

# モバイル端末の学習利用意識に関する調査について

## An Investigation about Motivation of Learning with Mobile Tools

鷹岡 亮<sup>\*1</sup>, 加藤 直樹<sup>\*2</sup>, 上市 善章<sup>\*3</sup>, 村松 祐子<sup>\*4</sup>, 相部 礼子<sup>\*4</sup>  
Ryo TAKAOKA<sup>\*1</sup>, Naoki KATO<sup>\*2</sup>, Yoshiaki KAMIICHI<sup>\*3</sup>, Yuko MURAMATSU<sup>\*4</sup>, Reiko AIBE<sup>\*4</sup>

<sup>\*1</sup> 山口大学

<sup>\*1</sup> Yamaguchi University

<sup>\*3</sup> 千葉県教育委員会

<sup>\*3</sup> Chiba Prefecture Educational Board

<sup>\*2</sup> 岐阜大学

<sup>\*2</sup> Gifu University

<sup>\*4</sup> 富士通株式会社

<sup>\*4</sup> Fujitsu Co.Ltd.

Email: ryo@yamaguchi-u.ac.jp

**あらまし**：現在、グローバル化の進展やテクノロジーの急速な発展に伴い、21世紀型スキルなど主体的に生き抜くための能力・資質が提唱され、そのなかで ICT に関する知識やスキルは、他者との相互作用や問題解決のために不可欠なリテラシーと定義されている。今後の人材育成のなかで ICT に関するリテラシーをいかなる場でどのような内容や方法をもって育成するかは非常に重要な課題である。そこで本稿では、ICT のなかでも特にモバイル端末に焦点をあて、モバイル端末の生活・学習利用の意識に関する簡易調査の内容と結果を報告する。

**キーワード**：ICT コンピテンシー、人材育成、モバイル端末、問題解決、学習利用の意識、

### 1. はじめに

グローバル社会の到来そして進展、人口構成の変化や長寿化(日本における少子高齢化)、個人・家族・社会の変化、エネルギー・環境問題の深刻化、そしてテクノロジーの急速な進展に伴い、ゼネラリストから連続スペシャリスト(自分が興味を抱ける分野において高度な専門知識や技能を習得し続けること)へ、孤独な競争からみんなでイノベーションする方向へ、金儲けと消費から価値ある経験へなど新たな仕事観や働き方(ワークシフト)が模索され、提案されてきている[1]。そして、このような時代の人材育成象が各国で提言され、教育改革として能力観(コンピテンシー)や具体的なカリキュラムが示されてきている[2]。そこでは、言語・数・情報を扱う基礎的リテラシー、思考力や学び方の学びを中心とする高次認知スキルが各国共通で示され、個の自立を含む社会や他者との関係についての社会スキルは各国の事情に応じた形で提案されてきている[2]。ICT に関しては、現在及び将来のネットワーク社会の進展を踏まえた上で、思考力や社会スキルを育成するための重要な基礎的リテラシーの一つと位置づけられている。今後の人材育成のなかで、学び続けることを意識した上で ICT に関するリテラシーをいかなる場でどのような内容や方法をもって育成するかは非常に重要な課題である。

一方、ネットワーク技術の進展に伴う知識基盤社会、そして上述したワークシフトを検討する上で重要なキーワードの一つは、「学び続ける力をいかに育成するか?」という課題である。特に、ネットワーク上の知識やスキルを収集して学ぶ、電子掲示板等で他者から学ぶ、e-learning コンテンツを履修する等々、対面ではないネットワークを介した学習環境において、知識やスキルのキャッチアップさらには知識の創造が行われていくために、課題や目的に応

じた ICT を用いた学習環境を自ら設定して有効活用できる力を身に付けておく必要があると考えられる。

そこで本研究では、ICT のなかでも特にモバイル端末に焦点をあて、モバイル端末を活用した主体的かつ持続的な学習・教育・問題解決利用の可能性を探究することを目的とし、その最初のステップとして、大学生のモバイル端末の生活・学習利用の実態調査、モバイル端末を活用した学習スキル及び主体的にモバイル端末を問題解決に活用できる関心・興味・態度を身に付けるための学習利用促進プログラムの開発を行っていく。

本稿では、大学生のモバイル端末の生活利用・学習利用の意識に関する簡易調査と学習プログラムの内容、及び簡易検査の結果について報告する。

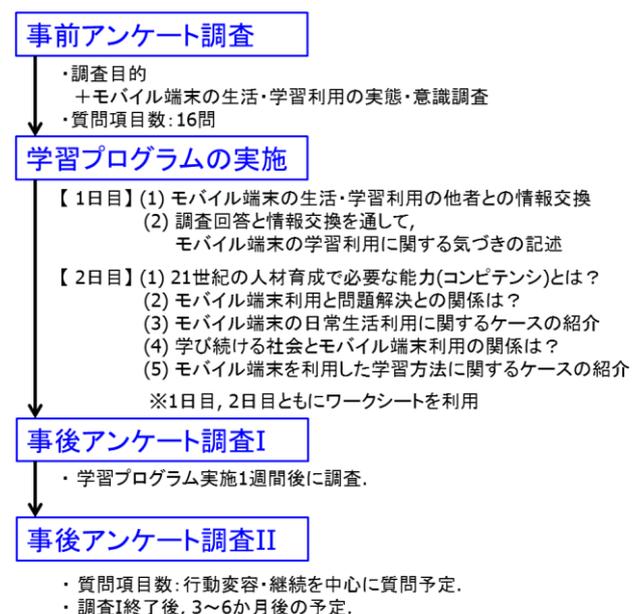


図1 学習プログラムの流れと学習内容

## 2. モバイル端末の学習利用促進プログラム

モバイル端末の学習利用促進プログラムにおける学習目標は以下のとおりである。

- モバイル端末(ICT)の活用による問題解決の重要性を理解することを通して、主体的にモバイル端末を活用して問題解決を行っていく関心・意欲・態度を身に付けること。
- 学び続ける社会の意味を理解することを通して、モバイル端末(ICT)を活用した学習スキルの必要性を認識し、主体的に活用して学習を進める関心・意欲・態度を身に付けること。

また、事前・事後アンケートを含めた学習プログラムの流れと学習内容を図1に示す。1日目のプログラムでは、事前アンケートを実施後、ワークシートを活用したモバイル端末の生活利用と学習利用の各々について他者と情報交換を行い、利用してみたい方法を記述する活動を行った。そして、モバイル端末の学習利用に関する気づきを記述した。2日目の最初には、PISAで問われる次の学力やコンピテンシー出現の背景を知ること、モバイル端末利用と問題解決の関係を認識すること、そして働き方の変化とICT活用の関係を考えることを通して、今後必要とされる能力、そして社会(仕事)と人材育成の関係を理解しようとすることを試みた。さらに、モバイル端末の日常生活利用、そしてモバイル端末を利用した学習方法に関するケースの紹介を通して、主体的にモバイル端末を活用して問題解決や学習を行っていくこと、そして授業におけるICT活用に対する関心・意欲・態度を身に付けることを目指した。

## 3. モバイル端末の生活・学習利用の実態調査

実態調査は、学習利用促進プログラムの事前アン

ケートとして実施された。図2は調査の質問項目である。質問項目は、同期・非同期コミュニケーション(3問)、知識獲得と共有(3問)、情報の収集(2問)、問題解決(8問)に分類できる。

## 4. おわりに

本稿では、大学生のモバイル端末の生活利用・学習利用の意識に関する簡易調査と学習プログラムの内容について説明した。今回のプログラム及び調査では、教育学部の3・4年生50名に対して実施しているところである。この先、事後調査アンケートIIが実施可能な対象者に対しても実施する予定である。

今後の課題として、調査観点では、使った手段や学びをリフレクションするための調査項目や情報の蓄積・検索、他者との協調といった調査項目が不足しているため、これらの質問項目を付加していくことが必要である。また、モバイル端末の生活・学習利用可能性について検討していかなくてはならない。

なお、本研究はJAPET&CEC「モバイル端末を活用した学習環境検討委員会」のタスクとの一つとして実施している。

### 参考文献

- (1) Lynda Gratton: “ワーク・シフトー孤独と貧困から自由になる働き方の未来図〈2025〉”, プレジデント社(2012).
- (2) 勝野頼彦(研究代表者): “社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則”, 国立教育政策研究所(2013).

### 【同期・非同期のコミュニケーション】

- Q 1: 携帯電話の有無(スマートフォン利用・通常の携帯電話利用・携帯電話なしから回答)
- Q 2: 携帯電話の1日の平均利用時間(多肢選択回答)
- Q 3: 生徒・学生のコミュニケーションの嗜好性(1日の平均利用時間の多い順に方法を並べる)

### 【知識獲得・共有】

- Q13: 生徒・学生の学習方法の嗜好性(分かりやすさの順に方法を並べる)
- Q14: 生徒・学生の学習時のICT利活用可能性(利用しやすい状況の自由記述)
- Q15: 生徒・学生の知識・概念・解き方理解の嗜好性(多肢選択回答)

### 【情報の収集】

- Q 4: 生徒・学生の調べる方法の嗜好性(多肢選択回答)
- Q 5: 生徒・学生の情報収集方法の嗜好性(多い順に利用方法を並べる)

### 【問題解決】

- Q 7: 日常生活の問題解決に関する生徒・学生のモバイル端末の有用性(多肢選択回答)
- Q 8: 生徒・学生の問題解決の捉え方(問題解決は学習・勉強に分類するか否か, 多肢選択回答)
- Q 9: 生徒・学生の創造的課題への対応力と道具の嗜好性(自由記述)
- Q10: 生徒・学生の計画力と道具の嗜好性(自由記述)
- Q11: 生徒・学生の論理的思考力と道具の嗜好性(自由記述)
- Q 6: 生徒・学生のモバイル端末の生活における活用法(友達に紹介したい活用方法5つを自由記述)
- Q12: 生徒・学生のモバイル端末を利用した学習方法(友達に紹介したい活用方法5つを自由記述)
- Q16: 生徒・学生のICT活用の問題解決に対する学習可能性(多肢選択回答)

図2 モバイル端末の生活・学習利用の実態の調査項目