

探求型の学習プログラムが中高生のキャリア意識に与える影響

田澤, 実 / MIYAJI, Kanji / TAZAWA, Minoru / 宮地, 勘司

(出版者 / Publisher)

法政大学キャリアデザイン学部

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

法政大学キャリアデザイン学部紀要 / 法政大学キャリアデザイン学部紀要

(巻 / Volume)

10

(開始ページ / Start Page)

177

(終了ページ / End Page)

189

(発行年 / Year)

2013-03

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00008804>

探求型の学習プログラムが中高生の キャリア意識に与える影響

法政大学キャリアデザイン学部 専任講師 田澤 実
株式会社教育と探求社 宮地 勘司

0 はじめに

本学部の体験型科目のひとつに「キャリアサポート実習」がある。その実習のひとつに株式会社 教育と探求社による「クエストエデュケーションプログラム」を受けた中高生が発表する「クエストカップ」スタッフがある。大学生として中高生の発表をサポートしていく実習である。上記の経緯があり、第一筆者は、クエストエデュケーションプログラムを受けた中高生を対象にしたキャリア意識の効果測定をする機会を得た。

1 問題と目的

2004年度からのキャリア教育総合計画の導入により、中学校では、生徒自身の興味・関心や能力・適性、さらには価値や生きがいなどに十分に配慮しながら、発達段階に応じた勤労観・職業観のよりよい育成を目指した組織的・系統的なキャリア教育が推進されている（坂本 2008）。また、中学校から高校にかけては、内省による夢づくりモデル、および、キャリア疑似体験モデルに重点を移していくべきであることが指摘されている（諸富 2007）。このようなモデルでは、どれだけ現実社会に関連したテーマを扱うことができるか、また、いかに自律的に学習するスタイルで導入できるかという点が重要になるであろう。そのためにはただこなしていく受動型の学習プログラムよりも、チームを組んで自ら探求していく学習プログラムが必要であると思われる。

178 法政大学キャリアデザイン学部紀要第10号

本研究では、探求型の学習プログラムが中高生のキャリア意識に与える影響を明らかにすることを目的とする。

2 方法

2-1 対象者

中高生727名であった（中学生118名（3校。男性41名、女性77名）、高校生609名（9校。男性184名、女性425名））。調査用紙で欠損値のなかった614名を分析の対象とした。

2-2 手続き

①**探求型の学習プログラム**：現実社会と連動しながら「生きる力」を育む学習プログラムである。実在の企業や先人を題材に、リアルな学習テーマに取り組みながら、自ら感じ、考え、表現していく学習スタイルを実践している。チームでの活動を通して、社会や経済、働くことの意義についての理解を深め、自律的な学習姿勢と豊かな創造性を育むことを目標としている。以下の2つコースが設定されている。

〔企業探求コース〕…企業におけるインターンシップを、教室で体験学習するためのコースである。実社会で活躍する企業6社の中から希望の1社を選択し、インターンとして、フィールドワークやアンケート調査などの実務に取り組む。各企業の事業内容や社会における役割、企業文化などに触れると共に、ITスキルや文書作成などの技術も身につけていく。後半では、企業から出される課題（＝ミッション）に取り組む。情報を集め、チームで話し合いながらプランを完成させ、プレゼンテーションを行う。

〔進路探求コース〕…新聞のコラム『私の履歴書』を用いる。先人たちの軌跡をたどることで、進路探究のための意思や視点を育てていくコースである。前半では、グループに分かれ、年表作成に取り組みながら、演出を工夫し、「人物ドキュメンタリー作品」を制作する。後半では、『私の履歴書』のフォーマットに沿って、自分自身の過去と未来の「履歴書」を作成する。自己と対話し、

仲間とディスカッションをすることで、進路意識の基盤を熟成する。

②ワークブック：1回の授業につき1ステップ（全24ステップ）からなるワークブックが用いられた。学習の手順の解説と学びのプロセスを記入していくワークシート、理解を促進するコラムで構成されている。

なお、これらのプログラムを行う際に、総合的な学習の時間や社会系の科目の時間などが用いられた学校もあった。

2-3 調査用紙の構成

経済産業省の「社会人基礎力」や文部科学省「職業的（進路）発達にかかわる諸能力（4領域・8能力）」等を参考にしながら独自に作成された「コーポレートアクセスコースの学習目標一覧」を用いた。これは以下の6つの尺度から構成されており、それぞれ8項目から構成されている⁽¹⁾。それぞれ「まったく当てはまらない【1】」～「とても当てはまる【6】」の6件法で尋ねた。以下にはそれぞれの尺度の具体的な質問項目例を2項目ずつ示す（詳細はAppendix 参照）。

- ① コミットメント力：「グループで活動するとき、自主的に取り組む」「当事者意識を持って課題に取り組むことができる」など。
- ② 課題認識・理解力：「課題を与えられたとき、何を要求されているのか理解できる」「課題についてさまざまな角度から考える」など。
- ③ 情報収集・活用力：「必要な情報を収集することができる」「必要に応じて調査（アンケート等）を実施して情報を集めることができる」など。
- ④ 課題処理・遂行力：「課題に取り組むとき、事前に段取りを組む」「課題に取り組むとき、計画的に進める」など。
- ⑤ コミュニケーション力：「自分の考えを相手にわかるように話す」「自分の考えを、相手に興味を持ってもらえるように工夫して話す」など。
- ⑥ プレゼンテーション力：「聞き手がわかりやすいように工夫してプレゼンテーションする」「聞き手がわかりやすいように工夫して資料を作る」

など。

学習プログラムの事前と事後に調査を行った。事後のみ、上記の48項目の質問に加え、「あなたはクエストエデュケーションプログラムを通してどのようなことを学びましたか」と「クエストエデュケーションプログラムを通してあなたが変わったことはありますか」と教示し自由記述を求めた⁽²⁾。

3 結果と考察

3-1 尺度の構成

キャリア意識の尺度ごとに、事前と事後に分けて、主成分分析を行った。十分な寄与を示さない項目はなかったため全ての項目を採用した。それぞれ1因子構造を確認した。寄与率は38.91～55.42%であった。そこで、それぞれの尺度について、8項目を合計し、尺度得点を設けた。信頼性を確認するために、尺度ごとに内的一貫性（クロンバックの α 係数）を求めた（表1）。事前、事後ともに、 $\alpha = 0.76 \sim 0.88$ と十分に高い値が得られた。

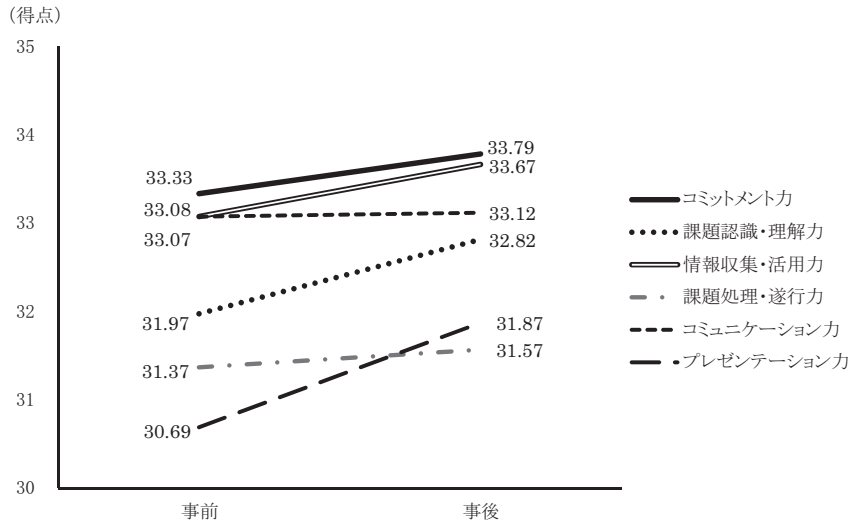
表1 内的一貫性（クロンバックの α 係数）

	事前	事後
コミットメント力	0.76	0.79
課題認識・理解力	0.79	0.84
情報収集・活用力	0.85	0.87
課題処理・遂行力	0.82	0.82
コミュニケーション力	0.84	0.84
プレゼンテーション力	0.88	0.88

3-2 事前得点と事後得点の差

それぞれの事前得点、事後得点の平均は30.69～33.79であった（図1）。それぞれの力は8項目から構成されており、すべて「少し当てはまる【4】」と回答した場合は32となるため、それぞれの力は生徒が「少しできる」と思っている程度であることが分かる。プログラム前後の得点ごとに相関係数を求めたと

図1 事前と事後の平均の差



ころ、 $r=0.53\sim0.63$ （すべて $p<.001$ ）であった。

事前得点と事後得点で差があるか検討するために、それぞれの力ごとに対応のある t 検定を行った。その結果、「コミットメント力」「課題認識・理解力」「情報収集・活用力」「プレゼンテーション力」において、有意な差がみられた（それぞれ、 $t(613)=2.39$ 、 $p<.05$ 、 $t(613)=4.41$ 、 $p<.001$ 、 $t(613)=2.78$ 、 $p<.01$ 、 $t(613)=5.18$ 、 $p<.001$ ）。本プログラムを通じて、これらの力が伸びたことが分かる。一方、「課題処理・遂行力」「コミュニケーション力」は有意な差はみられなかった。

3-3 自由記述の分析

下村（2010）は、職場体験後の自由記述で「文字数が多いこと」「『自分』という単語が入っていること」の2つが効果測定の一指標になることを示している。そこで、事後の6尺度の平均をもとに高群、低群に分類し、どれほどの文字数であるのか、また、自分という単語がどれだけ含まれているのかカウントすることにした。以降は、本研究で求めた以下2つの自由記述を対象に分析を行う。

- Q 1：あなたはクエストエデュケーションプログラムを通してどのようなことを学びましたか。自由に書いてください。
- Q 2：クエストエデュケーションプログラムを通してあなたが変わったことはありますか。自由に書いてください。

まず、文字数の検討を行う。Q 1「あなたはクエストエデュケーションプログラムを通してどのようなことを学びましたか」についての平均文字数を図2に、Q 2「クエストエデュケーションプログラムを通してあなたが変わったことはありますか」についての平均文字数を図3に示す。高群、低群によって平均の文字数が異なるか検討するために、*t*検定を用いて検討したところ、ともに6尺度すべてにおいて有意な差がみられた（すべて $p<.001$ ）。このことは、クエストエデュケーションプログラム後において「コミットメント力」「課題認識・理解力」「情報収集・活用力」「課題処理・遂行力」「コミュニケーション

図2 「あなたはクエストエデュケーションプログラムを通してどのようなことを学びましたか（Q 1）」についての自由記述の平均文字数

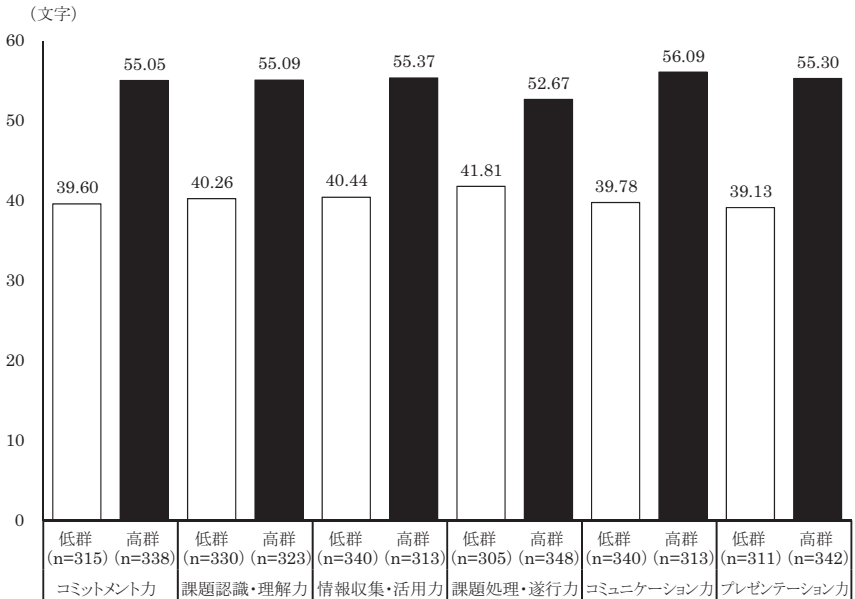
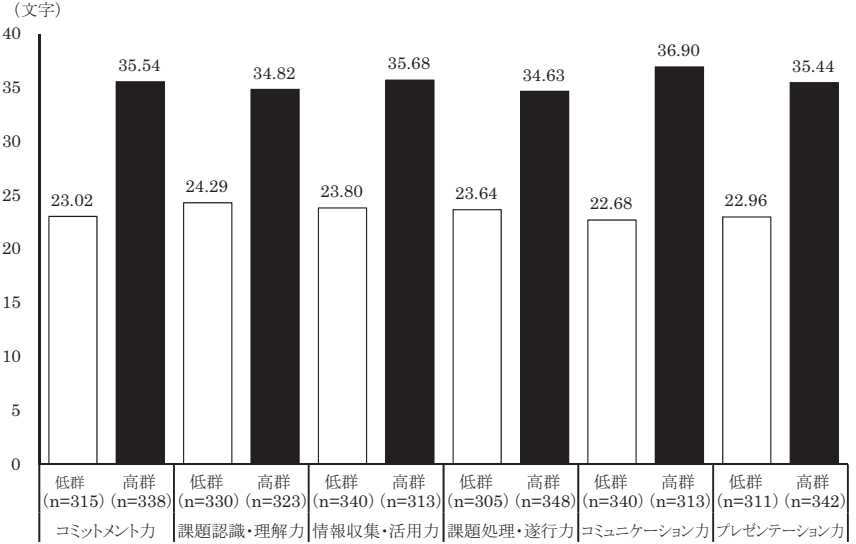


図3 「クエストエデュケーションプログラムを通してあなたが変わったことはありますか (Q2)」についての自由記述の平均文字数



ン力」「プレゼンテーション力」が高い者ほど、プログラムを通じて「学んだこと」や「自分が変わったこと」について、掘り下げて、たくさん考えたことを示している。

また、下村 (2010) の指摘が正しいと解釈するならば、これらの結果は、本研究で作成した6尺度が妥当性を持っていることを意味している。すなわち、キャリア意識を測定できる質問項目であることが確認できたともいえよう。

続けて、自由記述に「自分」という単語がどれほど含まれていたのか (以下、「自分」出現率) の検討を行う。Q1「あなたはクエストエデュケーションプログラムを通してどのようなことを学びましたか」についての「自分」出現率を図4に、Q2「クエストエデュケーションプログラムを通してあなたが変わったことはありますか」についての「自分」出現率を図5に示す。高群、低群によって「自分」出現率が異なるか検討するために、 χ^2 検定を用いて検討したところ、Q1においては、有意な差はみられなかった。Q2においては、6尺度すべてにおいて有意な差がみられた ($p<.05\sim p<.01$)。残差分析の結果

図4 「あなたはクエストエデュケーションプログラムを通してどのようなことを学びましたか（Ｑ１）」についての自由記述の「自分」出現率

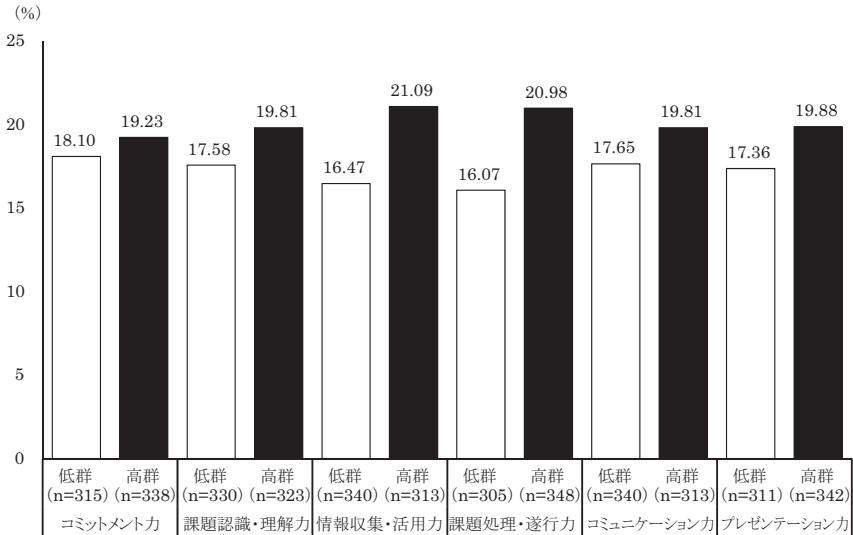
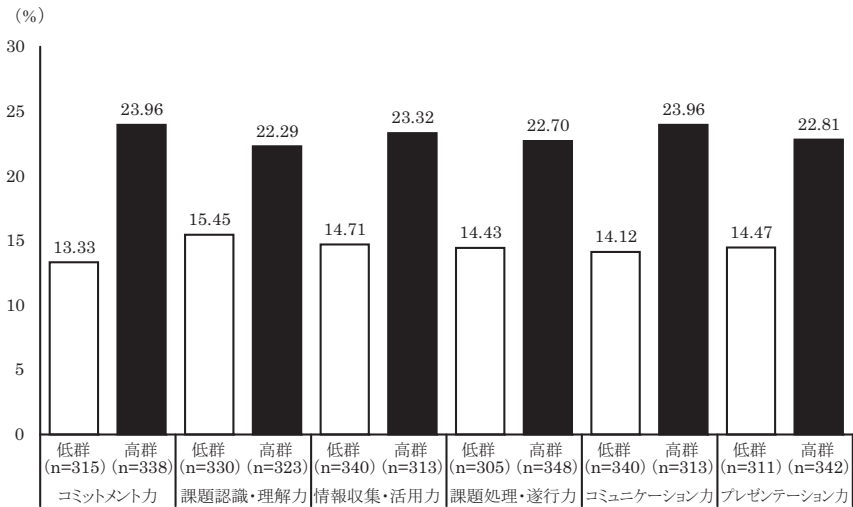


図5 「クエストエデュケーションプログラムを通してあなたが変わったことはありますか（Ｑ２）」についての自由記述の「自分」出現率



からは、どの尺度においても高群の方が「自分」という単語を多く用いていると解釈できた。

下村（2010）は、自分という単語が含まれていることが良い理由として「これからの将来のことを『自分の夢』『自分の得意なこと』『自分に向いている仕事』『自分の一番やりたいしごと』との関連で考え、そのことについて文章の形で記述できるということが、将来に向けた自由記述の最も高いレベルの在り方であるといった解釈ができると考えられる（p12）」と述べている。「学んだこと（Q1）」についての自由記述では差が見られず、「あなたが変わったこと（Q2）」についての自由記述で差が見られたことは、教示による記述の差を物語っている。下村（2010）の述べる「自由記述の最も高いレベルの在り方」を目指すためには、Q2のような教示でレポートを課すことが良いのかもしれない。

まとめと今後の課題

本研究の目的は、探求型の学習プログラムが中高生のキャリア意識に与える影響を明らかにすることであった。

本研究では、クエストエデュケーションプログラムを通じて「コミットメント力」「課題認識・理解力」「情報収集・活用力」「プレゼンテーション力」が伸びることを実証的に明らかにした。一方で、「課題処理・遂行力」「コミュニケーション力」は伸びたとはいえなかった。これは、グループ活動で自主的に取り組んだり、課題で何を要求されているのか理解したり、必要な情報を収集したり、聞き手がわかりやすいように工夫してプレゼンテーションすることについては、プログラムを通じて能力を伸ばすことができたものの、課題に取り組むとき、事前に段取りを組んだり、自分の考えを相手に興味を持ってもらえるように工夫して話すことなどには課題が残ったと解釈できる。クエストエデュケーションプログラムは、一定の効果を持つことが分かったものの改善の余地がまだ残されているのかもしれない。

また、本研究で用いた「コーポレートアクセスコースの学習目標一覧」の6つの尺度は、自由記述との関連からも一定の妥当性を得たといえる。一般的な妥当性の確認方法は、進路選択についての既存の尺度との関連を検討すること

である。しかし、本研究ではそれはできなかった。授業の時間を用いて行っているプログラムであるため調査用紙の回答に多くの時間を要することは現実的には難しい側面もあった。そこで、自由記述から妥当性を確認することを試みたが、本研究では、プログラムのふりかえりを行う自由記述で、教示による差があることも明らかにした。その結果からどのような教示でレポートを課すことが良いのかという問いを提示した。今後はキャリア意識の高低と自由記述の関連の分析を継続し、振り返りの質を高めるような教示があるか探求していきたい。

[注]

- (1) キャリア意識で用いた各指標と該当する No. は下記の通り。

コミットメント力：No.1、7、13、19、25、31、37、43

課題認識・理解力：No.2、8、14、20、26、32、38、44

情報収集・活用力：No.3、9、15、21、27、33、39、45

課題処理・遂行力：No.4、10、16、22、28（反転）、34、40、46

コミュニケーション力：No.5、11、17、23、29、35、41、47

プレゼンテーション力：No.6、12、18、24、30、36、42、48

- (2) 事後のみ、以下の2つの回答を求めた（自由記述）。

*あなたはクエストエデュケーションプログラムを通してどのようなことを学びましたか。自由に書いてください。

*クエストエデュケーションプログラムを通してあなたが変わったことはありますか。自由に書いてください。

[引用文献]

諸富祥彦 2007 「7つの力」を育てるキャリア教育—小学校から中学・高校まで—図書文化社.

坂本昭 2008 中学校におけるキャリア教育の実践 日本キャリア教育学会（編）キャリア教育概説 東洋館出版社 pp.90-91.

下村英雄 2010 職場体験の効果をどのように考えるか—量的な測定と質的な測定 進路指導83（1） pp.3-12.

Appendix

1. グループで活動するとき、自主的に取り組む。
2. 課題を与えられたとき、何を要求されているのか理解できる。
3. 必要に応じて調査（アンケート等）を実施して情報を集めることができる。
4. 課題に取り組むとき、効率的に進むように工夫する。
5. 自分の考えを相手にわかるように話す。
6. 聞き手がわかりやすいように工夫してプレゼンテーションする。
7. 社会のしぐみに興味を持っている。
8. 課題についてさまざまな角度から考える。
9. インターネットを使って自分が必要な情報にたどりつくことができる。
10. 課題に取り組むとき、計画的に進める。
11. 自分の考えを、相手に興味を持ってもらえるように工夫して話す。
12. 聞き手がわかりやすいように工夫して資料を作る。
13. 自分たちの生活と企業がどのように関わっているかに興味を持っている。
14. いろいろな案のメリットやデメリットを考えることができる。
15. 必要な情報を収集することができる。
16. 課題に取り組むとき、事前に段取りを組む。
17. 興味を持って相手の話を聞く。
18. 何を伝えたいのか明確にしてプレゼンテーションする。
19. 必要に応じて、周りに流されずに自分の意志で決めることができる。
20. 自分は何ができていて、何ができていないのかわかる。
21. 信頼できる情報を選択することができる。
22. 一度決めたことは最後までやり遂げる。
23. うなずいたり相づちをうったりして相手が話しやすい雰囲気をつくる。
24. プレゼンテーションの冒頭で聞き手の心をつかむような工夫をすることができる。
25. 将来、人の役に立つような仕事がしたい。
26. 自分が経験したことをふりかえって、次に生かすことができる。
27. 集めた情報を使うことができる。
28. 課題に取り組むとき、面倒であればやらない。
29. 自分と違う意見を持っている人の話を聞くことができる。
30. 聞き手の興味を引くように工夫してプレゼンテーションする。

188 法政大学キャリアデザイン学部紀要第10号

31. 将来の進路を考えている。
32. 相手の話を聞き、より良くするためのアイデアを出すことができる。
33. 集めた情報をまとめることができる。
34. グループで意見が対立しても、話しあって解決することができる。
35. グループで活動するとき、他の人の良いところを見つけることができる。
36. 自信を持って発表することができる。
37. いろいろな経験を自分の成長に役立てることができる。
38. ニュースなどを通して社会で起きている問題を認識している。
39. 集めた情報をもとに新しい考えを導き出すことができる。
40. グループの意見がまとまらなくても、納得のいく案をねばり強く考えることができる。
41. グループで活動するとき、チームの意見をまとめることができる。
42. 自分の考えを自由に発言することができる。
43. 当事者意識を持って課題に取り組むことができる。
44. 学校で学ぶことと社会で起きていることをつなげて考えることができる。
45. 目的に沿った情報の使い方を考えることができる。
46. 目的達成のためにメンバーの力をうまく活用することができる。
47. グループで活動するとき、チームでたくさんの意見が出るように働きかける。
48. プレゼンテーションをする際に、十分に事前の準備をしてのぞむことができる。

ABSTRACT

Quest Education Program and career consciousness

Minoru TAZAWA

Kanji MIYAJI

Learning by junior high and high school students in the Quest Education Program (QEP) was investigated. In Study 1, quantitative analysis was conducted, which confirmed that career consciousness scores increased as a result of QEP. In Study 2, qualitative analysis of free writing was used as the analytical framework and reports of students with and without improvements in career consciousness were compared. The results indicated that students' career consciousness improved through QEP. Based on these results, career education in junior high and high schools is discussed.