

グループウェアを活用した個別自由作文の授業実践 — 学びの原則を踏まえた授業デザインを目指して —

峰 本 義 明

The practice of independent free writing class
using collaborative software
— Aiming at lesson design based on the principles of learning —

Yoshiaki Minemoto

1. はじめに

1.1. テキストを用いる作文指導の課題

学生が大学や短期大学での学びを行うにあたり、作文能力は必須のものである。またそれは、学生が社会に出てからも必要である。したがって、大学や短期大学では、例えば初年次教育などにおいて、学生の作文能力の伸長を図っている。

この大学等における作文指導は、多くの場合テキストを用いて行われていると考えられる。大学等での使用を目的としたテキストがいくつか出版されている。それを見ると、15回または30回の授業での使用を念頭に置いて、会話（スピーチを含む）の仕方、小論文（レポートを含む）の書き方、実用文（手紙、葉書、履歴書、ビジネス文書など）の書き方などの内容が盛り込まれている¹⁾。学生が大学等で身に付けるべき内容がバランス良く配置された、配慮あるものと言える。

しかし、学びの特性を考えると、学生の作文能力を伸長させるのに、これらのテキストをこなさせるだけでは不十分だと考えられる。吉田新一郎は過去20年くらいの脳の機能に関する研究や小学校に入るまでに子どもたちの自然な学び方を参考にして、9項目の学びの原則をまとめている²⁾。

- ① 人はみな、常に学んでいる
- ② 安心して学べる環境が大切である
- ③ 積極的に参加できるとよく学べる
- ④ 意味のある内容や中身を扱うことでよく学べる
- ⑤ 選択できるとよく学べる
- ⑥ 十分な時間があるとよく学べる
- ⑦ 協力できるとよく学べる
- ⑧ 振り返りとフィードバックがあるとよく学べる
- ⑨ 互いに讃え合ったり、教え合える機会があるとよく学べる

これらの学びの原則に照らすと、作文能力の伸長の方法としてテキストを与え、解説等を加えながら演習をさせる授業形態は、第3・4・5・6項目において不十分であると考えられる。

まずは第3項目である。吉田は「多くの人は主体的に動いたり、考えたり、体験することでよく学べます。」³⁾と述べている。テキストによる学びはこの主体性を学習者に持たせるには不向きである。

次に第4項目である。吉田は「赤ちゃんも含めて、人は白紙の状態から学ぶのではなく、それまでの体験や知識を踏まえて学びます。」⁴⁾と述べている。テキストでは例えば自分を磨くために「新聞は切り抜け」「家族と会話せよ」と呼びかけているが、これは学生の「それまでの体験や知識」とは馴染みの薄いものであろう。

次に第5項目である。吉田は「与えられたものをこなすよりも、自分が選んだものの方がよく学べます。(中略)換言すれば、生徒たちを信じて、学びの責任を委ねるのです。」⁵⁾と述べている。テキストに基づく作文の授業の根本的な問題点がこれである。テキストは学生たちの学びを効率よく導くために様々な課題を与えるが、学生は自分で課題を選択できず、その結果「学びの責任」を学生自身が感じ取ることができない。

次に第6項目である。吉田は「たくさんのことを短時間でカバーするだけでは、よく学べません。身につくまで十分な練習ができることが大切です。」⁶⁾と述べている。テキストには演習課題が示されているが、テキスト全体でもせいぜい100ページ前後であり、これだけでは十分な練習ができるとは言えない。

以上のことから、テキストを用いた作文指導の授業は、学生の日常生活とは離れた要求や課題を、学生自身の選択ではなく上から与えられたものとして取り組ませ、しかも身につくまで十分に練習させることがない、という可能性がある。

1.2. 個別自由作文の必要性

上記の9項目の学びの原則を踏まえた作文指導の方法として、ライティング・ワークショップというものがある。

ライティング・ワークショップとは学習者が実際に書くことを中心とした指導法である。Ralph Fletcher & Joann Portalupiはライティング・ワークショップについて次のように述べる⁷⁾。

ワークショップとは、見習い工が腕のよい職人のそばで働きながら、それぞれの職業に応じた技術を学んでいくという伝統のある制度に基づいています。ライティング・ワークショップも周到に計画された学びの環境であり、それぞれの子どもたちに焦点を当てながらも、子どもたちに主体的な学びの責任を委ねるという教え方なのです。

ここに示されているように、ライティング・ワークショップは学習者が主役となり、書くことの「腕のよい職人」である教師の個別のアドバイスを受けながら、自らの主体性に基づいて選択したテーマ・内容について、実際に書くことを中心としている。

また、ライティング・ワークショップの授業は、以下のような3つの部分で構成される⁸⁾。時間配分は全体を60分とした場合である。

- ① 教師がクラス全体に教える(=ミニ・レッスン): 5～10分
- ② 子どもたちが書く: 35～45分
- ③ クラス全体あるいは小グループで書いたものを共有する(=共有の時間): 10～20分

この「②子どもたちが書く」時間の内容は重要である。Fletcher & Portalupiはこの時間の活動を次のように紹介する⁹⁾。

ワークショップの大半は、子どもたちが実際に書く時間です。この時間が教師の与えた課題を終わらせる時間にならないように注意してください。(中略) 教室は、創作中の作家たちで活気に満ちています。この時間、子どもたちは自ら決めたプロジェクトに取り組んでいるのです。計画を立てたり、下書きをしたり、読み直しをしたり、校正をしたり、あるいはほかの子どもたちと相談をしています。教師は教室のなかを歩き回って、創作中の子どもたちと個別に「カンファランス」と呼ばれる話し合いの時間を持ちます。

ここに示されているように、ライティング・ワークショップにおける書く時間の内容は、学習者が自らの主体性に基づいて選択したテーマについてのものである。また、その時間の過ごし方も個々の学習者が自ら決めたスケジュールに従ったものとなる。つまり、「子どもたちに主体的な学びの責任を委ねる」ものである。

そして、このライティング・ワークショップの特徴・内容は先に挙げた9項目の学びの原則に沿っている。特に、テキストを使う作文指導において不十分だと指摘した第3・4・5・6項目を、ライティング・ワークショップはカバーしていると言える。

なお、ライティング・ワークショップと同じ理念・方法を読むことに応用したリーディング・ワークショップの1つの形態であるindependent readingを、澤田英輔は「個別自由読書」¹⁰⁾と訳している。本研究ではこれを参考にして、ライティング・ワークショップを「個別自由作文」と表現する

1.3. グループウェアの有用性

上記のライティング・ワークショップを大学等の授業で取り入れる場合、課題となるのは作文の読者についてである。学びの原則の第4項目の「意味のある内容や中身を扱うことでよく学べる」から考えると、自分の作文の読者が常に教師1人だけというのは、学生にとってあまり意味のあることだとは考えられない。作文の読者は複数いるべきである。特に文学作品を書いた場合、その評価は教師1人からだけでなく、複数の読者からの評価を受けることで多角的なものになり、その評価は作品を書いた学生にとっても励みになるだろう。またそれは、学びの原則の第7項目「協力できるとよく学べる」、第8項目「振り返りとフィードバックがあるとよく学べる」、第9項目「互いに讃え合ったり、教え合える機会があるとよく学べる」に示される機会を与えるにも役立つ。

そこで、学生が書いた作文を教師だけでなく学生同士で読み合うことのできる環境が必要になる。そのために活用できるのがグループウェアである。

グループウェアとは、LANなどを用いてグループによる共同作業を効率的に行うためのソフトウェアやシステム、のことである。代表的なものとしてGoogle Classroomがあり、また無料のサービスとしてサイボウズLiveやチャットワークなどが提供されている。これらを作文指導に活用することで、以下の効果が期待できる。

- ① 学生は、授業時間の枠内に限定されずに、自分の作品を投稿できる
- ② 学生は、紙媒体の作品をやりとりすることなく、他者の作品を簡便に、授業時間の枠内に限定されずに、閲覧できる
- ③ 学生は、他者の作品に対するコメントを容易に付けることができ、授業時間の枠内に限定されずに、作品を介した意見交流をすることができる

これらのことから、グループウェアを活用することによって、学びの原則を踏まえた学習環境を整えるのに効果があると考えられる。

2. 研究の目的

以上を踏まえて、本研究では以下のことを目的とする。

- ① グループウェアを活用した個別自由作文の授業を開発する
- ② 授業後に学生へのアンケートを実施し、授業の効果を評価することで、グループウェアの活用が学びの原則を踏まえた学習環境にどう影響を与えるかを考察する

なお、本研究ではアンケート調査を行うが、アンケートの目的が研究であることを回答者に伝え、また無記名で行うことによって回答者を特定されないようにし、回答者に不利益にならないようにするなどの、倫理的配慮について留意する。

3. 研究の方法

3.1. 対象

対象は本学幼児教育学科の1年生134名（男子6名、女子128名）である。対象とする授業は教養Ⅰ（国語）（通年2単位）である。なお、この授業は134名を前半68名、後半66名の2グループに分け、それぞれ45分で実施している。

3.2. 実施時期

実施時期は2017年4月～2018年2月である。この期間に30回の授業を行った。

3.3. 授業計画

本研究における授業の全体指導計画は以下のとおりである（表1参照）。30回の授業の内容は大きく6つに分けられる。このうち、本研究のテーマである個別自由作文を扱ったのは5つである。1つ目は短編小説の創作、2つ目は読書レポート（エッセイ）の執筆、3つ目は詩の創作、4つ目は短歌を創作して歌会形式で相互交流するもの、5つ目はこれら4つの形式に俳句を加えた5つの形式から自由に選んで作品を創作するものである。

これら5つの個別自由作文の作品投稿や学生同士の相互評価にグループウェアを活用したのは4回であり、3回はサイボウズLiveを用い、1回はGoogle Classroomを活用した。

サイボウズLiveとは、サイボウズ株式会社が提供しているウェブアプリケーションベースの無料グループウェアサービスである。グループチャットや掲示板、ファイル共有サービスなどを提供している¹¹⁾。本研究で活用したのは掲示板機能であり、そこでのファイル添付機能とコメント機能である（図1参照）。

表1 授業の全体指導計画

回	授業内容	ミニ・レッスンの内容	グループウェアの使用
第1回	オリエンテーション	ライティング・ワークショップの説明	なし
第2回	リレー物語をしよう	リレー物語の説明	なし
第3回	短編小説を書こう①	発想法の紹介	サイボウズLive
第4回	短編小説を書こう②	プロットの説明	
第5回	短編小説を書こう③	物語の構成	
第6回	短編小説を書こう④	修正について、作品投稿の仕方	
第7回	短編小説を書こう⑤	作品の投稿、自己評価・相互評価	
第8回	読書レポートを書こう①	点検読書の説明	サイボウズLive
第9回	読書レポートを書こう②	読書の目的、精読の仕方の説明	
第10回	読書レポートを書こう③	パラグラフ・ライティングの説明	
第11回	読書レポートを書こう④	エッセイの書き方の説明	
第12回	読書レポートを書こう⑤	作品の投稿、自己評価・相互評価	
第13回	言葉を使いこなそう①	敬語について：尊敬語	なし
第14回	言葉を使いこなそう②	敬語について：謙譲語、丁寧語	
第15回	言葉を使いこなそう③	敬語について：誤った敬語の使い方	
第16回	言葉を使いこなそう④	後期授業ガイダンス、注意すべき語	
第17回	言葉を使いこなそう⑤	手紙・メールの書き方	
第18回	言葉を使いこなそう⑥	慣用表現・四字熟語	
第19回	詩を作ろう①	詩の作法	サイボウズLive
第20回	詩を作ろう②	詩の創作	
第21回	詩を作ろう③	詩の投稿	
第22回	詩を作ろう④	自己評価・相互評価	
第23回	歌会をしよう①	短歌の特徴	Google Classroom
第24回	歌会をしよう②	短歌の作法	
第25回	歌会をしよう③	短歌の創作・投稿	
第26回	歌会をしよう④	歌会の実施、鑑賞文の作成	
第27回	自由に創作しよう①	俳句の特徴・作法	なし
第28回	自由に創作しよう②	自由創作作品のまとめ方	
第29回	自由に創作しよう③	作品の創作	
第30回	自由に創作しよう④	相互評価・全体のまとめ	



図1 サイボウズLiveのトップ画面

Google ClassroomはGoogleが提供している教員向けの支援ツールである。Google Classroomは、授業ごとにクラスを作り、掲示板や課題提出などの管理が簡単に行えるものである¹²⁾。本研究ではこの課題提出機能を活用した(図2参照)。



図2 Google Classroomのトップ画面

4. 実践の概要

4.1. サイボウズLiveを活用した詩の創作の授業

サイボウズLiveを活用した授業は3回行ったが、ここでは3つ目の詩の創作の授業を紹介する。

(1) ミニ・レッスンの内容

最初の第19回では、自分の氏名をひらがなにし、それを縦に並べて各行の冒頭の文字とし、その文字から始まる文を書き連ねていくことで一編の詩を作らせた。和歌における「折句」の技法と似ているところから、「折り詩」と名づけている。学生たちはやり方が分かると関心を持って積極的に制作に励んでくれた。完成した詩は友人同士で交換し、互いにコメントを記入させ合った。また、優れた詩人の詩を鑑賞することで参考にして欲しいと考え、茨木のり子の詩をいくつか紹介した。

第20回以降は、各自の詩の創作のために参考となる作法を説明したり、詩の構想を練るための発想法を確認したり、詩の技法(比喩、体言止め、連用形止め、倒置法、繰り返しなど)を説明したりした。また、この回では黒田三郎の詩をいくつか紹介した。また、筆者がかつて作った詩とその批評文も紹介した。

最後の回ではサイボウズLiveを用いて詩を投稿する方法を説明し、他者の詩を閲覧してコメントを付けることと、別紙に作品を評価する方法とを説明した。

(2) 書く時間の内容

第20回以降、ミニ・レッスンの後は学生に実際に詩制作に取り組む時間を多く設けた。ミニ・レッスンは概ね10分程度とし、残り30分程度を書く時間として設けた。学生は筆者が紹介した発想法のワークシートを用いて詩の内容について試行錯誤したり、さっそくパソコンや携帯電話を開いて制作を始めたりしていた。この間、筆者は机間巡視し、学生からの質問に対応したり、アドバイスを求める学生には応えたり、手が止まっている学生には声を掛けたりした。

(3) 共有の時間の内容

本授業では「大福帳」¹³⁾ というコミュニケーション・シートを用い、毎回の授業の終わりに感想、質問などを書かせている。また、それを友人同士で交換し、お互いにコメントを書き込ませている。これによって、授業での振り返りを促すとともに、友人からのコメントをもらうことで「互いに讃え合ったり、教え会ったりする機会」(学びの原則の第9項目)の確保にもなると考えている。

(4) グループウェアを介した学生の意見交流の様子

学生は思い思いに詩を作り、サイボウズLiveの自分のクラス・ページにアクセスして自作を投稿していた(図3参照)。さらに投稿された友人の作品を鑑賞し、思い思いのコメントを残していた。ここでは、その意見交流の一例を紹介する。

【詩作品】

アイドル
ステージの上は星空だった

あの人の歌は一瞬で世界を塗り変え
あの人の笑顔はまるで星が降るようで
あの人の言葉は月の光のように優しかった

ライトの海の上で踊る彼らは眩しくて
キラキラ チカチカ
目が離せない

私にはその星空を見上げることはできないけれど
煌めきながら遥かな高い空を目指す彼らは
いつだって私の一番星なんだ

私は今日も画面越しに星空を見上げる
いつか満天の星空の光を受ける海の一部になることを夢見て

【友人のコメント】

- ① アイドルの月とか星と例えるのはとても素敵な表現だなあと思いました！！
- ② 言葉の繰り返しがまた素敵ですね！！
- ③ 共感する部分が多かったです！
- ④ 今更ながら。詩を読んでもくださったとのことで一応感想返させていただきやす。比喻表現大好物の私にとって星とか月とか海とか好きでしかないですっ 綺麗にまとめられてい

て飲み込みやすい内容だし、場面も想像しやすいです！ アイドルとかよく分からない部類のお話だけど愛を感じれました、

この意見交流は、投稿された詩に対して4人の学生がコメントを付けている。特に、4番目のコメントを付けた学生は、この詩の作者が自分の作った詩にコメントを付けていたので、その返礼の意も込めてコメントしていることが分かる。意見交流が一方向のものではなく、双方向の交流が起きていることが見てとれる。



図3 詩作品の投稿状況の画面

4.2. Google Classroomを活用した歌会での作品提出

第23回～26回の授業では学生に短歌の創作をさせ、それをGoogle Classroomを活用して提出させた。さらに、その短歌を用いて歌会を開催した。

(1) ミニ・レッスンの内容

初めに第23回では、「歌会」の説明をした。この「歌会」とは、一般的に「句会」で行われている方法に準じている¹⁴⁾。歌会では学生がそれぞれ短歌を作り、投稿する。この短歌を作者が分からないようにして配付し、「特選」「準特選」「逆選」の歌を選んで投票させる。特選は2点、準特選は1点、逆選は-1点で得点を計算し、1番目と2番目に得点の多かった歌を発表し、作者を紹介するものである。その後で自分が特選に選んだ短歌の鑑賞文を書かせることを伝えた。その練習として、また短歌の例として、穂村弘と俵万智の短歌を紹介し、さらに俵万智による短歌の鑑賞文を示して、これを参考にして穂村弘と俵万智の短歌の中から自分の好きなものを選んで鑑賞文を書くよう指示した。

第24回以降は短歌を創作するために活用できる発想法を紹介したり、参考となる短歌作品をさらに紹介した。そして、第25回では短歌の投稿をGoogle Classroomを活用して行うよう指示した。

(2) 書く時間の内容

第24回以降、ミニ・レッスンは10分程度で終え、30分程度を学生の短歌創作の時間とした。学生は発想法のワークシートを使って構想を練ったり、パソコンや携帯電話で創作に着手したりしていた。この間、教師は机間巡視し、学生の相談を受けたり、アドバイスをしたりした。

(3) 共有の時間の内容

この短歌創作の授業でも、時間の終わりには大福帳を使って学生に振り返りをさせ、友人同士で交換してコメントをさせ合った。

(4) Google Classroomを介した短歌の提出状況

本授業では、学生が創作した短歌を投稿する際に、学生同士では誰がどんな短歌を投稿したかを知られてはならず、教師にはそれが明らかである必要がある。サイボウズLiveは学生同士の投稿を匿名にすることはできない。そこで、Google Classroomの課題提出機能を活用して、学生同士は匿名のままで作品の投稿をさせた(図4参照)。

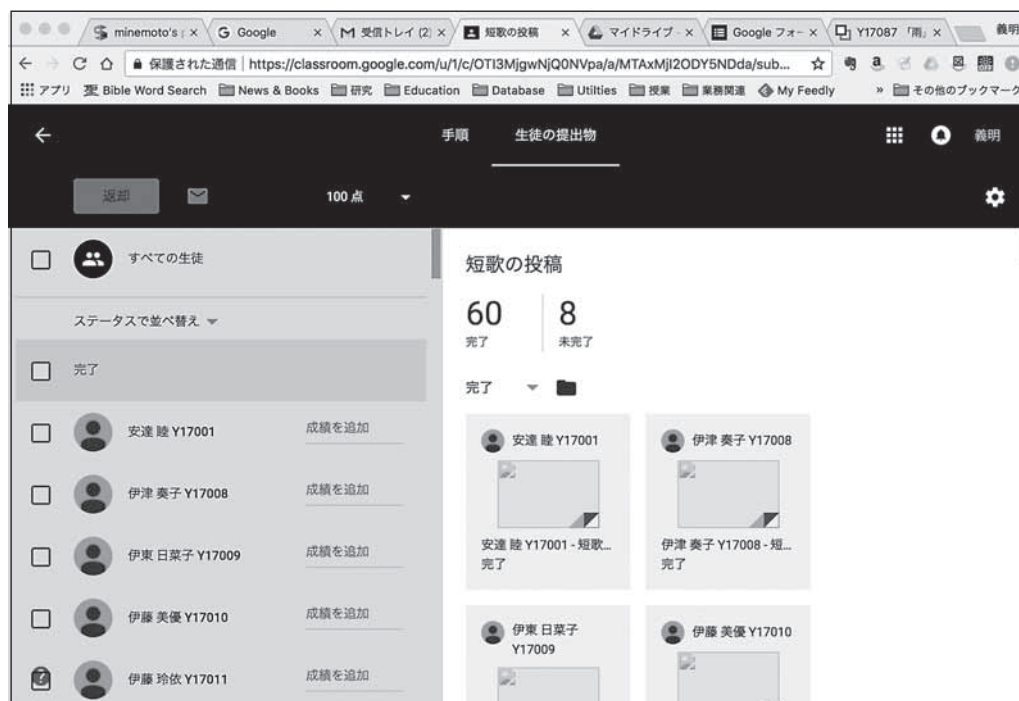


図4 Google Classroomによる短歌投稿の様子

(5) 歌会の様子

第26回の授業では歌会を開催した。学生が投稿した短歌を、作者が分からないようにしてシャッフルしたプリントを用意した(図5参照)。学生には、これを読んで「特選」「準特選」「逆選」を選んで投票するよう指示し、投票の終わった者から特選に選んだ短歌の鑑賞文を書かせた。教師はその場で開票・集計し、授業時間内に1番目と2番目に得点の多かった作品を紹介した。

みんなの短歌（前半クラス）	
1	サヨナラに強くなれって言い聞かすいつまでたつてもないものねだり
2	「うわ、ニキビ」おでこボツン憎いヤツやつかいなのが私オン眉
3	あいながねチョコをくれたよあたしはねだいいききなチョコ食べて幸せ
4	いつまでも君の隣に並べないあと「LOVE」の勇気がほしい
5	おつ、電話気づくとおでんは食われてた！
6	おべんとう主役はいつもたまごやきフワトロたまごに埋もれた
7	おりひめはいつまで待てばいいのかわからないかな彦星様は
8	お願い聞いて？ドラえもん楽しかったあの時に戻りたいのは自分だけ？
9	かんかん梅無し踏切「おオ」一緒に待とう」と言ってくれば
10	きがつくにあつまっているピンクのもののわたしのなかでナンバーワンだ
11	クリスマスの日経てばお正月イベント続いて金が吹っ飛ぶ
12	クリスマスみんなは何をしてるかな私はファミマで9時間労働
13	ごはんぐれ散歩行こうと吠えられて私はあなたの家致婦か
14	コンタクト外した君の珍しい眼鏡姿にときめく心
15	サントさんほんとにいと信じてたまさかサントは親だつたなんて
16	だめだよとわかっているのにやめられない毎晩食後のスーパーカップ
17	できないよ気持ち察することなんてだつて君にもできてないから
18	テストだまたテストあるそしてテスト毎週毎週テスト地獄や
19	どうもよこいともいともいともよこいともよこいともよこいとも
20	にやんにやんにやふわりと舞った君の毛を綺麗にするのはいつも僕
21	バイト中しやべつてないで働けと言うその手には食べかけのチョコ
22	ほら出たよ皆カメラでカシヤカシヤとカラフルキラキラインスタ映えさ
23	まっかだねきみのほつてはほほそめてだれをおもうのかなわらないこい
24	みちよばにねなりたけれどなれないの保育士ギャルはちよつとやばい
25	もしここにタイムマシーンがあったならあいつより先に君と会えたのに
26	やつてないでも焦らないテスト前謎の余裕だける気がする
27	ワイシャツに甘い香りとキスマーク昨日つてき同窓会に行っただけだね？
28	ワケあって出会えた仲間と分け合って貰ったお菓子と楽しい時間
29	運命だ光輝く魅惑の世界私はここだ舞台の上
30	夏の空打ち上げ花火キラキラと隣の君は花火のようだ
31	過去は見えない。あの子と話した最後の言葉わかつちやいるけど。ついつい涙が
32	外を見る雀が元気に鳴いているもう朝なのか死にたいなあ
33	寒くなり布団が恋しいこの季節毎日毎朝が戦争です
34	既読なし送った返事は未だ来ずブロックされた？ Broken Heart

図5 歌会における学生の投稿短歌作品（一部）

5. 結果と考察

第26回の授業の前にGoogle formによるアンケートを作成し、回答期限を設けて回答させた。対象学生は134名、回答数は91名、有効回答率は67.91%であった。質問は7項目、そのうちサイボウズLiveに関する質問は4項目、Google Classroomに関する質問は3項目である。

質問の多くは5段階評価で回答を求めた。真ん中が「普通」である。そこで、その「普通」の回答数を除き、項目に対してプラスの回答数の合計とマイナスの回答数の合計の2数値を用いて直接確率計算¹⁵⁾を行い、統計的な有意差を分析した。分析にはjs-STAR version8.9.7J（β版）¹⁶⁾を用いた。

5.1. サイボウズLiveに関する質問について

- (1)「サイボウズLiveを使った以下の場面で、どう感じましたか？」について、3つの場面を設定して質問した。直接確率計算によると、すべての項目で有意水準は1%で有意だった（表2参照）。

表2 質問1の回答状況

場面	やりやすかった		まあやりやすかった		普通		あまりやりやすくなかった		やりやすくなかった		直接確率計算（片側検定）	
											p	有意水準
自分の作品を投稿する	13	14.3%	39	42.9%	30	33.0%	8	8.8%	1	1.1%	9.0000	**
友人の作品を閲覧する	19	20.9%	44	48.4%	21	23.1%	6	6.6%	1	1.1%	1.0000	**
友人の作品にコメントする	13	14.3%	35	38.5%	34	37.4%	8	8.8%	1	1.1%	7.0000	**

- (2)「サイボウズLiveを使う際に、次の場面で意欲を感じましたか？」について、3つの場面を設定して質問した。直接確率計算ではすべての項目で有意水準は1%で有意だった(表3参照)。

表3 質問2の回答状況

場面	やりやすかった		まあやりやすかった		普通		あまりやりやすくなかった		やりやすくなかった		直接確率計算(片側検定)	
											p	有意水準
自分の作品を投稿する	13	14.3%	39	42.9%	30	33.0%	8	8.8%	1	1.1%	9.0000	**
友人の作品を閲覧する	19	20.9%	44	48.4%	21	23.1%	6	6.6%	1	1.1%	1.0000	**
友人の作品にコメントする	13	14.3%	35	38.5%	34	37.4%	8	8.8%	1	1.1%	7.0000	**

- (3)「サイボウズLiveで、自分の作品に寄せられたコメントについて、以下の項目でどう思いますか？」について、4つの項目で質問した。直接確率計算では4番目の項目は有意水準が5%で有意であり、他の3項目は1%水準で有意だった(表4参照)。

表4 質問3の回答状況

項目	そう思う		まあそう思う		普通		あまりそう思わない		そう思わない		直接確率計算(片側検定)	
											p	有意水準
コメントが嬉しかった	44	48.4%	28	30.8%	16	17.6%	2	2.2%	1	1.1%	1.0000	**
コメントが参考になった	27	29.7%	32	35.2%	24	26.4%	4	4.4%	4	4.4%	5.0000	**
コメントで嫌な思いをした	1	1.1%	4	4.4%	14	15.4%	17	18.7%	55	60.4%	1.0000	**
コメントに返信しようと思った(実際にした)	9	9.9%	18	19.8%	21	23.1%	18	19.8%	25	27.5%	0.0361	*

- (4)「サイボウズLiveを使った感想として当てはまるものを全て選んでください(複数回答可)。」について質問した(表5参照)。この質問に関しては直接確率計算はできない。

表5 質問4の回答状況

項目	回答数	%
「書く力」が伸びた(少しでも)	37	40.7
作品をより良いものにしようと努めた	46	50.5
友人のコメントが楽しみだった	49	53.8
サイボウズLiveを見るのが楽しみに感じた	21	23.1
授業外でも作品の投稿、閲覧、コメントができるのがよかった	42	46.2
わざわざサイボウズLiveを使わなくても、授業中に同じことをすれば良いと思った	9	9.9
グループへ参加する手続きが煩わしかった	11	12.1
自分の作品を匿名にすることができず、友人に知られてしまうのが嫌だった	16	17.6
パソコンだけでなく、携帯電話でも見ることができるのはよかった	56	61.5
サイボウズLiveを使わせる意味が見いだせなかった	5	5.5
上記の中に、当てはまる選択肢はない	2	2.2

5.2. Google Classroomに関する質問について

- (1)「Google Classroomを使った以下の場面で、どう感じましたか？」について、2つの場面を設定して質問した。直接確率計算ではすべての項目で有意水準は1%で有意だった(表6参照)。

表6 質問5の回答状況

場面	やりやすかった		まあやりやすかった		普通		あまりやりやすくなかった		やりやすくなかった		直接確率計算(片側検定)	
											p	有意水準
グループに参加する	26	28.6%	26	28.6%	33	36.3%	3	3.3%	3	3.3%	1.0000	**
短歌を投稿する	25	27.5%	24	26.4%	31	34.1%	6	6.6%	5	5.5%	3.0000	**

(2)「Google Classroomを使う際に、次の場面で意欲を感じましたか?」について、2つの場面を設定して質問した。直接確率計算ではすべての項目で有意水準は1%で有意だった(表7参照)。

表7 質問6の回答状況

場面	意欲を持てた		まあ意欲を持てた		普通		あまり意欲を持てなかった		意欲を持てなかった		直接確率計算(片側検定)	
											p	有意水準
グループに参加する	19	20.9%	31	34.1%	37	40.7%	3	3.3%	1	1.1%	1.0000	**
短歌を投稿する	20	22.0%	36	39.6%	29	31.9%	4	4.4%	2	2.2%	1.0000	**

(3)「Google Classroomを使った感想として当てはまるものを全て選んでください(複数回答可)。」について質問した(表8参照)。この質問に関しては直接確率計算はできない。

表8 質問7の回答状況

項目	回答数	%
「書く力」が伸びた(少しでも)	37	41.1
授業外でも短歌を投稿できるのがよかった	55	61.1
わざわざGoogle Classroomを使わなくても、授業中に同じことをすればよいと思った	10	11.1
パソコンだけでなく、携帯電話でも見ることができるとよかった	50	55.6
Google Classroomを使わせる意味が見いだせなかった	8	8.9
上記の中に、当てはまる選択肢はない	6	6.7

5.3. 考察

サイボウズLiveに関する質問についての結果から、サイボウズLiveを活用することで、学生が作品を投稿したり、友人の作品を閲覧したり、友人の作品にコメントしたりすることにやりやすさや意欲を感じていることが伺える。

また、自分に寄せられたコメントに関する結果から、学生が友人のコメントに対して全般的に好意的な印象を持っていることが伺える。また、4番目の質問である「コメントに返信しようと思った(実際にした)」に関する結果が有意水準5%で統計的に有意であったことから、サイボウズLiveを活用することで学生の間で意見交流をしようとする行動がある程度は促されたことが伺える。

さらに、サイボウズLiveを使った感想に関する結果から、今回の授業実践を通して「書く力」が伸びたと感じたり、作品をより良いものにしようと努めたり、友人のコメントが楽しみだったと感じたりする結果が半数前後だった。サイボウズLiveを活用することで、学生の作文能力の伸長に良い影響があったことが示唆される。

サイボウズLive自体への感想について、授業外で利用可能であることや携帯電話でも見ることができることへの評価が高く、サイボウズLiveを使う意味を否定することやグループへ参加する手続きの不便さへの印象が低いことが読み取れる。これはサイボウズLiveが学生にとって取り組みやすいツールで

あったことを示している。この取り組みやすさは、個別自由作文の課題に取り組む意欲を向上させるのに役立ったと考えられる。

Google Classroomに関する質問についての結果から、Google Classroomを活用することで、学生がグループへ参加したり、短歌を投稿したりすることにやりやすさや意欲を感じていることが伺える。

また、Google Classroomを使った感想に関する結果から、授業外で利用可能であることや携帯電話でも見ることができることへの評価が高く、Google Classroomを使う意味を否定することへの評価が低いことが読み取れる。これはGoogle Classroomもまた学生にとって取り組みやすいツールであったことを示している。この取り組みやすさは、短歌を投稿して、授業に参加しようとする意欲を向上させるのに役立ったと考えられる。

2つのグループウェアを活用した授業実践に関するアンケート結果の分析から、グループウェアは学生が個別自由作文に取り組む態度を向上させることに役立った、と言える。このことは、学びの原則のうち第2項目「安心して学べる環境が大切である」、第3項目「積極的に参加できるとよく学べる」を実現するのに効果があったと考えられる。

また、グループウェアを活用することで、友人の作品にコメントを付けて意見交流をする態度や意欲を向上させることに役立った、と言える。このことは、学びの原則のうち第7項目「協力できるとよく学べる」、第8項目「振り返りとフィードバックがあるとよく学べる」、第9項目「互いに讃え合ったり、教え合える機会があるとよく学べる」を実現するのに効果があったと考えられる。

以上のことから、グループウェアは個別自由作文に取り組ませる学生に学びの原則をある程度踏まえた学習環境を用意することができたと考えられる。また、そのことを通して学生の作文能力の伸長が図られた可能性を示唆している。

6. 結論と今後の課題

本研究を通して、以下の結論を得た。

- ① グループウェアを活用した個別自由作文の授業を開発することができた。
- ② グループウェアを活用することによって学びの原則をある程度踏まえた学習環境を用意することができ、このことを通して、本研究の授業実践が学生の作文能力の伸長に寄与した可能性が示唆された。

今後の課題として、グループウェアを活用することで学生同士の意見交流をさらに促せるような授業デザインの開発に取り組んでいきたい。

注・参考文献

- 1) 田上貞一郎「就職に役立つ 日本語表現法」萌文書林, 1996の目次による。
- 2) 吉田新一郎「効果10倍の〈教える〉技術 授業から企業研修まで」PHP新書, 2006, 39ページ
- 3) ～6) 吉田, 前掲単行書, 2006, 61-62ページ
- 7) Ralph Fletcher & Joann Portalupi (小坂敦子・吉田新一郎訳)「ライティング・ワークショップ 「書く」ことが好きになる教え方・学び方」新評論, 2007, 14-15ページ
- 8) R Fletcher & J Portalupi, 前掲単行書, 2007, 22ページ
- 9) R Fletcher & J Portalupi, 前掲単行書, 2007, 25-26ページ
- 10) 澤田英輔「個別読書の研究についての基礎資料! Gambrell, et al. (2011) The Importance of Independent Reading」<http://askoma.info/2017/10/31/5777>, 2018. 2. 16閲覧
- 11) サイボウズ株式会社「サイボウズLive 機能詳細」<https://live.cybozu.co.jp/overview.html>, 2018. 2. 16閲覧
- 12) リセママ「先生にもっと便利を…世界で広がる『Google Classroom』の機能と利便性」
<https://resemom.jp/article/2016/03/17/30400.html>, 2018. 2. 16閲覧
- 13) 向後千春「『大福帳』の使い方」<http://kogolab.chillout.jp/jugyo/daifukucho-intro.pdf>, 2018. 2. 16閲覧
- 14) 「句会の方法・進め方 ～俳句の投句・選句・披講～」
<http://haiku-nyuumon.com/article/153891201.html>, 2018. 2. 16閲覧
- 15) 直接確率計算の算出法について、中野博幸・田中敏「フリーソフトjs-STARでかんたん統計データ分析」技術評論社, 2012を参照した。
- 16) 中野博幸「js-STAR version 8.9.7j (β版)」<http://www.kisnet.or.jp/nappa/software/star/index.htm>, 2018. 2. 16閲覧