

「博物館情報メディア論」におけるグループ学習と SNS 利用の学習効果について

中田美喜子*

Learning Effect Acquired by Group Learning and a Good Use of SNS in ‘Museum
Information and Media Theory’

Mikiko NAKATA*

Abstract

With growth of an information-oriented society, information technology, information skill, and information literacy are becoming more and more important for society. In view of these circumstances, Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology establishes such subjects as information technology, information skill, and information literacy under the teaching guidelines. In accordance with the guidelines Hiroshima Jogakuin University set up the class named ‘Museum Information and Media Theory’ in the fiscal year 2012. I gave lessons like group learning and flipped learning to the students who attended the class ‘Museum Information and Media Theory’. On the same time I incorporated SNS into my lessons. After my class was finished, I made an examination of my class to make sure whether my lessons were effective. From my examination I came to the conclusion that a good use of SNS is very significant in acquiring knowledge with my students. Some of the students told me that notes written in was useful for reviewing my lessons. My examination suggests that group learning as well as flipped learning is very essential for my students in light of their results.

Keywords: グループ学習, SNS, 博物館情報メディア論, 学習効果

はじめに

情報化社会の進化に伴い、情報技術や情報スキル、情報リテラシを必要とする状況に置かれ

* 広島女学院大学国際教養学部国際教養学科

ることが増加している。そのため、文部科学省では様々な資格・課程の指導内容に情報技術や情報スキル、情報リテラシを含めた科目を設定している。特に学芸員では、「情報化の進展やニーズの多様化とともに、特に新たな公共を担う拠点として博物館には教育サービスの充実が求められている。こうした社会の要請にこたえるためにも、博物館の規模に応じて適切な人数の学芸員が配置されるよう体制面の整備が必要である。また、学芸員あるいは博物館同士が組織や地域の枠を越えて互いに連携協力していくことにより教育サービスが向上することが考えられる。このような連携・協力を具体的に実現できる技能はこれからの学芸員の要となる能力である。これからの学芸員には専門分野に関する幅広い知識のみならず、教育能力やコミュニケーション能力、経営能力がますます重要な資質・能力となっている。」（新しい時代の博物館制度の在り方について平成19年6月 これからの博物館の在り方に関する検討協力者会議報告書より）この能力を養うように示されている。さらに、博物館の新たな望ましい基準に求める具体的内容として最初の項目に『博物館法改正を踏まえて新たに盛り込むべき内容及び留意点等の中に「博物館資料に、電磁的記録も含まれることを新たに規定（博物館法第2条関係）」され、これまでの博物館は、標本、模型、文献等の資料が中心であったが、情報技術の進展により、デジタル写真・映像や、ハイビジョン映像等資料の記録媒体が多様化していることを反映する必要がある。』（博物館の設置及び運営上の望ましい基準の見直しについて「これからの博物館の在り方に関する検討協力者会議」報告書 平成22年3月）とされている。また、展示においては「効果的な照明や音声、画像を含めた情報機器の活用等を含めた展示方法の工夫により、その効果を上げることを明記する。」とされている。「事業の内容、資料等についてインターネットその他の高度情報通信ネットワークの活用等の方法により、情報の提供を行うこと。」とも示されている（公立博物館の設置及び運営上の望ましい基準平成15年6月6日文部科学省告示第113号（情報の提供等）第六条 一）。その結果として、平成24年度より数科目が新設されている中に「博物館情報・メディア論」がある。

学芸員養成課程に新設された必修科目「博物館情報・メディア論」は、「博物館における情報の意義と活用方法及び情報発信の課題等について理解し、博物館の情報の提供と活用等に関する基礎的能力を養う。」ことを目的として開講されている科目である（平成23年司書・学芸員の養成課程の設置等について）。学習内容は「博物館における情報・メディアの意義」「博物館情報・メディアの理論」「博物館における情報発信」「博物館と知的財産」と示されている。具体的内容には、表1のような内容が提示されている（博物館の設置及び運営上の望ましい基準の見直しについて「これからの博物館の在り方に関する検討協力者会議」報告書 平成22年3月）。これらを学習する際、教科書を用いて理論による学習も必要であるが、同時に国内の現状を知り、分析して理解・改善案などを検討することも必要であると考えた。特に、情報関

連機器や方法に慣れるために、実際に自分で利用し、評価・分析を行う内容を学習に含めることとした。実際、履修学生のおほとんどが「コンピュータは苦手」と回答する学生であった。

そこで、本研究では「博物館情報・メディア論」の講義においてグループ学習・反転学習を取り入れ、また SNS (Social Networking Service : 以後 SNS とする) を利用した講義を実施した。グループ学習における題材は、博物館等の Web ページの分析を行った。反転学習は、コンピュータによるビデオ視聴・インターネットアクセスなどの操作に慣れることと、講義の補助教材としてビデオ教材 (教員の講義を録画したビデオ教材) を視聴して、講義を進めていく必要があったため実施した。さらに SNS 利用の目的は、情報関連システムに慣れることおよび、実際にこれらを利用して体験することで、科目理解の補助になることを期待して実施した。学習後、効果があったか否か調査・検討を行ったので報告する。

表1 「博物館情報・メディア論」科目のねらいと内容一覧

科目の ねらい	博物館における情報の意義と活用方法及び情報発信の課題等について理解し、 博物館の情報の提供と活用等に関する基礎的能力を養う。	
内 容	博物館における 情報メディアの意義	情報の意義 (視聴覚メディアの理論と歴史を含む)
		メディアとしての博物館 (視聴覚メディアの発展と博物館)
		ICT 社会の中の博物館 (情報資源の双方向活用と役割, 情報倫理, 学校図書館研究機関の情報化等)
		情報教育の意義と重要性
	博物館情報メディアの 理論	博物館活動の情報化 (沿革, 調査研究活動, 展示教育活動等)
		資料のドキュメンテーションとデータベース化
		デジタルアーカイブの現状と課題
		映像理論, 博物館メディアの役割と学習活用
	博物館における情報発信	情報管理と情報公開
		情報機器の活用 (情報端末, 新たなメディア経験等)
		インターネットの活用
	博物館と知的財産	知的財産権 (著作権等)
		個人情報 (肖像権等)
		権利処理の方法

手 続 き

対象: 「博物館情報・メディア論」の講義を受講している37名 (2012, 2013年度入学学生, 女

性37名，平均年齢20歳)

方法：講義を受講している学生を，本学専用 SNS（Open Pine により構築，2009年度「大学教育・学生支援推進事業」（学生支援推進プログラム）「新しいコミュニケーションを利用した女子大生の就職支援」により設置）に登録を行った（図1）。SNS 内に，講義のコミュニティーを開設し毎講義後，担当教員が作成した講義日のスレッド（SNS などのトピック書き込み項目）に，講義の感想や質問を書き込むことを課した。最終日には試験と講義アンケートを行った。アンケート内容は，講義に関する項目として9項目を，SNS に関する項目では操作性，利用頻度，予習・復習に役立つかなど7項目，全19項目のアンケートを行った。



図1 本学専用 SNS の表画面

講義の内容を一覧表に示した（表2）。提示した個人への課題は「Web 評価」と「企画展示のレポート」の2点であった。

1つ目の課題「Web 評価」は，中四国地方の博物館・美術館・植物園・動物園の中から自分で選択した場所の Web ページを評価する課題であった（図2）。重なることの無いように，先着順で Web から自分の評価する場所と Web ページのアドレス（URL）を登録させた。Web による情報発信について比較して，何が足りないか改善できる部分があるかなど，東京国立博物館などと比較して意見と感想をレポートで提出を行わせた。グループ課題は，「Web 評価」をグループで持ち寄って，その中の1か所について「現状分析」，「改善案作成」，「口頭発表」を行わせるものであった。

グループは，学年・学生番号などが遠くなるように4名ごとのグループとした。時間外で打ち合わせ，プレゼンを作成して，講義時間内では，プレゼン作成の一部と口頭発表を実施した。口頭発表は録画を行い，各自ほかのグループのプレゼン評価を Web 上から入力した（図3）。グループ発表の評価点は，この得点を平均したものとした。

2つ目の課題「企画展示のレポート」では，広島市内の美術館3か所（広島県立美術館，ひろしま美術館，広島市現代美術館）から選択して，期間中に開催されている企画展示を鑑賞・見学してレポート作成を行った。企画展示における「実物資料」，「視聴覚メディア」，「聴覚メディア」，「複合メディア」などこれらメディアの資料・展示にどのような工夫があるかなどをレポートにまとめて提出させた。

また，講義内容が多くなる7回目，9回目の講義においては，「反転学習」を行った。教員

表2 「博物館情報・メディア論」講義内容

回数	日 付	講 義 の 概 要	回数	日 付	講 義 の 概 要
1	4月7日	博物館情報メディア論で学習すること	9	6月9日	美術館のデータベースや博物館内にある専門図書館など利用者に配慮した工夫に関する内容。
2	4月14日	博物館とメディアの発展	10	6月16日	利用者を対象とした端末機器などのデジタルコンテンツの利用に関する内容。
3	4月21日	資料の収集・保管・展示・情報化など博物館の変化に関する内容。	11	6月23日	Google ストリートビューや SNS などを活用した宣伝広告の方法に関する内容。
4	4月28日	音声ガイドの種類や作り方、使用する意義などに関する内容。	12	6月30日	美術館・博物館の Web ページについての改善案をグループでまとめるという内容。
5	5月12日	実物展示や体験型展示など展示手法に関する内容。	13	7月7日	著作権に関する内容。
6	5月19日	データベース化などの資料の管理方法に関する内容。	14	7月14日	3D シアターなど映像展示を効果的に活用することに関する内容。
7	5月26日	3D プリンタなどの情報機器の活用例に関する内容。	15	7月21日	まとめ
8	6月2日	アバターやレプリカを博物館展示に活かすための工夫に関する内容。			
	Web 評価課題	中四国の博物館・美術館・植物公園・動物園の Web を評価してレポート		美術館課題	広島市の美術館で開催されている企画展を見学して、情報メディアを利用した展示についてまとめてレポート

Web評価課題

- 中国四国・九州地区の博物館のWebページ評価
 - 選択した博物館のWebページの評価と意見を提出
- Webでの情報発信について
 - 展示物の紹介・イベントの紹介
 - データベース
 - 常設展示の紹介
 - 講座の開催
 - 地域への貢献・教育への貢献
 - 研究発表
 - その他
- 東京国立博物館などと比較しての意見と感想

図2 Web 評価課題の説明

博物館情報メディア論 グループ発表 評価

各グループの発表を聞いて 評価してください。

このフォームを送信すると、ユーザー名 (username@github.com) が記録されます。username でない場合は [ログイン](#) してください。

グループを選択 *

評価力 大げな評価でいい *

1 2 3 4 5

できていない 0 0 0 0 0 できています

説明力 背景がはるかに説明が簡潔明快 *

1 2 3 4 5

できていない 0 0 0 0 0 できています

内容 主要なポイントがはっきりと伝わった *

1 2 3 4 5

できていない 0 0 0 0 0 できています

内容 サラダイダ編集(経緯)・経緯 → 決断 → 結論にわたっている *

1 2 3 4 5

できていない 0 0 0 0 0 できています

図3 グループ発表評価画面

の講義ビデオをインターネット配信で受講して、さらに講義では追加説明を行うものとした。

結 果

毎回講義後の SNS への書き込み平均文字数は72文字であった。どの回の講義も半数の学生が平均以上の書き込みをしていることが示された。日程別の平均書き込み文字数を図4に示し

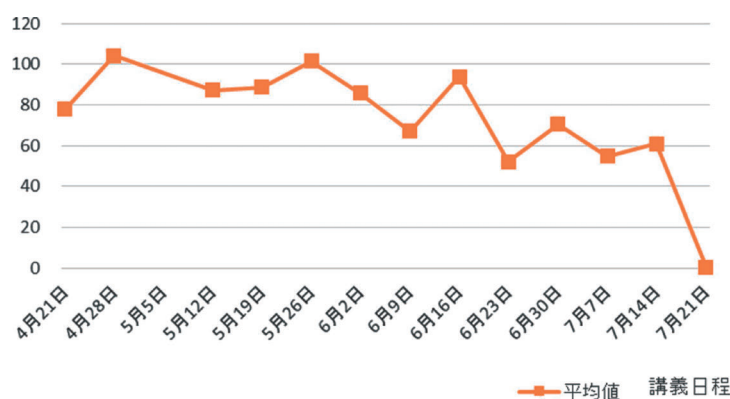


図4 日程別 SNS の書き込み文字数

た。7月21日はまとめのため、書き込みをするように指示をしなかったため書き込みがほとんど行われていなかった。この日程以外は平均的に書き込みが行われていることが認められる。

SNS の操作については「わかりやすい」とするのは54%で、講義で SNS を利用することに関して全体の43%の学生が肯定的な回答を行っている（図5）。SNS を利用したうえで「他の受講者の書き込みを見て、知識を深めることができた」は62%の学生が回答している。

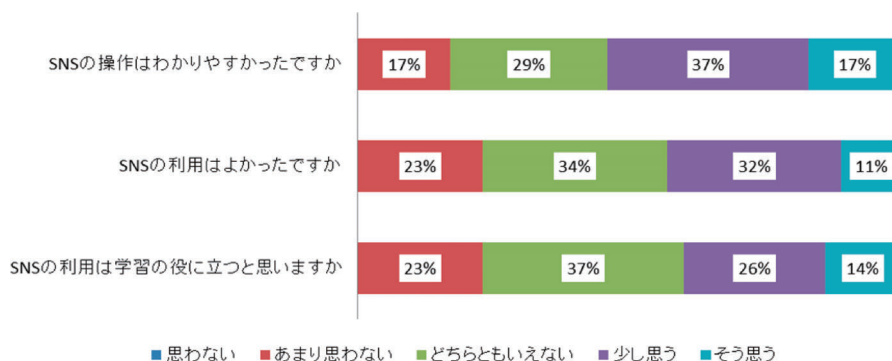


図5 SNS について「操作はわかりやすかったですか」「利用はよかったですか」「利用は学習の役に立つと思いますか」に対する回答一覧

「SNS を利用どのようなメリットがありましたか」の回答については「他の受講者の書き込みを見て、知識を深めることができた」は74%の学生が回答している（図6）。また、「書き込みを見て、知識を深めることができた」

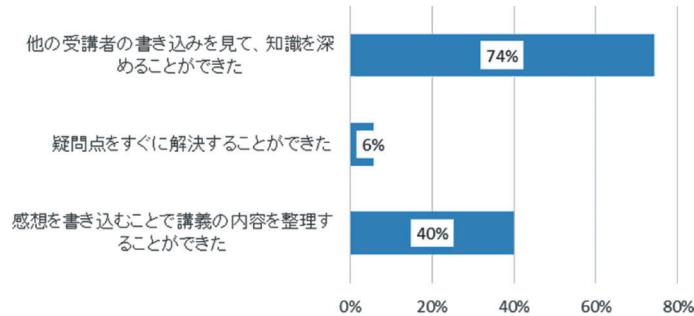


図6 SNS の利用について感想

むことで講義の内容を整理することができた」は40%であった。一方で、受講者の46%が学内 SNS の操作方法は「わかりにくい」・「どちらとも言えない」と操作に関して否定的な回答を示している。自由記入欄では「普段 SNS を使用しないため、どのように使用すればよいかわからなかった。」「学内 SNS は少しわかりにくいデザインだったと思う。」などの意見があった。「SNS の書き込みをメール転送していましたか」という質問では、23%が「設定を知らなかった」と回答しており、SNS の機能をあまり理解していない学生がいることが示された。

最終試験の成績と書き込み文字数の相関は $r = 0.426^{**}$ （1%水準で有意）であった。

グループ学習についてのアンケート結果を示した（図7）。「グループ学習は役に立った」は

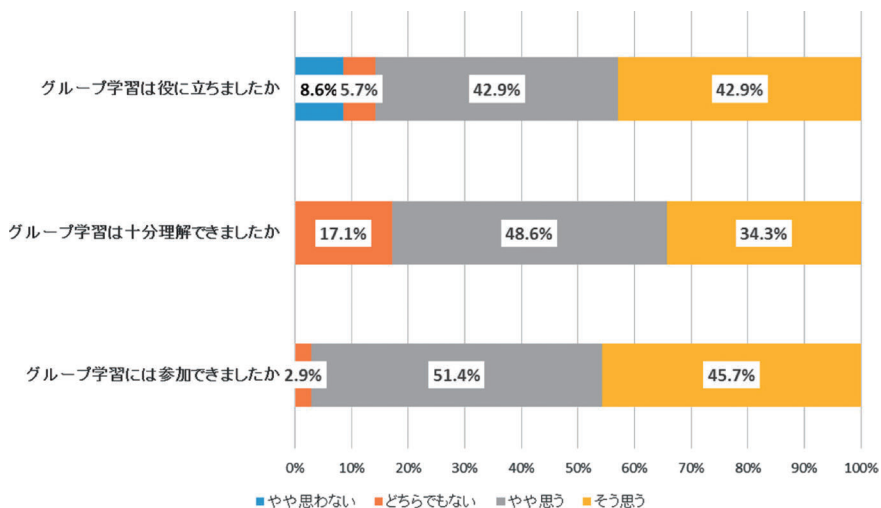


図7 グループ学習のアンケート結果

85.8%であった。さらに、「理解できた」は82.9%が、「参加できた」は97.1%が「やや思う」, 「そう思う」と回答した。この結果から, グループ学習は, 自己評価では効果があったと思われる。

また部分的に反転講義も2回実施した。その部分についてのアンケート結果を図8に示した。

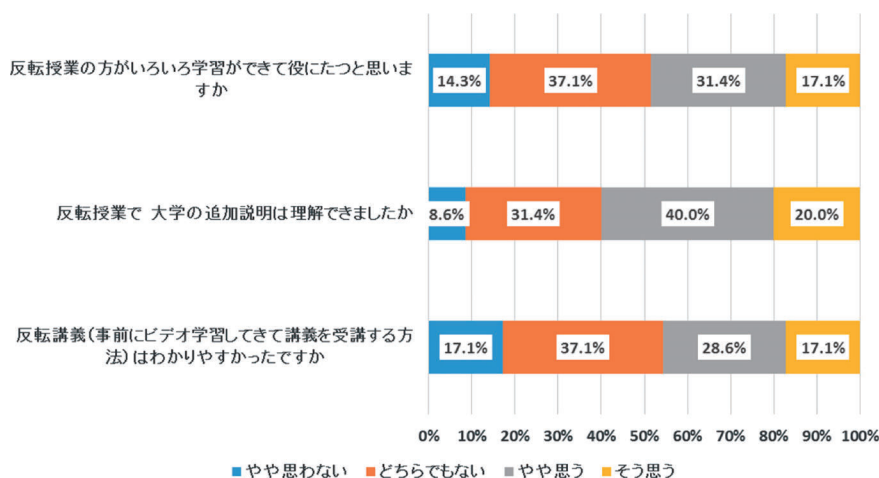


図8 反転学習のアンケート結果

アンケートでは, 「役に立つと思う」は「やや思う」, 「そう思う」で48.5%, 「大学の追加説明は理解できたか」では, 「やや思う」, 「そう思う」は60%であった。さらに, 「反転授業はわかりやすかったか」については「やや思う」, 「そう思う」が45.7%であった。しかし, 自由記述の中に, 「家で講義を事前に見てくるのは, 苦しい」「インターネット接続が自宅にないので, 苦労した」などといった意見があった。大学構内でも PC 教室で視聴できるように環境は整備してあるが, 全員が時間外にインターネット経由で視聴してくるという反転授業は, すぐに導入することは難しいのではないかと考えられた。大学での環境整備よりも, 学生側の受講意識を, 大学で遠隔講義を受講したり, インターネットで講義を受講する方式の講義に慣れる必要があるのではないかと考えられた。ネット配信による講義やビデオ受講に慣れていないことによる記述ではないかと思われるが, 今後さらなる分析が必要である。

考 察

SNS を利用することで, 他の受講者の意見・感想を見ることができ, 自分と違う意見を見つけることができると感じている学生が多く, SNS は知識共有をする場として適しているのでは

ないかと考えられる。また、書き込みを行うことで講義の内容を思い出すことができ、理解度が上がるなどの感想も報告された。実際に、成績との相関もあり、積極的に利用して疑問点を解決するなどの利用方法が有効であると考ええる。SNS を積極的に活用することで受講者の理解度を高めることができ、結果的に講義に対するモチベーションを維持することができる利用が可能な指導を行えば、有効な学習ツールとなると考えられる。今回の課題では、単に質問や振り返りなどを書き込む指示だったため、あまり積極的な利用とはならなかった可能性がある。そのため、今後は何を書き込んでいくのかある程度指示する必要があると思われる。

グループ学習については、あまり経験のない学習方法であったが、「有意義な内容であった」、「他の人の意見も聞いてよく理解することができた」といった学習への高い意義感が認められ、グループ学習への積極的な参加が認められた。しかし、1 コマ分で発表原稿作成と発表を実施したため、時間が足らず急いで発表する場面も認められたため、もっと時間をとって学習を進める必要があると思われる。実際自由記述では、グループ発表の時間がもっと欲しかったとする記述が多数認められた。今後グループ学習も有効に利用可能な課題の設定や時間設計が必要であると思われる。

参 考 文 献

1. 博物館の設置及び運営上の望ましい基準の見直しについて「これからの博物館の在り方に関する検討協力者会議」報告書 平成22年3月、これからの博物館の在り方に関する検討協力者会議
2. 学芸員要請の充実方策について「これからの博物館の在り方に関する検討協力者会議」第2次報告書 平成21年2月 pp. 1-24 (2009)
3. 笹井宏益：「第5章メディア・リテラシー教育の重要性」（特集 メディア・リテラシーの総合的研究－生涯学習の視点から）―(第1部 子どもとメディア)，国立教育政策研究所，国立教育政策研究所紀要，132巻，pp. 61-71 (2003)
4. 公立博物館の設置及び運営上の望ましい基準（平成15年6月6日文部科学省告示第113号）