

『情報の可視化(マップ化)』 指導モジュールの研究

竹本 和 広

キーワード アクティブ・ラーニング マップ化 交渉学

1. はじめに

1.1. 本研究の目的

テキスト情報や伝聞情報をまとめて図解する「マップ化」は、社会人基礎力として要求されているコミュニケーションや思考整理に有用な「情報の可視化」の方法論の一つとして有用である。また、その方法論を紹介したビジネス書や解説書も数多く刊行されている。

しかしながら、そのような書籍を手にとったとしても、例示されている図解のあまりの流麗さに尻込みしてしまい、最も簡単かつ重要な「実際に手を動かして学ぶ」ことさえ取り組んでいない学習者は少なくない。また、高等教育を経て社会人となると、一段と、文字だけによる報告、連絡、相談の機会が増し、ますますマップ化の機会は遠ざかるばかりである。

そこで、本研究では、マインドマップやリッチピクチャー等、情報の可視化手法を用いた思考整理およびコミュニケーションの有用性を、実践を以て学習することのできる演習課題、指導法を開発することにより、効果的な学習者のコミュニケーション力、課題発見力および発想力の育成、ならびに、社会人としての動機づけ・自信向上を図ることを目的とする。

1.2. 本稿の目的

アクティブ・ラーニングで重要になるのは、学習者自らが学びから価値を見出すことである。そのために効果的なのは、チームによるPBL型の学習形態であることは論を俟たない。

筆者らが講師として関わっている「交渉学」は、PBL型の学習形態をフルに活用して、社

会人基礎力を涵養する領域である。そこでは、チームのメンバーたちが与えられた状況の中で、それぞれ持っている情報、思っていること、考えたことを共有・共感し、自分たちが取り組むべき課題を定義し、最善の解決案を模索していくものである。(一色・竹下 2014)

PBL型の学習形態において、状況分析の過程では、全体を俯瞰的に捉えて本質的な課題がどこにあるか見定めることが重要であり、情報共有・共感の過程では、ポイントがズレないコミュニケーションが重要である。これらの本質的課題の見定めやコミュニケーションの一手法として本稿の内容を提案するものである。

2. マップ化指導モジュールの導入状況

筆者は主に、交渉学、知的財産マネジメントといったビジネス実務に近い講座を担当しており、事例を取り扱った演習を数多く果たす。そこで、講座の初期段階において、事例全体を俯瞰できるようなマップの作成を指示するとともに、その一例としてリッチピクチャー(チェックランド・スクールズ 2005)の作成例を提示している。尤も、リッチピクチャーの作成を強制するものではなく、マインドマップ(ブザン 1996)やその他の俯瞰手法を体得している学習者には、慣れ親しんだ手法を使って情報整理を行うように指導している。また、筆者が事例の解説を行う際には極力、マップを黒板やホワイトボードに記した上で、学習者からの気付きや疑問をマップ上に図示することで、他の学習者にとっても、視覚的に理解を促すようにしている。

また、ある程度マップ作成に慣れた学習者

した社説をマップ化し、読解による内容理解力を可視化する。そして、第3段階では、第2段階で作成したマップを用いて社説のリライトを行うのである。

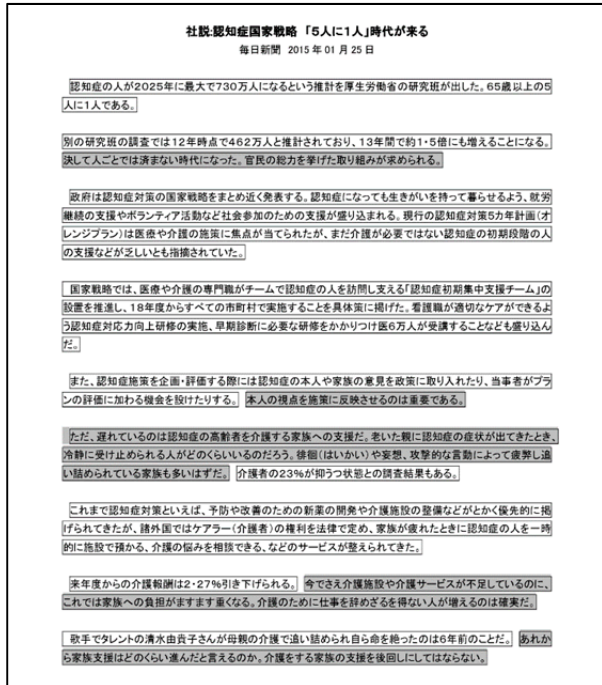


図4 第1段階:事実と主張の色分け

社説:認知症国家戦略「5人に1人」時代が来る (毎日新聞 2015年1月25日)

本研究では、第2段階の社説のマップ化をさらに下記のステップに分けて作業させる。使用する図解ツールはどのようなものでも構わない。

ステップ1: プレーヤのキーワード化

文章に登場するプレーヤ(人、組織、物)を列挙してキーワード化する。度々登場する人物や乗り物などはアイコン化することで、作成時間の短縮やマップの閲覧者の心の垣根を下げる作用を有する。また、ステップ1およびステップ2で作成したキーワードやキーフレーズは、付箋に書き込んで、マップ上の配置を自在に変更できるようすることで、試行錯誤の回数を飛躍的に増やすことができる。

プレーヤ

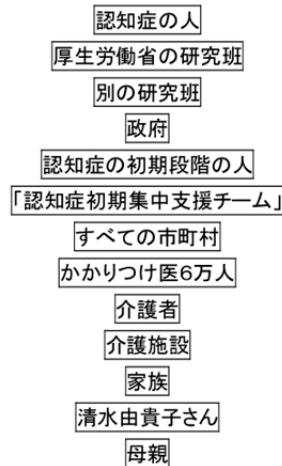


図5 プレーヤのキーワード化

ステップ2: 動作、状態、感情のキーフレーズ化

ステップ1で登場したプレーヤの動作、状態、感情をキーフレーズ化する。ここでは文章の高度な要約力が要求されるので、個人あるいはグループで試行錯誤しながら表記を上げる。

フレーズ

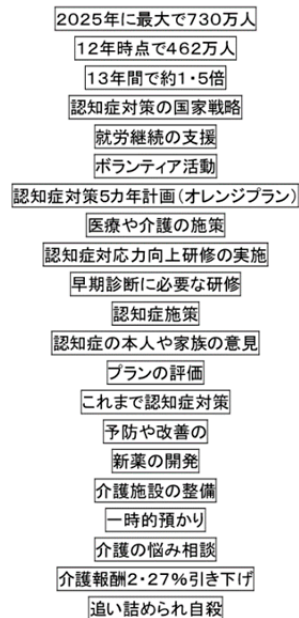


図6 動作、状態、感情のキーフレーズ化

ステップ3：プレーヤの配置

プレーヤをマップ上に配置する。この段階ではすでに、どのプレーヤとどのプレーヤとの関係性が近いのか、遠いのか、対立しているかが判明しているため、リッチピクチャー作成のステップ1に倣った作業を行う。

ステップ4：プレーヤの関係性記述

ステップ3で配置したプレーヤ同士の関係性を線や矢印で表し、キーフレーズを付加する。

る。

この段階で、客観的事実のマップ化ができる。

ここで、登場するプレーヤに着目するのは、客観的な事実には必ずといっていいほど複数のプレーヤが登場し、様々な関係性を持って物事が行われているからであり、これらの構造を理解した上で初めて、著者の見解に対して批判的な評価を行うことが可能となる。

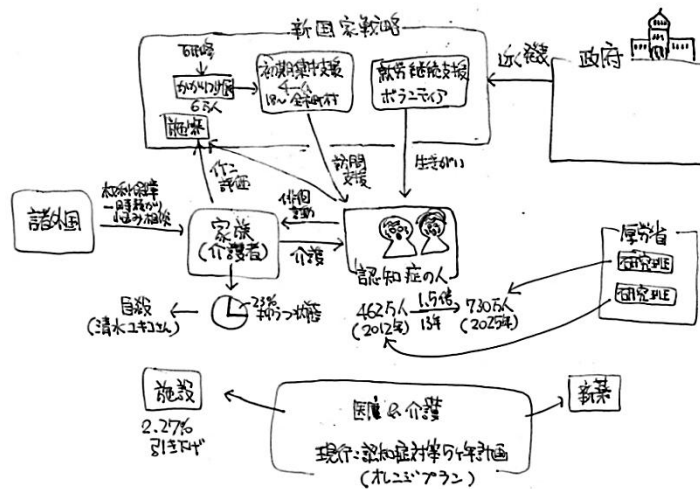


図7 プレーヤとその関係性

ステップ5：著者の主張追記

客観的事実のマップに著者の主張を追記する。すなわち、どの事実に対する見解や推定なのか、ここでも文章の構造化を行うのである。見解は、文章で色分けしたマーカーと同じく、事

実関係と違う色の筆記具で記入することで、一覧性が高くなる。こうして、社説の全文が構造化(マップ化)された。また、事実関係と見解という2つのレイヤーに分離されている(階層化)。

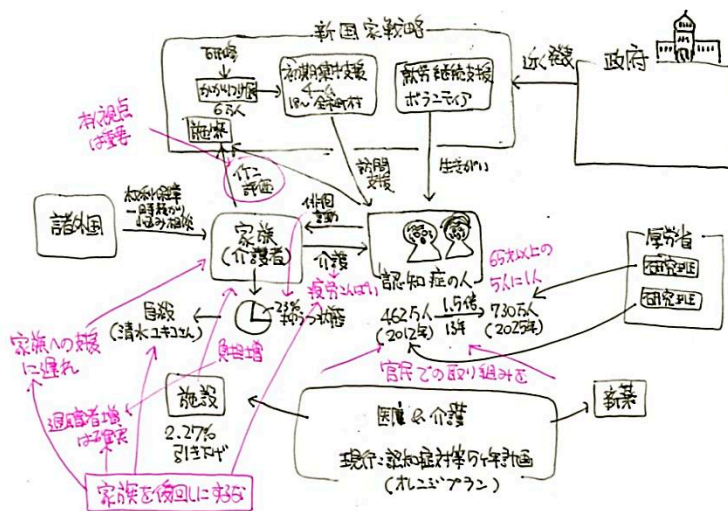


図8 著者の主張を追記

参考文献

- 一色正彦・竹下洋(2014) 「法務・知財パーソンのための契約交渉のセオリー」レクシスネクシス・ジャパン pp234-237.
- トニー・ブザン、バリー・ブザン(2005) 「ザ・マインドマップ」 ダイヤモンド社.
- ピーター・チェックランド、ジム・スクールズ(1994)「ソフト・システムズ方法論」,有斐閣.
- 山本敏幸(2012) 「第9章【Wordを活用した社説についての情報分析】」 『初年次教育におけるアクティブ・ラーニング型授業デザインブック』,関西大学教育推進部, pp43-47.