

## The Secret Lives of Students and Politicians :

### 学習を共にデザインする者としての生徒

Jeff Kupperman, Gary Weisserman, and Fred Goodman

Arab-Israeli 紛争シミュレーション(AIC)と Conflux は、高校生が行う現代の政治的な性質のような活動を含む Web ベースの教育プロジェクトである。3つの異なる Narrative アプローチを用いて、彼らの学習経験や、それら経験の背後にある教育目標を創る際に生徒の参加者が活動的な役割をとった方法を調べる。

キーワード：シミュレーション、高等学校、社会学、インターネット、Narrative 分析

### 目 的

- 1992 年 Ann Brown  
価値のある「デザイン実験」として、複雑な実世界への介入を含む研究を正当化
- 彼女の議論でのキーポイントは、生徒が「学習の共同研究者」になること  
(Brown, 1992, p.165-6)



私達は生徒が対象であるのと同様に実験者であるデザイン実験のヴィジョンに至った。

- 私達の「結果」は、結論のようなものではなく、違う言葉でナラティブに、複雑で状況依存な個人的な人間の経験を叙述する方法により近い。

この研究では、以下の2つの政治的シミュレーションにおいての活動を調査する。

- 中東における外交交渉(アラブ - イスラエル間紛争シミュレーション、AIC)
- アメリカ国内の政治的問題(The Conflux Project, Conflux)

両者のシミュレーションは、以下のコミュニケーションを含んでいる。

- 他の参加者とのオンラインコミュニケーション
- 仲間や高校助言者とのオンラインコミュニケーション
- 他の学習者や教師との対話を通しての face to face での意志決定
- 守秘義務を課したオンラインと face to face のコミュニケーション

- 私達は、どのようにして生徒が学習活動の共同デザイナーになることができるか、そして活動の目的を決定するためにどのように重要な入力をするかを示す **3つの異なるナラティブベース**の形式を用いる。

### プロジェクト

< A I C >

- 世界中で12以上の高等学校の生徒が、中東での継続中の紛争に従事している世界の指導者の役割をする。
- 生徒は、他のクラスメイトとともに国家チームに分類され、他のチームからの人物とコミュニケーションするために特別にデザインされた Web ベースのソフトを用いる。
- 人物は、8週間以上、互いにインターアクションする。

#### < Conflux >

- 5つの学校の高校生が、オンライン政策会議の中で実際の政治家、陳情者、そしてジャーナリストの役割をする。
- アメリカの市民生活に関する委員会の中で働いて、最初に参加者は、一人または二人の実際の政治家である登場人物を採用する。
- 近年、熟達した高校生が助言者の役割をすることが促進されたが、Conflux は、大学の助言者のサービスも使用する。

### 方法とデータ

- 私達の方法論は、「ナラティブ分析」のカテゴリに分類される。
- 近年、ナラティブは、研究での正統的な役目をもつものとして幅広い承認を獲得した。
- 多くの研究者が、ナラティブは時間を超えて展開する複雑な経験を理解する特別に重要な方法であることを議論した(Denzin & Lincoln, 2000; Polkinghorne, 1995; Rorty, 1989)。
- 学習の共同デザイナーとしての生徒の役割をそれぞれ強調する3つのナラティブアプローチを実験した。

#### 薄層状の会話

- 言語学者が「薄層状」または「階層状」のナラティブと呼ぶものを通して、いろいろな活動のスライス間の相互作用を強調する。
- 私達は、「ゲーム会話」、「周囲の会話」、そして「メタ的な会話」という3つの会話のカテゴリーを含む AIC からそのようなナラティブの例を取得する。

#### 対話を通しての理論の構築

- 参加者が色々な役割の間を動く機会を持つとき、どのようにして洗練された学習と理論構築が、色々な役割の人々の対話を通して生じることができるかを示す。

#### ドキュメンタリービデオ

- 三つ目のアプローチは、完全に文書の世界からドキュメンタリービデオの世界の中に移る。
- Conflux の中で行われる重要な会話のほとんどは、非公式に生じるので、私達は活動を記録するためだけでなく、会話を叙述するためにビデオを調べた。
- この叙述は、フィルムそれ自身に最も近いジャンルで書かれており、記者的なナラティブ形式の中にある。
- これらビデオの例は、<http://ics.soe.umich.edu/papers/AERA2001/> から Quicktime フォーマットで利用可能である。

- 私達のデータは、以下である。
  - 生徒のオンラインコミュニケーションのログ
  - 教室のフィールドノート
  - ビデオとオーディオテープ
  - 参加オンライン Web のログ
  - 参加者、助言者、促進者へのインタビュー

## 結 論

- 前述のナラティブは、異なる3つの方法で、学習者自身の学習の共同デザイナーとしての、彼らの活動例を示している。

### 【薄層状の会話】

- 教育的活動を3つの相互関連したテキストの中に変える。
- 活動をこのフォームの中に置くことで、多次元の相互作用として、どのようにデザインと活動が関連しているか理解することができた。
- 更に、それは生徒が協同デザイナーであるオンラインプロジェクトに関するモデルを提供する。すなわち、それは以下が継続することを支援する活動である。
  - 書かれたテキスト間の豊かな関係、
  - クラスメイトや教師間の face to face の相互作用
  - 学習されたものと学習されるべきものに関する内省

### 【オンラインの会話の Web ジャーナルを通しての理論構築】

- 他者を助言する高校生のグループの「Web ログ」
- 助言者が助言するとき何を学ぶのかについての理にかなった価値を理解した。
- 教育の性質についてのたくさんの内省は、ジャーナルの中に保存された。

### 【第3のドキュメンタリービデオの構成】

- 参加者の影響を記録する観点だけでなく、ゲーム周囲のオフラインの文化を捉える観点からも2つのプロジェクトの人間的要素を捉えるために最も適切であることを証明した。
- 他の分析の形式で一般的に不足している、言葉の感情に関わる必要な要素をも紹介する。
- 共同デザイナーとしての生徒に関する強調に加えて、3つのナラティブが共通にもつものは、目的、活動、そして活動に関わる内省の間のある種の関係である。
- 私達は心中に結果をえがき活動をデザインする、しかし、実際の結果を観察するとき、デザインだけでなく求められる目的も再考する。
- 私達の「デザイン実験」は、目的を満たすデザインを洗練する内容ではなく、継続的にデザインと共に目的を再考することである。