

【分かったこと】

1. eポートフォリオの位置づけ/役割

eポートフォリオは、利用目的により大きく2つの側面から捉えることができる。一つはワークスペースとしての側面、もう一つはショーケースとしての側面である。ワークスペースとしてのeポートフォリオは、学習成果物を蓄積およびそれを活用した学びの振り返りの場であり、インストラクターや他の学生からのフィードバックにより、学習を深化させる等に利用される。これに対して、ショーケースとしてのポートフォリオは、学習成果を自己アピールするための作品として、他者に見せることを前提に作成するものである。

これらポートフォリオの2つの側面は、独立したものではなく、連続した学習プロセスの中で活用させるべきもので、Barettはポートフォリオの形成過程を次の3つのレベルで説明している。

レベル1:学習成果物としてのデジタルデータを、システム上に収集、保存する。

レベル2:ブログなどを活用し、データと一緒に省察やフィードバックのコメント等を記録する。

レベル3:公開を前提に掲載するデータを選択し、テーマ性のある作品としてのポートフォリオを作成する。

レベル1およびレベル2がワークスペースとしてのポートフォリオ、レベル3がショーケースとしてのポートフォリオに該当すると思われる。

2. リフレクションモデルの調査と提案

①Deweyの熟慮的(reflective)経験

経験には試行錯誤的経験と熟慮的(reflective)経験があり、熟慮的経験とは、行動と結果との間に存在する特定の関連性を発見して、両者が連続的になるよう意図的に努力する、すなわち思考を伴って目標に向かって行動することにより得られるものである。

②Kolbの経験学習モデル

Kolbは、4つのステップからなる経験学習の循環モデルを提唱し、能動的な試みに進むためのステップとして省察的観察(振り返り)を位置づけている。

1. 具体的な経験をする。
2. 具体的な経験をじっくり振り返る。(省察的観察)
3. そこから気付きを得て新たな考え方や教訓を引き出す。(抽象的概念化)
4. それをもとに実践的行動を起こす。

Kolbのモデルは経験の解釈を重視し、体験することが目的ではなく、体験を通して学ぶことが重要であり、そのために振り返りが必須と考える。

③Moonの振り返り

Moonは学習や体験、振り返りを扱った研究を網羅的にまとめ、日常、あるいは教育の文脈の中で振り返りが

- ・新しく学習していることの意味付けをすること(有意味学習をすること)

- ・ 有意味学習で学んだことを抽出するプロセスから更に学ぶこと
- ・ 既にある情報や知識を整理することによって学ぶこと

に有益であるとしている。
また、振り返りの役割として

- ・ 「知的な余地」を拡大させる。
- ・ 学びの当事者であるという意識を高める。
- ・ 「メタ認知」を促す。

としている。

④Korthagen の ALACT モデル

Korthagen が、経験による学びの理想的なプロセスは、行為と省察がかわるがわる行われることであると主張して提唱したモデル。

A: Action (行為)

L: Looking back on the action (行為の振り返り)

A: Awareness of essential aspects (本質的な諸相への気付き)

C: Creating alternative methods of action (行為の選択肢の拡大)

T: Trial (試み)

⑤Gibbs の Reflective Model

Gibbs が提唱した6ステージからなる振り返りのモデル。

1. Description (記述) ;

What happened? (何が起こった?)

2. Feelings (気持ち) ;

What were you thinking & feeling? (何を感じ考えた?)

3. Evaluation (評価) ;

What was good and bad about the experience?

(その体験は、何が良くて何が悪かった?)

4. Analysis (分析) ;

What sense can you make of the situation? (その状況をどう意味づける?)

5. Conclusion (結論) ;

What else could you have done? (他にどんなことができた?)

6. Action Plan (行動計画) ;

If it arose again, what would you do? (次にまた起こったら、どうする?)

提案

自己の授業改善方法として、リフレクションのサイクルとそれを支援するポートフォリオのデザインを次のように提案する。

リフレクションサイクル

ステージ1：授業の実施

調査した理論が記述する「経験」に相当するステージ。普段の授業でも ID 理論を応用した授業デザインを試み、より効果的な授業の実施に向けて努力をしているつもりではあるが、期待通りにならないケースが多い。

ステージ2：具体的な状況の記述

自分は何がしたかったのか、それをどのように思ったのか、感じたのか、また学生は何を思い、何を感じたのかを記述することで、授業(行為)の振り返りを行う。

ステージ3：相互関係の理解

ステージ2で記述した内容の相互関係をさらに掘り下げ、省察を行う。

ステージ4：改善手法の検討

別の選択肢の可能性と、その選択肢を選択することの利点と欠点を考え、次回の方針を記述する。

デザインの提案

1.ポートフォリオの使用経験が浅いので、記述内容に窮する場合が想定される。そこで、他のリフレクションモデルで提示されている具体的な問いかけ内容等を参考に、記述フレームを提示し、フレームに入力することで、あるレベルの省察が記述できる方法を提供する。

2.単元ごとのリフレクションの中から、講義全体にまたがる改善案を得るため、各々のリフレクションにタグ情報を設定し、紐付けが行えるようにする。先の記述フレームを準備することは、このタグ付けを容易にするのに役立つ。この情報により、任意のリフレクションと関連の深いリフレクション情報を収集し、メタリフレクションが行えるようにする。

【疑問に思ったこと】

実際勤務校でもそうであるが、学修にポートフォリオが活用されているとは言い難い。なぜ、ポートフォリオが活用されないのか。普及を阻害する要因にはどのようなものがあるのか。

【調査結果】

平塚(2012)は、eポートフォリオの阻害要因として1)学生に自主的に利用を習慣づけることが難しい、2)教員の定期的チェックに必要な労力が少なくない、3)LMSに比べて利用者が使用目的を明確に持つ必要がある、4)ふりかえりに、ある程度中長期的なデータの蓄積が必要であり、通常授業に追加して、新たな作業が発生すると述べている。また、ソフトウェアの操作性も要因の一つとして挙げている。

岩井(2013)は、ポートフォリオの導入・活用の課題として、1)コンセンサスの問題、2)人的・財政的資源の問題、3)技術的問題の3つを挙げている。「1」コンセンサスの問題では、ポートフォリオの多様性から生じる、導入の目的・必要性を不明確さ、教職員、学生へのポートフォリオの意義の伝達に係る問題が、「2」人的・財政的資源の問題では、eポートフォリオシステムそのものを導入するための財源やサポートの為に人材確保の問題、「3」技術的問題では技術的サポート体制づくりなどに関する点を問題点として指摘している。

森本(2015)も活用目的が不明確、本質的理解の欠如、利用者支援の不足、推進コミュニティーの不形成などをその理由としている。

私が勤務する大学でも、eポートフォリオ導入が検討されているものの、導入目的、運用のための体制整備などの検討に関する情報はほとんど聞かない。また、個別に他の教員と話すと、やはりポートフォリオは「面倒なもの」と捉えられている。一方、試験的に、ゼミ生に mahara を利用させた経験があるが、短期的にポートフォリオ利用の利点を体感させることは難しかった。実際に導入するとなれば、調査によってわかった複数の問題点を並列的に処理する必要があり、学部レベルでの導入、利用に漕ぎ着けることは、相当困難な作業であると感じた。まずは、ARCS モデル等 ID 理論を応用した、ポートフォリオ入門用のコンテンツを提供するなど、利用者に「面白そう」「使ってよかった」と思わせる仕組みを作る必要があるようである。

以上。