

「アクティブラーニング」に関する一考察 ～グループワーク・トレーニングの試行～

染 岡 慎 一

A Study of Active Learning:
Development of a Group Work Training Program

Shinichi SOMEOKA

要 旨

大学教育改革から学習指導要領の改定まで「アクティブラーニング」の用語が頻出し、注目されている。アクティブラーニングについては、対症療法的な方法論が多く語られるが、方法論として見ると、直近では前学習指導要領で議論された「総合的な学習の時間」の方法論と多くの共通点があり、方法論としては100年前の「問題解決学習」まで遡ることができる。

本稿では、アクティブラーニングを「問題解決学習」的方法論の集合体により達成された「形式陶冶」の結果であるという観点から、「チームビルディング」授業過程のスマールステップの1手法として実践し、その効果について報告する。

1. はじめに

2016年度中の中央教育審議会答申が予定され、2020年度より順次導入される次期学習指導要領の審議資料には「アクティブラーニング」という用語が頻出しており、改訂の方向性を象徴するキーワードとして注目されている。

大学教育においても既に「アクティブラーニング」が注目され、本学においてもFD研修の開催や、「アクティブラーニング」の場としての「ラーニングコモンズ」の整備が進められている。

一方で、「アクティブラーニング」という用語が独り歩きを始めている感もあり、単に授業内に話し合いを取り入れる事を「アクティブラーニング手法」と称し、学生が活発に（アクティブ?）にながしかの活動をしている様子を指して「これがアクティブラーニングである」と称する等、必ずしも間違えてはいないが、対症療法的な方法論な流行に乗り遅れまいとする性急な反応も散見される。

筆者は教職科目「教育方法論」を担当しているが、大学の教職の授業で取り扱う教育方法の基本的な事項である、実質陶冶と形式陶冶、系統学習と問題解決学習の方法論について、その歴史的方法論的な違い等、教員免許を持つものは誰でも学んだはずの、基本的な知識をふまえているのか疑問を持たざるをえない状況も目に付く。いずれにしても、それぞれの長短をふまえて、批判の対象となり、改めるべき方法論として取り上げられる、従来の一方的な講義形式の授業の方向

性から「アクティブラーニング」の方向性への転換を、教育方法学の基本的な知見をふまえて評価する必要があると考える。

教職科目はそのシラバスまで含めて教員免許法と深く関わっている。この20年を振り返っても、学習指導要領の改訂に先立って教員免許法が改正され、新しく始まる教育への対応が行われた。特に、教員養成を行う大学では免許法改訂前からその対応を迫られることとなり、本学においても教員免許法の改正、学習指導要領の改訂に備えて様々な準備・対応が進められた。

本稿では「アクティブラーニング」について、特に過去の教員免許法の改訂についての本学の対応をふまえ、2016年前期に開講された造形デザイン学科新入生に対して筆者が担当した授業の一部で試行した筆者の試みについて考察する。

2. 「アクティブラーニング」について

アクティブラーニングは1960年代からのアメリカの大学教育改革の中で徐々に具体化したと言われている。アメリカの大学の大量化が進み、特にリベラルアーツ科目群で伝統的に行われてきた一方通行の講義形式の授業だけでは十分な教育効果が得られない事が顕在化し、新たな教育が模索された中でアクティブラーニングを実現するアプローチが行われるようになった。

1980年代の状況について松尾(2006)は、「1980年代以降、人間形成を重視した一般教育 (general education) の重要性が再認識され、革新的なカリキュラム改革が全米で進行している。」と指摘した上で、「複雑な現代社会において、高度な分析や問題解決に必要な知的スキルが求められるようになったことが挙げられる。」¹⁾と教育内容の学際化が進み、大学教育が、科目が伝える内容そのものを習得するよりも、その知識体系に向かう姿勢を習得する方向へ転換した事を示唆している。

コアカリキュラムの目的が明確で内容を確定せざるを得ない専門科目群に対して、一般科目としてのリベラルアーツ科目群は、学際的科目として再編しやすく、さらに、問題解決型の学習方法を取り入れやすかったため、リベラルアーツ科目群でアクティブラーニングが成立しやすかったと考えられる。

さらに、20世紀初頭にデューイが実践した問題解決学習はアメリカで誕生、実践され、キルパトリックのプロジェクトメソッド等、従来の一方通行的な講義形式の方法以外の方法が多数開発、提唱されており、アメリカにおいて、教育方法として選択肢が多かった事も考えられる。

児童中心主義の観点から一方通行講義型の授業にも「学習」という用語が用いられる。系統学習の場合は、学習側の点で見ても、教授者側の教える方法が重要でありその良し悪しと教育効果の関係も明確である。一方、問題解決学習は、教授者側の直接的な手法よりも学習が成り立つ場をいかに設定するかが重要であるためそもそもどのような教育法となるのか、さらには教員養成科目、教育方法論として教師にどのような力を身に着けさせるのかは極めて不明瞭で困難な課題である。

今日、「アクティブラーニング手法」と称される方法論として語られる内容は、デューイの教育方法的特徴の講義板書の項目ですでにとりあげられている項目であり、大学の教職の授業では必ず取り扱われる定番項目である。

具体的には、・児童生徒学生を中心とする ・児童生徒学生の教育参加・ 形式的学級授業の廃止 ・討論法、協議法の採用 ・プロジェクトメソッド ・学習サイクルの確立 等の学習形

式に関する項目や、・内発的動機づけ ・学校の生活化 ・児童生徒の興味関心の重視、論理法より心理法等、指導に関する内容や、経験の改造を教育目標とし、社会心、国際心の涵養を目的とする点である。

また、学力検査の実施や（職業のための教育ではない）職業による教育の重視等、現代、旬の方法論として検討され、試みられている事が実は100年前から実践されていたことがわかる。

能動的態度を身に着けた学習者が能動的に学習に取り組む状況を指す「アクティブラーニング」は具体的な教育方法論をイメージしにくい理念であり、アメリカの大学教育改革50年の歴史と文化の違いを含めて日本の教育で実現するには多くの課題が残されている。

3. 教職必修科目「総合演習」の実施

1998年（平成10年）の教員免許法の改正において免許必修科目として「総合演習」の開講を準備することとなった。

「総合演習」は「人類に共通する課題又は我が国が国際社会全体にかかわる課題のうち一以上のものに関する分析及び検討並びにその課題について幼児、児童又は生徒を指導するための方法及び技術を含むものとする」（同規則六条別表）とされ、「総合的学習の時間」の導入に備えて実施された科目であったが、具体的な教育内容が示されず、学生自身が選択肢の中からテーマを決め、グループワークで調査研究を行い、その結果をプレゼンテーションするという授業であった。

当初想定された授業の趣旨そのものは、先述のデューイの問題解決学習の実践そのものであると考えられるが、大学生はこれまでそのような経験に乏しく、教員側も指導経験に乏しいため、試行錯誤で開始した授業であるという感が強い。さらに、「総合演習」は教職科目であったため、「総合的な学習の時間指導法」の時間であるという認識が根強く、テーマも環境問題、国際問題、高齢化対応等限られた選択肢から選ぶというものであった。

本学においても、教職課程委員会を中心として実施に向けた情報収集、情報提供が行われた。筆者も「総合演習」の授業を他の2名の教員と共同で担当した。授業の実施については、3名の教員が同時に進行する方法、担当コマを分割して担当する方法等、様々な方法が試行されたが、受講者数が15名以下と少人数クラスが多かったため、最終的には5コマ単位で担当する教員がリレーで担当し、5コマで1つの課題を完結する方法となった。

例示課題が環境問題、国際問題等あらかじめ指定されていたため、筆者が担当した総合演習では、三つの課題を3クールに割り当て、入れ替えながら取り組むという方式であった。

1クールに5コマを割り当て、3名～4名のグループを設定し、①課題の確定（テーマ設定）、②③課題に関する資料収集、④グループワークによるプレゼンテーション資料作成、⑤発表、の割り当ての繰り返しであった。

①のテーマ設定は、学生たちが一番苦手な課題であった。テーマが与えられた課題については、課題を解決する手順のイメージができるが、そもそも何を考えればよいのかを考えるのは苦痛ですらある。また、テーマを設定するためには、テーマに関する知識を十分に持つ必要があり、そのような前提がなければそもそもどこに解決すべき課題があるのか見つけるのは困難である。教科教育法の授業等では、教科の内容について教えられるべき知識の二倍の知識が必要であるといわれるが、テーマ設定も同様で、テーマを設定するためには前提としてその課題について

十分な知識が必要であると考えられる。

②、③の資料収集については、当時からネット検索が一般化し、検索エンジンの精度が高くなった時期でもあったため、比較的簡単に大量の資料収集ができる時代であった。一方で安易に情報が得られるため、得られた情報を十分に理解せず、ただ集めて並べるだけで終わってしまう傾向が強く見られた。最終的なプレゼンテーションでも集めた資料を順番に読み上げるだけというものも少なくなかった。この傾向はいわゆる「コピペ」と同じである。テクノロジー（検索エンジン）を使用するとキーワードから一直線に情報を得ることができるが、一方で検索制度が高くなるほど検索課程での周辺情報への接触機会が減少するため、検索者の視野をかえって狭める事となり、検索結果の理解が不十分なままの場合も少なくない。基本的な知識が不足し、検索によって得られた情報の理解も不十分なままでは議論そのものが成立せず、グループワークといいながら分割したパーツを並べるだけの作業となってしまう。

⑤のプレゼンテーションもそのまま、パーツでわかれた原稿読み上、リレーするプレゼンテーションとなる場合が多かった。

そもそも、問題解決学習で期待される情報に立ち向かう態度も不十分であり、知識不足もあり、テクノロジーの利用技術を身につける目的に対しても十分な成果が得られるとは言いがたいものであった。

総合演習は、2008年（平成20年）の「教育職員免許法施行規則の一部を改正する省令及び教員免許更新制の実施に係る関係告示の整備等について（通知）」において、「総合演習」については、「教職に関する科目」には位置づけないこととしたこと（ただし、各大学の判断により、教職に関する科目に準ずる科目として、引き続き開設することは可能）とされ、総合演習開講の契機となった「総合的な学習の時間」もまた、学力低下の原因のひとつと指摘され、学習指導要領の改訂により時間が削減されることとなった。

4. アクティブラーニング・トレーニングの試行

今日、日本の教育界の流行語となりつつある「アクティブラーニング」であるが、アクティブラーニングは教育手法そのものではない。アクティブラーニングが成り立つ条件は問題解決学習が機能した結果であるということもできるが、一方で問題解決学習を成立させる条件は極めて厳しく、教員側も高度な教育的技術と課題に対する知識が求められる。

大学生を対象とした教職課程の「総合演習」は、グループワークで求められる調査、議論やプレゼンテーション等の指導ができる能力の育成まで想定されたが、実際には技術以前の問題として、教員側の受講生の課題に取り組む意識を高める方法の欠如や、課題そのものに関する知識が不足している事が問題であった。

議論等のスキルについても大学生は議論慣れしておらず、議論のスキル育成や、グループワークに関与することにも慣れていない。大学以前の教育でこのようなスキルを身につける場は用意されていない。

問題解決学習はプロジェクトを実際に行い、経験を積みながら形式陶冶を実現するアプローチであるという前提に立つと、「探索する」や「議論する」、「プレゼンテーションする」等の活動の前提となる技術を身につける必要があり、そのような技術を身につけるための仕掛けが必要である。今回は、アクティブラーニングで多用されるグループワークに注目し、グループワークそ

のものの体系的な教育プログラムを応用できないものかと考えた。

学生の就活指導では、面接・集団討論対策としてグループワークの研修がよく行われている。対応する専門家として「キャリアコンサルタント」（国家資格）が存在し、資格認定のためのカリキュラムに注目した。キャリアコンサルタント養成カリキュラムにはグループワークそのものや、ファシリテータをどのようにトレーニングするプログラムが多数用意されており、その手法群を参考にアクティブラーニングが成立する前提としてそのトレーニングプログラムを授業の一部として取り入れることとした。

筆者が担当する「生活メディア総論」は新設された造形でサイン学科の1年次前期に開講されるメディア領域のガイダンス科目である。

この授業の目的は「本講義では、人間の生活の質を向上させるために、メディアの定義と、様々なメディアが、現代の人間生活をどのように支えているかについて学ぶ。そのために、生活表現の一要素としてのメディアにどのような種類があり、それぞれのメディアがどのような役割を果たしているかについて、メディアの外部専門家（テレビ、ラジオ、出版、映画、新聞など）をゲストに招聘しながら授業を行う。また、「メディア造形」の現状と、生活の中でのメディア活用の将来について学ぶ。」であるが、「メディアと生活のかかわりについて、各メディアごとにレビューした後、音声メディアを素材としてグループワークを実施する。グループワークに必要なメディアに関する知識はもちろん、グループワークを通してコミュニケーション能力や、プレゼンテーション能力を涵養する。」ことを目標とし、講義とともに、グループワークに慣れない大学1年生にグループワークの様々な側面を経験してもらうことを重視した。

講義部ではメディアに関する知識の獲得を目的としたが、生活との関係に気が付き、視野を広げる事を目的に現役キャスター等に登壇してもらい、現場の今話を多く聞く機会を設けた。

講義がある程度進み、新入生も学生生活に慣れた5月末、9回目と10回目の回において、グループワークのトレーニングプログラムを実施した。

チームビルディングは、企業研修や就活指導の場で盛んに行われるグループワーク・トレーニングプログラムの定番である。今日では豊富なプログラムが開発されておりゲーム形式で実施される場合が多い。定番のペーパータワーや、最近TEDで話題となったマシュマロチャレンジ等新しい手法が多数登場している。

9回目の授業において実施したチームビルディングはキャリアカウンセラーの篠原功治氏（サインキャリア教育研究所）が考案した「すごろく」を取り入れたオリジナル教材を使用した。（写真1）。ランダムに任意の5名グループを編成し「すごろく」ゲームを行うものである。「すごろく」はサイコロの目があつたところに課題を設定することができるが、この授業においては、自己紹介に関する課題がセットされており、「あがり」までにこれまでの経験を語るストーリーが設定されている。9回目の課題は10回目に備えて「自己紹介」をベースとしてのチーム作りを志向していたが、「すごろく」はスモールステップの課題を多数設定する事が出来、サイコロの目によって課題がランダムに配置できるため、目的によって様々な状況設定、ストーリー設定ができる点が特徴である。今回も安田女子大学造形デザイン学科の1年生が5月末頃に自己紹介をベースとして仲間づくりを行う状況にそつたストーリーが設定された。

大学入学後、2か月もたてば友達関係が固定され始めがちになるが、チームがランダムなメンバーで編成されてもスムーズにグループワークに入れるようになるトレーニングである。授業後「うちら、今日から友達やね」という発言が聞かれ、「すごろく」はチーム編成トレーニングとし

てよく機能すると思われた。



写真1. チームビルディング「すごろく」

10回目の授業において実施したチームビルディングは定番のペーパータワーである。限られた材料、条件でできるだけ高いタワーを作るというシンプルな課題であり、目的に向かってグループが機能するために、チーム内で個々のメンバーがどのようにふるまうかトレーニングを行うプログラムである。



写真2. チームビルディング「ペーパータワー」

授業時間の枠があり、チームビルディング・トレーニングは二週にわたり2コマ実施されただけであるが、このような体験を一度行うだけでも学生がスムーズにグループワークに取り組める

ようになると考えられる。実際には、造形デザイン学科の他の授業でプロジェクトワーク課題を多数設ける等、カリキュラム全体としてグループワークを多数経験させる事が効果的である。

生活メディア総論の授業においてはチームビルディングの後、ラジオCM制作のプロジェクトワークを実施した。造形デザイン学科で1年前期に実施した「造形デザイン総論」の授業では、既に個人課題・プロジェクトワークを繰り返し実施しているため、課外の活動も含めて常時何らかのプロジェクト・グループワークに取り組むこととなった。特に、「造形」活動は、成果物を具体的に手にすることができるため、学生のモチベーションが高く、その過程でもむしろ学生たちは楽しみながら取り組んでいるように見えた。

アクティブラーニングを手法群であって個々の手法を指すものではない。大学においては、大学卒業までの4年間の教育の展開がアクティブラーニングとして成り立つためには、実質・基本的な知識を前提とし、入学時に、学生が能動的に課題に取り組める形式の習得トレーニングが必要であると考えられる。

引 用

- 1) 松尾 知明, 2006, アメリカ合衆国の大学教育における学際化とカリキュラム改革— 一般教育プログラムの学際化の動向を中心に —, 国立教育政策研究所紀要 第135集, 155-162.
- 2) 大島英樹, 2011, 教職に関する科目としての「教職実践演習」の意味—「総合演習」との対比において—, 立正大学心理学研究所紀要 第9号, p27-38.

[2016. 9. 29 受理]

コントリビュータ：山下 明博 教授（造形デザイン学科）

