

デザイナー志望の学生を対象とした メディア・情報デザイン授業における動機づけとその効果

Motivation and Effectiveness in a Media and Information Design Course for Aspiring Designers

山本 文枝*^{1,2}, 松葉 龍一*^{2,3}, 平岡 齊士*^{2,4}, 久保田 真一郎*², 中野 裕司*²
Fumie YAMAMOTO*^{1,2}, Ryuichi MATSUBA*^{2,3}, Naoshi HIRAOKA*^{2,4}, Shin-Ichiro KUBOTA*², Hiroshi NAKANO*²
東京家政大学*¹, 熊本大学*², 福山平成大学*³, 放送大学*⁴
Tokyo Kasei University*¹ Kumamoto University*², Fukuyama Heisei University*³, Open University Japan*⁴

<あらまし> 本研究では、学習意欲を高める手立てである ARCS 動機づけモデルに沿い、メディア・情報デザイン授業の設計と実践を行った。授業内容は、実務において用いられる人間中心設計 (HCD) プロセスに沿い、教授方略は、インストラクショナルデザインで用いられるガニエの9教授事象と ARCS 動機づけモデルに沿って設計した。その結果、事前事後アンケートでは、「おもしろそう (注意)」「やればできる (自信)」が有意に向上した。

<キーワード> ARCS, メディア・情報デザイン, インストラクショナルデザイン, 9教授事象, 人間中心設計, HCD

1. はじめに

デザイナーは作品制作だけでなく、作品を伝えるプレゼンテーション (以下: プレゼン) 力も必要である。作品を採用してもらうため、デザイン・コンペティション (以下: コンペ) に勝つことは重要なゴールとなる。

しかしながら、プレゼンに対してネガティブな意識を持つ者は多い (山本・松葉ほか 2022)。そこで ARCS 動機づけモデル (以下: ARCS モデル) に沿い、実務を体験する授業を設計・実践した。評価指標はプレゼンと Web プロトタイプ作品とし、各々にチェックリストを導入した。本稿ではその結果を報告する。

なお、本稿におけるデザイナーとは、サイネージ広告や Web サイト、工業製品内に組み込まれるユーザーインターフェース等の企画・制作を行う者を指す。

2. 授業の設計および実践

デザイナーが実務で行うコンペを導入するため、14回の授業を2ブロックに分割し、企画書および作品制作を行い、各々でコンペを実践した (山本・松葉ほか 2022)。業務で利用される人間中心設計 (HCD) のプロセスを学習活動として配置し、ガニエの9教授事象 (R.M. ガニエほか 2007, 鈴木 2002) に沿って教授方略を設計し、学習意欲を高める手立てである ARCS モデル (鈴木 2002) を授業へ取り入れ、魅力を高める事とした。

3. ARCS モデルによる授業設計

ARCS モデルとは、鈴木 (1995) によると「教材設計者が教材の設計過程において動機づけの問題に取り組むことを援助するために、注意、関連性、自信、満足感の4要因の枠組みと動機づけ方略、ならびに動機づけ設計の手順を提案したもの」である。

表1に、ARCS モデルを注意(A)、関連性(R)、自信(C)、満足感(S)各々について、講義方略へどのように導入したかを示す。

4. 結果

表2に4段階評価 (4点満点) の事前事後アンケート結果を示す。「プレゼンテーションは面白そうだと思いますか」(注意の側面)、「プレゼンテーションはやればできると思いますか」(自信の側面)は、事前事後で各々平均値が有意に上昇した ($p < 0.01$)。

「プレゼンテーションはやりがいがあると思いますか」(関連性の側面)は、有意差は認められなかったが、最初から高い値であったためと考えられる。事後アンケートのみの項目ではあるが、「プレゼンテーションはやってよかったと思いますか」(満足感の側面)に関しては、高い値を示した。

事後アンケートの自由記述の結果を示す。注意の側面は、「モノに対する魅力を短い時間に詰めて伝えられるから」「準備をするのがとても楽しかったから」等、伝えることだけでなく、準備にも楽しさや面白さを感じて

いることがうかがえた。また、「他の人のプレゼンテーションを聞く方が面白いから」

「作った動機などを知ることが出来るのは面白い」等、他者の発表を聞くことは面白いと考えていることがうかがえた。ただ少数であるが苦手や緊張意識から面白さを感じられないという記述もあった。

自信の側面は「しっかりと発表の準備ができれば形にはなると思う」と同様の回答が多く得られ、発表の準備が自信になったことがうかがえた。否定的な回答はほとんど見られなかった。

5. 考察と今後の展望

事前事後アンケートで、プレゼンに関して「おもしろそう（注意）」と「やればできる（自信）」が有意に向上していることが確認できた。この結果から ARCS モデルを授業に導入した効果がある程度あったと考えられる。ただし、苦手や緊張意識から面白さを感じられないといった意見については、今後、意識改善の事例を紹介する等の内容を設計に

組み込むなどし、改善を行う予定である。

「やりがいがある（関連性）」と「やってよかった（満足感）」に関しては高い値を示しているが、事前事後の変化の測定に関しては今後も検討する。

参考文献

- R.M. ガニエ, W.W. ウェイジャー, K.C. ゴラス, J.M. ケラー (著), 鈴木克明・岩崎信監訳 (2007) インストラクショナルデザインの原理. 北大路書房, 京都
- 鈴木克明 (1995) 「魅力ある教材」設計・開発の枠組みについて: ARCS 動機づけモデルを中心に. 教育メディア研究, 1995 年 1 巻 1 号, pp. 50-61
- 鈴木克明 (2002) 教材設計マニュアルー独学を支援するためにー. 北大路書房, 京都
- 山本文枝, 松葉龍一ほか (2022) デザイナー職を目指す学習者を対象としたプレゼンテーション力向上のための授業設計. 日本教育工学会 2022 年秋季全国大会(第 41 回大会) 講演論文集, pp.147-148

表 1 ARCS 動機づけモデルを講義へ導入（学習方略以外は、鈴木 2002 より引用）

	学習方略への導入
注意 (Attention) <面白そうだなあ>	<ul style="list-style-type: none"> 学習目標を伝え、それに即し、プレゼンの事例動画の視聴、現役実務者の成功体験、先輩の制作した企画や Web プロトタイプ作品例等を示す
関連性 (Relevance) <やりがいがありそうだなあ>	<ul style="list-style-type: none"> 先輩の作品例を確認しながら、作品の目的や価値、重要性を思い出す。採用してもらう事を意識し、自身の企画や作品に活かす 教員やクラスメイトとのレビューを楽しみながら、企画書や作品のブラッシュアップを行う
自信 (Confidence) <やればできそうだなあ>	<ul style="list-style-type: none"> チェックリストによって完成度を自分で確認しながら企画書と Web プロトタイプの制作を行う 教員とのレビュー機会を複数回設け、進歩を確認する コンペのデザインビュー、投票等による他者からのコメントにより成功を体験する コンペ等の実践的な体験により自信を与える
満足感 (Satisfaction) <やってよかったなあ>	<ul style="list-style-type: none"> 実務に即した授業内容により、満足感が得られ、他の授業等や就職活動、将来の実務にも応用できる コンペのデザインビュー、投票等により他者からの素直に喜べるコメントが得られる コンペの投票により公平感を与える

表 2 4 段階評価（4 点満点）の事前事後アンケート結果（対応がある場合の片側 t 検定を使用）

	質問項目	事前	事後	p 値
1	プレゼンテーションは面白そうだと思いますか (N=25)	2.88 ($\sigma=0.83$)	3.28 ($\sigma=0.74$)	0.002**
2	プレゼンテーションはやりがいがあると思いますか (N=25)	3.36 ($\sigma=0.57$)	3.48 ($\sigma=0.59$)	0.188
3	プレゼンテーションはやればできると思いますか (N=25)	3.04 ($\sigma=0.79$)	3.36 ($\sigma=0.70$)	0.009**
4	プレゼンテーションはやってよかったと思いますか (N=25)	-	3.76 ($\sigma=0.43$)	-

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$