

就職活動用エントリーシートの品質向上に関する研究

-学習コミュニティの協調学習を適用して-

平田恵梨奈[†] 片山友昭[‡] 中村亮太[†] 上林憲行[†]東京工科大学メディア学部[†] 株式会社ジーアップキャリアセンター[‡]

1. はじめに

近年、大学生の就職内定率が過去最低を更新し社会問題化している。

大多数の採用企業では、エントリーシート(以下 ES)を第一次採用選抜の方法として用いることが多い。ES は、企業が多数の応募者に対して、応募者のプロフィール、応募動機、自己 PR などを記述してもらい、効果的な採用を行うためのものである。一方、学生は企業に採用されるような ES をいかに作成するかについて苦慮するとともに莫大な労力を割いている。

本研究の目的は、ES 対策の一環として実施されている模擬 ES の品質向上に関連して、協調学習という方法論が効果があるのかをアクションリサーチ手法を用いて明らかにすることである。

2. 模擬 ES の添削サービスの概要

本学では、大学生の就職活動を支援する為に模擬 ES 添削サービスの実施を行っている[1]。

模擬 ES は、企業情報と指定のテーマ「学生生活を通じて頑張っていること」を 400 字以上手書きで記述する。

一方、提出された模擬 ES は、プロの添削者によって、指摘箇所がマークと朱書きのコメントが付加され、改善が必要となる問題のある評価項目(誤字や論理性不足など)をチェックし、実際に模擬 ES が企業にとって通過レベルかの判定を A~C のランクで行う。

学生はこの模擬 ES 添削サービスを活用してプロの添削者からフィードバックを受けながら ES の品質向上に取り組むことができるようになっている。

3. 協調学習による解決策

3. 1. 協調学習の適用

本研究では、模擬 ES 添削サービスを活用することを念頭に ES のレベルアップを図るために協調学習の方法論を試行的に適用した。

ES のレベルアップを図る方法として、対策講座、対策マニュアルなどを活用することが一般的であるが、個々のエピソードと希望企業の組み合わせは多様であり標準的な説明だけでは実際の対応が難しいとされている。同様に、模擬 ES 添削サービスの総合評価の違いや問題箇所が指摘されても実際に個人の知識だけでは直ぐに行き詰ってしまう。

“Research on quality improvement of job hunting to entry sheet” Erina Hirata[†], Tomoaki Katayama[‡], Ryota Nakamura[†], Noriyuki Kamibayashi[†]

[†]School of Media Science, Tokyo University of Technology[‡], G-up Career center[‡]

協調学習は、あるテーマに関する関心や問題、熱意などを共有し、その分野の知識や技能を持続的な相互交流を通じ深めていく手法[2]である。

協調学習を用いて複数人でディスカッションを行うことで、ストーリーの具体性や論理性など自己表現の部分が向上されると考えられる。さらに、見直しを怠っていたことで気づきにくい誤字・脱字等のミスなど、文章表現の部分も改善されるのではないかと仮説を立てた。

また他者の ES を添削することで、総合評価の違いを具体的に理解を深めるなど自分の ES に対する客観的な視点を持つことや、新たな知識や習得することが期待できる。

3. 2. アクションリサーチの適用

一般的には、模擬 ES の作成は、個人が中心となる(図 1)。本研究では、アクションリサーチの方法論を取り入れ、大学 3 年生 35 名を対象にした模擬 ES の作成・手直し過程に協調学習の導入を試みと評価を行った(図 1)。

アクションリサーチは、現場の人に実際に研究に加わってもらい、時には主役になってもらいながら、共にアクションを通して現場を変える努力をするといった特徴がある。本研究の場合、就職活動で用いられる重要性の高い模擬 ES の作成に筆者が直接関わる。具体的には、評価(A)の獲得に向けて協調学習を実施する活動の場を設営し、標準的な方法を決め、途中経過の記録を行いなど、模擬 ES の品質向上に関する研究に協力してもらう。

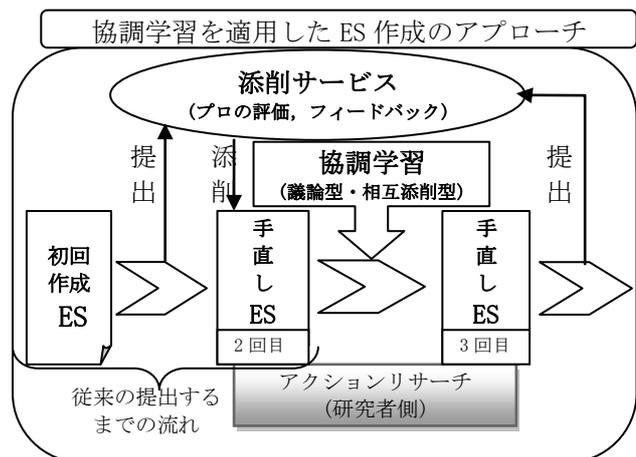


図 1 協調学習を適用した模擬 ES 作成のアプローチ

評価の獲得だけでなく、その要因を分析する為に途中経過を記録する。方法として、協調学習用シートを適用し、項目は以下の4点から構成されている。

- 基本的な情報を記入(日時・回数・メンバー)
- メンバーから指摘された点
- 自身が改善すべき点
- メンバーの模擬 ES で良かったと思う点

3. 3. 議論型と相互添削型

協調学習を用いる際には、以下の方法で調査を行った。

- 議論型：協調学習方法は、メンバーの ES を読み、ミスに気付いた点を口頭でフィードバックを行った
- 相互添削型：コピーされたメンバーの模擬 ES に直接添削を行い、口頭でフィードバックを行った後に、添削された模擬 ES を本人に返却した

議論型と相互添削型の違いは、見直す回数である。議論型の場合、口頭でフィードバックを一度受けるだけだが、相互添削型の場合、添削された模擬 ES を見ることができるので、二度見直すことが可能となる。

4. 協調学習を適用した効果

4. 1. 模擬 ES の総合評価のランク別獲得

模擬 ES を複数回提出した学生の中で、協調学習を行った学生と協調学習を行わないで作成した学生を対象にランク別獲得の割合の調査を行った(表 2)。評価は「企業の評価を得ることができるレベル(A)」「企業に評価されるかギリギリのレベル(B)」「企業の評価は得られないレベル(C)」の3段階に分かれている。

調査結果から、協調学習を行った学生の方が A, B 評価獲得の割合の総計率は約 1.5 倍となった。さらに協調学習を行った学生の方が A 評価の獲得率が約 20 倍という結果になったことから、企業の評価を得ることができるレベルに達成するには協調学習が個人等で行うより有効である可能性が示唆された。

表 1 協調学習を用いた場合のランク別獲得の割合

方法	総合評価のランク		
	A	B	C
協調学習を用いて作成した方法	20%	26%	54%
協調学習以外の方法(個人等)	1%	30%	69%

4. 2. 模擬 ES の総合評価のレベルアップについて

協調学習の議論型と相互添削型の 2 種類の方法のうち、どちらの方法がより初回に比べて効果的であったか調査を行った。調査結果は、相互添削型の方法が議論型の方法に比べて、評価の上昇率が 2 倍となり、A 評価を獲得した学生の割合も 3 倍となった(表 3)。また、評価の停滞率に関しても相互添削型の方が 2 倍低いことから、相互添削の方法を用いて作成した方がより高評価を獲得することができる可能性が示唆された。

表 2. 議論型と相互添削型の総合評価のレベルアップ

方法		議論型		相互添削型	
評価の推移					
上昇	A 上昇	26%	10%	56%	31%
	B 上昇		16%		25%
停滞		63%		31%	
下降		11%		13%	

4. 3. 模擬 ES の評価項目のレベルアップ

模擬 ES の総合評価の獲得に関して、さらに協調学習によるどのような効果なのか分析を行う為に評価項目ごとのレベルアップの調査を行った(表 3)。

表 3 問題とされる評価項目のチェック無しの比率

自己表現に関する評価項目	協調学習		協調学習以外
	議論型	相互添削型	
論理性不足	50%	81%	71%
曖昧表現	95%	100%	20%
計画性・動機	100%	81%	49%
方法論・具体性	56%	74%	83%
将来性・ビジョン	49%	94%	40%

表 3 以外の評価項目で差異が見られたのは「誤字・脱字」であり、協調学習以外の方法で作成した場合の改善度は 30%に対し、協調学習を行った学生は 100%の改善を見せた。この改善度は、協調学習の議論を行うことで客観的な視点が入り、「誤字・脱字」の改善がなされたと考えられる。

また自己表現の評価項目においては、協調学習を行った学生の方が「曖昧表現」と「計画性・動機」、そして「将来性・ビジョン」で約 2 倍の改善を見せた。

以上から、協調学習で文章表現の項目を改善することができ、さらに相互添削を適用することで、自己表現の改善を行うことができる可能性が示唆された。

5. まとめ

本研究では、本大学で実施している模擬 ES 添削サービスを利用する前に学生同士による相互添削を事前に複数回行い、文章表現な指摘に加え、可能な限り自己表現に関する指摘を行った。その結果、曖昧表現や将来性・ビジョンの項目が改善された為、総合評価の A 評価獲得者の割合が向上したと考えられる。

また協調学習の中でも議論型・相互添削型で効果に差が表れた。議論型に比べ、相互添削の方法が計画性・動機以外の項目で高い効果を表す可能性が示唆された。これは、添削された模擬 ES を自身で作成する上で材料にでき、口頭のフィードバックと組み合わせることで二度見直すことが可能となることから結果につながったと考えられた。プロの添削と協調学習方法の 1 つである相互添削を適用することで、学生の作成する模擬 ES の品質が向上すると考えられる。

今後はプロの添削者のフィードバックと照らし合わせて相互添削を行い、ES の品質向上を目指したい。

参考文献

- [1] 上野 歩, 中村 亮太, 上林 憲行:”複合的なメディアを活用した模擬エントリーシートのフィードバックサービス”, 情報処理学会, グループウェア研究会, (2010)
- [2] エティエンヌ・ウェンガー, リチャード・マクダーモット, ウィリアム・M・スナイダー:『コミュニティ・オブ・プラクティス』, pp33, 翔泳社(2002)
- [3] 江本リナ, 草柳浩子, 川名るり:『研究と実践をつなぐアクションリサーチ入門 ― 看護研究の新たなステージへ』, ライフサポート社(2010-10-30)
- [4] 加賀博:”新時代を生き抜く学生のための新キャリア形成法”.Zillion(2010)