

働きながら学ぶ ～ ワークアカデミー ～の理想 の教材を目指して



大石博雄さん

(株式会社ワークアカデミー会長) に聞く

情報教育関連の教材出版を柱の一つとしているワークアカデミーは、働きながら学ぶという精神に根付いた『ハルカス大学(大学・企業・地域連携プロジェクト)』の運営も行っている。そこには、学びの原点をヨーロッパに求めた会長の熱意を感じることができた。学びの原点から『仕事×学校(就職支援スクール)』、そして教材作成までを大石さんにお聞きした。

データに基づいた理想の教材作成

中村 本日はお忙しいところありがとうございます。会長は、『学ぶ人の過去を問うのではなく、未来のためにその人の潜在能力を引き出す』ということを重視なさっていますが、具体的に教えていただけますか。

大石会長 まず創業時のことからお話しします。34年前に創業したんですけど、34年前というのはまだまだITのIの字もなく混沌としていた時代だったと思うんですね。その時に富士通との出会いがあったのですが、当時富士通は、大型汎用機のメーカーで、一般対象向けの商品というのは非常に少なかったんです。ところが今後を考えて、大きく拡大する意味で、大衆向け商品を作り出しましてね。その一つがワープロなんです。それでマーケットとして考えたのが教育機関への参入なんですね。富士通はワープロの市場でも先発ではなく、追いかける方だったものですから、大量販売を一気にできる教育機関への販売に力を入れたということだったと思います。そこで、富士通はメーカーですから、売ることの教育は富士通でしてくださいと、そして、買った人の教育は私のほうに任せてもらえませんか、という提案をしました。つまり、私が勝手に名前をつけたんですけど、プレ教育は富士通で、アフター教育はワークアカデミーに任せてもらえませんか。なぜアフター教育を提

案したかと言いますと、例えば冷蔵庫とかテレビはスイッチを入れれば、ドアを開ければ役に立つんですけど、今までワープロという商品はなかったので、操作を覚えなさいといけませんから。ところがアフター教育をやるといっても当時は教える人がいなかったんです。だから、今度は教える人を養成する、インストラクターを養成するコースを開発したんですね。教える人を養成したら、今度は当然教材がいるわけなんです。教材といってもまだメーカーさんの仕様書が教材みたいなものでしたから、それではちょっとだめだと思ひまして、だれでもわかる教材というのを作って、教える先生もそれで一緒にやっていくと。それがワークアカデミーの二つの役割、つまり、教える人の養成と、教える人を企業や大学に派遣していくということになります。教える人とその人たちが使う教材、それが今の noa 出版の原型になっているんですね。今も一般募集で生徒を集めるスクールを運営しているんですけど、このスクールには老若男女のいろいろな人が習いに来ますので、いろんなデータが取れるわけですね。こういう層にはこういう教え方がいいんじゃないかなとか。それから企業でも導入しますから、企業ではどうなのかとか、このスクールの果たした役割というのは非常に大きいんですね。それからただ教えると、それでは一方通行ですから、今、現場の企業ではどう使われているか、それから極端なことを言えばおじいちゃん、おばあちゃんだったら、どういう習い方

なら飽きないかとか、どうしたらマスターしていくとか、そういうことをスクールを使って、実証実験しながらいろいろフィードバックしてもらって、それを出版の開発部門で練って、教材にして、大学や専門学校に販売していきました。市販はせずにダイレクト販売にこだわっているのは、私たちは『親切・丁寧・わかりやすい』というのをテーマに掲げていますので、先生方にとって一番親切で丁寧でわかりやすい教材であり続けるべきであるという考えからで、その形を今現在もやっています。

中村 今でこそ、書店に行くと様々なソフトウェアのマニュアル本はいっぱいありますけれども、それを30年前に先駆けて行われていたのですね。

大石 そうです。

中村 今、教育ビッグデータとかラーニング・アナリティクスというキーワードが注目されていますが、スクールのデータを活用してどういった教育が最適かということと30年前から行われていたことは素晴らしいですね。

大石 だから今ぴったりの時代に入ったなと。三つのニーズ、つまり、社会のニーズ、学生さんのニーズ、それから時代のニーズをとらえることができますので、いいものができると思います。ただそういう人材を育てるのが難しいんです。現場で教えるのがものすごく上手であっても教材へ落とし込めるのとは違いますし。教材作りが上手でこれはみんなに広めたいといっても現場は全然違いますから、そのバランスのいいものを作り出すというのが、一番難しいところですね。

中村 難しいけれども、やりがいのあることでもあるんですね。

仕事体験の中での学び

大石 アクティブ・ラーニングとか今、騒がれていますけど、30年間くらいそういう日本のIT教育は空回りしていたんじゃないかなと私は思いますね。既存の教え方にはめようはめようと。ただ政府もやっと方向転換するみたいですので、今から本当に日本人にピッタリ合った教育を目指していかなければいけないなと思っています。それから例えば企業の採用方法と教員免許を取る人の採用時期のずれの問題があって、就職浪人が出ます。ところがそれをちゃんと組織的に、あるいは規則的に

まとめていませんので、大学卒業時につまづく子も多いんですね。フリーターやニートとか言われて、できない子、役に立たない子という一つの Kategorie にくくられてしまって。これに対して私の持論ですが、例えば Web でも構いませんし、システムでも構いませんし、決して高度なレベルの技術者にはなれないとしても、若ければ、私は IT というのは一つの反射神経だと思っているんですよ。だから若いときに IT を勉強して吸収できれば、今まで英語や数学ができなかったとしても IT の喜び……、楽に操作できるなど、ゲーム感覚でいいと思うんですが、友達や周りから「お前かっこいいな」とか言われる喜びというものを持つことが大切なんです。だから全く勉強できない子であったとしても、中級レベルの技術者には、私は育てあげる自信があるんですね。そしたらその子の人生にとって初めての喜びになり、それから社会を支える、あるいは会社を支える中級技術者として人生を生きるということは、私は可能だと思います。それが実学に近い形で、そういう指導をしていけば、そういう層が出てくるのではないかなと思っています。我が社は『仕事×学校』というのをやっています、そこで IT の能力とコミュニケーション能力を身につけさせるんですね。これを最後まで全うしてくれたらほとんど就職できるんですよ。だけど今から IT 人材というのは当然減ってくるわけですから、ここに私たちはビジネスとしてもメスを入れていくことが次の時代の役割ではないかなと。こんな考えを持っているんですよ。

松田 我が社の『仕事×学校』についてもう少しお話をさせていただくと、一回社会に出て、たまたま何らかの理由で戻ってくる、ドロップアウトして戻ってくる人もいれば、何らかの理由で転職を考えている人もいます。そういう人の居場所というのをどうにかしたいと考えて作りました。専門スキルを学んで社会に再度挑戦するコースなんですけど、ネットワークエンジニア、web プログラミング、web デザイナーといった専門スキルはもちろん、それ以外にヒューマンスキルとビジネススキルも身につけて、夢と勇気を持ち、未来に可能性があるということに気づいてもらうための仕掛けをしています。

中村 会長に接していると、ヒューマンスキルというのも本当に身につけそうですね。

松田 はい。その他に、『キャリアの学校』というのも

作りました。これは、社会に出ると、勉学での成績ではなくて、いろんな人に携わって、そして1年、2年、3年経つと後輩ができて、また指導し、育てないといけない。そして上司には報告しなければいけないと。それで、チームでやらなければいけないというのが出てくるんですね。この前も大阪府が発表していましたように、3年で3割が離職するらしいんです。その3年って、一つのタイミングなのかなと実は思っていました。それで、何らかの形でまた戻ってきた人をもう一回学びを通して社会に送るという『仕事×学校』と、もう一つはそういう1, 2, 3年目を対象に指導力、といったマネジメントスキルを何かしら身につけさせるという『キャリアの学校』、この2つを意識してブランドを作りました。

中村 キャリア教育というのは本当に全部が含まれないといけないのですね。

松田 学びながら働く、働きながら学ぶというのを中心としたコンセプトでもそもそもスクールを作ったということもあり、『仕事×学校』にも実はそういうコンセプトが入っています。もともと noa というスクールも中心は女性だったんですけども、女性が働いている中でまた気づきがあってもう一回学ぼうとかか、働きながら学ぶとか、そういうコンセプトがあるんです。そして遊びというか楽しみながらというのが中心にあります。楽しむという要素が無いと、辛い!となってしまうので、そういう要素を入れるようにしています。

中村 今までなんとなくワークアカデミーという名前を聞いてはいましたが、働きながら学ぶ、つまりワークアカデミーなんですね。会長の考え方が反映された社名になっていますね。夏のPCカンファレンスでも、たしか仕事体験の学習というテーマで共同研究をなさっていましたが、それも、今おっしゃったことの一環ですか。

大石 そうですね。

松田 仕事体験学習というのは、実はキャリアを意識して目的や、自分で足りないものを自覚してチャレンジしてもらおうということです。その方が前のめりに、自発的にチャレンジするんじゃないかと考えています。指示して、こうやるんだよと教えるより、自分でこれを成し遂げたいから挑戦する、というようなサイクルを描けないかなという試みです。進め方の具体的なお話をしますと、仕事のワンシーンを体験することで、そこで必要な

情報、リテラシーとして、情報の能力に対してしっかりと気づきがあって、自分に足りない知識と技能を確認してもらって、そこからまた計画を立て、自分で学んでもらうというデザインを開発しようとして実験的に行っています。まだその教材を作る段階で、『ハルカス大学』でいろいろな学生を集めてモニタリングして、教材の開発を行っています。中央職業能力開発協会の基準、JAVADA という基準を参考にして、それぞれの職種での業務スキルや情報活用、キーワードを抽出しています。

中村 パンフレットにも、情報活用というキーワードをよく見かけます。

松田 そうですね。先ほど大石がお話した、仕様書そのままマニュアルにするのではなくて、現場の人がどう活用するかという目的を持ったうえでマニュアルを作っていくことを当初から考えています。パソコンも操作技能だけではなくてそれを活用して目的に従って情報をどう活用していった、最後にアウトプットまでどう持っていくのかという、目的とプロセスを私たちはずっと意識して開発をしています。

中村 目的といわれてもピンとこない学生たちも多いと思うんですけど、先ほどの仕事体験の中で、自分に何が足りないのかに気づかせるということが一つのねらいで、そこから目的を見つけさせることに繋がるのですね。

松田 はい。仕事体験もワークショップ形式で設計して、導入部分と技能を習得していく部分と、最後は自分のトレーニングがちゃんと身になっているのかという説明をする部分で構成しようと考えています。導入部分では、学生一人一人が、仕事に記載されているカード、例えば Web 企画という部署での役割として、Web チラシを作るとか、マーケット部だと、アンケート結果をグラフにしてアウトプットするとか、そういった仕事体験のカードをまず自分で選びます。そして、実際の仕事のシミュレーションなんですけれども、IT スキルだけじゃなくてグラフを作ってそれを整理分析して表現することを行います。そして、最後に上司に報告するようなシミュレーションの中で自分がどこまでできたか、あるいはできていないか、どういうスキルが不足しているのかというのを自分で確認をして、そして学習計画を立てるというものです。

中村 学生の評判はいかがですか。

松田 二回ほど実施しましたが、パソコンスキルだけ身につけておけばよかったところから、一步踏み込んでこういう能力が必要で、こういう能力が身につけばこういうお仕事に携われるんだとか、こういう仕事をするには自分にはここが足りないので、これを大学の授業でも学んでいきたい、などの声が聞かれ、私たちの設計通り、学生がモチベーション、意味づけを自分で知って、そして学習計画を立てようとしている、というところまでやってきました。

中村 学生さんが学習計画を立てるのですね。

松田 そうですね。私たちが指示するのではなくて、大学に戻ったらこういう勉強をしたいとか、こういうことに気をつけて授業に臨みたいとか、そんな意見が出てくるくらいにまで教材がブラッシュアップされてきたかなというところですよ。

中村 先程名前が出てきましたが、『ハルカス大学』には、大学に在籍している学生もいらっしゃるということですか。

松田 『ハルカス大学』というのはソフトイメージとして作ったもので、地域貢献、国際、教養、キャリアといった軸を持って学びを広げていこうという発想で大学やホテル、金融機関などとコラボしています。一般に学生も募集して、社会人と学生がまじりあって学べるような企画を行っています。そうすると面白いことに学生よりも社会人の方が緊張して一生懸命勉強されるんです。(笑)

中村 社会経験があるだけやっぱり自分に何が必要なのかということもある程度分かってきているということなんでしょうか。

大石 学生からのプレッシャーもあるのでしょうかね。

松田 学生は学生で社会人と一緒に学べたり、例えば金融といってもいろいろな種類があるとか、そういったところに気づきがあったりして、そこで興味を持って就職活動でもチャレンジして、内定につながるということも事例としてあります。このように『ハルカス大学』というソフトを使って、学生を募集してモニタリングさせて

いただいて、学生が何をつぶやいているかなどのデータを集めて反省しながら、さらに教材をブラッシュアップしていくというような作業というか、研究をさせていただいています。

中村 データから具体的な教材開発までというのは30年前の精神がずっとつながっていますね。

松田 はい。あとは例えばファシリテーターの一つのアクション、例えば言動だとか板書に対して学生がどんなアクションを起こすか、ノートを取るのか、あるいは隣の人と話すのか、『わからないなあ』とつぶやくのか、そういうのをふまえて学生の学習活動とファシリテーターの活動と、どんな順序で、そこにどういう内容を入れたいかというのをモニタリングしながら開発したりしています。

中村 地道なことが大切ですね。会長の精神が本当に出ているようで、感銘を受けました。

学びの原点ヨーロッパをモデルにしたハルカス大学

大石 私、若いときにヨーロッパにずっとおまして、その時、教育というか学びの原点はヨーロッパじゃないかなと思ったんです。ヨーロッパでは町全体がキャンパスのようで、教会もあれば大学もあると。その中で15万とか、20万くらいの市民が全員で大学の学生を育てていたと思うんですね。大学の近所の肉屋のおじさんとの会話であったり、そこで食べさせてもらったら本気でウェイターするとか、ウェイターしたら客と話すとか。学びというのは大学の中だけではなくて、24時間365日、町そのものが大学を支援し、お互いが切磋琢磨していたと思うんですね。だから日常の中で文化芸術含めて、自然に若いときに身に入ってくると。日本はいいか悪いかは別にしまして、やっぱり追いつけ追い越せの教育体系と、従順なサラリーマンを作っていくという社会背景のもとで、またそれを肯定的にとらえている大学教育のなかで21世紀に入っていると思うんです。今、日本に必要なのはもう一回社会基盤のところから変えていくことではないかと。だけどそれはなかなかできるものじゃありません。私が今、『ハルカス大学』で実験的にやっているのは、その地域と大学が連携していくことなんです。大学も、たまたま偏差値がここだから行ったはずなのに、4年間経ったらA女子大タイプになっていまずでしょ。それはやっぱり人間は影響を受けるんだと

いうことなんです。そしたら町全体から影響を受けるような仕組みを考えればいいんじゃないかと。『ハルカス大学』全体を一つの町としてとらえて、その中でテナントとして入っている大学の学生だけではなくて、いろいろな若い人に遊びに来てもらって大人と出会うとか、そこからいろんな経験を積んでもらうとか。たまたまですけれど、NHKの大河ドラマで「真田丸」をやっていますが、大阪の陣の戦いがあった場所が、実はあべのハルカスから全部見えるんですよ。ハルカスの真下が真田の本陣であるとか。阪南大学の先生がそれについて研究をされていて、阪南大学もテナントで入っていますので、その先生に屋上から解説してもらえれば、そこにまたいろんな人が来て、これおもしろいねとかいうのが増えていくと、また『ハルカス大学』の愛好者も増えていきます。今まで活用できなかった私学の持っている人的財産も使えるし、それから近鉄が持っていたこのハードも、全然違った形で使えますので、単にでかいビルが建っただよ、ではなくて、そういったソフトの充実を学びからやっていけるんじゃないかなと。そうやってきますと僕が今考えているのは、梅田という関西の中心地をキャンパスに見立てていけば学生たちはもっといろいろなことができるし、いろいろな刺激が与えられるんじゃないかということです。ハルカスで実証実験したわけですから、次はこの関西で一番人が集まる場所で、学びを違う切り口で、現役の学生たちにいろんな刺激を与えていく。それが実は就活につながると思うんですね。インターンシップとかいろんな制度として作るのも大事かもしれませんが、自然発生的に今の若者たちが学べるようなところ。それから例えば居酒屋の店長にしても、コンビニの店長にしても、異質なところから、その人たちと一緒に学びに来てもらえれば、ヒューマン的な出会いができます。だからヒューマン力の活かし方をね、若い学生たちがこんなしゃべっていいんやとか、そんなにかしまらなくていいんやとかいうのをね、この梅田を使ったり、大阪中を使ってね。キャンパスは生活の場であるということでは何か考えていけるように、ということは今、次のテーマでやろうと思っているんですよ。

中村 『ハルカス大学』は、大学の原点であるというヨーロッパを本当にモデル化したような印象を受けました。どうもありがとうございました。

大石 ありがとうございます。

(場所を変えて、教材についての紹介)

アウトプットを意識した目的指向型教材 一動画の活用一

中村 情報の授業に限定してとのことですが、何をしたいといけないうことを学ぶための教材を今からご紹介いただけるということですか。

松田 はい。今まではWORDならWORDの操作一つ一つというところからアウトプットのイメージを示し、この資料を作っていくましようというスタイルでした。今度は、この資料を作っていくために、情報をどういうふうに活用していこうかという発想から、例えば情報収集するとなると検索する技能というのを身につけないといけません、検索して情報収集して分析整理して加工して表現していくという過程の中で技能を身につけましようという進め方になっています。そして、技能だけでなくリテラシー、例えば検索した情報が正しいとは限らないでしょという批判的思考能力ですとか、複眼的に集めた情報を精査していくという挑戦をしているところですよ。全然まだまだですけれども。

中村 (教材を見ながら)これが従来型のものですね。

原田 そうですね。このあたりが従来型です。基本的には大学1年生の情報リテラシー関連の授業で使っていたような教材が中心になっています。その中で、学生生活の中であればレポートを書くためにとか、発表をするためにというところで必要な機能を学んで、2年生3年生になった時にまた活用していき、ひいては社会人になってから活用できるようにということを考えています。でも、現状は操作を順番に学んでいくということが中心になっていて、その場ではできるんだけど、じゃあそこを一步離れると忘れてしまって応用が利かないという点が問題になっています。

中村 新しい教材では、何かやりたいことが見つかった時にどうするべきか、ということに視点を置いているんですね。

原田 そうですね。今まで勉強したじゃないって言っても、それはそれ、これはこれで、結びついていないんですよ。やっぱり自分から学んでモチベーションを持ってやってきたということではないので、そのあたりを改善できるものということで今新しい教材を考えていま



右から、松田さん、原田さん

す。

中村 ぜひ教えてください。

原田 はい。今まだ作っている途中です。10月末と11月末に新しいものが出来上がる予定です（図参照）。Office2016のバージョンアップ対応のテキストを作るところをきっかけにちょっと新しく学び方を変えようということですね。国の教育改革もあって、2020年に大学入試が変わるとか、高大接続システム改革があるということで学び方も変わりますし、国がアクティブ・ラーニングを推進していくということもありまして、言われたことを言われたとおりにするのではなくて、自分から学んで判断して活用していくということを情報の授業でもやっていただけるような教材を考えています。特徴的なのはテキスト通り言われたことをそのままやるのではなくて、操作手順というのは一切テキストからは省きまして、その部分は別で動画（図参照）で学んでいただいて、その動画で学んだ操作手順を、実際自分が勉強するところで使っていくという進め方です。言われたことだけをやるというのではなくて、自分で必要なことは自分で調べてやっていく、という習慣づけの意味もあるのですが、そういう学び方を実施していただけるような教材です。なので一切操作手順の説明は無く、最初にこの文章を作るという目的があって、この目的のためにはどんな機能を使っていけば最終的な目的に到達できるかというところを学んでいただきます。あくまでOfficeというのはツールなので、やり方だけは確認をして、わからなくなったらまた動画を見て、というような形です。動画は、こんな感じです。

中村 これ音声は無しなのですか。



左：2016年10月24日発行、右：2016年11月末発行



リファレンス動画サンプル画面。左：Excel2016、右：Word2016

原田 音声は無しで、機能ごとに分割して、リファレンス的に活用していただけるものとなっています。音声無しにしたのは、授業の中で音声が出るとやかましくなりますので、自由に見ていただけるようにするためです。わからなくなったらまた見たらいいですし、クラスの中でやっぱりレベル差がありますから、わかる学生は別に確認しなくてもどんどん進めていけるでしょうし、わからない学生は何度でも繰り返し見るでしょうし、その都度先生の手を止めなくても自分で学んでいくことができます。だからその授業を一步離れた時に、また自分がわからなくなったら調べてやる、ということができるようになってくるかなということを考えています。

中村 この動画は一本当たり何分くらいですか。

原田 そうですね。あんまり長いとイライラしますし、ちょっと確認したいというときもありますから、一つあたりは1、2分で。

中村 あっ、そんなに短いのですか。

原田 はい。一個ずつの機能で。しかも辞書的に使えるように、自分が調べたいときは検索して出せるようにしています。

松田 だからアウトプットをしっかりと作り上げるための機能と操作を動画で、そしてアウトプットの、例えばグラフの意味、こういうときにはこういうのが合っている、そしてなぜ合っているのかみたいなこともちゃんとわかるようにしたいと思っています。

原田 そうですね。手順が載っていると何も考えずにできてしまうんですよ、最終的なアウトプットが。じゃあなぜこの文字を太くするのかとか、大きくするのかとか、色をこれにするのかということを考えてほしいんです。

松田 配色をどうする、だとか。

原田 実際に手順を載せるとその通りにやってしまうんですけど、でも実際に自分がつくるときって全体の構成であったり、文章の目的そのものに対して、ここを強調したいからとか、この図にした方がわかりやすいからとか、やっぱり自分で工夫したり、考えたりということが大切だと思うんです。

中村 自分の持っている情報をいかに活用して、いかに人に伝えるかということに重点を置いているんですね。

原田 そうですね、はい。

松田 配色などビジュアル表現について、しっかり理屈があるのですが、あまり授業で教えてこなかったと思うんですね。

中村 ビジュアル表現というのは、どういう色彩にすればどういうふうに効果的かなどということですか。

原田 そうですね。色相環とかそういうものも少し知識として入れて。

松田 色彩の教科書にはあったと思うんです。情報のテキストではなかったですね。

原田 例えば PowerPoint を使う、プレゼン資料を作る時に色をどうするかとなったときにはそういう知識が必要になってきますので。そういうことも含めた情報授業ということですね。

松田 勘とかいうものではなくて、一応こういう学習を

するものがあるんですよということがわかればいいかなと思っています。

原田 基本的にはただ単に操作の仕方、手順を学ぶということではなくて、自分で考えて判断して、表現するということが、最終的に自分で考えて行動するということにつながっていくので、人材育成につながることを情報の授業の中でもやっていただきたいということで、さきほどの考える力というものを学べるようなところを視点において教材というものを考えています。

中村 例えばこのようなテキストを使って、どのような授業のモデルがありますか。

松田 はい。例えば情報モラルの授業で、学生たちに問題を作らせたり、クイズ形式にして、そしてプレゼン資料にしたり、クイズ作成ツールのようなフリーのソフトで作成して自分たちで出し合って、そして得点を付けて発表したりとか。色々工夫しながらどう知識を深めていくかということ、実験的なんですけれども取り組んだりしています。情報の授業の中でもペアワークをさせたりだとか。

中村 ペアワークについてももう少し具体的に教えてください。

松田 クイズを作って、そして問題を出し合うことが中心です。でもすぐわかる問題だとダメ出しをもらって、そしてまた勉強してきて。いきなり先生に見せるとかじゃなくて、勉強を深化させるために友達同士で出し合います。友達同士で3~4回まわすとすごい問題ができたりするんですね。知識の定着ができてきます。そしてそれをまたA班B班でやり合くと、ちょっとセクションが違うところも含めて二つのセクションの知識を得て、深化していくことができます。

中村 昔、試験の前に問題の出し合いをしていました。それをもう少し深めて、問題を作るということから指導していくということなんですね。

松田 ただ、私たちはそこを偏った知識にならないように、体系化させるために、A班はどここの担当でみたいなことは口出ししたりはしますけど。いろいろ調整しながら。

情報環境が変わっても必要な情報活用能力の育成

中村 ところで、どんどん情報環境が変わっていく中で、動画を取り入れた教材を作成するというのも一つだったと思うんですけど、今後またこういうことをやっていきたいということはおありですか。

松田 情報環境は変わっていても、情報を活用する力というのは常に求められると思っています。アウトプットをどうするかといったときに、情報をためるという操作、情報を精査していくという教養と、そして今度は整理・分析してわかりやすくアウトプットするというプロセスは変わらないのかなと思います。Microsoft の Office などツールもいろんなものがあるんですけども、どのツールを使ってもいいと思ひまして、やろうとしていることに対して学生が向かっていけるような形での教材であったり、授業設計というのを目指したいなと思っております。

中村 環境が変わっても本質的な力を育てていけるような、そういったものが教材の開発の中心ということなんです。

松田 もう一つの挑戦として、仕事体験があり、これも実はツールにこだわっているのではなくて、仕事の中で達成したいことがあって、それに向かって必要なリテラシー、スキルは何かというのも自分で探して、それを身につけてもらう計画を立ててもらって、それに対応できるような授業、環境は、何があったらいいのかなと考えています。

中村 活用能力と、それからアウトプットに向けた表現力ということですね。

松田 そうですね。今、知的基盤社会と言われてるように、工業社会が情報社会になってツールの操作を覚えていても仕方がないという発想があって。なので僕らの枠組みもちょっと崩して、挑戦しようというのが実はあります。ただ、スマホとかが流行ってきて、逆に今 PC のスキルは下がってきていて、大学からは初年時はやっぱり操作中心でやらせたいという要望がありますので、それはそれでしっかりとやっていかなければいけないと考えています。前半で操作中心のスキルを身につけて、後半で情報活用といったことをやっていくということで

す。

原田 高校でも情報科目ができて、コンピュータを使える人が増えてきているから、基礎ではなくてもうちょっと活用的なことをやりたいという時期があって、どんどん進むかなと思っていたら、2010 年くらいから、できないみたいな話になって。

中村 今スマホで入力是可以るけど、キーボードではできないとも言われていますよね。

原田 まあどちらでもいいんでしょうけれどもね。

中村 いかにか活用するかですからね。

松田 ある先生がおっしゃるには、さすがにレポートだとかそういったものはスマホでは無理だろうと思ひていたら、提出してくるからびっくりしたと。そこまでいけばいいのかもわからないですけど。なかなか脚注とかもつけられませんか。難しいですね。

原田 スマホでそこまでできるんだったらいいのかもしれないですね。(笑)

松田 今まではそういったタブレットとかスマホはなかなか創造的学習活動に向いていないんじゃないかと言われていたので。今では、ほとんどの学生がスマホを持っていると言われてはいますが、その代わりパソコンは一人一台持っていません、家にもないですという学生が多くなってきたとお聞きます。

中村 今大学でもパソコン教室というのがどんどん無くなってきていて、自分の所有しているものを持ってきなさいということも出てきていますね。今後はパソコンでなくてタブレットとかそういうことになるのかもしれないですけど。

原田 iPad もキーボードを付けましたよね。

中村 ええ。だから本当にこれから、環境はどんどん変わっていくのかもしれないです。でもやっぱりそういった中で、情報活用能力というのは必ず必要になってくるものですね。

原田 そうですね。そこが必要になってくるところです

ね。そういう人を育てていけるような教材を作っていきたいと思っています。

松田 メディアリテラシーを育てていけるような教材を、ですね。

原田 そうですね。はい。

松田 そうしたらリファレンスですけど、実際はヘルプを見たり、ネットで検索してやってくればいいいわけで。ただ、大学の授業ではそういうわけにいかないから、やっぱりテキストを作っているというのが現実でしょうかね。

原田 本当にそうなんですよね。別に Office 操作の動画を作らなくてもヘルプかネットで調べてやればいいんじゃないかという話もあったんですけど。でもそれだとちょっと思うものが見つけ出せなかったり、バージョンが違ってやり方が違うとか、授業に支障が出てくるので。

中村 授業というのは一つのカリキュラムがあって、その流れで学ぶものだから、ここで教えたのに検索して見つからないというのは困りますよね。

原田 そうですね、授業がスムーズに進まないの、そこはちょっとお助けしましょうということで作ったので。自由に使っていただけたらなということです。リファレンス動画付きの新しい学び方を提案する教材にぜひご期待いただければと思います。

中村 今日は、どうもありがとうございました。