

〈論文〉

アクティブラーニングを考える(1) 他大学との合同ゼミ研究会実践の成果と課題

増田 敦・島崎 百恵

I はじめに

平成20年3月、中央教育審議会(以下中教審)大学分科会、制度・教育部会の審議まとめ「学士課程教育の構築に向けて」において、今後の大学教育における方策の一つとして「学習の動機付けを図りつつ、双方向型の学習を展開するため、講義そのものを魅力あるものにすると共に、体験活動を含む多様な教育法を積極的に取り入れる」と述べている¹⁾。具体的には「学生の主体的・能動的な学びを引き出す教授法(アクティブ・ラーニング)を重視し、例えば、学生参加型授業、協調・共同学習・課題解決・探求学習、PBL(Problem/Project Based Learning)などを取り入れる(以下省略)」ことを方策の課題としている¹⁾。

一般に大学での授業形態は、講義型授業と演習型授業に大別される¹¹⁾。このうち演習型授業がいわゆる「アクティブラーニング」と呼ばれる授業形態である。アクティブラーニングは「学生の自らの思考を促す能動的な学習」⁸⁾、「自分たちの思考プロセスに沿った学びのスタイルを自ら構築する(学習)」⁷⁾、「学生に主体性を持たせて自らの思考を促進しようとする能動的学習」⁵⁾、「学生の能動的な学習を取り込んだ授業を総称する用語」⁹⁾などといわれている。これらのことから、学生が「自ら思考し、自ら行動することによって学びを深めていく、成果を上げていく」ことを期待して実施する学習形態の総称と考えられる。

溝上は、アクティブラーニング導入に関連する論文を調査した結果、アクティブラーニングは主として「課題探求型」と「課題解決型」に大別している¹¹⁾。課題探求型のアクティブラーニングは、学生が自由にテーマを選び、その結論も学生の学習状況によって異なる。これに対し、課題解決型のアクティブラーニングは教員から学生に課せられる課題

のもと学習が展開される。よって、学習によって「広がりや多様性」はみられるものの最終的な結論は概ね決まっている。どちらがよいかということではないが、この二種類のアクティブラーニングを区別し、目的に応じ適切に選んでいくことが重要であると述べている。

近年、アクティブラーニングは新たな教育方法として注目されているが、その教育効果はどのようなものであろうか。全米教育協会は、さまざまな学習形態の分析から、それらの成果を「学習ピラミッド」で示している^{4) 10)}。学習ピラミッドでは、学んだことがどれだけ記憶に残るかを%表示している。「授業を聞く = 5%」, 「テキストを読む = 10%」, 「ビデオや DVD などの視聴覚教材を見る = 20%」, 「デモンストレーション = 30%」 というように受動的な学習では、いずれも記憶に残らないことが示された。これに対し「グループでの話し合い = 50%」, 「実践的な取り組み = 75%」, 「他人に教える / すぐにやってみる = 90%」 と能動的な学習になると軒並み数値が上がることを示された。このことから授業においてアクティブラーニングに包括されるさまざまな能動的な学習活動が教育効果を高める上で重要な学習形態であることがわかる。

筆者が、ある野外教育指導者の講習会に参加した際、講師が次の言葉を引用して体験学習法の重要性を述べていた。すなわち「①聞いたことは忘れる」, 「②見たことは覚えている」, 「③やったことは理解する」, 「④発見したことは使える」である。とても示唆のある言葉だと思い記憶に残っている。ここでは体験学習の重要性を述べているのであるが、この言葉は全米教育協会の学習ピラミッドに通じるものがある。特に「発見したことは使える」という言葉にあるように学んだ知識や技術を、あるいは自らが見つけ出したことを応用して、今後の学びに「活かす」ことができる能力が重要であり、この能力の育成がアクティブラーニングに期待されている教育効果ではないかと考えている。そのためには、アクティブラーニングによる研究的な授業実践を繰り返しおこなうことが重要である。そしてその実践における成果や課題を蓄積検証していくことが、期待されている教育効果を得るための方策の一つではないかと考えている。

そこで本研究では「アクティブラーニングを考える」をテーマとし、さまざまなケースでのアクティブラーニングを実践していき、実践の成果と課題を検証することによって教育効果を高めるアクティブラーニングのあり方を考えていくことを目的としている。その第一報として、3月に実施した他大学との合同ゼミ研究会での実践を通して得られた成果と課題を報告する。

II 合同ゼミナール研究会の企画 (方法)

合同ゼミナール研究会 (以下、研究会) の実践をおこなうにあたり、その開催までの経緯 (流れ) について説明しておきたい。

1 企画のきっかけ

昨年7月、機会があり東海大学のオープンキャンパスに参加した。その際、国際文化学部 島崎百恵先生の体験授業に参加した。内容はゼミ学生が考案したレクリエーションスポーツを参加者と一緒に体験しようという企画であった。既存のルールを変更したり、あるいは新たな道具を作ったりと学生主体のユニークな体験授業であった。私のゼミでも同様の活動をおこなっていることもあり、本学の学生と東海大学の学生が合同で研究会を実施し交流することによって、その学びがさらに深まるのではないかと考え、後日共同での研究会開催のお願いをしたところ快諾して頂き、早速教員間での準備に入った。

2 企画案作成にあたって

企画案作成にあたって、まず教育方針やねらい、方法を決めた。教育方針は、それぞれのゼミナール方針を調整し、共通項を踏襲する形をとった (下記①、②)。これは学生にとって、メンバーが変化したとしても戸惑うことなくスムーズに実施できると考えたからである。以下に詳細を説明する。

1) 教育方針と企画案作成上の考え方

以下の5項目を教育方針と (①、②) 企画案を作成する上での基本的な考え方とした (③～⑤)。

- ① アクティブラーニングの学習形態をとる。
- ② 教員は「ファシリテーター」(注) 役として、学生の活動を調整、促進する。
- ③ 1グループ6名 (各大学3名) で編成する。期間中メンバーの変更はおこなわない。メンバー構成は教員がおこなう。グループリーダーはメンバーの互選によって決定する。
- ④ 2日間の集中講義形式でおこなう。時間は午前9時から午後4時30分とする。
- ⑤ 討議および制作等が効率的におこなえるように、学習環境を整える (机、椅子の配置、備品の準備等)。また適した場所を確保する。

注 ファシリテーター: 討議を調整し、スムーズな進行に導いていく者。促進者。

2) ねらい

研究会では、日頃のゼミ活動を他大学の学生と活動を通して交流することによって、これまでにない視点、考え方を発見する機会とすることを第一のねらいとした。さらに、これまで学んできた知識と技術を持ち寄り、新たなレクリエーションスポーツ（以下、ACTIVITY）を開発し体験することを第二のねらいとした。ちなみにテーマは「みんなで楽しめるオリジナル ACTIVITY を創ろう！」とした。

3) 方法

方針に基づき、提示された課題についてグループで「問題提示（教員による）→討議・作成→体験（演習）→振り返り→修正」の流れでおこなうことにした。ACTIVITY 制作活動では2つの制作をおこなった。

3 企画作りと実施

企画案は教員が作成した。企画案を作成するために1月と2月にそれぞれ1回ずつミーティングをおこない以下の内容を決定した。

1) 日時およびスケジュール

日時は、両大学が春休み中の2012年3月8日（木）～9日（金）で、午前9時から午後4時40分までとした。本来であるならば学期中が望ましいのであるが、大学間のスケジュールや時間帯が異なるため難しいと判断した。また教員が候補日をいくつか設定した後、学生にスケジュールの確認および調整をしてもらった。その結果、上記日程での開催となった。表1は企画段階での2日間のスケジュール内容である。

表1 研究会スケジュール案

時間\日	1日目		2日目	
午前	9:00	開会	9:00	プログラム3-②
	9:20	プログラム1 *アイスブレイク		* ACTIVITY を創る その2
	10:40	プログラム2 *即興で ACTIVITY を作り、体験する		
午後	12:40	昼食	12:00	昼食
	13:30	プログラム3-① * ACTIVITY を創る その1	13:00	プログラム3-③ * ACTIVITY を体験する
	16:00	振り返りとまとめ		振り返りとまとめ
	16:30	1日目 終了	16:00	閉会
			16:30	2日目終了

2) 研究会参加者

両大学とも、これまでさまざまな活動の企画運営してきた3年生を対象とした。ただ時期的に就職活動や部活動の合宿が重なったため参加者は、札幌大学12名中10名(83.3%)、東海大学13名中8名(61.5%)、計18名(72.0%)であった。

3) 開催場所

研究会では、各グループで制作したレクリエーションスポーツの開発をおこない、それを参加者で体験するというねらいがあるため、グループワークをする場所とそれを体験する場所を確保する必要がある。そのため両大学で場所を探した。その結果、東海大学札幌キャンパスの多目的に利用できる教室と武道場(剣道、柔道)で開催することにした。

アクティブラーニングでは、スペースの広さや机や椅子の配置といったハード面の条件と討議をするために必要な備品が充実しているといった学習環境の整備が重要である⁵⁾。これらを考えると、今回使用した多目的教室はこれらの条件を整えた活動しやすい場所であった。

4) プログラム

表2はプログラム原案である。2日間の活動は3つのプログラム、8つのセッションで構成した。またプログラムごとにねらいを設け、ねらいに応じた方法を採用した。また目的を達成するためにねらいがぶれないように配慮した。各プログラム、セッションの詳細は以下の通りである。

表2 プログラム一覧

プログラム1	プログラム2	プログラム3
アイスブレイク	即興でACTIVITYを作ろう	オリジナルACTIVITYを創ろう
目的 ① お互いを知る ② 仲良くなる ③ グループの協力体制を整える	目的 ① 提示された条件と用意された道具を工夫利用してACTIVITYを作る ② ものづくりの方法を学ぶ	目的 ① 皆で知恵を出し合ってオリジナルACTIVITYを創ろう
セッション1 ① 集団ゲーム(東海大学担当)	セッション1 ① プレーンストーミング&KJ法	セッション1 ① コンセプト作り
セッション2 チームビルディングゲーム ① グループ名を決めよう ② フェルミ推定 ③ ペーパータワー	セッション2 即興でACTIVITYを作る *詳細は本文参照	セッション2 ACTIVITY創り ① コンセプトを基に制作 ② 必要な用具類は作る ③ 明日12時までに完成
振り返りと分かち合い ① 振り返りシートの記入と発表	セッション3 ACTIVITYを体験してみよう	セッション3 ACTIVITYを体験してみよう
振り返りと分かち合い ① 振り返りシートの記入と発表	振り返りと分かち合い ① 振り返りシートの記入と発表	セッション3 ACTIVITYを体験してみよう

① プログラム1 アイスブレイク

初めての取り組み、初めて一緒に活動するメンバーということもあり、効果的な活動をする上で、まずレクリエーションを通して交流をおこなった。

【ねらい】 ア：お互いを知る イ：仲良くなる ウ：グループの協力体制をつくる

【セッション1】 東海大学学生による全体レクリエーション活動

【セッション2】 教員によるチームビルディング活動

ア：グループ名を決めよう (写真1) イ：フェルミ推定 ウ：ペーパータワー (写真2, 3)



写真1 チームビルディング活動 (グループ名を決めよう)



写真2 チームビルディング活動 (ペーパータワー①)



写真3 チームビルディング活動（ペーパータワー②）

② プログラム2 即興でACTIVITYを作ろう

メインプログラムである「オリジナル ACTIVITY を創ろう」の前段階プログラムとして、2つのセッションをおこなった。

【ねらい】ア：ものづくりの方法を学ぶ イ：提示された条件と用意された道具を用いて即興でACTIVITYをつくる

【セッション1】グループワークで作業を進めていく上で効果的な方法であるブレインストーミングとKJ法について簡単な演習を通して学び、ACTIVITY制作をおこなう上での基本的な討議方法の学習をおこなった。これまでもゼミナール活動で繰り返している活動ではあるが、確認と交流という意味で実施した。（写真4, 5）

【セッション2】即興でACTIVITYをつくる。条件（与件シート）は以下の通りである。

対象：小学生

環境：武道場でできる活動

道具：卓球ボール、卓球用ラケット、新聞紙、ガムテープ、
ジムニックボール、傘、タオル、縄跳び、ゴミ箱、椅子、
フラフープ、ペットボトル、ヒモ

一回の活動時間：10分

その他：活動に適した名前をつけること（ネーミング）。

提示された道具のみを用いること。

但し、ルールは自由に作ってよい。

なお、討議は模造紙上でおこない、模造紙を掲示しポスター発表をおこなった。



写真4 即興でACTIVITYを作る（ブレインストーミング）



写真5 即興でACTIVITYを作る（構想発表）

【セッション3】ACTIVITY体験と振り返りおよび修正

制作したACTIVITYについて以下の点に留意しておこなった。

制作したACTIVITYについて、グループ代表が5分間でプレゼンテーションをおこなった。その際、必ずア～ウを含めておこなうように指示した。

ア：目的 イ：内容（ルール含む） ウ：特徴および工夫した点

その後、各グループが作成したACTIVITYを持ち時間10分で体験した（写真6, 7）。各グループのACTIVITY体験終了後、参加者が振り返りシート（表3）に記入し評価をおこなった。また振り返りシートは各グループで回収し、修正案を検討する資料とした。

アクティブラーニングを考える (1)



写真6 即興でACTIVITYを作る (体験 ボーリングスナイパー①)



写真7 即興でACTIVITYを作る (体験 ボーリングスナイパー②)

③ プログラム3 オリジナルACTIVITYを創ろう

研究会のメインプログラムである「オリジナル ACTIVITY を創ろう」は、上述までの活動の総合演習として取り組んだ。

「ACTIVITY 創り与件シート」を渡し、作成上の基本的条件の提示、質疑をおこなった後、制作活動に入った。与件シート内容は以下の通りである。

実施時間：説明を含めて30分以内
実施場所：武道場
対象者：成人男女（年代設定は各グループで考える）
ネーミング：ACTIVITY の内容に相応しい かつ覚えやすい名前をつけること
道具：原則として全て手作りとする（但し、ボールは使用可）

上記与件シートを基にまずはコンセプトを作成。その後オリジナル ACTIVITY 創りの活動を展開した。

【ねらい】ア：入手した情報、個人の思いを共有し、コンセプトを作成する イ：コンセプトを基にオリジナルACTIVITYを創る

【セッション1】ACTIVITYを創る上で重要になるコンセプトの作成

ブレインストーミングおよびKJ法を用いて作成した。学生には、おおまかな対象を想定した上で、その対象に合わせたACTIVITYを創るために必要な3項目（「時代背景」、「個人の思い」、「ポテンシャル分析」）について検討し、そこからコンセプトの作成をおこなうよう指示した。

なお、上記までの活動が1日目に予定された活動であった。



写真8 オリジナルACTIVITYを創る (コンセプトづくり①)

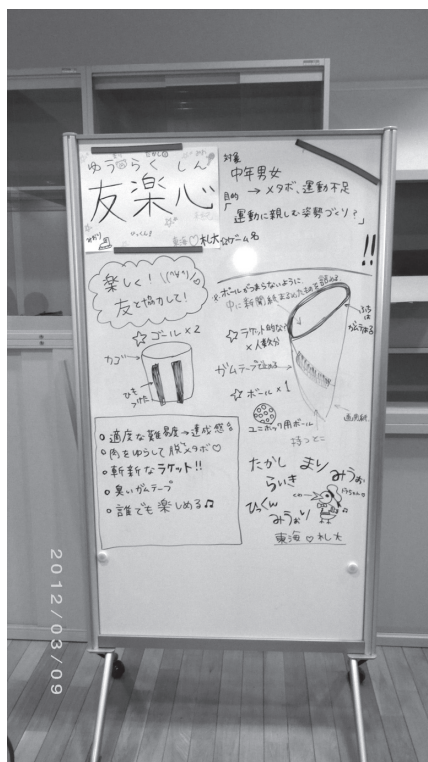


写真9 オリジナルACTIVITYを創る (コンセプトづくり②)

【セッション2】ACTIVITYを創る

コンセプトおよび与件シートの条件を前提にグループワークをおこなった。配置してあるホワイトボード上で討議をおこなった。(写真8, 9)

なお、創ったACTIVITY内容のプレゼンテーションおよびルール説明はセッション3の前に武道場で、口頭とデモンストレーションでおこなった。

【セッション3】ACTIVITY体験と振り返りおよび修正

内容としてはプログラム2のセッション3と同じである。

5) その他

研究会のねらいや方法、プログラムとその流れなどを明記したプログラム集を作成し事前に学生に配布した。教員は事前に各大学でのゼミナールを通して研究会の説明(ねらい、方法等)をおこない研究会のプログラム進行がスムーズにおこなえるようにした。

Ⅲ 研究会の成果と課題

この章では、2日間の他大学との合同ゼミナール研究会を通して得られた成果と今後の課題を述べる。

1 企画について

今回は初めての研究会ということで、教員主導で企画の立案をおこなった。2回のミーティングであったが、教員が立案しているということもあり開催日までに形を整えることができた。しかしこれまでのゼミナールでの活動を考えると学生にも企画に参加してもらい教員と学生の共同企画でおこなうこともできたのではないかと考えている。研究会のゼミナール活動での位置づけによって変わってくると考えられるが、1年間(3年次)の学びのまとめとして実施する総合演習的な位置づけであれば、やはり学生主体で企画運営をおこなっていくことが望ましい。今後の課題として、その位置づけを明確にして学生の企画への参画のあり方を検討していきたい。

2 グループワークについて

白井は三重県教育委員会主催の教員研修を担当し、グループ学習を教員自身が体験する研修プログラムを開発し実施してきた。その結果「グループ学習の成果を高めるには、グループリーダー、ファシリテーターの役割が重要である」と述べている⁶⁾。このことから、

学生には企画だけではなく運営面にも関わってもらいグループリーダーやファシリテーターの役割を担える人材育成を普段のゼミナール活動でおこなっておくとさらにより研究会になるのではないかと考えられる。企画への参画と同様今後の課題としたい。

3 スケジュールについて

2日間の日程で、3つのプログラム、8つのセッションを実施した。スケジュールは予定したとおりには進行せず、変更しながらの実施であった（表4）。その原因として以下のことが考えられる。

表4 実際の研究会スケジュール

時間\日	3月8日(木)	3月9日(金)
午前	9:00 開会	9:00 資料づくり
	9:20 プログラム1 *アイスブレイク	9:30 プログラム3-② *ACTIVITYを創る その2
	10:40 プログラム2 *即興でACTIVITYを作り	
午後	12:40 昼食	12:00 昼食
	13:30 プログラム2-① *ACTIVITY体験	13:00 プログラム3-③ *ACTIVITYを体験する
	15:30 振り返りとまとめ 講評	15:00 資料づくり 15:30 振り返りとまとめ 講評・記念写真
	16:00 プログラム3-①	16:00 閉会
	16:30 1日目 終了	16:30 2日目終了

① プログラムが多かった

ある枠の中で活動（プログラム）を展開するためには、各々の活動がどの位時間を要するかを予測し、枠の中に収まるように調整する必要がある。今回、企画する上で「何をやりたいか」、「何が必要か」という視点では検討したが、時間配分をあまり考慮に入れていなかった。企画は「想いを形にする」ために計画を立てることであるが、想いを形にし、かつ教育効果を得るためには時間配分は重要な項目の一つであると考えられる。

② 討議やACTIVITYの制作などグループワークに予想以上の時間がかかってしまった

討議についても、ACTIVITY制作についても活発な意見交換、制作活動であったので一概に問題点ではないと考えているが、やはり時間が設定されている以上、その時間内で一定の結果を出すことも学ぶ必要がある。

活発な活動になった要因として、これまでの各大学におけるゼミナール活動の蓄積とねらいや活動方法を明確にし、それを全員が共有できたことではないかと考えている。このことから、ある程度の活動実績とねらいや活動方法を共有できていれば、教員側の予想を超えた活動を展開していくことができるということを確認することができた。

グループワークが活発になった要因の二つ目として、研究会の最初におこなったアイスブレイクが考えられる。研究会のねらい（交流と制作）に関連する内容でアイスブレイクのプログラムを入れたことによって、その後の活動がスムーズに進行することができた。また、ただ単にアイスブレイクをするよりも、ねらいに留意した内容にすることが重要である。

学生のタイプによって変わってくるかもしれないが、初期の段階で両大学の学生が親しく交わることができるようになるためには、やはりアイスブレイクは外せない活動であると再認識した。

4 ACTIVITY 制作について

研究会では2つのACTIVITYを制作した。制作ではステップアップのプログラム内容とした。すなわち「即興でACTIVITYを作ろう」を第一段階とし、既存の道具をアレンジしたACTIVITY作りを通して、第二段階の活動イメージしてもらった。次の第二段階の「オリジナルACTIVITYを創ろう」では、第一段階のイメージを活かしつつ道具も含めて自分たちで作るというより創造的な活動を展開してもらった。

創られた「オリジナルACTIVITY」を見ると、このステップラップ方式は活動の成果を得るために効果的であったと考えている。(写真10, 11)

3グループに分かれての活動であったが、どのグループも活発な討議を経て、テーマである「みんなで楽しめるオリジナルACTIVITYを創ろう！」に合致した優れたACTIVITYを制作することができた。(写真12, 13)



写真10 オリジナルACTIVITYを創る（制作①）

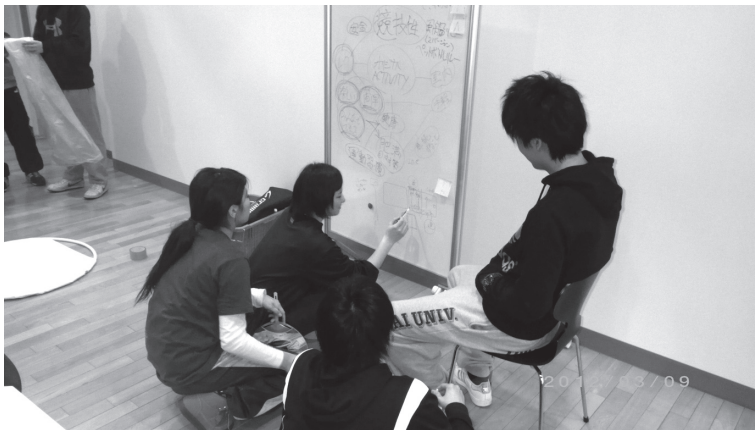


写真11 オリジナルACTIVITYを創る（制作②）



写真12 オリジナルACTIVITYを創る（体験 なんちゃって楽ロス①）



写真13 オリジナルACTIVITYを創る（体験 打って打って車☆②）

5 振り返りについて

研究会で重視した活動の一つに「振り返り」がある。他の活動に時間がとられてしまい、十分な振り返りができない場合も少なからずあったが、振り返りは活動を「やりっぱなしにしない」ために時間をかけておこなわなければならない活動である。

今回の研究会では、「ACTIVITY 体験」が終了した段階で「振り返りシート（表3）」に各自記入し、各グループメンバーで読み合わせをして振り返りの活動とした。教員の活動に対する振り返りは「講評」という形で全グループの ACTIVITY 体験終了後、全員でおこなった。また研究会の振り返りも同様に、研究会の最後に口頭発表という形で、全員がお互いの顔を見ることができるよう円形に椅子を移動しておこなった。

6「場の雰囲気」と「活動の活性化」の工夫

アクティブラーニングによる教育効果を高めるために、どのような「場の雰囲気」と「活動の活性化」の工夫が必要であろうか。これまでの先行研究においてアクティブラーニングを実践する上で学習環境づくりの重要性が述べられているが⁵⁾、今回の研究会を通して、次の点に留意するとよいのではないかと考えている。

① 使用する教室について

ア) 各グループの間隔

活発なグループワークをおこなうためには、各グループが他のグループの話し声や活動に影響を受けないよう間隔をあけることが大切であると感じた。そのためには机や椅子などが移動できる教室であることが望ましい。どれくらいの間隔が必要かという確たる数値はないが、多少大きな声で話したり、笑い声がおこってもあまり気にならない位離れてい

るとよいのではないかと感じた。

イ) 机の配置

研究会では8人掛けの8角形卓であった。討議がしやすそうに見えたことから、机はお互いの顔が見えるように組み替えるとよいのではないだろうか。

ウ) オープンスペース

研究会では、机上で作業をおこなってもらうことを前提に考えていたが、制作物によっては机上ではやりにくい場合があったようで床面で作業をおこなっていた。このことから床でも作業ができるようにオープンスペースを確保することも大切であると考えられる。

エ) 壁の利用

教室の壁に制作物等を張り付けることができれば、あるいは張り付けるように指示しておけば、他のグループの活動の様子を自由にみることができる。壁も活動を活性化するための備品として有効に用いるとよい。

② 用意する備品（文具類）について

各グループには、次の備品を用意し、模造紙以外の備品をカゴに入れて机に置いた。模造紙は専用の机を用意し置いた。サの移動式ホワイトボードは討議内容を可視化し、活性化の上で威力を発揮した。ホワイトボードは重要な備品である。

なお、オリジナル ACTIVITY 制作上必要なもので下記にないものは、各グループで準備してもらった。

ア：模造紙	イ：A 4用紙	ウ：セロハンテープ	エ：1 2色マジック
オ：付箋3色×4	カ：ハサミ	キ：スティックのり	ク：色画用紙セット
ケ：白画用紙セット	コ：折り紙	サ：移動式ホワイトボード	

③ 茶菓子について

長時間に渡るグループワークでは、集中する場面とリラックスする場面のバランスが重要であると考えている。討議に行き詰まった時あるいは疲労が貯まったときなど、茶菓子があればちょっとした息抜きになるのではないだろうか。ケースバイケースではあるが、今回の研究会では茶菓子を各グループの机の上に用意し自由に飲食を許可した。

ただ気分転換や休憩をとるのには少し机から離れた方が望ましい場合もあるので、必ずしも各グループの机の上におく必要はなく茶菓子スペースを作ってまとめて置くことも考

えられる。いずれにせよ研究会では茶菓子があった方がよいのではないかと感じられた。

7 学生が学んだこと ～振り返りシートから考察する～

研究会全体のまとめとしての振り返りで、学生は以下の感想を述べている（一部抜粋）。この振り返りをもとに学生が学んだことを考察してみたい。

- ・他の大学の学生の視点が刺激なり、プログラムの質が上がったと思う。
- ・それぞれの大学のカラーや考え方を組み合わせることによって、さらによい活動になった。
- ・考えが膨らんだ。
- ・他大学の学生と交流することによって、（同じ大学）友人の新たな面を見ることができた。
- ・最初は他大学の学生と交流することは難しいのではないかと思ったが、やってみるとうまくいくもんだと思った。充実した研修になった。
- ・いろいろな人と交流することは社会で必要なことだと思う。今後も交流していきたい。

僅か2日間の研修であったが、この研修を通して学生たちが学んだこと（上記感想以外を含め）を筆者なりにまとめると次の4点になると考えている。十分に習得したとは言えないまでもそのことの大切さを学ぶことができたのではないだろうか。

- ① いろいろな視点で物事を観ることの大切さ
- ② プログラムの質を高めるために、いろいろな考え方を組み合わせることの大切さ
- ③ 異なる人と共同で活動することによって新たな考え方や観方を学ぶことができるということ
- ④ 他大学との交流は思っている以上に簡単にできるということ

IV まとめ

本研究は「アクティブラーニングを考える」をテーマとし、その第一報として3月に実施した他大学との合同ゼミ研究会での実践を通して得られた成果と課題からアクティブラーニングのあり方を検討することを目的とした。上述した成果と課題から考えられるアクティブラーニングについて箇条書きしまとめとする。

1 アクティブラーニングの学習効果を高めるために

- 1) アクティブラーニングは、初めて会ったメンバーで構成されるグループであっても討議、制作など活発な活動が展開しやすい学習形態である。
- 2) アクティブラーニングにおいて、活発な活動を展開するためにはプログラムのねらいや活動方法をメンバー全員が理解しておくことが大切である。そのための取り組みがプログラムの最初におこなわれることが望ましい。
- 3) アクティブラーニングでは場の設定や使用する備品の充実が重要である。特に教室の大きさ、机や椅子を可動させることができるかどうかには留意することが重要である。
- 4) アクティブラーニングのプログラムの一部としてアイスブレイクを入れることが成果を高めるために重要である。
- 5) プログラムのねらいに関連する内容でアイスブレイクをおこなうことは、その後の活動をスムーズに進めるために必要である。

2 今後の課題

- 1) 3年次に実施する研究会の位置づけを考える。

卒業研究を控え、これまでのゼミナール活動の総合演習的な位置づけとしておこなうとよいのではないかと考えている。今後教員間で調整をしていきたい。

- 2) 研究会の企画運営に学生を参画させる

それぞれのゼミナールでは対外的な活動を展開してきており、それなりに経験を積み重ねてきている。そのような学生には企画運営に参画させ、さらに能力を高めることができるようにしていきたい。

- 3) スケジュールについて

今回は2日間の日程であったが、できれば3日間はほしいところである。休み中の活動であるので強制をすることは難しい。しかし今後単位化も含めて検討し、より充実した研究会になるようにしていきたい。

参考・引用文献

- 1) 中央教育審議会大学分科会制度・教育部会編
：「学士課程教育の構築に向けて」中教審審議まとめ 2008年
- 2) 浅野誠：「ワークショップガイド」アクアコラーレ企画 2006年
- 3) 浅野誠：「大学の授業を変える16章」大月書店 1994年
- 4) 土持ゲーリー法一：「ラーニング・ポートフォリオ」東信堂 2009年
- 5) 大橋健治：「アクティブラーニングの試み」筑紫女学園大学紀要 pp217 - 225
- 6) 白井靖敏：「アクティブラーニング（グループ学習）の経験に基づく学習タイプ」
名古屋女子大学紀要第57号（家政・自然編） pp117 - 124
- 7) 中村博幸：「ゼミを中心としたカリキュラムの連続性」嘉悦大学研究論集 51（3）, 1-13,
- 8) 林徳治, 谷口勝一：「大学授業におけるアクティブラーニングの教育実践（4）－大学教員を対象としたFD研修－」日本教育情報学会 第26回年会（2010） pp194 - 197
- 9) 藤木剛康：「課題解決型学習の可能性－三重大大学の事例をもとに－」和歌山大学経済学会「研究年報」第15号（2011） pp133-139
- 10) 藤本光司, 林徳治, 葛崎偉：「大学授業におけるアクティブラーニングの教育実践（1）－『アスリートのためのアカデミック・スキルズ』を対象として－」日本教育情報学会 第26回年会（2010） pp182 - 185
- 11) 溝上慎一：「アクティブラーニング導入の実践的課題」名古屋高等教育研究第7号（2007） pp269 - 287
- 12) 吉田博, 金西計英：「双方向型授業の取り組みにおける成果と課題－『橋本メソッド』の実践を通して－」大学教育研究ジャーナル第8号（2011） pp128 - 137