

2022年度
修士学位請求論文要旨

高等教育における学生のプロジェクト型学習間の
越境経験

—経験の再構築に着目して—

国際日本学研究科 国際日本学専攻
多文化共生・異文化間教育研究領域

49112123004

久保槇祐野

本研究の目的は、越境を理論的枠組みとして、高等教育におけるプロジェクト型学習を捉え、学生がいかに彼らの知識や経験を活用または再構築しながらプロジェクト活動に参加しているのかを明らかにすることである。プロジェクト型学習は、1990年頃から、高等教育をはじめとする学校教育において、学生が実社会における問題や活動をもとに学習する機会として着目されるようになった。プロジェクト型学習での学習経験は、急速に変化する社会においても重視されている。変化の激しい予測困難な社会において、学生たちは、それまでに学習した内容、方法だけでは対応が難しく、その都度、現場で生じた問題に対処していく必要がある。そのためには異種混雑な専門家や当事者が一時的に集合して解決にあたる学習経験が重要になることはいままでのない。しかしながら、あるプロジェクト活動の成功は、他のプロジェクトでの成功に必ずつながるわけではない。越境学習の先行研究でもいわれるように、越境は簡単ではなく、それまでの知識や経験を必ずしも新しい文脈にそのまま「転移」「移行」できるわけでない。そこで、本研究では、地域連携のプロジェクト型学習の事例を研究対象とし、学生らがいかに知識や経験を活用または再構築しながらプロジェクト活動に参加したかを質的に捉えていく。

第一章では先行研究の整理を行い、本研究の位置付けとその意義について述べた。まず、高等教育において、プロジェクト型学習が着目されるようになった背景をまとめ、プロジェクト型学習に関する研究のレビューからプロジェクト型学習で研究すべき問いを検討した。先行研究のレビューの結果、長期的な視点での効果の検証、研究成果の他領域や他のプロジェクト型学習への流用の際の実効性、他のプロジェクト型学習や活動との関連付けなど、特定のコンテキストを越えるようなプロジェクト型学習「間」に関する議論が十分にされてこなかったことを示した。次に、本研究の理論的枠組みとなる「越境」の概念について説明し、複数の状況間をまたぐ中で、人々が知識を生産、再構築していくプロセスとして学習を捉えることの必要性を論じた。同時に、エージェンシーの概念についても取り上げた。プロジェクト型学習において、学生は多様な人と、協働関係を持ち、さまざまなリソースや道具を活用する。そこで発揮されるエージェンシーは多様であることはもちろん、文脈に密接に関連し、時間と共に変化する。学生の多様な越境経験に着目し、プロジェクト型学習における学生の学びを捉えるために、エージェンシーの概念が一つの視点になることを示した。

第二章では本研究の目的と意義について示した。本研究の目的は、プロジェクト型学習に参加した学生を時系的かつ連続的に捉え、学生がいかに彼らの知識や経験を活用または再構築しながらプロジェクト活動に参加しているかを明らかにすることである。本研究の学術的意義は、プロジェクト型学習においてエージェンシーを発揮していくプロセスを、学生の過去の経験と関連づけて分析している点である。多様な背景を持つ学生が実践的な学習へどのように参加しているのか、また活動中にどのように、過去の学習で構築した価値観、知識、スキルを変容させているのかを、社会歴史的な観点から分析している点に獨創性がある。実践的意義は、高等教育におけるプロジェクト型学習に参加する学生、およ

び、それを支援する教育関係者に、学生がいかにか自らそれまでの経験をつなげながら学習するのかその多様性を示すことができる点である。プロジェクト型学習における学生の学ぶことや学び方は、状況に応じて多様であり、その学びの実態を捉えることは、高等教育における学生の学びや成長を考える上で重要である。そして、このような学習の学生の多様な学びやそのプロセスを捉える上で、それをその時・その場所で行われている活動の枠に留まらず、連続性をもったものとして見る視点を示すことができる。

第三章では、調査対象、調査方法、分析方法について触れた。本研究では、明治大学国際日本学部Kゼミナールにおける「高校と連携したSDGs教材開発のプロジェクト型学習」を調査対象とした。筆者は、この実践のフィールドに身を置き、参与観察データ、フォーマルインタビュー、インフォーマルなインタビューなどを行い、データを収集した。調査協力者は、本実践の参加学生5名である。本実践の参加学生は、さまざまなプロジェクト型学習の経験があり、本研究テーマと一致した。データの分析は、修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチに基づいて行った。

第四章では、調査対象となる実践の概要について述べた。本プロジェクトは、2021年3月に4日間にわたり実施された地域のSDGsをテーマとしたアナログゲーム教材開発のためのプロジェクトである。鹿児島県の高等学校教員10名および東京都の2大学の学生13名が参加した。プロジェクトの1日目は、SDGsや教材開発に関する講義を含む、プロジェクト型活動の導入、2日目・3日目はグループに分かれての活動、4日目は成果発表のプレゼンテーションという流れで実践が行われた。

第五章では、分析の結果を示し、考察を行った。まず、1名の調査協力者のインタビューデータの分析と考察を、次にその結果と比較検討する形で5名のインタビューデータの分析と考察を、最後に総合考察を行った。分析の結果、越境を理論的枠組みとして、学生がいかにか彼らの知識や経験を活用または再構築しながらプロジェクト活動に参加していたかについて、以下の4点のことが明らかになった。1つ目は、学生の正課内外の学習経験がプロジェクト型学習への参加の動機を生成していたこと、2つ目は、参加者が元々持っていた意識や価値観が越境経験の中で表出し変化・再構築されていたこと、3つ目は、意識していた役割と異なる役割を取得していく過程の中で過去の知見を越境させエージェント性を発揮していたこと、4つ目は、道具が学生の多様な知見の越境とエージェント性の発揮を支えていたことである。

最後に第六章では、本研究のまとめと課題および展望を示した。本研究では、1つの正課外のプロジェクト型学習における調査にとどまり、他のプロジェクト型学習との比較・検討にまで至らなかった。学生の知識や経験の越境やエージェント性の発揮は、学習環境との相互作用の中で起こるため、プロジェクト型学習における学生の多様な学びをより具体的に捉えるためには、正課の授業で行われているプロジェクト型学習など、特性の異なるプロジェクト型学習や、類似するプロジェクト型学習での調査が必要である。