

中学生向けキャリア教育支援 eラーニングサイトの構築

中村 僚子† 坂井 真悠子† 安藤 公彦† 松永 信介†

東京工科大学メディア学部

熊切 隆††

横浜市立篠原中学校

1. はじめに

近年、就労や雇用の形態・制度が変化し、非正規雇用の労働者「フリーター」や非求職者「ニート」と呼ばれる若者の就労・社会参加を巡る問題が大きな社会問題となっている。これを受け、文部科学省は「生きる力」を持った若者を育成するキャリア教育をスタートさせ、中学生に対しては「キャリア・スタート・ウィーク（職場体験活動）」の導入が進められている[1][2]。現在、職場体験は全国で実施され、その導入率は96.9%に昇っている[3]。その目的は「望ましい勤労観・職業観の育成」「体験学習の機会の増加」などとなっている。しかし、職場体験には「受け入れ先・期間・場所の確保ができない」「教員の負担が大きい」「事前・事後学習の内容が学校ごとに差が出る」「生徒の体験できる職業は基本1職業」などの課題があり、これらの課題から「職場体験の目的や内容が生徒に定着しづらい」「複数の職業を体験できない為、結果を比較できない」「生徒自身が当日何をするかわからない」などの問題が発生する。

そこで本研究では、職場体験の事前学習支援、働く意義の形成、職業観の育成を行う為の、中学生向けのキャリア教育支援用 eラーニングサイトを構築し中学校で実践・評価を行う。

2. 教材概要

本研究では、職場体験事前学習・職業シミュレーション・職業検索機能の各教材を開発・統合して eラーニングサイトを図1のように構築する。主な対象は職場体験に行く前の中学2年生である。本サイトは大きく学習パートと職業検索パートに分けられ、詳細な構造は図2の通りである。



図1 しのはらネット

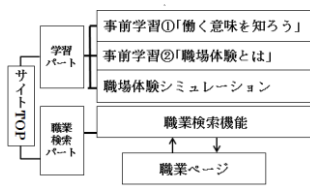


図2 サイト構造

Construction of an e-learning site to support a career education for junior high school students

† Ryoko Nakamura, Mayuko Sakai, Shinsuke Matsunaga, Kimihiko Ando,

School of Media Science, Tokyo University of Technology

†† Takashi Kumakiri,

Yokohama municipal Shinohara junior high school

このサイトは「職場体験の内容を理解する」「働く意味を考える」「職業について考える」といったそれぞれの学習目標を達成できるように制作する。

職場体験事前学習は、生徒自身に「働くこと」を考えさせる単元「事前学習①」、職場体験の目的や社会マナーを学習する単元「事前学習②」という構成になっている。またこの2つの単元は、ワークシートの併用、イラストの多様化、インタラクティブ性を持たせることで生徒が独習でも飽きがこないように工夫した。同時に、流し見や理解しないままの進行を防ぐ為、全ての項目を確認しないと先に進めないといった進行の制御も行っている。図3は事前学習②の敬語表現学習画面であり、画面左側の項目を全てチェックして内容を確認しないと先に進めないようになっている。

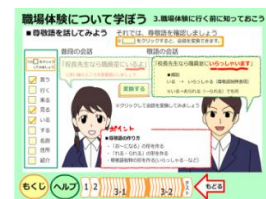


図3 事前学習②

職業シミュレーションは、生徒視点で実際に職場体験をするシミュレーション学習教科である。職場体験に必要な姿勢「適切な応対」「メモを取る」「質問をする」という内容を中心に構成し、選択やミニゲームの結果で最終評価が変化する。また、「メモを取る」学習機能とは仕事内容や方法を読み上げる音声を読み、生徒が手元のワークシートで実際にメモを取るという仕組みを導入している。音声では次の単元の進め方や答えを流す為、メモを取らなければ次の単元において回答することができず、最終評価に影響するようになっている。

職業検索機能では、「アイウエオ検索」「ジャンル検索」から勤務スタイルや給与など条件を決めることができる「条件検索」、身近なものに関わる職業を検索する「身近検索」といった機能を制作し、生徒の興味に合わせて職業を探せるようにしている。検索結果からリンクするのが職業紹介ページである(図4)。このページでは基本的な情報(仕事内容・給与など)、やりがいや1日の流れ、職業に対する職業クイズをのせて中学生



図4 職業紹介ページ

の興味関心を惹くように工夫している。

また、これらは現職の方を中心にアンケートを行い、内容を決定している。

3. 評価実験

3.1 概要

本教材が中学生のキャリア教育支援に対して効果があるかについて評価する為、評価実験を行った。概要は以下の通りである。

実施時期：2012年12月(3日,7日,12日,21日)

対象：横浜市立篠原中学校2年生(男女207名)

※21日のみ対象はクラス代表生徒7名

使用教材：事前学習①(12月3日)

事前学習②(12月7日)

職業シミュレーション(12月12日)

職業検索機能(12月21日)

実施の流れ：1. 事前アンケート(7日のみ)

2. 教材による学習

3. アンケート・テストの実施

また、授業を観察していた中学校教員(各クラス担任)による教材の評価も行った。

3.2 評価

教材への評価

まず、教材の操作性・難易度の評価を各教材事後アンケートにて行った。結果は表1の通りである。

表1 操作性・難易度についての評価結果

評価ポイント	回答	そう思う	ややそう思う	あまりそう思わない	そう思わない	無回答
操作しやすい	事前学習②	92%	6%	0%	0%	2%
	職業シミュレーション	42%	48%	6%	3%	1%
内容がわかりやすい	事前学習②	39%	53%	7%	1%	2%
	職業シミュレーション	45%	41%	10%	3%	1%

この表から「操作がしやすい」「内容がわかりやすい・簡単」という回答が多いことがわかる。この結果から、教材の操作性や難易度は中学生に対して適切と考えられる。また、教師からも「中学生に対して適切」とコメントを得ることができた。しかし、職業シミュレーションについては、「内容が簡単」という回答が80%以上を占めている為、難易度は適切ではないといえる。また、一部生徒や教師からは「内容が簡単すぎる」「分量が少ない」といったコメントも得ている為、内容の調整は必要である。

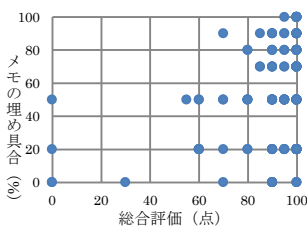


図5 メモと評価の相関図

次に、2章で述べた職業シミュレーションの「メモを取る」の学習機能に対する総合評価の結果は図5ようになった。図5の通り、メモの埋め具合が60%以上の生徒は全員成績が良く、成績が悪い生徒はメモを取っていないことがわかる。この結果から「メモを取る」学習機能は有効と考えられ、生徒へ

「メモを取る」態度を促進したといえる。しかし、一部生徒はメモを取らずとも良い成績を取っており、原因は音声覚えられる程短かった為と考えられる。

職場体験事前学習としての評価

次に教材が職場体験の事前学習として有効性があるかの評価を事前学習②の事前事後テスト、各教材の事後アンケートを使用して評価を行った。まず、学習の定着度について、結果は図6の通りである。

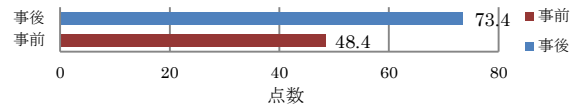


図6 事前事後テスト点数結果の推移

事前・事後でテストを行ったが、事前と事後で正答者数がほぼ1.5倍~2倍の変化が出た。このことから、教材を通して生徒が内容を理解し、定着ができていていると考えられる。また、職業シミュレーション後のアンケートにおいて教材を通して「職場体験のイメージができるか」「働くことに興味が出るか」「職業を考えるきっかけになるか」という問いに対して、表2のような結果が出た。

表2 職場体験事前学習としての評価

評価ポイント	そう思う	ややそう思う	あまりそう思わない	そう思わない	無回答
職場体験のイメージができた	41%	49%	7%	3%	1%
働くことに興味が出る	32%	49%	10%	4%	6%
職業を考えるきっかけになる	87%	11%	1%	1%	0%

これらの結果から、本教材は「職場体験のイメージ形成」「働く意義・職業観の形成」に対して効果はあると考えられる。

4 まとめ

本稿では中学生向けのキャリア教育支援eラーニングサイトの構築、その実施の概要と評価について述べた。

評価実験の結果、多数から「適切」という結果を得ている為、各教材ともに中学生に対して適切な操作性、難易度であり、内容もテスト結果から中学生向けの教材としては有効であるといえる。しかし、職業シミュレーションの内容が中学生にとって簡単だった為、その点は改善しなければならないと考えられる。また、「メモを取る」学習は不十分な部分はあるがその有効性は期待できることが分かった。

以上のことから、教材の内容・分量の調整、「メモを取る」学習と職業シミュレーションの内容の充実・連携が本研究の課題である。

参考物件

- [1] 文部科学省「キャリア教育の推進に関する総合的調査研究協力者会議報告書」(2004)
- [2] 文部科学省「中学校職場体験ガイド」(平成17年)
- [3] 国立教育政策研究所による「平成23年度職場体験・インターンシップ実施状況等調査結果(概要)」(平成24年)