

「学習アプリの有用性に関する研究」 —スタディサプリと N 予備校の調査を通じて—

松井 福太郎

近年、ICT(Information and Communication Technology)教育は世界的に用いられているが、我が国においても文部科学省が「教育の情報化ビジョン」として推進している。またアクティブラーニングの拡大などの「学習機会の増大」や教育方法の多様化などの「効率性の向上」をはじめ、様々な利点が教育の ICT 活用には存在しており、ICT がより教育の領域でも活用されていくべきである。しかしながら我が国の高等学校の生徒たちは「辞書」、「調べ学習やレポート」、「わからないところを友達に SNS(social networking service)で聞く」といった活用を中心としており、「動画で講義を視聴する」、「勉強用のアプリを使う」といった活用方法は諸外国と比較して低いことがわかっている。また日本の学校現場でも様々な疑義や議論が噴出しており、OECD(Organisation for Economic Co-operation and Development)諸国と比べても教育現場に ICT 活用は進んでいない。

しかしながらそのような状況下にある我が国でも学習アプリを活用する学校が増えており、その数は 700 以上である。一方前述の通り、我が国で高校生にはあまり普及していない上、活用していない高校も依然として多く存在している。今回は利用者の満足度という観点から、どの部分が良いあるいは悪い影響を与えるのかを明らかにすべく、スタディサプリと N 予備校という二大コンテンツを対象に利用者のユーザビリティを測ることとした。具体的な方法としては筑波大学情報学群知識情報・図書館学類で基礎数学 A を履修している、もしくはしていた学生に対して 2 つのアプリを使用してもらい、形成的評価の 1 つである思考発話法を用いユーザビリティに関するデータを収集し、KJ 法にて分析するというものである。データを分析した結果①授業内容には肯定的である、②操作性や不具合の発生率はその教材の評価に影響する、③動画の時間の長さは重要である、④受講者は授業内容を吸収することに専念したいため、雑談のような不要なものは敬遠される傾向にあるという 4 つの結論が明らかになった。またこれらを踏まえて、教育現場でより効果的に導入されるための提言を述べた。

(指導教員 大澤 文人)