

ソーシャルリスニング学習における ラーニング・パターンの活用と考察

白土由佳^{*1}

Email: SHIRATSUCHI_Yuka@hj.sanno.ac.jp

*1: 産業能率大学経営学部

◎Key Words ソーシャルリスニング、パターン・ランゲージ、データ活用

1. はじめに

社会の情報化に伴い、大学文系学部でも、各々の専門性に応じた情報処理やデータマイニングに関する学びが求められるようになってきた。産業能率大学経営学部でも、経営学という専門性に加え、メディアを介したコミュニケーションの理論と実践を学ぶ授業が展開されており、ウェブ上のクチコミデータの収集と分析といったソーシャルリスニング学習に取り組んでいる。しかし、ソーシャルリスニングでは、データの収集にプログラミング言語を用い、分析にテキストマイニングという新たな手法を活用する。そのため、初年次向け情報リテラシーのスキルでは対応できないことから、これまで、学習のハードルが高いという課題があった。

本研究では、このような新規内容の学習時に、パターン・ランゲージのひとつであるラーニング・パターン⁽¹⁾⁽²⁾を活用することで、その効果とソーシャルリスニング学習への応用可能性について検討したい。パターン・ランゲージとは「過去の経験・事例から本質的に重要な部分を抽出し、それを未知なる状況で活用するための知の方法論」⁽²⁾であり、ラーニング・パターンとは、創造的な学びのパターン・ランゲージである。ラーニング・パターンは、作成当初は慶應義塾大学湘南藤沢キャンパスにおける学びに特化した内容であったが、後に広く一般的に使うことができるよう内容を一部変更している。

2. 目的

本研究の目的は、大学文系学部の授業にラーニング・パターンを導入し、履修者の取り組みと成果の分析を通じて、(1) ラーニング・パターンの効果、(2) ソーシャルリスニングに特化した学習時のコツ、の2点を明らかにすることである。

本研究を通じて、大学文系学部におけるパターン・ランゲージ活用の可能性についても検討していきたい。

3. 分析対象

3.1 科目の概要

本研究では、2019年度前学期に開講される産業能率大学経営学部の科目「ソーシャルメディアの活用」における第4週の取組を分析対象とする。本科目は、3年次向けユニット専門科目群に位置付けられ、メディア

コミュニケーションユニットの実践系科目の1つである。メディアコミュニケーションユニットでは、新たなメディアを介したコミュニケーションについて、理論と実践を通じて学ぶことを目的としている。

3.2 分析対象週の授業の概要

分析対象とする第4週では、ソーシャルリスニング学習として、クチコミデータのスクレイピングとテキストマイニングを実践的に学ぶ。ウェブサイトから情報を抽出するスクレイピングでは、クラウド環境のGoogle Colaboratory⁽³⁾にてPython言語を利用する(図1)。テキストマイニングでは、ユーザーローカル社の提供するブラウザ利用可能なツール⁽⁴⁾を利用する(図2)。

```

import urllib.request
import re

url = 'https://www.kojima.com/press/2019/04/02/20190402_01.html'
html = urllib.request.urlopen(url).read()

# HTMLを BeautifulSoup で解析
soup = BeautifulSoup(html, 'html.parser')

# 記事本文を取得
text = soup.find('div', {'class': 'text'})

# 記事本文を文字列に変換
text_str = text.get_text()

# 記事本文を正規表現で抽出
# 記事本文を正規表現で抽出
# 記事本文を正規表現で抽出

```

図1 Google Colaboratory のスクレイピングコード例



図2 テキストマイニングのイメージ例

まず、授業開始時に、学生は任意のラーニング・パターンを選び、それに基づいて学習の目標を設定する。

その後、ソーシャルリスニング学習に取り組み、考察を行う。授業終了時に選んだラーニング・パターンに基づき各自の学習の振り返りを行う。

3.3 分析データ

分析データは、「ソーシャルメディアの活用」履修者のうち、分析対象とした第4週に出席した83名の取組と成果である(表1)。具体的には、下記3種類の自由記述テキストデータを分析する。なお、分析にはKH Coder⁶⁾を利用した。

表1 授業の流れと分析データ

授業の流れ	学生の取り組み	分析データ
授業開始	パターン選択と目標設定	150字～
講義と演習	ソーシャルリスニングの 実践と考察	300字～
授業終了	目標の振り返り	300字～

4. 分析結果

4.1 活用したパターンの集計

今回の取り組みでは、39あるラーニング・パターンから、個人演習を基本としたゆるやかなグループ学習という授業形態に合う3つのパターンを事前に提示し、その中から任意に選択する形をとった。事前選別を行った理由は、ラーニング・パターンに初めて接する履修者にとって、39のパターンは情報量が多く、学習内容に加えるには負荷が高いと判断したためである。

下記3つのパターンを提示した。

- ・ No.9 「学びのなかの遊び」
- ・ No.28 「学びの共同体をつくる」
- ・ No.30 「ライバルをつくる」

授業開始時における履修者の選択パターン内訳を表2に示す。

表2 授業開始時における履修者の選択パターン内訳

パターン名	選択した履修者(人)
No.9 「学びのなかの遊び」	47
No.28 「学びの共同体をつくる」	30
No.30 「ライバルをつくる」	6
総計	83

4.2 授業開始：目標設定

4.2.1 3パターンに共通の特徴

表3に、授業開始時の目標設定を問うた自由記述テキストにおける頻出語を示す。頻出語について、ここでは、3パターンに共通して出現頻度が高く、自らがどのように授業に臨むかという姿勢と関連する「自分」という単語に着目したい。

自由記述テキストの代表的な例を参照しながら考察すると、自分で進学を希望して入学したにもかかわらず「いつの間にか義務に感じている大学の授業で楽しみながら学びたい」という学びの姿勢に関する目標、「自分なりに」主体的な理解を進めていきたいという考えや、「自己成長への言及」といった内容が見て取れた。

表3 3パターンに共通の頻出語(目標設定)

学びのなかの遊び		学びの共同体をつくる		ライバルをつくる	
語	頻度	語	頻度	語	頻度
学び	86	グループ	46	ライバル	12
授業	62	共同	45	自分	8
自分	61	学び	40	授業	7
遊び	61	思う	34	グループ	6
思う	49	自分	26	目標	6
楽しい	43	授業	21	ワーク	3
学ぶ	36	目標	21	今日	3

「学びはいつからか義務のような気分になっている。私は自分で進学を希望して大学に入ったのに授業は出席しなければいけないという感じである。これを学びは遊びのテーマで考え、遊びの中から発見したり新たな学びを見つけていきたいと思う。楽しんでやるのが今日の授業の目標である。」(学びのなかの遊び)

「今日の授業の目標は、どのように情報を収集していくのかを学ぶとともに、選ぶ項目によってどのようにデータの違いが発生するのかをグループの中で共有して自分なりの理解を深めていきたいと考えている。特に今回の内容は初めての部分なので最終的に一人で使えるようになりたいと考えている。」(学びの共同体をつくる)

「私は3つの中から「ライバルをつくる」を選んだ。グループワークだから、グループのみんなと協力することが大事だけど、自分をこの授業内で少しでも成長させるためにライバルを見つける。相手の優れている点などをみつけ自分のスキルアップに繋げられるようにしたい。」(ライバルをつくる)

4.2.2 3パターンそれぞれの特徴

学びのなかの遊び

図3に「学びのなかの遊び」目標設定テキストの共起グラフを示す。図内Aには「興味」を「持って」「積極的に」取り組みたいというパターンに合う目標が見て取れる。また、興味深いのは、図内B「今日」は「授業」を楽しんでいる」と「思えるように」「学びたい」という語のつながりである。いつもは「学び」という単語それ自体に苦手意識があるが、楽しさを見出したい、という自身の学びにおけるパラダイムシフトを目指すようなテキストが多く見受けられた。

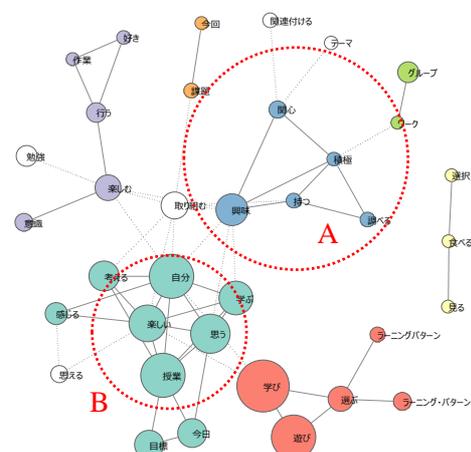


図3 「学びのなかの遊び」目標設定テキスト共起

