いに応じて、異なる学習活動が要求されるというJonassen(1991)のモデルを検討して図1のように授業を設計し、学生からの評価データを収集した(寺嶋ら, 2003)。

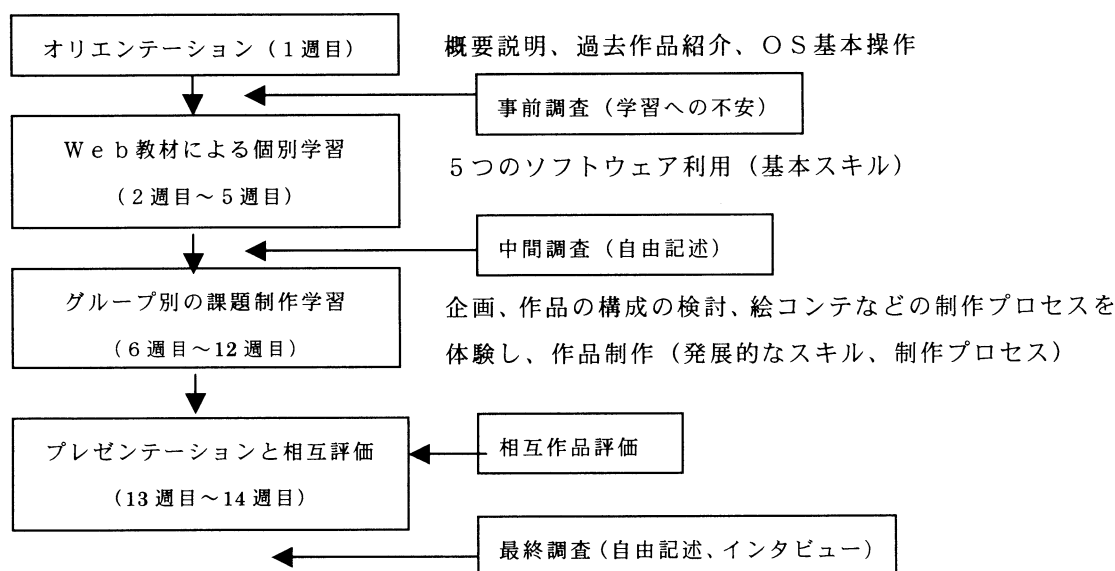


図1 関西大学総合情報学部・制作実習(マルチメディア)における実践と評価

本実践において学生による評価を検討したところ、①基本的なスキルの取得については肯定的な評価を得ることができたが、そこから発展させて自己学習を進めることができなかったこと、②相互評価の有用性が確認されたが、最終発表時のみに設けられているので、その良さを活かすきれていないこと、などが明らかとなった。また、評価についても学生

による自由記述の分析が中心だったので、学生からの反応はデータとして得ることができたが、効果の実証には弱いという点が課題として残った。

### 3. 再設計した授業とその評価方法

以上を踏まえて、次の2点において授業の再設計を行った。

#### (1) 発展的な教材（中級コース）の作成

最低限のスキル習得を意図した課題ベースのスマールステップ構造によるWeb教材（初級コース）に対し、ソフトウェアの機能選択を重視した中級コースを作成した。ただし、授業においては個別学習の段階で初級コースに取り組みせるのみで、中級コースは授業中に紹介するのみで、学生の取り組みについては自由裁量とした。

#### (2) 相互評価・交流の活性化

個人課題をWeb上に公開し、自由記述によって評価をさせた。また、グループ課題については、企画書やその日の取り組みを各グループで公開することで閲覧可能な状態にした。

改善された授業は2003年9月から2004年1月にかけて関西大学総合情報学部にて実施されている。13時間の取り組みであるが、時間外の活動が推奨されている。実施は1クラス38名、教員は1名で構成されている。また、TA1名、SA2名、教材作成者3名が毎時間指導補助を行った。

また評価のため、図1以外に以下のデータを収集し分析対象とした。

#### (1) ソフトウェア操作スキルについての自己評価（個別学習終了時とコース終了時）

5つのソフトウェアに関して各11の操作スキルを列挙し、学生に自己評価を3段階で行わせた。なお11のスキルは3段階にレベル分けされている。

#### (2) 個別学習とグループによる課題制作学習の評価

教材への評価やスキル定着の全体的な印象、達成感など5点について4件法で尋ねた。

#### (3) 研究者による提出作品の分析

学生が提出した作品を第1著者と第2著者で評価し、授業ごとの比較検討を行った。

### 4. 結果

自由記述に加え、数値データを取ったことで、これまでの結果をサポートする評価を得ることができた。例えば回答者34名のうち、個別学習課題時において、32名（94%）がWeb教材の利用頻度が高かったと報告していること、30名（88%）が教材の有用性を評価していること、26名（76%）がスキルの取得を評価していること、8名（24%）が教材にはないソフトウェアの機能を使用したこと、などである。

現在授業実施・分析の最中であり、その他の結果、前実践との比較は当日報告する。

<付記>本研究は文部科学省「サイバーキャンパス整備事業」の支援を受けている。

#### <参考文献>

Jonassen, D.H. (1991) Evaluating constructivistic learning. *Educational Technology*, **31**(9): 28-33

寺嶋浩介・亀井美穂子・吉田好幸・久保田賢一（2003）大学のマルチメディア制作実習における学習環境のデザイン. 日本教育工学会 第19回全国大会講演論文集：811-812