

第2章

平成31年度の取組概要

第2章 平成31年度の取組概要

1. 本学教員に対する本プロジェクトの取組

(1) FD講演会（令和元年 7月17日）

「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」

【企画の趣旨】

アクティブ・ラーニング型の授業を行う上で大切なことは、授業方法よりも授業目標・到達目標です。そこで、ID（インストラクショナルデザイン）という観点から授業デザインを考えてみます。IDとは、教育活動の効果と効率と魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野、またそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのことを指します。日本では、2000年頃からe-learningの普及とともに注目を集めるようになりました。いくつかのID理論や、それらを用いたアクティブ・ラーニングの授業デザインについて学びを深めていくFD講演会を企画します。

【実施概要】

開催日：2019年7月17日（水）

開催時刻：13:30～15:00

場所：愛知教育大学 本部棟 第一会議室

参加対象：大学教職員及び学生・一般

講演タイトル：「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」

講演者：村上正行（ムラカミ マサユキ）先生
大阪大学 全学教育推進機構教育学習支援部（教授）

教職キャリアセンター主催 全学FD講演会

アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える

アクティブ・ラーニング型の授業を行う上で大切なことは、授業方法よりも授業目標・到達目標です。そこで、ID（インストラクショナルデザイン）という観点から授業デザインを考えてみます。IDとは、教育活動の効果と効率と魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野、またそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのことを指します。日本では、2000年頃からe-learningの普及とともに注目を集めるようになりました。いくつかのID理論や、それらを用いたアクティブ・ラーニングの授業デザインについて学びを深めていくFD講演会を開催します。

講師
村上正行先生
【大阪大学全学教育推進機構教育学習支援部（教授）】
専門は教育工学、大学教育学。主に、高等教育における教育データ分析、ICTを活用した教育、FDに関する研究に従事。

日時
2019年
7月17日 水
13:30～15:00
(受付：13:10～)

場所
本学
本部棟3階
第一会議室

対象
本学教職員
学生
一般
申込不要
入場無料

お問い合わせ先
愛知教育大学 企画課 教育企画室教育企画係
TEL 0566-26-2717

【プログラム】

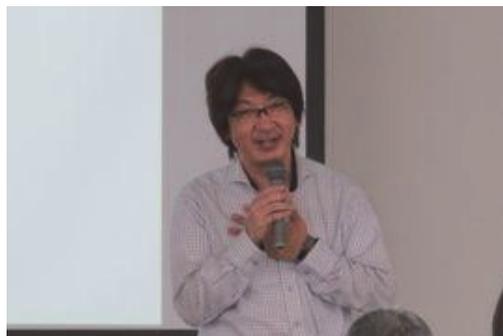
時刻	時間	項目（タイトル）	担当者
13:10～		受付開始	
			司会：梅田先生
13:30～13:35	5分	開会あいさつ	後藤学長
		講師紹介	梅田先生
13:35～14:55	80分	村上先生 ご講演 「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」（質疑応答も含む）	大阪大学全学教育推進機構教育学習支援部 村上正行先生
14:55～15:00	5分	閉会あいさつ	西淵教職キャリアセンター長

【開催報告】

2019年7月17日 全学FD講演会「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」を開催しました。

7月17日（水）、第一会議室において、教職キャリアセンターの主催による全学FD集会を開催しました。教職員・本学学生・一般から84人が参加しました。

講師に大阪大学 全学教育推進機構 教育学習支援部 村上正行氏をお招きし、「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」というタイトルで講演を行いました。村上氏は高等教育における



講演する村上正行教授

教育データ分析、ICTを活用した教育、FDに関する研究を専門としています。

まず、アクティブ・ラーニング型の授業を行う上で大切なことは、授業方法よりも授業目標・到達目標であるというお話がありました。そのためには、授業設計をしっかりと考えることが大切であることから、ID（インストラクショナルデザイン）の観点からみた授業設計について説明されました。IDとは、教育活動の効果と効率と魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野、またそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのことを指し、日本では、2000年頃からe-learningの普及とともに注目を集めるようになっていきます。講演の中では、ADDIEモデルやARCS動機づけモデルなどいくつかのID理論について紹介されました。



ワークショップの様子

行いました。

講義の途中では、「普段の授業で工夫している点について」「普段の授業で困っていること、悩んでいることについて」を考え、話し合うワークショップを行いました。参加者は近くに座った人たちと熱心に話し合いをしました。そして、授業についての情報共有、議論ができる環境の重要性についても実感しました。その後、Think Pair Shareやジグゾーメソッドなどの協同学習の技法についての説明があり、特にピア・インストラクションについては、実際にWeb上の教材を使って体験を

ほかにも、講演ではアクティブ・ラーニング型の授業を行ったり、授業改善を行ったりする上で参考となるWebサイトや書籍が紹介されました。「学習目標に応じた教授方法を選ぶことが大事」「ちょっとした工夫から取り入れていくことが重要」というメッセージとともに、実際に授業に活用できる多くの情報を示していただく機会となりました。

（教職キャリアセンター・FD部門・「主体的・協働的な学び」を实践できる教員の養成プロジェクト
情報教育講座 准教授 梅田恭子）

（企画課 教育企画室教育企画係）

F D 集会の様子

【司 会】 時間になりましたので、始めさせていただきたいと思います。

本日はお忙しい中、教職キャリアセンター主催、全学FD講演会にお集まりくださり、ありがとうございます。

本日、司会を務めさせていただきますアクティブ・ラーニングプロジェクトの梅田と申します。よろしくお願いいたします。

本日は、アクティブ・ラーニングの授業をデザインする、設計するという視点から、村上先生に御講演をしていただくこととなりました。講演タイトルは「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」です。

では、初めに開会の挨拶を後藤学長よりお願いいたします。

【愛知教育大学学長（後藤ひとみ氏）】 まずは村上先生、御足労いただきましてありがとうございます。よろしくお願いいたします。

7月も半ばですから、何やかんやと前期の取りまとめでお忙しい先生方いらっしゃると思います。学生の方々もレポート出さなきゃとか、試験対策ということですが、きょうは、大阪大学からおいでいただきました。

しかしながら、先ほどちょっと名刺をいただいて内容を確認させていただいたんですが、3月までは京都外国語大学に勤務されていらっしゃる。

ホームページなどをちょっと探してみると、京都外大のときのがだあっと出てくるんですが、先生の御専門自体は教育工学ということですよ。ICTを活用した授業とか、あるいはFD等について非常に研究をされている、そのスキルを生かすということで大阪大学のほうに異動されたんだろうと思います。

ですから、所属が全学教育推進機構という、総合大学なればこそその大きな機構があって、その中の教育学習支援部の教授でいらっしゃるということで、学生がいて教育単位の中で教えるというよりは全学的にこういう使命を受けて仕事をされるというふうには先ほど伺いました。うらやましいポジションにいらっしゃると思うんですけども、京都大学を出られて学位も取られているんですが、どうもこてこての生まれは大阪人のようで、個人情報かもしれませんが大阪でたこ焼き屋の息子だ、みたいなことを書かれているのもありましたので、そんな楽しいお話も出てくるやどうやらということで期待しています。

よろしくお願いいたします。

【司 会】 ありがとうございます。

それでは、講演を始める前に、1点だけ御容赦いただきたいことがあります。

本FD講演会は、録画、録音をしております。終了後は、報告書としてまとめる予定です。その際には、質疑応答の内容を記載させていただきますが、発言者の個人の名前が出ることや顔写真が出ることはありませんので、どうぞ遠慮なくたくさん質問や御意見をいただければと思っております。

それでは、村上先生、講演、よろしくお願いいたします。

「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」

講師：村上 正行氏（大阪大学 全学教育推進機構教育学習支援部 教授）

皆さん、こんにちは。

今、御紹介いただきました大阪大学の全学教育推進機構教育学習支援部というところで教員をしております村上と申します。本日は、お招きいただきましてありがとうございます。

タイトルは「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」ということで、このアクティブ・ラーニングのプロジェクトがあるということでして、愛知教育大学の全学でアクティブ・ラーニングを推進していこうということだとお伺いしております。

とは言え、私もいろいろなところに実はFDで呼んでいただくんですけども、なかなか実際どんなふうに行ったらいいのかという先生もいらっしゃいますし、いや実はアクティブ・ラーニングと思っていなかったけど、結構やってるねんという方もいらっしゃいますので、FDですとそういう方とも情報共有をしていただきながら、もちろん私も愛知教育大学自体に来るのも初めてなんですけれども、愛知教育大学でこういうお話をさせていただくのは初めてですので、これまでの経緯を少し存じないところもありますけれども、皆さんでいろいろお話しできたらいいかなと思っております。よろしくをお願いします。

今も御紹介、学長先生からしていただいたのですが、教育工学でして、最近では教育のデータ分析ということで、最近ではAIとか何かいろいろ言われますけれども、そこにシータで360度カメラですよ、あれ、撮っています。僕も、実は研究の一つで、ああいうカメラで、今紹介した3月まで京都外大にいましてまだゼミが残っていますんでゼミしに行っているんですけども、ああいうカメラで撮って、ヘッドマウントディスプレイで見られるようにすると。教育系の先生方とやっていますけれども、熟達教員と、ここにもう本当に偉いですよね、愛知教育大学のさつき梅田さんと一緒に来たんですけども、学生さん挨拶してさわやかやなと思ったら、学生さんが誰もいないのに前に座ると。何てすばらしい大学と思いましたがけれども、僕の授業とか、ほんまコの字型でここだけめっちゃあいていると、もうしょっちゅうなんで、すごいなと思いましたがけれども、こういう学生さんが教育実習に行くと視線をどんなふうにかかすかみたいな研究があると思うんですけども、知り合いの方がやっているんですけども、実際にこういうカメラで撮ってどういうふうにかかしているかみたいなことを、ここにカメラをつけて記録したり、ああいう360度カメラで撮ったやつをヘッドマウントディスプレイで視線情報をつけて、熟達教員がどこを見ているかということを追認できるようにするとか、そういった研究も、今、スタートしております。

そういった形で、授業映像を分析したりとかいうのを研究としてはやっています。研究の話、あんまり学会以外ですることがないんであれなんですけれども、ただ最近では、FDで呼んでいただくことが多くて、アクティブ・ラーニングでありますとか、先ほど御飯ごちそうさせていただきましたラーニングコモンズであるとか、そういった形の、あと最近の若者事情とか、よくわからない形で呼ばれるんですけども、例えば、僕も授業でツイッターを10年ばかり使って、授業中にツイッターを使って学生さんの意見を聞くというのをやっているんですけども、インスタの話をするときにインスタライブというので授業を公開したりしているんですけども、多分今の学生さん、15分くらい頑張ってポケベルの話したら、じゃあメールしたらいいやんみたいなことを言うみたいな。ポケベルというのは当然、多分先生方は、ポケベルを使っていた人がどのくらいいらっしゃるかわかりませんが、学生さんが若いときにめっちゃ無駄に「1・1」とか早く打つみたいな、その能力を勉強に生かさないみたいなことがありましたけれども、今の学生さん、何を言っているのかよくわからないと思いますけれども、こういう違いがあるぞというようなことをしゃべりに来てくださいみたいな。教員免許更新講習なんかではお話ししてまして、

受けるんですけどね、学生にはもうほぼほぼ歴史としか受けとめられないんであれですけど、そういったいろんな形のことで呼んでいただいております。

教育工学会というのと教育システム情報学会というのと大学教育学会、あと教育メディア学会等で一応委員とかをしております。

きょうは、アクティブ・ラーニング、もうちょっと、今までいろんな方（愛知教育大学のFD講演会に）、A大のB先生とかC大のD先生とか来ておられるということですので、簡単に、おさらいみたいになるかもしれませんが、アクティブ・ラーニングとはみたいなお話をしまして、IDの話、授業デザインの話ということを少しお話しできたらいいかなと思います。

少しワークですね、一応アクティブ・ラーニングの話をするということなんで、途中でグループワークみたいなことはしたいと思います。アクティブ・ラーニングを座学で教えるとは何事ぞとか言われること、言われることはあんまないですけども、ありますんでやっていきたいと思います。

大学の社会的な要求ということで、存在意義が問われていますのやと、文科省の答申がありますけれども、質的転換答申と呼ばれますけれども、若者や学生の生涯学び続け、どんな環境においても答えのない問題に最善解を導くことができる能力を育成するというのが大学教育の目標ですよ。胸に手を当てて、大学卒業している我々にそんな能力があるんかと、ありますか、我々。これ、大学教員でも職員でも、企業の方でも言うんですけど、大学生に、今、最近の若者はみたいなお話よくありますけれども、我々にあるんかと。人生100年時代ですのでとか呼ばれますけれども、学び続ける能力というのがずうっと必要になるわけでございます。

そんな中で、単位の実質化でありますとか、主体的な学びというのが当然、今問われているわけでありまして。主体的な学習の能力の獲得と学修時間の確保ということで、最近はこのアクティブ・ラーニングであるとかPBLって2個ありますけれども、Project Based Learningとか。医学系なんかではProblemのほうがよく使われますけれども、反転授業があったり、ラーニングコモンズがあったり、昔の大学とは随分変わってきたところがあるかなあというふうに思います。

新しい取り組みということですけども、当然ですけども我々大学教員として、学生さんもですけど、学生さんはこれからいろんな校種のところ、教員になるということですけども、当然自分たちが受けていたころの学校とは違うところが多いですので、それと取り組みについて学んでいきたいと思いますというところかなというふうに思います。

アクティブ・ラーニングの定義はもうさらさらと行きたいと思いますが、ただ聞くだけじゃないよとかあったりするんですけど、これですね。

Eさんという、今、F大にいて、G学園の理事長になった方がいるんですけども、Eさんは、一方向的な知識伝達型を聞くという受動的学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のことをアクティブ・ラーニングと言いましょうということで大体言っておられます。能動的な学習には、書く・話す・発表する等の活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴うということで、きちんと考えたこととかアウトプットしていきましょうということですね。別にこれはアクティブ・ラーニングに限らず、当然学びには重要なことだと思うんですけども、こういう活動をきちんと押さえていきましょうということになります。この辺の本が、E先生であるとか、F大学の高等教育センターにH先生という方がいらっしゃいますけれども、この辺の人たちが集めたディープ・アクティブラーニングと言っているものがあります。深い学びをアクティブ・ラーニングで習得してもらおうということですね。

ここ、人工知能系の人ちょっとだけいるので、最近、世の中の人工知能ではディープ・ラーニングって深層学習というのがありますけれども、それとはまた別に学びの部分でもきちんとした深い学びというのをやっていきたいということが言われています。

教えるから学ぶへのパラダイム・シフトですよということで、大学教員、ここ学生さんもいるのももちろん学校の先生も、小・中・高の先生も教えるだけではなくて学ぶということを支援する形の役割というのも出てきていますということが最近の話題ということになっています。

関連の文献もいっぱいありますね。この辺はまた、どこかに上げておきたいと思いますが、高校もたくさんあってまして、例えば先ほど私、大阪大学の教育学習支援部というところにおるんですけども、そちらの業務の一つに大学院生向けに大学教員になるための授業というのをやっています。こういうのを最近、プレFDですとかFFP、Future Faculty Programといいますけれども、阪大もかなり熱心にやっております。その人で、東京大学でもやっております、この授業をMOOCといい、Massive Open Online Course というのがあるんですけども、その中の一つとして、コンテンツを提供しておりました。このコンテンツは、gacco というところで、NTTさんがやっているやつがあったんですけども、それはもう終わっているんですけども、東京大学のウェブページのほうで公開をされています。きょうしゃべるような話も入っているんですけども、インタラクティブティーチングとはということで、いろいろまた、実際ビデオが残っていたりしますので、8回分くらいあるんで、多分1回60分なんで8時間くらいあると思いますんで、また御興味ある方、ぜひいらっしゃいましたら見てみてください。東京大学のほうでは、院生さん向けにこういうプログラムをやっています。

教育大学ということで、釈迦に説法と言いますか、逆に僕が教えてもらわないといけないんですけども、次期学習指導要領の改訂で主体的・対話的に深い学びというのを重視しましょうということが言われています。

先日、ちょっと院生さんの研究の関係で小学校の5年生と6年生の国語の教科書を拝見したんですけども、今はもうすごい、小学校の国語の教科書でもペア・ワークを入れたりであるとか、問題を考えようみたいな内容が入っているんですよね。いや、すごいなって、今の学校の教科書。本当、つくるの大変だろうし、いろいろ工夫されていると思うんですけども、実際にそういう教科書、指導要領でも変わっていった学校の先生もそういう対話的な学びというのを取り入れていくということが求められていると。

当然、教育大学、教育学部では、そういった授業を教えられる教員というのをつくっていくということが求められているわけですので、その大学の授業自体もそういうメタ的にアクティブな対話的な活動というのを取り入れていく必要があるということかなというふうに思います。

同じく、こちらは今ちょうど公開されているんですけども、アクティブで深い学びのデザインということで、実際に gacco のほうでティーザーだけ見たいと思いますけれども、こちらも学生さんとかも受けられるんですけども、IDをメールアドレスでつくりました。

(動画上映)

I大のJ先生。何かおしゃれな感じのPVですね。

(動画上映)

これは、K大のL先生とI大の助教のM君と3人で、実際いろんな授業設計のあり方であるとか、いろんな教育方法のことですね。

(動画上映)

実際に講座が出ています。無料で受けられますので。6週間、実際に、これMOOC形式といいますけれども、ビデオ教材があって、実際に宿題、レポートみたいな、クイズとかレポート書いて、実際にどんどん受講していく

というタイプのものです。学び直しにも使われていたり、通信教育の補助教材としても使われています。また御興味ある方いらっしゃいましたら、見ていただけたらいいかなというふうに思います。

あとは、高校での学びでN大にO先生というのがいるんですけども、高校生のアクティブ・ラーニングをするための、実際いろんなティップスじゃないですけども、教材があります。例えば授業の実際に観察であるとか取材に行ってどんな授業をやっていますかというのを見たり、いろんな教科がありますね。

あとは、授業の秘密ですね。学校づくりの取り組みをやったりとか、あとは高校に向けてアクティブ・ラーニングの調査をしている全国調査をやっているそうですので、その結果とか出ています。でかいですけどね、P君とか。

実際、今、エビデンスがどうやこうやと言われる時代ですので、調査してこんなことが言われていますよということで、それに基づいて実際1個の授業もそうですし、年間のカリキュラムをつくるとか……。

(動画上映)

ちょっとコミックですけどね。

(動画上映)

最近、横浜市の教育委員会とかでずうっと研修を、グループでしているの、また。

あと、3分でわかる理論講座であるとか、アクティブ・ラーニングの実践とかあるあるみたいなものをやったりとか、そういうコンテンツがありますので。

15歳のときどんなふうに過ごしていましたかみたいな、為末さんとかにインタビューしたりとか、ああいうことをいろいろやっているコンテンツですので、またぜひこちらも御興味ある方いらっしゃいましたら、ごらんいただけたらいいかなと思います。

こういった形で、今、こういうアクティブ・ラーニングの取り組みとかを情報として共有していきましょうであるとか、学んでいきますよというときに、いろんなコンテンツも外部に提供されてきているということになります。

東京大学でアクティブ・ラーニング部門というのがあってんですけども、今、もう本当に大学も世知辛いですよね、さっきもお話をしました。東京大学は、今105分になっていまして、13週授業なんですよね。105分、長いんですけど、教員は多分90分が105分になってもふうんという感じですけども、学生は長いよね、105分なげえと、休憩入らへんのかよと思いますけど、聞くほうはね、やるほうは何かね、しゃべれてしまうんですよね。もう歳を経れば経るほどしゃべるの長くなってきますからね、驚きますけどね。

だから、その15分を工夫しないといけないということがありまして、「+ fifteen minutes」という冊子をつくっています。こちらはもちろん15分ふやさなくても、例えば授業でアクティブ・ラーニングを入れましょうみたいなときに、105分になるとどう起こるのか。例えば復習・予習に工夫しましょうとか、学生の状態を知りましょうとか、教員と学生同士の関係をこうやって構築しましょうみたいな、いわゆるティップスというか、手法がたくさん取り上げられています。

(ホームページ紹介)

こんなふうに105分使いましょうみたいな授業デザインですね。今まで90分で授業を組んでいたわけですけども、105分になったらちょっと長いですからいろんな工夫をしていかないと難しいということで、そのときの教育方法というのをデザインと方法を紹介している冊子になっています。一応東京大学のスタッフがつくっていますが、別にもどどの大学でも使えるものですので、またごらんいただけたら、工夫とか授業実践も出ていますので、一度ごらんいただけたらいいかなと思います。これは無料です。

こういう形で、今いろんな取り組みがなされているわけですし、先生方もアクティブ・ラーニングをいろいろ取り入れられている方もいらっしゃると思いますが、講義の話、今回入れていないんですけども、アクティブ・ラーニングを全部の授業で導入しなければならないのかと。何かやれと言われるからね。

前職、京都外国語大学というところにおりまして、私立大学、17年おりまして、まだ3カ月なんで阪大、大阪大学というのをちょっと頑張らないとたまに京都外大と言ってしまうんですけども、京都外大もちょっと補助金をいただいております、某APというやつですね、当たっております、そうするとシラバスにこれはアクティブ・ラーニング型授業ですかどうかというチェック欄があるんですよ。これをチェックをすることによって、アクティブ・ラーニング型の授業は何%やっていますというのを報告書に書くと、某文科省に言うために書かないといけない。そのためにアクティブ・ラーニングやるのかよ問題という、なかなか悩ましいですけども、職員さんは助成金で報告書を書かなあきませんから、エビデンスがあります、各授業回ってアクティブ・ラーニングですねって観察するわけにもいきまい、そりゃあいきませんよね。ですので、書くと。あと、英語を使っていますかみたいな、英語の授業をふやさないかんから。

京都外大のシラバス見たら日本語何%、英語何%と書いてあるんですよ。職員さんの苦肉の策と言いますか、何と言いますかあるんですけども。アクティブ・ラーニングを入れましようと言われたから入れてやると、当然主客反転と言いますか、当然アクティブ・ラーニングを入れるために授業をやっているわけじゃありませんので、まあ当たり前ですね、授業目標ですからね。ですから、講義のほうがいいときは講義をやればいいんですよ、これ重要なことです。講義が重要なことも当たり前ですよ。伝達するときには講義のほうがいいこともたくさんあります。ただ、90分間、ただただ講義をしていたら当然学生さんの集中力も切れたり、学生の準備と教員の話の内容がかみ合っていなかったらしんどいわけですから、きちんと取り入れていきましょうと。

例えばよくあるんですけども、じゃあ15分間グループワークしてくださいと言って、何かよくわからないけどグループワークさせられて、きょうちょっとその資料入っていませんんですけども、某ベネッセの資料には、アクティブ・ラーニングを入れるとどうなりますかという学生は嫌がりますみたいな。何でかという、よくわからんけど15分しゃべられるという、何なん、この15分みたいな、何かよた話して終わるみたいな。これは何のためにグループワークするんですよという指示がないままアクティブ・ラーニングを入れろと言われてるから、じゃあグループワークしたらいいんですよということになってしまうという問題が起こっているということですので、もちろん90分一気にながさってアクティブ・ラーニングにしたほうがいいというわけではないということです。

もちろん愛知教育大ですから、教育のことめっちゃ詳しいのに何でおまえに言われなあかんのやと思っている方もいらっしゃると思うんで、その方はもちろん俺はおまえに言われなくてもわかっておるわと思っていただいたらいいんですけども、90分講義やっていてどんなふうにしたらいいかなという方には、例えばいろんな取り組みがある。ミニツッペーパーであるとか、小テストであるとか、ペア・ワークであるとかいろんな取り組みがあるんで、そういうところですね、目的に応じて使ってみようということなんです。

まあ、もうほとんどさっきしゃべったんで、役割の変化であるとか、授業設計をしっかりと考えようということですね。どのような活動をデザインするかということ、知識をどうやって与えるかということですね。

僕は、先ほど言いましたけど、京都外大というところにいたんですけども、17年いましてね、120人ぐらい教員がいて理系は僕だけとか、もう一人だけ入ってきたんですけど後で、なので当然文系の学生に数学の授業とか情報の授業をやっていたんですけども、当然違います。今回阪大に動いて授業をする。当然チューニングが要りますよね。外大生と阪大生と大分違いますんで。学力という問題もありますけど、やっぱり気質も大分違いまして、

その気質に合わせて授業をしていくということも必要になってきますよね。知識をどうやって与えるかとか、どのような問い、課題を設計するかというところは当然ですけども、授業を設計する上では重要になってくる。当然これは研究でも重要なことですけども、なってくるということですね。

アクティブ・ラーニングでどんなふうに評価していくかという、悩ましい問題もありまして、これはあんまりきょうは書いていませんけれども、こういうことですね。どうやって、特にグループプレゼンをするときにグループの活動をどんなふうに評価するかと、フリーライダー問題とかいろいろなところですね。プロセス、なかなか見えにくいところもありますんでということはよく語られますけれども、なってくるということですね。

そこそこしゃべってしまいましたね。ちょっと、ぼちぼち行きます。

実際、授業を設計しようということでインストラクショナルデザインという分野というか理論があります。インストラクショナルデザイン、聞いたことありますよという方。

(挙 手)

本当ですね、結構少ない。聞いたことないぞという方。

(挙 手)

多いですね。なるほど、多いですね。よかったです。

略してIDといいますけれども、教育活動の効果と効率と魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野のことを指します。

日本では、e-Learningの普及で2000年くらいから入ってきたんですけども、片仮名でインストラクショナルデザインとかIDと略されることが多いというふうになっています。

繰り返しになりますが、どんな授業がよい授業ですかとここで言うのもちょっと恐縮ですけども、教育大で、どんな授業がよい授業かというとき、IDではまずは教育効果ですよ。授業をして当然能力が高まらないとよくないです。学生の実力がつく。例えば三平方の定理がわかるようになるとか、大学を出ている人にはいまいちですよ。わかるようになるのであるとか、きちんと1こまの授業が設計できるようになるのであるとか、そういう目標がありますね。もちろん動機づけのこともあります。修了証を出せますということですね。ちょっとFDっぽく話をすると、ディプロマポリシーというのが、3つのポリシーとかがありますがけれども、そういったところまで統括したらなるということですね。

ポイントは、効率が重要ですよ。日本人は頑張ったらいいみたいな話が結構ありますが、同じ効果を設定できるのであれば時間が短いほうがいいし、できるだけ労力がかからないほうがいいですよ。すごい頑張って、10時間勉強して習得したよと言うけど、3時間でできたほうがいいですよ。幸せですよ、そっちのほうがね。7時間まったりできるわけですから。短時間で無駄なくやったほうがいい。これは学生もそうですし、授業の準備をする教員のほうもそうです。これまでの投資が活用できる。例えば教材の再利用であるとか、すごい申しわけないですけども、きょうの講演も背景がちょっとずつ違いますけれども、いろいろところでしゃべったり、授業でしゃべっているところをがさっと集めているからでございまして、もちろん愛知教育大用にカスタマイズはしてきているんですけども、もちろんいろいろところで使える話ですね。1回でしゃべって終わって、ほかのところでしゃべることがなかったらもったいないですということになります。これ、でも実際、授業でもそうですよね。実際ほかの大学の授業に行くことがあったら使えたりであるとか、また来年使いますよとかいうことはあったほうがいいわけですし。

魅力ですね。さらに勉強したいように、もうめっちゃ頑張って単位取ったけれども、一夜漬けで、卒業するために取ったけれども、もうテスト終わったら忘れますよでは実際に意味がありません。特に中学校、高校ですね。中

間テスト、期末テストとかありますけれども、そちらもテストのために頑張るような形だと、終わったら夏休みでわーいみたいなことですね。終わってしまうと身についてきませんので、さらに勉強したいと思えるようであるとか、教えることが楽しいであるとかということが必要になってきますということですね。

日本教育工学会で、実はFD研修会というのは8年ばかり毎年やっております、ずうっと3月に東京でやっていたんですけど、ことし12月に甲南大ですから兵庫ですね、関西でやりますんでもし御興味あったらと思いますが、その内容をまとめた本もこうやって出ておりますので、もし御興味があったらばらばらと見ていただいたらと思います。

きょう、これ用に集めてきたんですけども、アクティブ・ラーニングによるインストラクショナルデザインのテキストということで、Q学院大学にR先生というのがいまして、実は教材設計マニュアルとか教授設計マニュアルというのがずうっと出ていたんですけども、さっき出てきたのがSというひげの人がいるんですけど、T大に、そのS先生が書いていた本があるんですけども、その改訂版で出ました。

教職の教育方法のテキストにも使えるようになっていまして、15章分になっているので、また御興味があったら、大学生向けの、大学の教職向けの、だから教育学部の学生さん向けのテキストになっているんですけども、当然、大学教員が大学の授業のために読んでも遜色ない形になっておりますので、もし御興味がありましたら、僕はこれ書いていないんですけどね。何かお礼はしてもらおうと思いますけど。

IDとは、3つのバランスをとります。学習目標があつての教育方法ですから、自分が学んでほしいのが何かということをきちんと決めるということ、それに応じた教育方法を設定しましょう。決めましたら教育内容を決めます。あと、評価方法ですね。テストなのか、レポートなのか、それともふだんの平常点なのかということもきちんと、当然、学習目標に応じて決まるわけですよ。覚えることが重要な場合は当然テストになると思いますけれども、考える力みたいなことを身につけるようなことの場合はレポートのほうがいいですよみたいなこともありますよね。それに依りて教育内容というのを決めていきますということになります。

一応、ID、インストラクショナルデザインを構成する理論というのはいろんなのがあるんですけども、その一つ、オーソドックスなのはこのADDIEモデルというやつでして、実際分析しますと。例えば学習環境がどうですよとか、受講する学生さんはどんな能力ですよとか、どんな性格ですよ、どのくらいの知識を持っていますよとかいうことを、あと考えましょうと。

で、デザインしますと。実際にどんなふうに授業を設計しましょうかと。で、開発します。教材であるとか、授業内容を開発します。で、実際実践しますと。それぞれのタームに評価を行って改善を回していくというのがADDIEモデルというやつでして、基本的にはきちんと分析して、デザイン、開発、実施のプロセスを回して、それぞれに評価をしていくということをやっていきますと。

ほかには当然、その下のID、ADDIEを下支えする理論としては、当然ID理論もあるけど、学習理論であるとかモチベーション、動機づけをどうやって高めますよみたいな話であるとか、コミュニケーションですね。どんなふうに教員と学生のコミュニケーションをとったらいいか。それも学生同士のコミュニケーションをどんなふうに支援したらいいかみたいな話があったりしますということになります。

ほかにもあと幾つか、どの理論を用いるかというのは自分の授業デザインに基づくんですけども、例えばARCSモデルというのがありまして、Attentionですね、注意を引きつけましょうと、おもしろそうだなと思ってもらうと。授業をすごいしっかり準備したって、最初におもしろいなと思ったらシャットダウンされて、聞いてくれへん問題となりますよね。ということで、きちんと最初に、これ学んだらすごいいですよと、意味がありますよとということを最初に引きつけるということですね。

Relevance、関連性ですね。この授業はこれを使ったら次にこんないいことがありますよと。卒業論文とかこんなふうに使えますよであるとか、学校へ行ったら生徒さんの指導するときこんなふうに関係性に役に立つよみたいなことを示してあげると。

Confidence、やればできそう。めっちゃ難しいやんみたいなことやったらちょっと頑張れないですけども、ちょっと頑張ったらできそう。ストレッチとか言いますが、簡単すぎてもやらへんし、めっちゃ難しくてもやらへんけど、ちょうどいいぐらいのころ合いを探す、これ難しいですけども探していくと。で、やったらよかったなと自信ついて、満足感ですね、できます。

だから、こういう形で最初に授業で引きつけるところがあって関連性を意識させて、実際問題を解かせて、ちょっと難しい問題をやらせてもらって満足して、ちゃんと振り返りをするみたいな形で授業設計しましょうみたいなことですね。

あとまあ、これは昔からあるんですけども、ガニエの9教授事象ですね。学びを支援するための外部からの働きかけとか、ARCSモデルに近いんですけども導入、情報という、これは多分学生さんは恐らく教育方法の授業とかでやっていると思いますけれども、導入ですね、学習者の注意を喚起する目標を知らせる。目標を知らせることも重要ですよ。最初に、この授業はこうですよとか、15回の授業でこんないいことがありますよとか、きょうの授業ではこんなことができるようになりますよとか、学べますよみたいなことですね。新しいことを提示して指針を与え、練習の機会を使ってフィードバックを与えると。で、学習の成果を評価して保持と転移を高めま。これは、テストとか、15回の授業やったらテストとかレポートになりますし、1回の授業でも最後の振り返りだったり、小テストをやってミニツペーパー書いたりすると思いますけれども、そういう形で評価して転移を高める。これは当然サイクル回していきましょうという話になるということだと思います。

こういうことを意識して授業を設計していると、今まで多分先生方もこういうことを意識していなかった人も、結構当然かかわっていることをやっておられると思うんですよ。ここの部分あんまなかったなとかいうことがあったら、ちょっとここの部分つけ加えてみようかなとかいうことをやっていただけたらいいのかなというふうに思います。

もうちょっとでワークに入りたいと思いますけれども、授業の設計は出口と入り口を決めて中をつくって考えるんですけども、全ての学習者は、その人にとって必要とされる時間をかければ、全ての学習課題を達成できるということを言っています。絶対、一応できるようになるということですね。そのかわり時間が人によって違います。もちろん課題によっては無理なやつもあるんですけども、基本的にはこうだと。

そのときに、ポイントですね、さっきもしゃべりましたが僕、京大の出身なんですけれども、総合人間学部というよくわからない学部の1期生なんですけれども、数学やっていました。教養部が改組したやつですね、御存じの方もいらっしゃるかと思いますが、教養部という昔があってなくなって1期生ですと。数学の先生とかいました。で、博士で情報学研究科に移って、2002年に京都外国語大学、私立の文系大学に行きますと。もともと、僕、中学校か高校の数学の先生になるつもりで大学に入っていて、数学を教えられたらいいなと思って大学に入ったんですけども、なので京都外大に行っても大丈夫だったと言ったら変ですけども、楽しくやっていたんですよ。

世の中いろいろありまして、SPIの授業とかもやっていたんですよ。SPIってわかりますか、就職試験。ここ、あんまり関係ないですからね。SPIという就職試験があるんですけども、でも、教職だからありますよね。外大でも教職担当の筆記試験の講習をやるんですけども、とにかく外大生、数学全くできない。全く言うたら怒られますけど、まああんまりできないんでSPIでも普通に食塩水の問題とか、速さ、時間、距離の問題とか教えていたんですよ。驚くくらいわかりませんね。3割引き1引く0.3を、3割引きって1引く0.3をかける

んですけども、3割くらいしかわかりませんね。そうなんですよ、これびっくりするんですけどね。言ったら、そんなんが大学生かよと言われますけれど、大学生なんで教えるんですけども。別に僕は嫌じゃないんであれですけど、大学の先生には自分が学生だったころをイメージしますんで、自分が学生やったらこういうのは何かどうやねんと思うけれども、当然ですけど、今受けている学生さんは自分が学生やったころの学生じゃないんで、きちんと目の前にいる学生さんがどういうレベルかということを踏まえておかなければなりませんということですよ。

教職に行く人やったら、高校といってもいろんなレベルの高校がありますから、その高校に合わせてきちんと、まずは入り口も見定めるといえることが必要ですよ。その上で出口は決めます。何ができるようになったらオーケーなのということを決めます。一応言いますが、実際言いながら自分もあんまりできませんけど、本当は最初にテストをつくってしまうのがベストです。授業をやる前にテスト、まあレポートですね、これをやると。ここまでできたら私の授業は成功ですよということですよ。このテストが全員できるようになったらオーケーですよ。テストもちなみに、I D的に言うとテストも全員100点取れることが普通です。なぜならば、授業で目標がこれが理解できるということなんだから、全員できて当然です。もちろん、それは理解テストだからですね。例えば、もちろん判別テストやと当然60点くらいになるようにして、がさっと切らないといけませんのでということで、中間・期末テストも60点くらいが平均になるようにみたいなイメージがありますけれども、本当はテストというのは全員が100点取れるべきです。100点取れていないということは教え方がよくないですか、何かがずれていましたよということなんです。それはなかなか、多少理想論ということにはわかって言っていますけれども、なっています。

入り口がどうかというと、どんな前提と考えているかということで、何ができるということですね。知らないかということで考えますよね。授業でやることはこれを引き算したものです。出口で求められる能力があって、今の受講生がこんななんだからその足りないものを授業で補うんですってということですよ。

ここがめっちゃ乖離があったらどっか間違っている、どっか無理なんですということなんで、入り口が無理なんだったら出口をちょっと見直さないといけませんよということになるわけです。

きょうは授業単位の話ですけども、当然カリキュラムレベルでも行われますし、大学全体のレベルでも考えていかないといけないということになります。まあ、難しいですけどね。ただ、そういうのを今、考えていくということは求められます。

今、I Dの話は全般的な話でしたんであれですが、アクティブ・ラーニングの授業デザインをするときにもこういうことは必要です。教員のアクティブ・ラーニングをしていたら、学生同士が勝手にしゃべっていて教員はあんまり楽そうですねとなるんですけども、実際はそうでもない。学生が乗り乗りになっても評価を聞いていると、いろんな考えの人がいることがわかったと言ったら、それでいいんですかと。これまで受けたことのない授業でよかった、楽しかったらよいですかみたいなこともあります。アクティブ・ラーニングをやって、わあっとしゃべって、何かしゃべったから満足ということだけでは、先ほどの繰り返しですが授業目標を達成できているというわけではありませぬので、よくないこともあります。

それやったら、講義のほうがいいかもしれないということですね。だから、目に見える活動をデザインするだけではだめで、頭の中も、難しいですけども、能動的になるようにデザインしましょうというのが、H先生が言っておられます。

実際、自分でちゃんと、頭の中で考えているぞということを支援するということが必要になってきます。もちろん、これは講義を聞いていてもそういうことになる場合があるんで、例えばアクティブ・ラーニングって、そもそ

もパッシブなラーニングはあり得へんやろという突っ込みをよく言われるんですけども、授業を聞いていても頭が回っていればいいわけということなんですけれども、ただその活動を踏まえてやっていきましょうということがアクティブ・ラーニングということになります。

知っていて、実際それを暗記するだけじゃなくて説明したり、まあそこそこ教育大学やからですけど、教えることによって学ぶということもたくさんありますのでできますよということですね。

ちょっとしゃべってきたんで、ちょっと1回飛ばしまして、では長くしゃべってしまいましたので、ワークシートを準備しておりますよね。

「アクティブ・ラーニングの授業デザインについて考える」ワークシートですね。

1番と2番がありますね。ふだんの授業で工夫している点に、回収はしませんので御自由にお書きいただけたらと思います。ただ、グループワークをこれからしたいと思いますので、もしかしたら時間があつたら拾うかもしれませんが、グループワークするぞというつもりで書いていただきたいと思います。

ふだんの授業で工夫している点について具体的に教えてください。学生さんも、例えばこれから模擬授業をやっていたりとかしていますよね、していますね、しています。強要していますが、やや。していると思うので、こんなことができたらいいなと思っている点と実際やっていて困っているなとか、悩んでいることについて具体的に教えてくださいということをお書きいただけますでしょうか。

4分くらいとりたいと思います。

この後、グループワークに展開しますので、グループワークするぞと思ってですね。

(ワークシート記入)

2番まででいいですよ、とりあえず。

さて、じゃあぼちぼちいいですかね。3分、4分くらいたちましたかね。

では、4人程度で集まってもらおうと思いますけれども、この部屋ですけれどもいけますか、4人。大人なんで大丈夫ですかね。学生は学生さん同士だけにならないように、ちょっとまざってみますか。どうですか、どうなんでしょうね、それはストレス。できたらまざってみようかぐらいな感じで、近くの人たちと三、四人でちょっとまざってみましょうか。みんな大人ですから大丈夫ですよ。

ファシリテーター力をちょっと問わない感じでいたいと思います。

じゃあ、皆さん、書いていることをちょっとやって、例えば困っているなということがあつたらこういうふうにしたらどうですかということも含めて、こんなふう工夫したよということを入れてみましょう。

皆さん、ちょっと動いていただいてですね。さすが教育大学の皆さん、さすがすばらしいですね。15分くらいにしましょう、30分くらいまでにしましょうか。

(グループワーク)

まあ、もうこれで終わってもいいんですけども、一応呼んでいただいていますので、もうちょっとだけしゃべりたいと思いますね。

いろんな意見が出ていたと思います。共有はしてもいいんですけど、ちょっとなしにしちゃいますね、時間もあがるんで。

でも、しゃべると多分いろんな、当たり前ですけども、ここ愛知教育大学で教えている先生方ですんで、恐らく専攻が違となかなかお話しされないことも多いと思うんで、ただ同じ大学で教えておられるので似たような問題意識というか、課題があつたりするんじゃないかな。これはもちろんいろんな大学の先生がいるところでもやるんですけども、共有の議論ができるということはなかなかおもしろいと思います。

一旦飛ばしてから行きますね。スライドでいうと、右上に協同学習の技法というのがありまして、技法って幾つかあるんですけども、Think Pair Share という、今回シェアしていないのであれですけど、クラス全体に質問を提示して、学生は1人で質問について考えますと。書いていただきましたけれども、書いていただいているということが一つの手続ですね。グループワークしてくださいと言って15分、愛知教育大の学生さんって結構しゃべれるのかなって思いますけれども、例えば適当にじゃあこの人を入れて4人で15分しゃべってくださいと言ったら、めっちゃめっちゃしゃべれる子だけしゃべるというケースがあるんですね。僕も京都外大にいて情報系なんで、ゼミ生半分くらいひきこもり系というか、あんまり目を見てしゃべられへんタイプのゲームおたくであるとか、アニメ好きですよとか集まるシステムになっているんですけども、京都外大生はそういうんじゃないかと割とコミュニケーションタイプというか、外国人としゃべりたいとか航空業界に行きたいとかいう子がしゃべれるんですけども、そういうのがまざると当然、しゃべれる子だけがしゃべるということになりますね。でも、書いたら、実はそういう子も書けたりとか、その瞬間しゃべられへんということが多くいんですけども、まず書くと。書いてもらってきちんと、先ほどアクティブ・ラーニングでも外化すると言われましたけれども、書いてもらってから議論するって、一人の時間を大事にしましょうというふうな手法になっているということになっています。

これは公開で行いますよとか、ペア・ワークで自己紹介、他己紹介もあるよみたいなこともありますけれどもやると。これ結構重要なことでして、実は1人の時間というの、当然グループワークをするときにも、終わってからの振り返りとかも、個々人の時間を重視するということも大事になりますね。ポートフォリオとかね、今、学校とかでも取り入れられますけどやると。こういった手法というのは、実はいろいろあって、ノウハウというか治験が結構たまっていますと。だから先ほど、こういう本であるとか、先ほどこれは実はちゃんと引用したから大丈夫だと思いますけれども、さっきの「+ fifteen minutes」のところに書いてあるんです。こういうのはオーソドックスなやつなんですけど、実は、きちんと書きましようとか、当然しゃべるのが得意な子と書いたほうが得意な子といますよね。だからそういうことも、いい意味で言うと全員拾うということが大事になりますということです。

ちょっと戻りまして、アクティブ・ラーニングの授業デザインというのを考えるときに、講義型とアクティブ・ラーニングを結構二項対立、世の中、二項対立が好きなんで語られますけれども、別に講義とアクティブ・ラーニングは相反するものではなくて当然両方組み入れるものであると、当たり前ですけども、対立しませんと。前提として、知識の習得。で、グループ議論をするときにも、当然前提知識というか、持っている知識がないと薄い議論になりますよね。何かもう会話をしましょうみたいなことに、当然そこに議論するための知識というものが重要ですと。それを教えるのが講義やったり、時間がないよとなったら、後で出てきます反転授業だったりとか、予習をきちんとさせましょうみたいなことが必要になってきますということです。

だから、よく考えられた講義型授業にその外化する手だてを導入するだけでもよいんですということをH先生なんかは言っていますと。

もうほとんど終わりです。繰り返しですんであれですが、教員の役割の変化がありまして、関与が少ないから、だからグループ議論とか、学生に何か課題型の学習をさせようとなったら、当然自分が直接関与しないわけですから、そのための準備ということはすごく重要になってきますということです。

大学の授業ですから、多少失敗しても、学生も多少失敗してもいいんですけども、これは難しい、これは結構よく受ける、失敗させるのはどこまでさせたらいいかどうか問題と。失敗させることをデザインしようというのは、それは失敗もデザインだから失敗ではないんじゃないかと、うーん、確かにみたいな、いろいろあるんですけども、とは言え、準備をしていくことは必要になってきますということです。

ICTも利用もできるようになったのでいろいろ、例えばちょっとだけ事前の予習用の教材をつくってやるとか、先ほど自分で準備するのは大変やなという、さっき紹介したようなMOOCとか外部のこのコンテンツを見てきてくださいとか。

この間、実は別の授業で、Eテレの教材なんかもすごいがありますよね。「考えるカラス」とか、僕も理科系なんで見ますけれども、蒼井優が山ちゃんと結婚してそれで話題になっているけどねと言うけど、蒼井優の考える練習とかもとてつもないですよ。御存じない方見ていただいたらいいですけども、すごくすごく考えられてつくられていますね。小学校の教材といっても別に僕らが見ても全然おもしろいやつもたくさんあります。

そういうのをぜひまた使って、これを見てきてください、これを見た上で議論しましょうみたいなことでもいいわけですから、やっていただくということかなと思います。インプット、アウトプット、リフレクションのバランスが重要ですよということですね。別にアクティブ・ラーニングに限りませんけれども。

アクティブ・ラーニングのメリットとしては、活動しますので、声を出してしゃべることによって記憶にとどめる。人に説明することによって、とどまりやすいであるとか、トランスファラブルですね、異なる文脈でも知識を応用しやすいであるとかということですね。ジェネリックスキルを育成することができるであるとか、学生さんも当然こうやってしゃべったらとか活動しているということですね。まあちょっと頑張ろうかなという気持ちになりやすいであるとかということですね。学習意欲や学力の格差を縮小しやすいといったメリットがあります。

もちろん、対して、学習には負荷がかかりまして時間もかかります。みんながめっちゃめっちゃ予習を課したら学生が死んでしまいますと。全部の授業で1時間ずつの予習が要りますみたいなことになったら、多分無理ですよ、今ね、終わりますよね。だから、ちょっとバランスは見ないといけません。

理論を言うと、当然ですけども、深さは出るけれども扱える範囲が狭くなってしまいます。ですので、その辺どうやってバランスを見るか。で、授業の準備にもやっぱり手間がかかりますということですね。教員が行うには、やっぱりトレーニングが必要になってきますということです。

授業方法ですね、こう一覧では、これは阪大の研修資料でこんながあるよということで、がさって上げているだけですけどね。大学の本としてはこういうシリーズがありますんで、また御興味があれば見てください。

時間があと15分くらいしかないんで、ジグソーメソッド、ちょっとこれ飛ばしましょうかね、こういうジグソー法というのがありますね。知っていますか、ジグソー法。習いますかね。学生さんは習っているんであれですけども、ちょっと飛ばしますね。これはゼミでやったんですね。

あと、ピア・インストラクションといって、これ物理の分野のすごい偉いU先生という方ですけども、選択式問題をスライドで出題します。学生にクリッカー、レスポンスなら1、2、3、4ってやるみたいなやつがありますけれども、Dさん来ているから知っていますよね。しゃべっていると思いますけれども、で回答する。付近の生徒で議論をさせて、実際やりますということですね。同じ問題に対してもう一度クリッカーで回答させます。正解を示し解説するということですね。こういう型の海外の授業があるんですけども。

ピア・インストラクションですね。せっかくだから、思いついたから「考えるカラス」でやりましょう。行けませうかね、行けますね、せっかくなんで。

この間、「考えるカラス」のつくった方に来ていただいたんで。ちょっと思いつきで変えてしまいましたね。まあ、蒼井優です。

考えるカラスという、見たことある人。

(挙 手)

結構あるんですね。じゃあ、知っていますかね、答え。答え、覚えているぞという人、1番。

(挙 手)

いないですね。じゃあ、行ってみます。一覧に戻る。さすが知っているんですね、皆さん、さすが。NHKのこれにかかわっている人知り合いなんで。

(動画上映)

頑張って水を入れていくんですけども。これで、ペア・インストラクションしましょうか。

ちなみに、これ 20 本あるんで、20 回分の問題がありますね。

実は、これは 10 分番組でして、この後 1 分の別のコーナーが入りますね。今 E テレはこういう形でいろいろ興味を引くためにこういうふうにしています。

最後ですね。わかりましたか。これから考えて、ちょっとペア・ワークにしましょう。

(動画上映)

じゃあ聞いてみましょう。当然、プロがいるんでこの中に恐らく、プロは自重しておいてください。プロはね。

1 番、長いろうそくが先に消えると思う人。間違っても大丈夫ですよ、恥ずかしくないですから。これ、京大生でも結構間違えますから。

1 番、長いろうそくが先に消えると思う人。

(挙 手)

2 番、短いろうそくが先に消えると思う人。

(挙 手)

多いですね。3 番、同時に消えると思う人。

(挙 手)

隣同士、近くの人と、何でそう思ったか、ちょっと説明してください。

(ペア・ワーク)

間違ってもいいから。プロ何人かいるはずなんで、プロはあれです。

これいいですね。

じゃあ、終わります。はい、じゃあとめてください。

じゃあ、もう一回聞きますよ。1 番、長いほうが先に消えると思う人。

(挙 手)

2 番、短いほうが先に消えると思う人。

(挙 手)

3 番、同時やと思う人。

(挙 手)

考えが変わったよという人、いますか。

(挙 手)

そこそこ、いますね。では、見ます。前見ます。

小学校の番組ですからね。

(動画上映)

圧倒的に少なかったですよ、1 番ね。

よいですね。ちょっと NHK の人に言っておきますんで。めっちゃよかったですよ、反応って。

これは、本当にこれで終わります、番組が。これは、ちなみに斎藤工がナレーションでしたけれども、もやもやした状態で終わって、これで答えを教えられたらふうんって終わって、なるほどって思っただけで、忘れるから、答えを。

多分、もやもや感が残ったでしょ、今。だから、何でかって考えようというのがこの番組コンセプトです、Eテレの。最近こういうのは、Eテレですね、学習番組幾つかこういうのがあります。「いじめをノックアウト」とか、高橋みなみが出ているやつとかも、最後ふわっとフェイドアウトします。

これも、ARCSのAttentionにデザインされているわけです。これめっちゃ考えてこうなっているんですよ。しかも、クリップごとになっていると。これ、ピア・インストラクションでやりますということですね。

多分ここに専門家何人かいるはず、当然余裕でわかるという人がいらっしやると思いますんで、ぜひ理科系の人に聞いていただけたらと思いますけれども、こういう形でやるということですね。これはおもしろいですよね。これも課題が結構うまくできているわけですし、こういうのが幾つか、ほかにもEテレの番組にたくさんあります。こういうのを見せて考えるだけでもいいし、内容を理解するというのもあるし、こういうふうに設計してんねんなどということ、我々もこういうふうに取り入れようということもできますよね。何層かで見ることができるといいことですね。今度からこれにしたいと思います。

あと、反転授業ですね。アクティブ・ラーニングを取り入れると教える時間がなくなりますので、予習をしましょう。語学系の方は今まで予習をやらせたいと思っているわけですから、反転というけど実は予習をちゃんとやりましょうということです。

工学系の方がいらっしやると、当然その前提知識ですね、僕、数学ですけど線形とか微分積分とか、そういうのをやっぱり確実に習得させたい。あと、統計とか習得させたいということで、工学系とか数学系なんかはきちんと完全習得型にやらせたいということでやって、授業中には質問対応にするタイプのことをやっています。これ、工学部、すごいやっていますね。そうすると学習時間が増加したりします。

人文系の場合は事前に学習して、授業中はディスカッションをさせたいということ、やるみたいな形ですね、反転授業で使われています。

ちょっとこれはスライドが人のなんで印刷していませんけれども、知識定着型だと事前学習に15分授業見せて、ノートをつくって、実際の授業では教え合いをやるというような形の授業をしています。

そうすると、わかる子は教えてあげたりとか、先生もあんまりわかっていないなということをフォローしてあげるといいことができます。

能力育成型って、これちょっとアプリをつくりましょうというタイプなんですけれども、実際に自分でプログラミングとか学習してきて、実際のワークなんかをこちらでやるというようなことをしていますということですね。

ちょっと、最後のワーク、もう真ん中はたくさんやったし、やりませんけれども、3番に自分の授業において学生の積極的な学びをもたらすアクティブ・ラーニングの手法を取り入れるとしたら、どのような方法があるか。皆さんのやっている授業に、こういった手法を取り入れるとしたらどんなことができるかなということですね。また今後考えてみて、またワークシートを、議論しませんけれども、考えていただけたらと思います。

まずはできることからやりましょうということですね。これがいい方法ですよということを伝えましょうとか、あまりいきなりやり過ぎないとか、無理はしないようにしましょうということですね。指示は明確にしましょう。何やっているかな、わからへんなというときには、もう一度振り返って考えてみましょうということが大事ですよということが書いてあります。

ペア学習は今やったんで、もういいですね。

グループワークの類型、こういうのを研究しては、このVさんというのが今の同僚でかつ僕の教え子なんですけれども、グループワークの類型化をしたり、事前作業あり、なしの個人、グループなしでやってみたりとかやります。

授業のデザインとしては、例えば90分の授業をどんなふうにつくりますよみたいなことも、自分なりに時間の配分を考えておきましょうということですね。授業やるときには、90分を3個のチャンクに割って、30分ずつくらいで少しずつトピック変えるであるとか、集中力を途切れさせないためにということですね。

僕もきょう、ちょっと考えては来ているんだけど、ちょっと最初しゃべり過ぎたんで真ん中のグループワークちょっと遅くなったんで、後半やや急ぎ足になっていますけれども、まあまあ考えておきましょうと。

目的、これ90分の授業のデザインイメージですね。次にあるのが15こまでですね。15こも当然コースデザインになりますけれども、説明中心型の場合もあるし、例えば文系の授業だと、説明を1回してその後2回目はグループワークというのはワンセットで6回やりますであるとかいう形ですね。

あと、学生にプレゼンさせますと。模擬授業やりますと言ったら、授業方法を教える授業があって、授業のデザインをする形があって、模擬授業を後半にやっていって振り返りがあるよみたいな形のデザインもありますよね。そういうデザインを取り入れていきましょうというようなことがあります。

こういうのが、インストラクショナルデザインの一つのアウトプットといただけますか、設計がありますので、先ほど前半で紹介した本とかにはこういうのが書いてあるので、また御興味があったら見ていただきたいというふうに思います。

こういうのを、先ほど真ん中でグループディスカッションみたいなのをやりましたけれども、FDを担当しておりましたので重要だなと思っているのは、学内であまり共有されないかな、ほかの先生がどんなことをしているかということをやりませんので、ポスターセッションみたいなことをFDでやっておりました。自分の授業をどんなことやっていますよみたいな形ですね。

これちょっと、写真が見にくい。右下のやつとかそうなんですけどね、やっておりました。外部講演を呼んで、それこそ一回反転のときにはB先生に来ていただいて、テーマごとにポスターセッションをしたりとかいうことをしてきました。

ぜひ学内の先生方、いろんな実践値もありますし知見もお持ちだと思います。逆に言うと悩み、こういうふううまいこといかへんなというときには、同じ大学の先生方のほうが、当たり前ですけど、同じ学生さんを教えますので解決策を持っているケースが多いと思いますので、そういうことを議論していただけたらよいかというふうに思います。

残り時間がもうなくなりましたけれども、繰り返しになりますが、学習目標に応じた教育方法を取り入れることが重要です。これに尽きます、もう、言いたいことは、アクティブ・ラーニングを取り入れることが目標になってはいけませんと。当たり前ですが、学習目標が何かということをもう一度見直して、そのために必要な教育方法とは何でしょうねと。それは先生方によっても、当然、教授目標によっても違ってきますので、そういうことを意識するということと、授業のデザインであるとか15回のコース全体のデザインを意識していただいて、ぜひまた議論、先生方でこんなことやってんねんけど困ってんねん。学生がグループワークしてもあんまり乗ってけえへんけど、どうしたりますかねみたいな話ですね、議論できるコミュニティといただけますか、できたらいいかなというふうに思います。

かつかつになってしまいましたけれども、ぜひ皆さんで授業改善について取り組んでいただけたらと思います。

私からは、きょうは研修という形で話題提供、これまでとさせていただきたいと思います。どうも皆さん、ありがとうございました。（拍手）

【司 会】 村上先生、ありがとうございました。

それでは、あまり時間がないんですけれども、質問とか御意見がありましたらよろしく願います。

質疑応答部分については個人情報を含むため削除

【司 会】 ありがとうございました。

まだまだあると思うんですけれども、時間になりましたので、それでは最後に教職キャリアセンター長の西淵理事より閉会の挨拶をお願いいたします。

【愛知教育大学理事・教職キャリアセンター長（西淵茂男氏）】 村上先生、本当にきょうは、本当は先生、さすが大阪人なので途中でぼけ突っ込みだとか、そういうものも少しずつ入ってきた。本当はもっとがまん行きたいような感じがして、きょうはアクティブ・ラーニングだもんで、少ししゃべりを抑えるというところで我慢、我慢の連続だったんじゃないかなあというふうに思っていて、聞かせていただきました。

本当に、本学、教授会でもお話ししたんですけど、30年度の学生の授業改善アンケートの中で、アクティブ・ラーニングの先生方の導入率というのが年々上がってきておまして、本当にありがたいことだなあというふうに、教職キャリアセンターとしては思っておるんですけれども、項目の中で、やっぱり学習目標に到達しましたかというアンケート項目については、ちょっと足りないところがあるということをお話ししたと思うんですけれども、そういう意味からすれば、先生のきょうのお話というのは本学にぴったりの、時宜を得た御講義であったというふうに思っております。本当に先生、ありがとうございました。

それからまた、先生方も本当にお忙しいところを参加していただきまして、本当にありがとうございました。いろんな今、アクティブ・ラーニングとかって言われておまして、導入率も上がってきたということなんですけれども、最終的にはやはり先生方の、それぞれお一人お一人の個性がどういうふうに授業の中に出るか、学生とのコミュニケーションにおいて、どういうふうにアクティブ・ラーニングを導入していくかということが非常に大事になってくるんじゃないかなあ。

今、愛知教育大学、六、七割のところまでアクティブ・ラーニングが入っておるんですけれども、これ以上、導入率というよりは質のところまで先生方の中身を高めていくということ、もう少し教職キャリアセンターとしては取り組んでいきたいということで、今、いろんな議論をしておるところでございますので、また御提案させていただきますのでどうぞよろしく願います。

本日は、本当にありがとうございました。これで終わりたいと思います。（拍手）

【司 会】 済みません。最後に告知をさせていただきます。

7月31日にこの同じ場所で、ロイロノートスクールという、去年もやりました教師支援システムの、今度はワークショップを行います。

i P a dを用意しまして、教師側と生徒側、両方体験していただけるようなワークショップを企画しておりますので、また御参加のほうよろしく願います。

ということで、きょうはこれでFD講演会を終わらせていただきます。どうもありがとうございました。（拍手）

当日の配付資料

愛知教育大学 全学FD講演会

アクティブ・ラーニングの 授業デザインについて考える

大阪大学 全学教育推進機構
教育学習支援部 教授
村上正行

masayuki@murakami-lab.org

Twitter ID: @munyon74

<https://www.facebook.com/masayuki.murakami.14>



1

大学への社会的要求

大学に対する社会的な要求は年々高まる

↓
大学の存在意義が問われている

- 文部科学省中教審答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」(2012年8月28日)

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm

2

文部科学省中教審答申 質的転換答申(2012年8月)

このような時代にあって、若者や学生の「**生涯学び続け、どんな環境においても“答えのない問題”に最善解を導くことができる能力**」を育成することが、大学教育の直面する大きな目標となる。

このような学士課程教育の質的転換の前提として、学生に、授業時間にとどまらず授業のための事前の準備や事後の展開などの**主体的な学び**に要する時間を含め、**十分な総学修時間の確保**を促すことが重要である。

3

大学教育が抱えている課題

- 近年、大学教育が抱えている課題
 - 「主体的な学習」能力の獲得
 - 学習時間の確保



さまざまな新しい取り組みが実施

- アクティブ・ラーニング
- PBL
- 反転授業
- ラーニングコモンズ

4

アクティブラーニングの定義

- 一方的な知識伝達型講義を聴くという(受動的)学習を乗り越える意味での、あらゆる**能動的な学習**のこと。**能動的な学習**には、書く・話す・発表する等の活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う。(溝上 2014)
- 知識習得を目指す伝統的な教授学習観の転換を目指す文脈で用いられ、その授業においては「アクティブラーニング型授業」等として使用されるべきである。

◆認知プロセスとは
「知覚・記憶・言語、思考といった心的表象としての情報処理プロセス」
(論理的/批判的/創造的思考、推論、判断、意思決定、問題解決など)



5

インタラクティブティーチング

- 東京大学大学総合教育研究センターが以前、gaccoで提供
- 大学での教え方を学ぶためのMOOC (Massive Open Online Course)
<http://www.utokyofd.com/mooc>



6

教育方法の転換

- 次期学習指導要領改訂(2020年度以降)に向けて、文部科学省が初等・中等教育での「主体的・対話的で深い学び」が重視

2. 知識の理解の質を高め資質・能力を育む「主体的・対話的で深い学び」「何ができるようになるか」を明確化

知・徳・体にわたる「生きる力」を子供たちに育むため、「何のために学ぶのか」という学習の意義を共有しながら、授業の創意工夫や教科書等の教材の改善を引き出していけるよう、全ての教科等を、①知識及び技能、②思考力、判断力、表現力等、③学びに向かう力、人間性等の3つの柱で再整理。

(例)中学校理科(生命領域)：①生物の体のつくりと働き、生命の連続性などについて理解させるとともに、②観察、実験など科学的に探究する活動を通して、生物の多様性に気付くとともに規則性を見いだしたり表現したりする力を養い、③科学的に探究する態度や生命を尊重し、自然環境の保全に寄与する態度を養う。

(「学校教育法施行規則の一部を改正する省令案並びに幼稚園教育要領案、小学校学習指導要領案及び中学校学習指導要領案に対する意見公募手続(パブリックコメント)の実施について」J2017年2月14日)

> 関連資料『幼稚園教育要領、小・中学校学習指導要領等の改訂のポイント』

7

gacco

「アクティブで深い学びのデザイン」

- https://lms.gacco.org/courses/course-v1:gacco+ga104+2019_06/about
- 学習者自身が自らの思考を深め、それに基づくアクションを展開できるために、1つひとつの授業においていかなる工夫をし、単元・年間のカリキュラムデザインをどのように構成するのかについて、理論的・実践的に学ぶ



8

マナビラボ

- 高校での楽しいマナビを応援する立教大×JCERIの特設サイト <http://manabilab.jp/>「未来を育てるマナビラボ」

ひととはもともアクティブ・ラーナー！」

- 日本全国「高校のアクティブラーニング実態調査」の結果なども公開



9

東京大学教養学部附属教養教育高度化機構・アクティブラーニング部門

- <http://dalt.c.u-tokyo.ac.jp/>
- アクティブラーニング授業を実施する上で参考になる情報を冊子に <http://dalt.c.u-tokyo.ac.jp/download/>
- 東京大学駒場アクティブラーニングスタジオ (KALS) <http://www.kals.c.u-tokyo.ac.jp/>

10

アクティブラーニング型授業を行う上で

- 大事なのは、あくまで**授業目標(到達目標)**
- 授業方法が重要なわけではない
- できることから、取り組んでみることも大事
- ミニツブペーパー
- 小テスト
- ペアワーク

11

アクティブラーニング型授業を行う上で

- 教師の役割の変化
- インストラクターとしての教師から
ファシリテーターとしての教師へ
・ 学生の活動の様子を良く観察し、適切に介入する
- 授業設計をしっかりと考えてみよう
- どのような活動をデザインするか
- 知識をどうやって与えるか
- どのような**問い**や**課題**を作成するか
- アクティブラーニング型授業で評価をどうすればいいのか？(難しいんですけども)

12

インストラクショナルデザイン IDとは？

- IDとは、教育活動の**効果と効率と魅力を高める**ための手法を集大成したモデルや研究分野、またはそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのことを指す。日本では2000年頃からのe-Learning普及とともに注目を集めるようになった用語であり、カタカナで、またはIDと略されて表記されることが多い。欧米では古くから教育工学の中心的概念として広く用いられてきた。

出典：鈴木克明(2005)『【総説】e-Learning 実践のためのインストラクショナル・デザイン』『日本教育工学会誌』29 巻3号197-205

13

どんな授業が「良い授業」になるか？ IDの目指す3つの目標

- **教育効果**: 学生の実力がつく、期待にこたえるだけの修了生が出せる。自信を持って修了証を出せる。
- **教育効率**: 短時間で、無駄なく。学生も教員も省エネ。これまでの投資が活用できる(例:教材の再利用)
- **魅力**: さらに勉強したいと思うようになる(継続動機)。楽しい研修、成長の実感。教えることが楽しい。

→教育実践を振り返り、改善するヒントとして利用可能。
それと同時に、自分自身の研さんを導くヒントとしても 利用可能。

14

大学授業改善と インストラクショナルデザイン

- 「大学授業改善とインストラクショナルデザイン」(教育工学選書II) ミネルヴァ書房
<https://www.amazon.co.jp/dp/4623078752>

村上也第2章を書いています



15

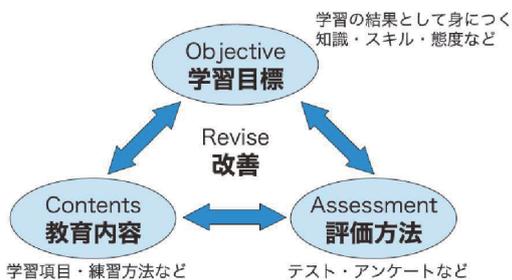
アクティブラーニングにおける インストラクショナルデザインのテキスト

- 稲垣忠編(2019)「教育の方法と技術:主体的・対話的で深い学びをつくるインストラクショナルデザイン」



16

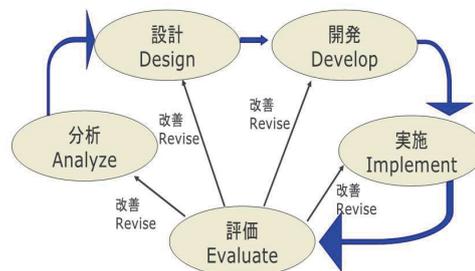
IDとは3つの要素の バランスを取るための技法



鈴木克明(2008)「インストラクショナルデザインの基礎とは何か:科学的な教え方へのお誘い」『消防研修』(特集:教育・研修技法)第84号(2008年9月)52-68

17

IDのプロセス=ADDIEモデル



出典：鈴木・岩崎(監訳)(2007)(ガニエ他著)「インストラクショナルデザインの原理」北大路書房 p.25

18

ARCS動機づけモデル

Attention	注意 =面白そうだ
Relevance	関連性 =やりがいがありそうだ
Confidence	自信 =やればできそうだ
Satisfaction	満足感 =やってよかった

- ・順番に刺激することで満足度と学習意欲が高まる
- ・単体での刺激でも、動機づけにつながる

20

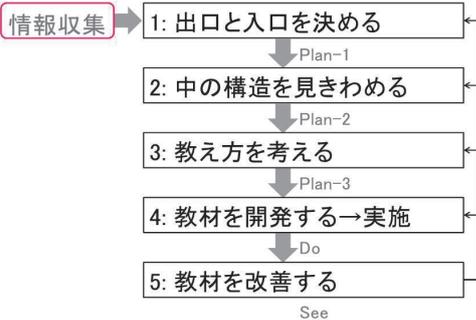
ガニエの9教授事象

学びを支援するための外側からの働きかけ(外的条件)

導入 新しい学習への準備	1. 学習者の注意を獲得 2. 目標を知らせる 3. 前提条件を思い出させる
情報提示 新しいことに触れる	4. 新しい事項を提示する 5. 学習の指針を与える
学習活動 自分のものにする	6. 練習の機会をつくる 7. フィードバックを与える
まとめ 成果を確かめ忘れない	8. 学習の成果を評価する 9. 保持と転移を高める

21

授業設計 -実施の手順-



ステップをきちんと踏む・評価する・戻ることを恐れない

22

「出入り口の問題」

すべての学習者は、その人にとって必要とされる時間をかければ、すべての学習課題を達成できる

心理学者 ジョン・B・キャロル

23

出口と入口を決める

授業の出口・受講直後の状態(学習目標)

- ・何ができるようになれば合格なのか?
- ・それはどのような形で測定・判定できるか?
- ・テストを作ってしまう。

授業 = 出口 - 入口

- ・どうしたら出口と入口のギャップが埋まるのか?
- どうすれば出口のテストに合格するのか?
- ・どうすれば出口の後の学習に繋げることができるか?

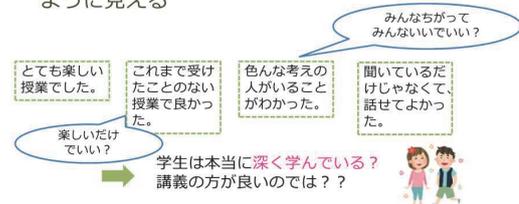
授業の入口・受講者が学習を開始するときの状態

- ・どんな前提(知識・スキル)と考えるとよいか?
- ・何ができる・知っている? できない・知らない?
- 落ちこぼれの防止

24

アクティブ・ラーニングの授業デザイン

- ・教員の授業中の介入が少ない
- 先生は楽になる??
- ・学生がノリノリになって一見とても満足しているように見える



25

アクティブ・ラーニングの授業デザイン

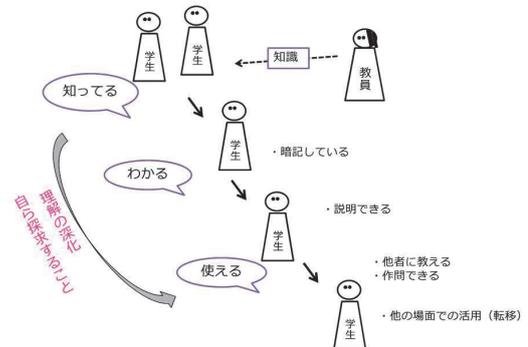
- 目に見える活動だけをデザインするのでは不十分
- **頭の中も能動的になるようにデザインすることが重要**

		内的活動	
		低	高
外的活動	低	D	B
	高	C	A

学習の能動性
松下(2014)p.19

学習目標に応じた活動を導入して
内的・外的ともに高い活動にしなければならない

26



27

アクティブ・ラーニングの授業デザイン

講義型授業 VS アクティブ・ラーニング?

- 認知プロセスの外化は、学習サイクル全体の中の一側面に過ぎないため**対立しない!!** (松下 2015)
- ➡ 前提として、知識の習得や理解が必要
- 現行のよく**考えられた講義型授業**に、認知プロセスを**外化する手立て**を導入する (だけでも十分!)

28

アクティブ・ラーニングの授業デザイン

- 教員の役割の変化(教育的側面)
 - 授業中の教員の関与が少ないため、従来型の授業より**さらに多くをデザインする必要がある**
 - ➡ デザイナーとしての教師の役割拡充
 - **ICTの活用**も可能になり、従来の授業形態よりも詳細なコース/授業デザインが必要(大山ほか 2010)
- 学習目的に応じた方法の選択が重要
 - **インプット・アウトプット・リフレクションのバランスが重要**

29

アクティブ・ラーニングのメリット

1. 記憶に留まりやすい (memorable)
2. 異なる文脈でも知識を応用しやすい (transferable)
3. 知識のみならず汎用的能力 (generic skills) を育成することができる
4. 学生が学習に対して高い動機を保持し続けることができる
5. 学習意欲や学力の格差を縮小することができる

30

アクティブ・ラーニングのデメリット

1. 授業中の学習に時間と負荷がかかる
2. 授業内で扱う内容が減少する
3. 授業準備に時間と手間がかかる
4. 教員が使用するにあたっては、講義法と同様に、**トレーニングが必要**となる。技法のみならず、**学習に対する考え方の変容**が求められる場合が多い

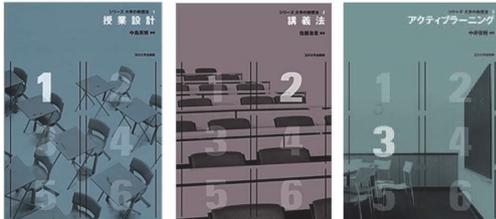
31

31

参考書籍

・シリーズ 大学の教授法 玉川大学出版部

1. 授業設計
2. 講義法
3. アクティブラーニング



33

協同学習の技法

- ・パークレイ、クロス、メジャー共著、安永悟監訳 (2009)「協同学習の技法 大学教育の手引き」ナカニシヤ出版

・ <http://www.nakanishiya.co.jp/book/b134673.html>

- ・ 協同学習の解説と30の技法について紹介



34

Think Pair Share

1. クラス全体に質問を提示します
2. 学生は一人で質問について考えます
3. 質問について考えたことを、ペアで意見交換します
4. 意見交換は、話し手と聴き手とを交替で行い、相手の意見との共通点や相違点、その理由について考えながら行うようにします
5. 必要であれば、クラス全体で話し合った内容を共有します

東京大学教養学部附属教養教育
高度化機構・アクティブラーニング部
「+15 minutes」より引用

35

ジグソーメソッド

- ・ 東京大学 大学発教育支援コンソーシアム 推進機構 <http://coref.u-tokyo.ac.jp/>

- ・ 知識構成型ジグソー法 <http://coref.u-tokyo.ac.jp/archives/5515>

- ・ 映像で見るアクティブラーニング (東大TV) <http://today.tv/contents-list/lesson/komex/01>



36

ジグソーメソッド

1. 教員は学習するテーマと、テーマを構成する話題(資料)のリストを提示します
2. 学生を同じ資料を読み合う「エキスパート」グループに分けます
3. 学生は「エキスパート」グループごとに、担当のテーマについて資料を読み込んでしっかりと理解し、内容を知らないほかの学生に教える方法を考えます(例、わかりやすい説明の仕方、具体例や図解の方法)
4. 「エキスパート」グループを新しい「ジグソー」グループに分けます(各ジグソーグループでは、それぞれの学生が唯一の「専門家」となります)
5. 「専門家」はそれぞれ「ジグソー」グループで自分の「専門分野」をほかの学生に教え、その内容を話し合う時に進行役を務めます
6. グループでの発見についてクラス全体で振り返ります

東京大学教養学部附属教養教育
高度化機構・アクティブラーニング部
「+15 minutes」より引用

37

ピア・インストラクション (PI)

Eric Mazur (1997)

手順

1. 選択肢問題をスライドで出題する
2. 学生にクリッカーで解答させる
3. 付近の生徒同士で議論させる
答えが異なる相手に対しては自分の答えの論拠を述べ、説得を試みさせる
4. 同じ問題に対してもう一度クリッカーで解答させる
5. 正解を示し、解説する

38

ピア・インストラクション (PI)

- ・ 教員と学生、学生間のインタラクションを目指す
- ・ 表層的ではない知識を獲得する
- ・ 大人数科目での実施

- ・ 匿名性がある
 - 意思表示し、参加できる
- ・ 結果が即時に表示される
 - 状況を把握できる。
 - 不理解のまま先に進むことを予防できる
- ・ 深い理解を得られる
 - 根拠を考えて探求することができる

39

事例

- 反転授業
 - アクティブ・ラーニングを取り入れると授業時間だけで見れば、明らかに教える時間は減る

	普通の場合	ALの場合
授業時間 (90分)	知識の説明	知識の説明 グループワーク

時間的に無理であれば、知識の説明の部分を丸々授業時間外に出せばいい

40

反転授業の事例

- ・ 徐々に事例が積み重ねられている状況
 - 山梨大学工学部工学部専門教育科目 (埴 2013)
 - ・ 学習時間の増加、学生の授業への関与の増加、学生間のインタラクションの活性化、学生自身の主観的理解度の向上、成績の上昇などの効果
 - 島根大学人文系科目 (七田 2015、鹿住 2015)
 - 長崎大学 英語科目 (奥田 2015)

41

アクティブ・ラーニング導入のポイント

1. まずは小さく始めましょう！新しい教育技法を取り入れるのは、週に1回以内にしましょう。
2. 学生にその技法を説明する際には、これまでのやり方よりもっと良い技法であることをアピールしましょう！そして学生から感想ももらいましょう。
3. あまりも多く活動をさせすぎないようにしましょう！少ない方がいいです。授業を活性化するには少しの技法で十分です。
4. 指示は明確に出しましょう！一度やって見せたり、絵を描いたりして、学生がするべきことを説明しましょう。集中力を途切れさせてしまうような混乱が起きないようにするためです。

(Silberman, 1996, viii)

42

ペア学習のすすめ

1. 短い文章について議論させる。
2. 課題に対する関心についてインタビューさせる。
3. 書かれた文章について批評・校正させる。
4. 相手がやってきた課題に対して質問させる。
5. 授業内容を要約して説明させる。
6. 教員に対する質問を一緒に作らせる。
7. 事例や練習問題を一緒に解かせる。
8. お互いにテストをさせる。
9. 教員からの質問と一緒に答えさせる。
10. 授業ノートを比較させる。

(Silberman, 2000:18)

43

グループ学習の類型

	(A) 交流型	(B) 意見交換型	(C) 問題解決型	(D) 主張交換型	(E) 理解深化型	(F) 最終型
事前準備	なし	なし	なし	あり	あり	あり
事後作業	なし	個人	グループ	なし	個人	グループ
目的	特定の意見を話し、他者を理解する	他者個人課題に挑戦するために、他者の意見に傾斜し、自身の意見を明確にする	協働的なグループ課題に取り組む、課題に沿って成果物を作成する	自分の主張を他者に伝え、他者からの意見を受ける	作業過程の中で他者の意見を傾斜させ、考えを精緻化・洗練して意見をまとめる	決められた目的の達成のために集団的行動を伴って意思決定する
実施期間	短時間/授業内で実施	短時間/授業内で実施	長時間/授業を超えて実施	短時間/長時間/授業を超えて実施	短時間/授業を超えて実施	長時間/授業を超えて実施
課題	内容が難易度が低い	経験に基づいた課題にとどまる	課題のリソースが乏しく課題設定に課題がある	学びの経験・機会の変化	不可逆	既存知識の量から脱するフリーライオン
授業デザインへの留意点	課題設定	コース内容への動機づけとなるテーマ設定	経験や知識を活性化させるテーマ設定	概念習得と自己からの意見を共有させる必要がある課題設定	一貫した流れを伴った課題設定。他者からの影響を受けやすい課題設定	他者からの影響を受けやすい課題設定。他者からの影響を受けやすい課題設定
	運用リソース	アスブレイの目的のゴールの使用	議論の導入をサポートするFAの活用	授業中での他者サポートする機会の提供 議論の導入をサポートするFAの活用 議論の導入をサポートするFAの活用	内容を定めた授業の進行 「peer review」を促すツールを提供 議論の導入をサポートするFAの活用 議論の導入をサポートするFAの活用	授業外での活動 サポートする課題 議論の導入をサポートするFAの活用 議論の導入をサポートするFAの活用

大山教子・田口真京 (2013) 大学におけるグループ学習の類型化—アクティブ・ラーニング型授業のコースデザインへの示唆—, 日本教育工学学会論文誌 31(1)129-143.

44

授業(1コマ)のデザイン



45

コース(15コマ)のデザイン



46

京都外国語大学学内FDにおけるAL研修

- 2015年2月にFD研修会を実施
- ALの理解を深めることを目的として設計
- 外部講師による講演
 - アクティブ・ラーニング型授業の概要と実践
- 学内教員によるポスターセッション
 - 京都外大におけるアクティブ・ラーニング(9件の発表)
- 参加者に、学内でもさまざまな実践が行われていることを知ってもらい、工夫や問題点などについて議論
- 参加者 55名(外部 5名含む)



47

まとめ

- 学習目標に応じた教授方法を選ぶことが重要
- ちょっとした工夫から取り入れていくことが重要
- アクティブ・ラーニングをデザインすることは、授業方法だけでなく、コース全体のデザインも意識
- 授業についての情報共有、議論ができる環境が重要

ぜひ、引き続き、大学のみなさんで授業改善について取り組んでいきましょう！

48