

「教わる」学習から

改訂版

アクティブラーニング 事例集

本学の先生方による授業改善の
実践例を紹介します

京都産業大学 教育支援研究開発センター F工房

「学び合う」学習へ

アクティブラーニングを導入する意味:建設的相互作用を引き出す

◆ アクティブラーニングとは?

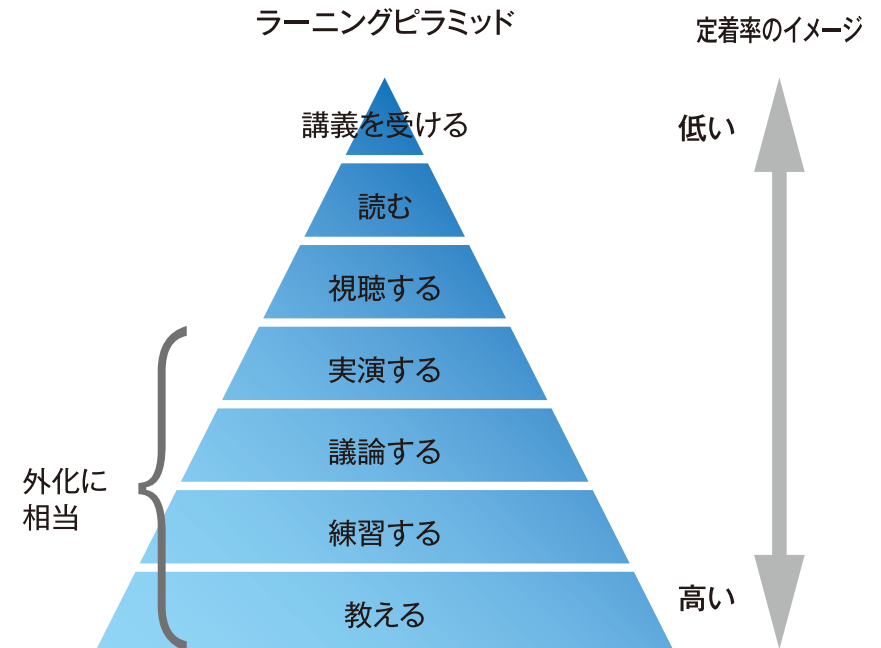
講義を聴くだけでなく、書く・話す・発表するなど外化のプロセスを含んだ学習活動のことです。協調学習、協同学習とほぼ同義ですが、理念的には「学習者が主体性を発揮できる学習活動」を意味します。

◆ 外化とは?

書く・話す・発表するなどを通じて受講生が頭の中にあるものを外に(=他の受講生や担当教員に)あらわすことです。

◆ 外化にはどのような効果がありますか?

- 課題に対する自分の解を他の受講生に説明する際、説明する側は「自分の説明はこれでいいのか?」などと自問しながら説明を行います。説明を聴く側は相手の説明を「自分の解にどう活かせるか?」と考えつつ聴きます。こうした二つの働きが交互に起きると、受講生一人ひとりが自分の解をより納得のゆくものに広げようとする学びが成り立ちます。このような働きのことを「知的に建設的な相互作用」といいます。
- 知的に建設的な相互作用が起きると、授業で学んだことの定着度がぐんと上がります。(右図参照)



* 知的に建設的な相互作用

東京大学 大学発教育支援コンソーシアム推進機構の故三宅なほみ先生の用語。詳しくは「学習者中心型授業へのアプローチ—知識構成型ジグソー法を中心に—」(三宅なほみ他、東京大学大学院教育学研究科紀要第51巻、2011)を参照してください。

* ラーニングピラミッド

米国National Training Laboratoriesが平均学習定着率を調査したもの。授業から半年後に内容を覚えているかどうかを学習形式によって比較した。これによると講義5%、読書10%、視聴覚20%、実演30%、グループ討論50%、練習する75%、教える90%となっている。

アクティブラーニング推進に有効な手法:ファシリテーション

◆ ファシリテーションとは?

学習活動など、ある集団がひとつの場を共有しながら協働する際、その場を共有するすべての人たちに建設的な相互作用が生じるよう働きかけるマインドと手法の総体を指します。

◆ 京産大発ファシリテータマインドとは?

本学キャリア教育を実践するなかで2005年にファシリテーションが導入され、その後の科目運営のなかでファシリテーションが学生の個の活性化と自立を支援する有効なスキルであることがわかってきました。これに伴い、本学におけるファシリテーションは「学習の場で学生一人ひとりが活性化され、自立に向けて主体的に行動していくことをフラットな関係のなかで支援するマインドとスキル」と定式化され、「京産大発ファシリテータマインド」と名付けられました。

◆ F工房とは?

「京産大発ファシリテータマインド」を全学に普及させるためのセンターとして「F工房」が構想され、2008(平成20)年度文科省学生支援GPに採択されて、2009年4月に1号館にキャリア教育研究開発センター(当時)のもとに開設されました。2016年4月に教育支援研究開発センターに移管され、現在に至っています。

◆ 本パッケージの特徴は?

F工房の目的である「京産大発ファシリテータマインド」の普及は、「教授」から「学習」へのパラダイム転換およびその推進力となるアクティブラーニングの普及と大幅に重なり合います。それゆえ、F工房は昨年から今年にかけ、各学部3~4名の教員の方々に聴き取りを行い、本学におけるアクティブラーニング普及の現状を把握しつつあります。その成果の一端として、本パッケージを皆様にお届けし、授業改善やその他の学習活動の改善に役立てていただきたいと考えています。



教員、学生、F工房スタッフによる
授業運営支援についての打合せの様子(F工房)

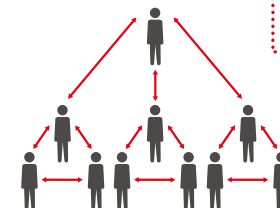
講義型

一方向(教員から学生へ)



アクティブラーニング型

多方向(学生同士、教員と学生)



手法
||
ファシリテーション
フラットな関係を基盤とする協働促進のマインドとスキル

アクティブラーニング

学内で実践されている

目次	
Model 1	共通教育語学授業 …… P5
Model 2	専門語学授業 …… P6
Model 3	初年次ゼミ授業 …… P7
Column 1	先輩学生が 授業運営にかかわる例 …… P8
Model 4	ゼミ授業 …… P9
Column 2	ゼミにおける 学びの活性化のための工夫… P10
Model 5	講義授業
Model 6	● 主題が変わるときの意識づくり …… P11 ● 問いが出やすい環境づくり …… P12
Model 7	学部が入学前・後に開催する オリエンテーション …… P13
Model 8	課外活動 …… P14
Tips 1	授業手法紹介
Tips 2	● ジグソー法 …… P15 ● ハテナソソ …… P16
Column 3	大学は学びの共同体の集まり… P17 外化と二つの評価方法 …… P18
Tips 3	ツール紹介 …… P19-22

シーン、目的で参考事例をさがす

1. 初回授業で打ち解けた 雰囲気をつくりたい

- 共通教育語学授業 …… P5
- ツール紹介
アイスブレイク …… P19-20
グループ分け …… P22

2. 新入生の抱える不安を和らげて 学部教育へのモチベーションを高めたい

- 初年次ゼミ授業 …… P7
- 先輩学生が授業運営にかかわる例 …… P8
- オリエンテーション …… P13

3. 質問する姿勢を身につけてほしい

- 講義授業
問いが出やすい環境づくり …… P12
- 授業手法紹介
ハテナソソ …… P16

4. 課題に取り組むグループメンバー間の 関係性を強めたい

- ツール紹介
チームビルディング …… P21
グループ分け …… P22

5. 課外活動において対話を促進したい

- 課外活動 …… P14
- ツール紹介
ワールドカフェ …… P22

凡例

Model

F工房連携事例

タイトル

特徴 特徴の内容

※該当モデルにのみ記載

	内容	ねらい
導入 (所要時間の目安)		
展開	ケースごとにプログラム内容を「導入・展開・ふりかえり」の段階に分け、内容を示します。	ねらいと運営上のポイントやコツなどを示します。
ふりかえり		

■実践例 (教員のコメント)

「科目名」
(対象年次・履修者数)

- 導入の背景
- 心がけていること

教員氏名
(所属)

アクティブラーニングの導入や実践のヒントになる内容を示しています！

Column

授業運営についての視点が広がるような、事例や考え方を紹介しています。

Tips

学生同士のディスカッションや質問づくり、短時間でできる自己紹介ワークなど、具体的な手法を紹介しています。

◆アクティブラーニングは15回全ての授業に導入しなくてはならないのですか？

15回全ての授業に導入する必要はありません。受講生の学びが深化するよう、事前課題の提示、講義、質疑応答、個人作業、ペアワーク、グループワークなど、授業の到達目標に応じて適切な手法を選択し、全15回(および90分)の授業構成を検討することが重要だと考えます。

◆アクティブラーニングは講義科目にも導入できるのですか？

講義科目への導入も可能です。上述のように、全ての授業にアクティブラーニングを導入する必要はありませんので、講義内容への理解が深まるために有効な手法を、必要なタイミングで選択し組み込むことをおすすめします。

例えば全15回のうち、扱うテーマが変わるときに受講生同士で議論する時間を盛り込んでテーマに意識を向けるなどの工夫が考えられます。

※詳しくは、p.11に掲載の「講義授業」をご参照ください。

◆F工房はどのようなサポートができるのですか？

授業設計に関する相談に応じることができます。まずは個別にお話を伺い、意見を交換しながら、実践例のご紹介、ノウハウの共有など、授業設計のサポートを行います。

必要に応じて、特定の授業回の運営支援、学生ファシリテータの派遣、授業見学と結果のフィードバックを行うこともできます。

◆アクティブラーニングと言われても、ピンとこないのですが、ただの流行ではないのですか？

手法の面が強調されがちなため一時の流行と捉えられやすいですが、「学習者中心の授業環境をつくっていこう!」という心構えから生まれるものだと考えます。授業の環境は様々なので、どんな受講生に対しても、どんな授業においても常に有効というわけではありません。ですが、受講生の視点を考慮しつつ授業の目標や内容、受講生の理解度や姿勢に合わせ適切に導入することで、学生の学びの定着率を高めることができると考えます。

共通教育語学授業

特徴

初回授業・2回目授業に連続性あるアイスブレイクやグループワークの導入による人間関係の構築・共に学び合う(学びの共同体)風土づくり

【初回授業】	内容	ねらい
導入 (5分)	●導入・学生ファシリテータ紹介	
展開1 (40分)	●イタリア語でのあいさつレクチャー ●アイスブレイク(ペアワーク)1分×2回(イタリア語でのあいさつ版共通点探しゲーム)	・クラスメイトを知る。 (どんな人たちがいるかを知ることによって安心感を育む) ・イタリア語に慣れる。
展開2 (20分)	●先生によるイタリアに関するマメ知識クイズ(グループワーク4~5人)	・人間関係を構築する。 ・イタリアに興味を持つ。
展開3 (15分)	●自己紹介シートの作成(学部、名前、ニックネーム、履修のきっかけ、イタリアのことで知っていることを記入する。)	・次週のグループ作業にむけての準備をする。
ふりかえり (10分)	●ふりかえりシートの記入(授業の感想、気付いたことを記入する。)	授業をふりかえり、自分のことばで落とし込む。

【2回目授業】	内容	ねらい
導入 (10分)	●小テスト ●近くの人とペアになり答え合わせを行う	・偶然性を活かしたグループを形成する。
展開1 (15分)	●自己紹介シート共有(ペア) ※奇数の場合は3人にしてもよい ●他己紹介(ペアを合体させ4~5人組)	・人間関係を構築する。 ・人を他者に紹介することで、相手のことをより覚えられる。
展開2 (30分)	●学生が調べたイタリアに関するマメ知識共有(グループ) ●発表(先生からのフィードバック)	・イタリアに対する知的好奇心が湧く。 ・人間関係を構築する。 ・リラックスした雰囲気で発表できる。 ・反応が返ってくる(+αの知識が身につく)
展開3 (25分)	●発音練習・聞き取り・書き取り(グループ)	・学んだ事を即座にアウトプットし定着を図る。
ふりかえり (10分)	●ふりかえりシートの記入	

F工房スタッフより

F工房は先生と協働して授業設計と当日のサポートを行いました。初回授業での交流を2回目のグループ作業・授業内容に繋げたことがポイントです。少人数での人間関係(集団)をある程度の期間維持することが学びやすい雰囲気をつくるための1つの手段として考えられます。コミュニケーションが重視される授業の中で、人間関係が構築されている安心感は重要だと考えます。学生が調べたマメ知識を共有するワークでは、お互いに楽しく共有しながら、先生からの+αの専門知識が随時フィードバックされていて、知的好奇心が刺激されている様子が伺えました。学生の中には、「アイスブレイクがあって、一人ぼっちにならなくてよかった。」という声もありました。先生と学生、学生同士の双方・多方向的なやりとりが印象的です。グループ分けは、近くの席同士でグループを組むよう指示がありました。ゲームで分ける手法も有効ですが、あえてそれを取り入れず、近くに座ったという偶然性や自然な流れを活かした分け方になっていました。この分け方だとゲーム形式が苦手な受講生も身構えずにワークに入れそうです。引き続き、人間関係面や勉強面など大学生活全般へのモチベーションを維持してほしいです。

■実践例 (教員のコメント)

「たのしく学ぶイタリア語IA」

(1年次対象科目・履修者数約30名)

●導入の背景

いろいろな学部の学生(主に1年生)30数名が、週1回だけ顔を合わせる授業なので、クラスメイトとの人間関係を作ることが簡単ではありません。ノートの貸し借りをするレベルの知り合いを1人も作れないまま、1年を終わってしまいう学生もいるくらいです。しかし大学生生活が充実したものになるかどうかは、友人次第。出席率や成績は、クラスに仲間がいるかどうか大きく左右されます。とはいえ教員は成績評価をする立場ですから、学生をリラックスさせたり対等に交流したりすることは難しい。そんな訳で、F工房の職員さんと学生スタッフさんに初回・2回目授業の運営を助けてもらいました。



中川さつき先生
(化学学部)

●効果

「新入生の緊張をほぐす」「最低1人と連絡先を交換する程度のつながりを作る」という目標で実施しました。

大多数の学生にとって入学後初めての授業だったので、授業開始前は一人ひとりが緊張した表情で座っていましたが、授業後にはクラスメイトとLINE交換などをして賑わっていました。昨年まで、学生たちは「先生の話が終わったら、黙って帰る」という状況でしたので、劇的な変化です。

今回はペアワークに加えて4人のグループでイタリアについての「マメ知識」をスマホなどで調べて発表してもらいました。学生たちには「イタリア語を選択した」という共通点がありますので、各自の知識を披露し合うだけで非常に盛り上がり、仲間意識も芽生えたようです。このような作業を通じて異文化への興味が高まり、さらに人間関係も構築され、安心して学習できる雰囲気ができました。

専門語学授業

特徴

事前学習の取り組み結果をグループで共有することで、
学生が学び合う仕掛けをつくる

【週1回目授業】	内容	ねらい
導入 (10分)	●小テスト ・先週の授業で学んだ文法事項を用いた短文10個の作文(イタリア語訳)。過去に教科書に出た語彙も覚える必要がある。	・文法ルールを文を正確に構築する力の中心軸ととらえ、基本的語彙も頭の中に入れて上で、和文を伊訳するテストで、文の構築能力を養う。
展開1 (50分)	●教員による新しい文法ルールの説明 ・教科書にもとづいて教員から学生への一方向の教授スタイルで新しい文法事項の説明を受ける。	・事後学習で再確認しやすいように、新しい文法ルールを教科書にもとづいて理解し、既出の文法事項との関係のなかに位置づける。
展開2 (15分)	●練習問題 ・個人レベルで、教科書の練習問題を解き、教科書の正解を見て答え合わせをする。	・説明を受けたばかりの文法を練習問題で実際に使いながら、個人レベルで考える作業を行う。
展開3 (10分)	●グループによる練習問題の解法説明 ・4~5人のグループに分かれ、練習問題1つずつの解法の説明をし合う(教員は巡回して適宜説明)。	・個人レベルの頭の中で行なった作業を、声に出して互いに説明し合うことで、理解を意識化する。また、他者の説明で間違っていた理解を修正する。
ふりかえり (5分)	●まとめ ・質疑応答コーナーと教員によるまとめ。	・クラス全体で授業内容と次回的小テスト・課題を確認する。

【週2回目授業】	内容	ねらい
導入 (10分)	●小テスト (1回目授業と同じ)	(1回目授業と同じ)
展開1 (25分)	●グループによる練習問題の解法説明 ・4~5人のグループに分かれ、練習問題1つずつの解法の説明をし合う ・教員は巡回して、適宜質問に答え、解説を加える。	・事前学習で、練習問題を解いて、教科書の正解を見て答え合わせをしておく。 ・事前学習を欠かせない存在とすることで、フリーライダーの出現を防ぐ。 ・学生同士での教え合いを促すことで、学習効果を高める。
展開2 (25分)	●グループによる作文の完成 ・先週の小テストの作文(文法をベースにした文の構築)をグループで相談しながら完成させ、ホワイトボードでクラス全体に向けて発表する。	・事前学習で、返却された小テストの答案にもとづいて教科書等を参照しつつ自分なりに正解を作っておく。 ・学生同士での教え合いを促すことで、学習効果を高める。
展開3 (25分)	●クラス全体で作文の完成 ・教員による解説、添削を行う。	・最終段階として、教員による説明を聞いて理解を完成させる。
ふりかえり (5分)	●まとめ ・質疑応答コーナーと教員によるまとめ。	・クラス全体で授業内容と次回的小テスト・課題を確認する。

■実践例 (教員のコメント)

「専攻イタリア語(構造)I、II」

(1年次対象科目・履修者数約25名・週2回授業)

●導入の背景

文法構造の理解の定着を図ることを目的に、学生同士の教え合いの時間を組み入れています。当初は「文法ルールの講義→練習問題→教員による解説→小テスト→減点箇所への直し(授業外課題)」の流れで授業をしていたのですが、徐々に来れない学生が出てきました。



小林満先生
(外国語学部)

そこで、事前学習で解き直した課題を次週にグループで共有する作業を導入しました。教え合いの時間を導入したことで、学生同士がフラットな関係で議論でき、授業全体の雰囲気明るくなりました。

●心がけていること

一見活発に取り組んでいたとしても、理解が進んでいるかどうかは別です。覚えた語彙を用い文法ルールを適用して文が構成できるのを目指し、個々の小テストをチェックし、授業中も巡回して課題をきちんとやっているか見て歩いています。

F工房スタッフより

第6週目の授業を見学しました。事前学習の内容を共有するグループワークを通じて、互いの結果の相違点について活発に意見交換したり、適切な表現が分からない学生に対して教え合う様子がとても印象的でした。また、週1回目授業での文法ルールの説明、練習問題と事前学習、週2回目のグループ作業が関連づけられており、巧みに構造化されている授業だと感じました。なお、ほかの専門語学授業では「多少複雑なイタリア語の文章の和訳と構造分析」(「専攻イタリア語(総合)Ⅲ、Ⅳ」小林満先生)、「フランス語の文章の和訳」(「専攻フランス語(構造)Ⅲ、Ⅳ」長谷川晶子先生)といった事前学習を学生同士の教え合いに活かしている例もあり、授業の到達目標に応じた適切な課題設定をすることで、さまざまな語学授業に応用できるのではないかと思います。

Model 3

初年次ゼミ授業

学部教育への導入に

学部教育への導入の役割を果たす初年次ゼミ授業は、多くの学部で開講されていますが、ノウハウの蓄積が不十分で、運営に戸惑う教員も多いのではないのでしょうか。表①では、初対面ゆえの緊張をほぐし、いま、ここで周りの他者とどう関係をつくるかに焦点を絞ります。表②～表③では、すでに関係性はできていますから、グループづくりの手順がポイントになります。



表①	内容	ねらい
導入 (20分)	●共通点探しゲーム ・互いの共通点を探しながらペアで自己紹介を行う。	・受講生全員が全員と話す。
展開1 (20分)	●フリップ自己紹介、ニックネーム付け等	・全員が全員の名前を覚え、共同体づくりを推し進める。
展開2 (20分)	●オススを語ろう ・自分のオススできるものをペアで共有する。	・周りの人の価値観を知る。
ふりかえり (30分)	・授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、共有する。	・「次にどうすればよいか」の仮説化を行う。

表②	内容	ねらい
導入 (15分)	●ランキングゲーム ・ランダムにグループ分けを行う。	・なるべく多様な属性・関心の人が混じったグループをつくる。
展開1 (ここまでで1コマ)	●レジュメ作成担当の分担	・レジュメ作成と発表の経験を積む。 ・グループ全員分のレジュメが完成する。
展開2 (ここまでで2コマ)	・展開1より高度な内容に挑戦する。	・レジュメ作成のスキルを定着させる。
展開3	●クラス全体での共有	・自らの取り組みを相対化する。
ふりかえり	・授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、共有する。	・「次にどうすればよいか」の仮説化を行う。

表③	内容	ねらい
導入 (15分)	●人間マトリックス ・テーマに関する問いを投げかけ、グループを分ける。	・似た興味関心の受講生同士で研究グループをつくる。
展開1 (ここまでで1コマ)	●グループワーク ・グループで取り組む研究テーマを決める。	・プロジェクトに取り組む基盤をつくる。
展開2	●プロジェクトの工程表の作成	・プロジェクトの目標達成までの道筋を明確にする。
展開3 (ここまでで2コマ)	●プロジェクトの運営 ・各自で調べたことを持ち寄り、プレゼンテーションのコンテンツを完成させる。	・成果物を産み出す。
ふりかえり	・授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、共有する。	・「次にどうすればよいか」の仮説化を行う。

Teacher's comment 実践した教員よりコメント

プロジェクトチームをどうつくるか、がポイントになります。クリアすべき条件はすべての受講生が納得できるグループ分けであること、そのために各人が掲げるテーマを尊重し、場合によっては1人でやる選択も認めることが肝心です。自分の掲げたテーマが尊重されれば、たとえ1人になろうと最後までやり遂げる責任感が生まれてきます。

使用したツール
(P.19-22参照)



●共通点探しゲーム
ペアでお互いの共通点を探します。



●ランキングゲーム
分けたいグループ数に応じた番号をふり、グループ分けを行います。



●フリップ自己紹介
名前を覚え、複数の視点から互いを知ります。



●人間マトリックス
2回質問を投げかけ4つのグループに分ける方法です。



●オススを語ろう
ペアでお互いのオススについて話し合います。

先輩学生が授業運営にかかわる例

初年次向け授業では、先輩学生が授業運営に参画している事例が複数あります。学部の授業で育成した学生アシスタントが初年次科目にかかわる、F工房が募集・養成を担っている学生ボランティア「学ファシリテータ」(学ファシ)の派遣を要請する、研究室の学生に声をかけて授業に参画してもらうなど、導入の形態は様々です。新入生にとって身近な存在である先輩学生が授業にかかわることで、新入生が授業を身近に感じたり学部内のネットワークが形成されたりする効果が見られます。

初回授業に学部の先輩学生が参画、大学生生活の質問に答える

「動物医科学概論」
高桑弘樹先生 (2016年度主担当)
(総合生命科学部)

初年次向け必修科目の初回授業に、学ファシと学部の4年生がかかわりました。新入生が同学部、同学科の先輩と知り合い、話す機会がそう多くないため、交流を持つことができよかったです。特に今回は4年生が先輩としてかかわったことで、新入生が専門の学びの話題にも触れることができました。一方で、4年生は新入生とつながりができてもすぐに卒業してしまいます。大学生生活の質問には2年生も答えられるので、2年生などがかわるのもよいのではないかと思います。また、今回は固定機の教室で行いましたが、可動式の机を使える環境であればより円滑な運営が可能になると感じました。



学ファシがグループワークの運営を担当

「入門セミナーA」
草野友子先生
(文化学部)

文化学部の初年次向け必修科目で、1クラスあたり25名前後が受講しています。先輩学生がかかわった具体例としては、「オススメを語る」「不安を語る」などのペアワーク・グループワークに先輩(学ファシ)が加わって新入生と交流しました。新入生からは「大学生生活の具体的な話が聞けて良かった」「不安が解消された」などのコメントが聞かれました。また、グループで課題を解決するというワークを実施した際、学ファシが各グループの様子を仔細に観察し、ワーク後に良かった点や改善点を的確に述べてくれました。



全15回の授業に学ファシが参画し、アイスブレイクの進行やグループでの話し合いを支援

「自己発見と大学生生活」
松尾智晶先生
(共通教育推進機構)

この科目は28クラス、2,181名が受講する初年次向けキャリア形成支援教育科目で、「自分の大学生生活の方針を自分で立てる」ことが教育目標です。大学生生活に不安を抱えた新入生が、「京都産業大学の学生の1つのモデル」である学ファシとの対話を通じて納得感を得て、大学生生活を考える場となっています。また、「指導者・支援者」と「評価者」の両面を受け持つ教員とは違い、学ファシが授業支援をすることで受講生がより安心して、細かな質問や授業参加がしやすくなり、学習成果が高まっています。



授業以外にも、学部が開催する新入生オリエンテーション等にも先輩学生・学ファシがかかわっています。(p.13)

ゼミ授業

特徴

ゼミ生自身がゼミ生に向けた事前課題を用意し、ゼミ生同士のディスカッションを進行する

2週間前		
<p>●テーマに関する事前課題の提示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テキストの章ごとにゼミの進行担当者を募集し、4人程度のグループで授業の準備を行う。 ・教員から事前課題用フォーマットを配布。これに基づき、担当者は選択したテーマに関する「専門用語の確認問題」、「内容を理解するための問い」と「ディスカッションテーマ」(*)を設定する。 ・担当回の2週間前まで事前課題を作成し、修正を経て、1週間前に他のゼミ生に配布する。 		
	内容	ねらい
導入 (20分)	<p>教員による情報提供</p>	<p>・新聞記事や過去のニュース映像などによる具体例の提示により、テーマに対する興味を高める。</p>
展開1 (30分)	<p>●テーマに関する基礎理解の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・担当者の進行のもと、テーマに関する「内容理解のための問い」について、解答を共有する。 ・必要に応じて教員が補足説明を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・担当者以外のゼミ生が専門用語や、ディスカッションの前提となる知識について確認し、ディスカッションに臨む環境を整える。 ・担当者は適宜、解説を行いながら問題の整理をする。
展開2 (30分)	<p>●テーマに関するディスカッション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・担当者の進行のもと、テーマに関するディスカッションを行う。 ・事前課題で議論の題材が提示されているので、下調べを行い、自分の意見をまとめてから議論に参加。 ・適宜、教員が論点を示す、異なる視点から問いを投げかけるなどして介入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テキストを学ぶ中で、担当者が重要だと考えた1つの問題について議論を行う。 ・議論を深める中で、テーマについての理解を深める。
ふりかえり (10分)	<p>●教員によるまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・事前課題でまとめていた自分の意見について、議論を踏まえて再度、まとめ直して提出。 	<p>・議論の結果を整理し、テキストとの関連を確認する。</p>

※「問い」と「ディスカッションテーマ」の例

「銀行破たんを放置した場合、何が起きるか(金融市場)」

「フルーデンス政策の長所・短所を挙げ、望ましい政策かどうかを議論せよ」

■実践例 (教員のコメント)

「演習Ⅱ」

(3年次対象科目・履修者数約15名)

●導入の背景

輪読だけでゼミを運営するスタイルの場合、担当者以外は事前学習に取り組みず、担当者とそれ以外のゼミ生との間に理解の差が生まれてしまっていました。そのため、担当者が事前課題も用意するスタイルを取り入れました。



西村佳子先生
(経済学部)

●導入の効果

ゼミ生が事前課題を出すことは、よりゼミ生の視点に立って基礎理解を整えることにつながっていると思います。教員にとっては「理解しているだろう」と思っている用語でも、学生にとっては分かりにくい項目があるようで、そうした内容も漏らさず扱えるのがよい点だと思います。

●心がけていること

「ゼミ生に議論の進行を任せる」ことが基本方針ですが、毎年ゼミ生の顔ぶれが変わるので、議論が深まりにくい年もあります。そういう場合には、適宜、教員が論点を示したり、介入を行いながら、徐々にゼミ生に進行を任せる割合を高めています。

F工房スタッフより

最終授業を見学しました。授業では、ゼミ生が担当者に対して「めっちゃ勉強してるな…!」と発言するなど、互いに刺激を与え合っている様子が非常に印象的でした。発表の担当者だけでなく、ゼミ生全員が何らかの当事者になるよう、ゼミの内容が構造化されていると感じました。

ゼミにおける 学びの活性化のための工夫

このページでは、ゼミの運営の仕方について、それぞれの先生が意識されていることや工夫されていることを先生からのコメントとしてご紹介いたします。

専門分野、ゼミ生それぞれの持ち味を活かしあえる学びの様子が垣間見えます。

F工房は有難くも、授業見学の機会を様々な形でいただいています。

「私のゼミではこんなことやってます!」など、取り組みがありましたら、ぜひ見学に行かせてください!

学問と学生のすごさを体感する アカデミックな文化祭



久保秀雄先生
(法学部)

「2・3年次演習(裁判外紛争処理)」

毎回、アカデミックな文化祭が催される。一言でまとめると、それが特徴です。本授業のように基礎的な原理を扱う学問分野は、内容が高度に一般的・抽象的になるため、初学者には深遠でとつきにくいものに思えてしまいます。しかし、高度に一般的・抽象的であるがゆえに汎用的で幅広い応用可能性を誇るなど、様々な点で高い価値を有しています。

そこで、そうした基礎的な学問の意義・醍醐味を、表面的に「知る」だけにとどまらず、体感して深く「分かる」ことをめざすために、学生自作のゲームや実験、インプロなどを用いて、ワークショップ形式で手の込んだ発表を行うことが恒例となっています。ですから、学術を中心としつつも、それを超える総合芸術という趣をもつこととなります。毎回繰り広げられる創意工夫に富んだパフォーマンスを通して、学問のすごさはもちろん、学生個々のポテンシャルのすごさに触れることで、互いに刺激あって楽しく夢中になって学びあう関係が創り出されているのが、担当教員として何より嬉しいことです。

「コラボレーション」と「プロジェクト」で鍛える チームワークマインドと責任感



田畑恒平先生
(外国語学部)

「ヨーロッパ言語研究演習I」

学内外の色々な方々から仕事や課題をご提示いただき、映像やWEBコンテンツを制作することで解決策をご提案するのがゼミでの取り組み(プロジェクト)です。単に映像撮影や編集をするだけではなく、コンテンツを制作する意味を考え、どのようなコンテンツを、どの様に流通させれば課題が解決できるのかを企画していきます。例えば、2016年に外国語学部が主催して公演された英語劇「The Tempest」では、公演の収録だけでなく、英語学科のゼミと連携して日本語字幕をつける編集作業を行い、英語学科の授業で使われる映像教材の製作に携わりました。また、附属高校での高大接続授業では、むすびわざ館と神山キャンパスをインターネット回線で繋ぎ、ヨーロッパ言語学科・アジア言語学科の各先生方の授業の風景をLIVE中継することで、大学での学びをリアルに体感してもらう映像授業企画を実施しました。他との「コラボレーション」をキーワードに、出演者、依頼者、制作スタッフが一体となって、一つのプロジェクトを完成させていくことで、コンテンツ制作の難しさを突破するために必要な協調・協力するチームワークマインドとチームの中での個々人の責任感を醸成することを目指しています。

教員は指示せず、自らゼミを運営する中で 育まれる主体性



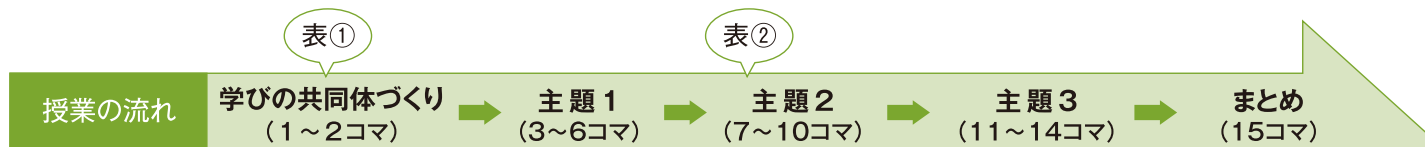
伊吹勇亮先生
(経営学部)

「演習3・4」

ゼミ生は、企業や行政等から与えられた課題解決に1年間を通じて取り組みます。中間報告と最終報告のスケジュールが決まっており、それ以外の期間はゼミ生自身が資料を準備してゼミを運営します。毎週のゼミの内容について、教員が方向性を示唆することはありますが指示することはありません。また、ゼミ生が取り組んでいる課題とそれを取り巻く状況把握や、解決策のコアとなるアイデアやそれを具現化する方法などについては、彼・彼女たちの提案や意見に対して徹底してコメントを返し、相談には必ず乗るようにしています。過去の提案内容は実際に企業や行政内で実施可否の検討をいただいております。このゼミで意識している「聞く」「調べる」能力、「考える」能力、「話す」「伝える」能力も格段に伸びています。「教員がなんでも教えてくれる」という思い込みを取り去って、「待っているだけでは手を差し伸べてもらえない」ということを実感することを通じて主体性を身につけてもらいたいと考えています。

講義授業

受講生が100名を超える大規模講義科目でもアクティブラーニングは可能です。
 コツは、運営する側が上から目線にならないよう注意しながら決然と仕切ることです。
 態度にブレが生じると、受講生のモチベーションが低下します。



表①【学びの共同体づくり】

	内容	ねらい
導入 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●共通点探しゲーム ・互いの共通点を探しながらペアで自己紹介を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・受講生全員が全員と話す。
展開1 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●フリップ自己紹介、ニックネーム付け等 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員が全員の名前を覚え、共同体づくりを推し進める。
展開2 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●オススメを語ろう ・自分のオススメできるものをペアで共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・周りの人の価値観を知る。
ふりかえり (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ・授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「次にどうすればよいか」の仮説化を行う。

表②【主題が変わるときの意識づくり】

	内容	ねらい
導入 (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ●グループ分け ・3~7人のグループをつくる。 	
展開1 (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ●グループ名の検討 ・グループ内で自己紹介し、グループ名を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ名を自分たちで決めることで、共同体意識が醸成される。また、グループ名は成果の共有の際に使用する。
展開2 (45分)	<ul style="list-style-type: none"> ●グループ内での議論 ・受講生の意識が主題に向くようなテーマを掲示し、グループで議論する。 ・議論の結果を、黒板等に書きクラスで共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・黒板等を使用することで、全員が共通認識を持てるようにする。
展開3 (15分)	<ul style="list-style-type: none"> ●教員によるまとめ ・黒板等に書かれた議論の成果を教員がまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・議論の内容を概念化、一般化することでより深い理解につなげる。 ※黒板の内容を写真に撮ってmoodleに上げたり、次週に配布するのも有効
ふりかえり (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・授業を通じて得られた気づきや感想を記入し、共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「次にどうすればよいか」の仮説化を行う。

使用した
ツール
(P.19参照)



●共通点探しゲーム
ペアでお互いの共通点を探します。



●フリップ自己紹介
名前を覚え、複数の視点からお互いを知ります。



●オススメを語ろう
ペアでお互いのオススメについて話し合います。

Teacher's comment ②を实践した教員よりコメント

講義の内容が、受講生に馴染みのないものになるとき有効です。例えば古代ローマの歴史、法律、政治、文化などについて講義する場合、「タイムマシンがあれば古代ローマに行きたいと思うか、思わないか。またその理由は何か」というお題でグループワークをやり、共有すると、クラス全体の意識が古代ローマに向くこととなります。

特徴

研究室配属を見通した、研究テーマ(問い)作りを学ぶ機会の提供
 教員による問いが出やすい環境づくり

	内容	ねらい
導入 (25分)	●授業全体のまとめ	最終授業のため、これまでの授業の要点を整理する。
展開1 (10分)	●個人ワーク:研究テーマ(問い)づくり 生命現象に対して「2つのなぜ」(※)を意識して問いを作り、紙に書き出す。この回では「蛾の擬態」を題材にして「何を知りたいのか」、問いを明らかにする。そのために「2つのなぜ」を用いる。(指定のテーマを授業内容とは全く別のジャンルにして、まっさらな状態で質問を考えることがポイント。	・「何を知りたいのか」について、自ら問いや研究テーマを立てるトレーニングを行う。 ・どんな問いでも可能であることが示された中で、質問の幅や量を増やす。(どんな問いを作ってもよい、正解はないと思えるようになることを目指す。)
	●ペアワーク:共有 ・近くの人とペアになり、お互いの研究テーマ(問い)を共有する。 ・相手のテーマのよいところを「ぬすむ」「ひねる・くみかえる」「くつつける・まぜる」などしてアイデアを増やす。(7分)	・共有しながら視野を広げ、お互いにアイデアを伸ばし合う。
	●ペアワーク:テーマ共有と選定 ・ペアを組み替え、たくさん作成した研究テーマの中から、その中でも重要なものを2つ、3つ選ぶ。 ・選ぶポイントは蛾の擬態に関するものとする。(6分)	・相手が何を考えているか把握しながら、どれがよいか相談し、合意形成を行う。
	●4~5人ワーク:共有とテーマ選定 ・ペア同士を合体し、ペアワークの時と同様、重要なものを絞り込む。(5分)	同上
展開2 (25分)	●8~9人ワーク ・同上(7分)	同上
	●全体発表 ・各グループ3つずつ選んだ研究テーマと理由を発表する。 ・学生が発表する研究テーマ(問い)を、教員が「HOW?」と「WHY?」に分類しながら板書する。	・共有し視野を広げる。 ・作った問いの種類を認識する。
展開3 (20分)	●教員からのフィードバック ・問いにも種類があることを意識して、生命現象に対して「自分が何を知りたいのか?」を明らかにする重要性を提示する。 ・(秋学期以降の研究室活動も見据え)設定した研究テーマに対して、様々な問いや仮説を立てること、検証することを何度も繰り返す「Re(再び)-search(調べる)→Research(研究)の意義を提示する。	・教員視点でのフィードバックによる知識等の定着を目指す。 ・秋学期以降の研究室配属後の研究に対する姿勢や意識のあり方を、最終授業でのワークを振り返りながら認識する。
	●授業アンケート記入(最終回のみ)	
ふりかえり (10分)		

実践例 (教員のコメント)

「環境応答学」

(3年次対象科目・履修者数約30名)

●導入の背景

もともと、学生自身が考える機会を増やすことに重点を置いて講義を運営してきましたが、2年前に、変わったことをやってみようと思い、コミュニケーショントレーニングも含めて左記のようなことを始めました。研究室に入ってから自分の意見や質問等ディスカッションに苦手意識を持つ学生がいることも背景にあります。

秋学期から始める研究室活動にむけて、自らの力で問いを立てられるようになる、つまり課題発見力をつけることを意識しており、授業序盤・中盤・最後3回の中でスモールステップで形式を変えながら、さまざまな題材について質問を考える機会を設けています。序盤では、1人で考え、隣の人と共有する。中盤では研究論文を題材に、「論文で足りない部分は何か?」等について、グループで話し合いの機会を作ります。最終回では、講義内容と全く違うテーマを取り上げることで、新鮮な状態で、授業に挑むことができました。質疑応答や意見交換の機会には設けていますが、回を経ることに質問の量や学生同士のコミュニケーションが増えます。



木村成介先生
(総合生命科学部)

●心がけていること

わかりやすい講義を心掛けています。単に知識を伝達するのではなく、教科書に載っている知識は、過去の研究者の血の滲むような努力の結果によるものだということを伝えることで、学生が科学の発展をイメージできるように教えています。質問については、失敗を恐れずどんどん質問を考えられるよう声をかけています。またディスカッションの際は人から自分のアイデアを「Improve」してもらえるメリットがあることも伝えていきます。一方で、科学的発見は個人のひらめきももたれていることが多いので、一人で考える時間を大切に、状況に応じて、グループや個人を使い分けることも伝えていきます。

※2つのなぜとは?

動物行動学者ティンバーゲン(1907-1988)の「ティンバーゲンの4つのなぜ」の問いを、わかりやすく提示するために「4つのなぜ」を2つのグループに分類したものを、それぞれHOW(至近要因:仕組み)とWHY(究極要因:目的)と位置付けている。

【2つのなぜ】
 ・HOW? 仕組み: どのようなメカニズムや発達のプロセスからその現象が起こるのか?
 ・WHY? 目的: なぜそれが必要か? 目的は何か? 何のためにその現象は起こるのか?

【例:「蛾の擬態」に関する「2つのなぜ」】
 ・HOW? 「蛾の擬態はどんな体の仕組みから起こるのか? 環境で体の仕組みは変わるのか?」等
 ・WHY? 「なぜ、何のために擬態になるのか? 目的や果たす機能は何か? メリットは何か?」等

F工房スタッフより

最終授業を見学しました。研究テーマを考える中でチームビルディングができます。また、「研究目的と作業仮説の設定→研究方法の検討→実験の実施→結果の考察」というPDCAを回すようなプロセスは、日常生活にも応用ができそうです。「何を知りたいかを明らかにする」問いの立て方は文系学部やキャリア教育の分野でも、チーム活動や卒業論文作成などに生きるスキルになるでしょう。学部を越えて色々な授業で展開できる可能性を感じました。固定機で実施できるので大人数講義でもできそうです。「総合生命科学部では教員と学生が共に研究をする。研究なしに教育はできない。研究での学びやチームワークが社会に出たときのスキルにも直結する。」という先生のお言葉が印象的です。学生が問いを考えている時に先生は、「気の利いたアイデアを考えようとしなくていい。」「先生に気に入られようとしなくていい。」「小さなことでも全て研究テーマになり得る。」「煮詰まった時から勝負!」などの声かけがされていました。こうした環境作りのなかで学生が自立して問いを作ることができる仕組みに魅力を感じました。

Model 7

F工房連携事例

学部が入学前・後に開催する オリエンテーション

学内には、正規のカリキュラム以外にも様々な学習機会があります。例えば学部ごとに開催される入学前・後のオリエンテーション・プログラム等にファシリテーションを導入することで、アクティブラーニング的な学習効果が期待できます。各学部の希望に応じて、場づくりの支援を行います。

※この支援については、F工房に事前相談していただくことをお勧めします。

■学部オリエンテーション(理学部:新入生全員対象)

	内容	ねらい
導入 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●もじりんぐ ・1人あたり4枚の紙を配布し、1枚ごとにテーマに沿った漢字1字を記入しながら自己紹介を行う。 ※テーマ例「大学に来た理由」、「理学部の印象」 	<ul style="list-style-type: none"> ・多様な角度から自己紹介を行う。
展開 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●ワールドカフェ ・グループになってテーブルを囲み、テーマに沿って対話を行う。 ※テーマ例「今現在の不安」、「不安解消のためにやること」、「大学でやりたいこと」 	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマに関する考えを深め合うことを通じて、大学生生活への不安は軽減させ、期待は膨らませる。
ふりかえり (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークを通じて得られた気づきや感想を記入し、共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「次にどうすればよいか」の仮説化を行う。

■学部オリエンテーション(文化学部:新入生全員対象)

	内容	ねらい
導入 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ・1人あたり4枚の紙を配布し、1枚ごとにテーマに沿った漢字1字を記入しながら自己紹介を行う。 ※テーマ例「文化学部のイメージ」、「大学入学前を振り返って」 	<ul style="list-style-type: none"> ・多様な角度から自己紹介を行う。
展開 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●グループ分け ・4~6人ほどのグループを作る。 ●付箋紙を用いたワークショップ* ・テーマについての考えを付箋紙に書き出し、共有しながら話し合う。 ※テーマ例「大学生生活を始めるにあたって気になっていること」 	<ul style="list-style-type: none"> ・意見を付箋紙に書き込むことで、意見を分類し整理しやすくする。 ・先生や先輩がグループをまわって質問を受け付けることで、不安を解消する。
ふりかえり (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ・クラブ、人間関係、生活、課外活動などにカテゴリ分けをした横道紙に、付箋紙を貼り付ける。 ・全体で受け付け、先生や先輩がコメントを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「次にどうすればよいか」の仮説化を行う。

Teacher's comment ②を实践した教員よりコメント

学部の教員や先輩学生とF工房、学生ファシリテータが協働し、学部オリエンテーションを開催しました。教員や先輩学生は、その学部に関する具体的な質問や不安等に対し具体的にフィードバックを行い、学生ファシリテータは、進行やグループワークのサポートを担いました。それぞれが自らの立場を活かしながら、新入生をサポートでき、安心感ある打ち解けた雰囲気づくりをすることができました。

使用した ツール

(P.20、22参照)



●もじりんぐ

自分のパーソナリティを漢字1文字で表し、ペアとの共通点の文字を加えてオリジナルの四字熟語をつくります。



●ワールドカフェ

テーブルごとにオーナーを1人決め、他の人は入れ替わりで対話をしていきます。

*付箋紙を用いた ワークショップ

付箋紙への記入は1枚につき1意見とし、似た意見ごとに付箋紙を分類すると意見が共有しやすくなります。

【参考】堀公俊・加藤彰「ファシリテーション・グラフィック—議論を「見える化」する技法」2006年

Model 8

F工房連携事例

課外活動

諸団体における対話の促進・活性化

課外活動もまた、貴重な学習機会であると考えます。学年や立場を超えたメンバー同士の意見交換、組織内における対話の促進・組織の活性化など、団体の課題やニーズに応じたプログラム内容を提供できます。

※この支援については、F工房に事前相談していただくことをお勧めします。

■英語研究会 (ESS) における研修プログラム

	内容	ねらい
導入 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●グループでの話し合い <ul style="list-style-type: none"> ・「活動に関する成果や課題」、「やりがい」「悩み」などについて意見を出し合い、全体共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの焦点を明らかにする。
展開 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●付箋紙を用いたワークショップ* <ul style="list-style-type: none"> ・導入で共有した「課題」に対して解決方法について意見交換をする。 ●ホワイトボードミーティング* <ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードに話し合いの流れを記載していく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・意見を付箋紙に書き込むことで、意見を分類し整理しやすくする。 ・話し合いの内容を「見える化」することで話しやすい場をつくる。
ふりかえり (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ・各自ふりかえりを行い、共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・感想や疑問などを共有することで、次に活かせる。

Student's comment 実践した学生よりコメント

普段の活動では、なかなか話す機会のない課題について学年等の立場を超えて話し合うことができました。また、普段の英語での会話(カンパセーション)セッションの雰囲気づくりやふりかえりの方法について、ファシリテーションの視点も踏まえてレクチャーを受けたことで、活動の充実度が増しました。

■全クラブリーダーを対象とした研修プログラム

	内容	ねらい
導入 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●フリップ自己紹介 <ul style="list-style-type: none"> ・A4用紙に名前と任意のテーマについてペアで自己紹介する。 ※既に親睦が深まっている場合は「今の気分」「ここ一週間の出来事」などテーマを変えて実施する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・複数の視点から互いを知り、ほぼ全員と自己紹介したという感覚を持つ。
展開 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ●付箋紙を用いたワークショップ* <ul style="list-style-type: none"> ・グループに分かれ、テーマについて意見交換をする。 ※テーマ例「新入生勧誘」「上下関係」「モチベーション維持」など。 ●ホワイトボードミーティング* <ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードに話し合いの流れを記載していく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・意見を付箋紙に書き込むことで、意見を分類し整理しやすくする。 ・話し合いの内容を「見える化」することで話しやすい場をつくる。
ふりかえり (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ・各自ふりかえりを行い、共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・感想や疑問などを共有することで、次に活かせる。

Student's comment 実践した学生よりコメント

例年はディスカッション形式や講義形式で行っていましたが、意見が出にくい状況でした。今回はこの現状を改善するためにワークショップ形式を取り入れようと考え、F工房に相談しました。進行は企画メンバーそれぞれが工夫しながら行いました。和やかな雰囲気のなか、テーマに対して活発な意見交換が行われ、横のつながりができる機会になりました。

使用したツール

(P.19参照)



●フリップ自己紹介
相手にフリップを見せながら自己紹介します。

*付箋紙を用いたワークショップ

付箋紙への記入は1枚につき1意見とし、似た意見ごとに付箋紙を分類すると意見が共有しやすくなります。

【参考】堀公俊・加藤彰「ファシリテーション・グラフィック—議論を「見える化」する技法」2006年

*ホワイトボードミーティング

黒板やホワイトボードを活用します。1人がファシリテータとなり、話し合いの流れを記載していきます。適宜質問し、意見を引き出しながら整理を行います。「見える化」することで話しやすい場を作ることができます。

【参考】ちよんせいこ「元気になる会議—ホワイトボードミーティングのすすめ方」2010年

ジグソー法

授業手法紹介

特徴

学習と発表(外化)が密接につながっている
協働が深まる

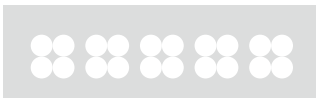
ジグソー法とは?

1971年、米国の社会心理学者エリオット・アロンソンが考案した学習方法で、特徴としては、1)学んだことをすぐ別の場で説明(発表)する;2)説明されたものを統合するプロセスをもつ;3)統合されたものを再度検討する機会がある、があげられます。学習者の「前のめり」を引き出しやすい手法です。

ジグソー法のモデル

20名の受講生で大テーマ1、サブテーマ4に取り組む場合

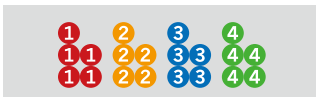
- ① クラスで大テーマを共有する。グループ分け。



- ② 大テーマを4つのサブテーマに切り分け、各グループで担当者を決める。



- ③ 同じサブテーマを選んだ学生でエキスパート・グループをつくり、テーマを掘り下げる。



- ④ 元のグループに戻り、エキスパート・グループで学習した内容を統合し、提言にまとめる。



- ⑤ クラス全体で共有することで、自分たちの提言を再検討する。

【ジグソー法を用いた授業設計例】

	内容&ねらい
【1回目授業】 大テーマの提示 ↓ サブテーマ決めと役割分担	<ul style="list-style-type: none"> ● 大テーマ:地球上でヒトに感染しうる感染症の全体像を把握したうえで、世界保健機構に今後10年間のグローバルな感染症対策を提言する。 ● 大テーマを切り分け、4つのサブテーマを設定する: <ul style="list-style-type: none"> ①細菌による感染症 ②ウイルスによる感染症 ③その他の微生物による感染症 ④新興感染症 ● グループ内でそれぞれのテーマの担当者を決める
【2回目授業】 エキスパート活動	サブテーマごとにグループを編成しなおし(エキスパート・グループ)、サブテーマについて学習を深め、個人レポートにまとめる。(個人がサブテーマのエキスパートになる)
【3回目授業】 ジグソー活動	エキスパート・グループで学習した内容を元のグループで発表し、グループ内で統合し、ディスカッションを経て提言にまとめる。
【4回目授業】 クロストーク活動	グループごとにスライドで提言を発表し、質疑応答。教員からのフィードバック。
【5回目授業】 ふりかえり	クロストーク活動をふまえてグループで最終提言をまとめ提出。 →個人で全プロセスをふりかえり、レポートにまとめて提出。

■実践例 (教員のコメント)

「感染症の社会史」

(文化学部・2017年度開講予定)

ジグソー法には以前から注目していたのですが、実際に授業に取り入れるのは今回が初めて。グローバルな視点で感染症の現状を学習することが目的です。講義で伝えることもできますが、5年後、10年後の定着度を考えてこの形にしました。



鬼塚哲郎先生
(文化学部)

ここで紹介しているのは東京大学の故三宅なほみ先生らが提唱する「知識構成型ジグソー法」と呼ばれるものです。

詳しくは「学習者中心型授業へのアプローチ—知識構成型ジグソー法を中心に—」(三宅なほみ他、東京大学大学院教育学研究科紀要第51巻、2011)を参照してください。

ハテナソン

授業手法紹介

特徴

質問を考え、言葉にする、紙に書く
 質問が二種類に分類でき、互いに変換できることを知る
 質問に優先順位をつける

ハテナソンとは？

ハテナソン(hatenathon)は、一人ひとりの発想を尊重し、かつ民主的な方法のもとで、質問や課題、問題等を発見し言語化する取り組みを意味する、ハテナ(?)とマラソンをあわせた佐藤先生オリジナルの造語です。米国の正問研究所代表のダン・ロスステイン著「たった一つを変えるだけ」(新評論社刊)に書かれた「質問づくり」の方法を参考にしています。ダン・ロスステインの質問づくりのグループワークは、問いを発することができないために必要な情報と社会的支援を得られない貧困層の大人を教育する手法として開発されたものです。

※2016.06.15読売新聞記事を参考に作成

F工房スタッフより

ハテナソンは様々な授業で取り入れられています。15分～120分など、状況に合わせて、プロセスを調整できる面白さもあります。F工房が見学したのは、総合生命科学部 動物生命医科学科1年次「フレッシューズセミナー」の13回目の授業です。質問を考えることは、一見ハードルが高そうに見えます。ですが、ハテナソンのプロセスを踏むことで「いつの間にかそのハードルを超えていた…」そんな様子が伺えました。どこでも役立つ質問のスキルであるハテナソンをぜひ色んな方に体験してほしいと思います!授業以外でも、課外活動や教職員学生多様な立場の人が集う場でもたくさん開催して学びを深めたいですね。なお、授業でのハテナソンについては、2016.6.15の読売新聞やYOMIURI ONLINEに掲載されています。ぜひ「ハテナソン」で検索してみてください!

【ハテナソンを用いた授業設計例】

	内容	POINT
導入 (5分)	●導入、グループ分け (ペアまたは3人組)	・質問づくりの目的を明らかにする。
展開1 (5分)	●質問の焦点 (question focus、質問づくりのテーマ)をつくる、知る	・質問の焦点は質問(疑問文)であってはならない。 ・写真や図表など文字以外のリソースも使える。
展開2 (10分)	●質問づくりのルールを理解する、共有する	・できるだけたくさん質問する。 ・評価・批判しない。 ・相手の質問をそのまま紙に書く。 ・主張・肯定文を疑問文に直す。
展開3 (7分)	●質問をつくる (発散思考の段階)	質より量!
展開4 (5分)	●質問を検討する (収束思考の段階1)	
展開5 (5分)	●質問に優先順位をつける (収束思考の段階2)	
展開6 (13分)	●質問を発表する ・グループを合体し6～9人グループにする。 ・話し合いながら質問を3つに絞り、発表する。	
展開7 (30分)	●振り返る	

■実践例 (教員のコメント)

「フレッシューズセミナー」

(1年次対象科目・履修者数約50名)

●どうして「ハテナソン」というの？

ハテナ(?)とマラソンをあわせた、アイデア創発コミュニティ推進機構認定アイデア創発ファシリテーターのサトーケニチこと佐藤賢一オリジナルの造語です(クリエイティブ・commons・ジャパン 登録済)。英語表記は'hatena'と'marathon'を合わせて、'hatenathon'です。課題や問題に対する解決策やアイデアをつくりだす取組みをアイデアソン(アイデア+マラソン)、つくられたアイデアを世界・社会で応用したり実現・実装したりする取組みをハッカソン(ハック+マラソン)とよぶことに刺激をうけて名付けました。



佐藤賢一先生
(総合生命科学部)

●どのように使ったの？

13回目授業で新聞を使ったハテナソン体験学習を行いました。そして同授業最終回(30回目)「夏休みの課題を見つけることを目的とするハテナソン～図書館への旅」につなげました。

●これからどうするの？

人がつどい、お互いに協力しながら何かを学ぶとき、あるいはつくりあげていくとき、どのように学び、あるいはつくりあげていくのか。私はこのお題に対して、ハテナソン、アイデアソン、ハッカソンの順で学び、あるいはつくりあげていく、そうして得られた成果や気づきをもとにして新たな展開へ向けてハテナソン～ハッカソンをおこなう、この流れを繰り返す、というイメージをもっています。ハテナソンを多くの人に知ってもらい、多様なテーマ・人の集まりのもとで実践が広がることを期待します。

●キャッチフレーズ!

はてなのははみちのみち

●くわしくはWEBで!

「ハテナソン」「サトーケニチ」で検索

サトーケニチ 作「ハテナソン」は
クリエイティブ コモンズ表示4.0国際ライセンスで提供されています。



大学は学びの共同体の集まり

学びの共同体とは？

学びの共同体とは、一定のテーマについて学習するために形成され、活動する集団のこと。通常、学ぶ側と教える側の2者で構成され、一定の時間、空間、参加者、学習のテーマなどが共有されます。

学びの共同体が機能すると…

学びの共同体の活動が活発になると学習成果が高まり、その結果、参加者一人ひとりの学びが深化すると考えられます。

大学における学びの共同体とは？

小学校・中学校・高等学校においては学びの共同体はホームルームを基盤に形作られますが、大学では科目ごとに別々の共同体が立ち上がると考えられます。

学びの共同体のあり方は？

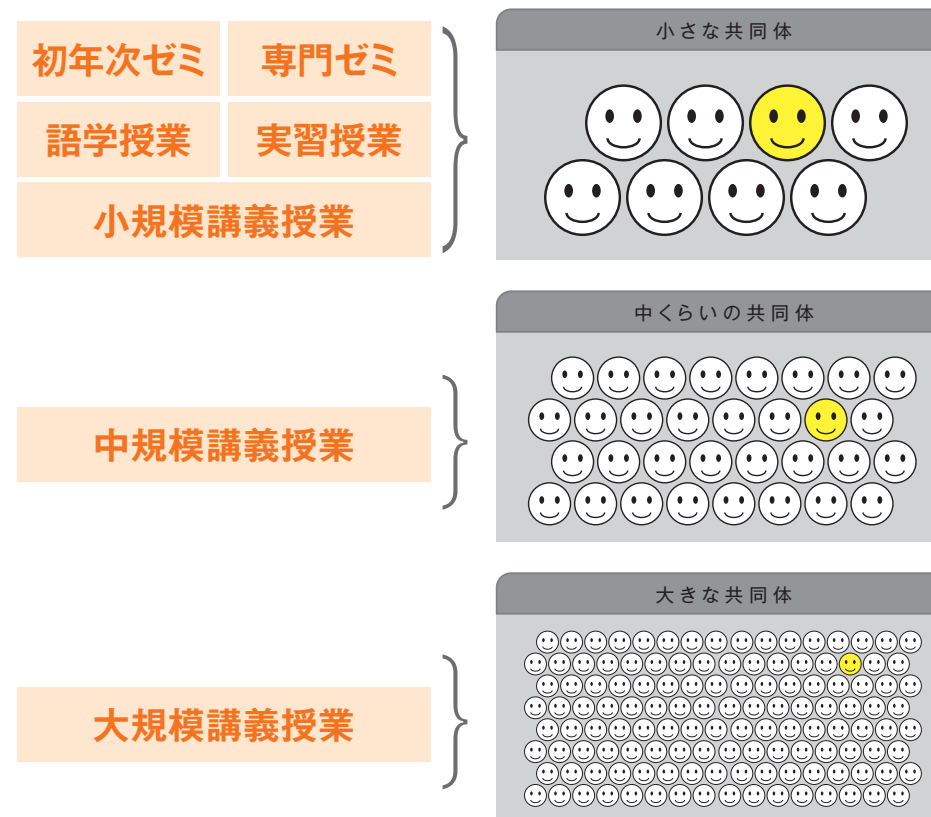
学びの共同体のあり方を決定するのは次の3つ：

- 1) 授業形態、つまり演習か実習か講義か
- 2) 参加者の規模
- 3) 学び合おうとする心構え

*大学生は数多くの学びの共同体を渡り歩く

ホームルームを核として学びの共同体がかたちづくられる小学校・中学校・高等学校と違い、大学では1人の学生が履修した授業の数だけ学びの共同体を渡り歩くことになります。

本学での学びの共同体を分類すると…



*学びの共同体と授業規模の関係は？

本学では、これまでの実践経験から、上図のように授業規模が小さいほど、受講生は互いに知り合うことを通じて共同体と自分との関係を意識しやすくなり、その分学びの共同体が機能しやすくなると考えています。

外化と二つの評価方法

外化は評価と深く結びついています。外化されたものこそが評価対象となるからです。

評価には次の2つがあります

【形成的評価】

授業の節目ごとに受講生個人の学習の進捗状況进行评估すること。小テスト、毎授業のミニレポート、中間プレゼンなどがこれにあたる。受講生にとっては当該期間までの学習の進捗度を把握する機会となる。教員は、受講生の進捗度に合わせ、その後の授業の進行速度や内容を検討する際に役立てることができる。

【総括的評価】

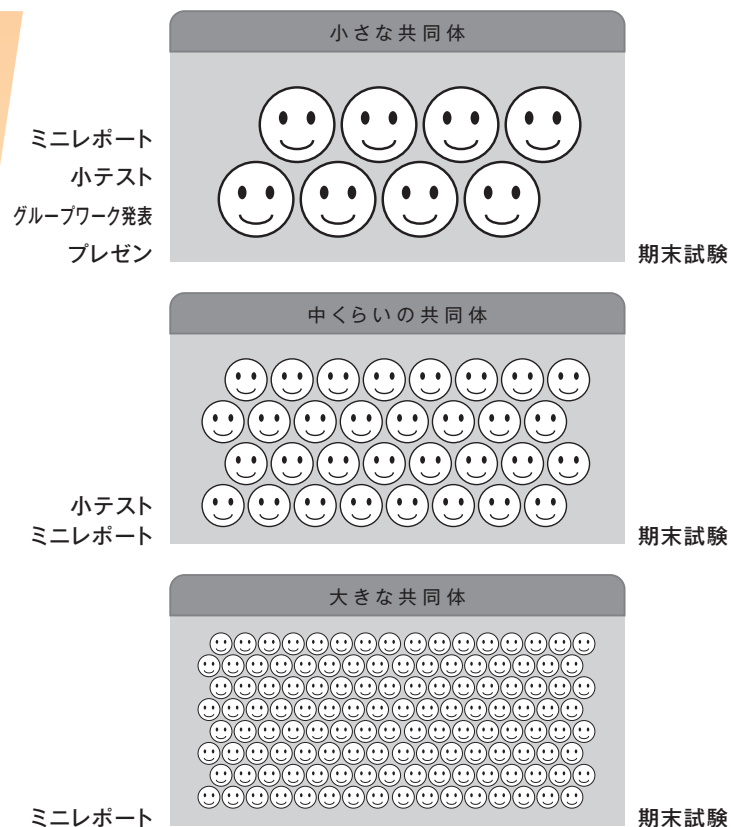
学期の最後に受講生個人の学習成果进行评估すること。受講生は、次の学習活動において、当該科目で自らが学んだ内容と度合を他者に説明できるようになる。教員の場合、次の科目設計の際に役立てることができる。

アクティブラーニングの手法と形成的評価を有機的に組み合わせることで、安定した学びの共同体づくりをはかることができます。

*授業規模と評価方法

一般に、アクティブラーニングの手法や頻度の高い形成的評価は、小さな共同体で取り入れやすくなります。頻度の高い形成的評価は、学びの共同体を安定させ、アクティブラーニングの効果を高めるのに役立ちます。

【形成的評価】



【総括的評価】

*大規模授業の多い学部での注意点

社会科学系学部など、大講義科目が多い学部では、学生は大きな「学びの共同体」を渡り歩くことを中心に学習を進めます。P.17でみたように、大きな「学びの共同体」には特有の困難があります。このような学部では、その分、ゼミや語学など小さな共同体で活発に活動することが期待されています。これらの小さな「学びの共同体」を形成する授業を担当する際には、この点に注意が必要です。

面識の薄い人同士が触れ合うときの緊張を解きほぐすための

アイスブレイク

01 フリップ自己紹介 (所要時間20分)

名前を覚える
複数の視点から互いを知る



- 1 A4用紙を4等分にし、名前と任意のお題に関する回答を記入。(5分)
- 2 フリップを使用し自己紹介をします。(15分)

POINT 名前だけでなくいくつかのお題を交えて自己紹介することによって相手に印象が残ります。大人数の授業でも可能です。また、グループワークをする時にフリップをネームプレートとしても使えますので名前は2番目に書くことをお勧めします。

実施例 動物医科学概論(総合生命科学部)



03 キャッチ (所要時間10分)

一体感が形成される



- 1 内側を向いて円陣になる。
- 2 左手で「輪」をつくり、体のすぐ横で肩の高さまであげ、右手の人さし指を、隣の人がつくった輪のなかに第二関節あたりまで入れます。
- 3 ファシリテータの「キャッチ!」の掛け声で、左手を握り、隣の人の指をつかみます。同時に右手はつかまれないように指を輪のなかから抜き去ります。



POINT 身体を動かしながらお互いのコミュニケーションを図ります。ときどき「キャット」、「キャンディー」など似たことばでフェイントをかけるとメリハリがつかみます。音楽に替えて、音楽を止めた時を合図にしても盛り上がります。

実施例 ファシリテーション Labo. (F工房主催)

02 共通点探しゲーム (所要時間20分)

親近感が生まれる



- 1 ワークシートを配り、ペアをつくる。(5分)
- 2 自己紹介しお互いの共通点を探し、見つけた共通点をワークシートに記入。(5分)
- 3 ペアを替え、繰り返す。(10分)



POINT 別のペアで見つけた共通点と同じものはNGとします。最後に誰が多く共通点を見つけられたか共有します。時間制限内に行うため、場に活気が生まれるゲームです。早い段階で話しやすい関係性をつくれ、初回授業だけでなく、少し中だるみを感じたときや新たなテーマに取り組むときに、リフレッシュの意味で使うことができます。また、同じメンバーでも、複数回実施すると、その都度違う共通点が見つかります。自己紹介の部分をイタリア語にアレンジして活用されている先生もいます。

実施例 イタリア語エキスパートI (共通教育科目)

04 オススメを語ろう (所要時間20分)

お互いの価値観を知る



- 1 A4用紙に自分が他人にオススメしたいものを記入。(5分)
- 2 ペアになり自己紹介をし、オススメについて話し合う。(5分)
- 3 ペアを替え、繰り返す。(10分)



POINT 1回目は制約なしで自由なテーマで行い、2・3回目は徐々にテーマを授業に関連したものに絞っていくと専門の授業にも使うことが可能です。

実施例 入門セミナーA (文化学部)

05 「字」己紹介 (所要時間20分)

他者から見えている自分と自己理解の違いを発見する



- 1 ワークシートに「自分を表す1文字、名前、学部、出身」を記入。(3分)
- 2 ペアをつくり、記入した文字を選んだ理由を伝え自己紹介し、お互いの印象を伝える。(5分)
- 3 ペアを替え、繰り返す。(7分)
- 4 他者から伝えられた自分の印象を踏まえ、新たな1文字を記入。(5分)



POINT なかなか次のペアに移らない場合は、ペアになって自己紹介した後、ワークシートの余白に名前を書いてもらう署名ゲームを組み込むことで、ペアを見つける行動に対する動機付けとなります。また、制限時間内に何人の人の署名を集められるかを競う方法もあります。

実施例 自己発見と大学生活(キャリア形成支援教育科目)

07 3つ選んで自己紹介 (所要時間15分)

多様な視点から互いを知る



- 1 色々なテーマを記入したワークシートを配布。(2分)
- 2 自分が話したいテーマを各自で3つ選ぶ。(3分)
- 3 選んだ3つのテーマに沿って自己紹介をする。(10分)



POINT ワークシートの項目を授業の主題と関連させることで、授業内容へ意識を向けることができます。

実施例 教員向け研修(教育支援研究開発センター主催)

06 もじりんぐ (所要時間30分)

多様な角度から自己開示を促す
親近感が生まれる



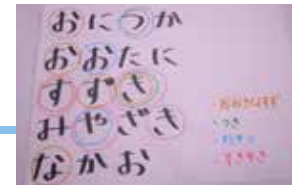
- 1 1人あたり4枚の紙を配布。(2分)
- 2 1枚目に自分のパーソナリティ(性格、内面、生き方)を漢字1文字で記入してペアで共有。(5分)
- 3 ペアを替え、任意のテーマに沿ってペアで話し合い、2人の共通点を表す漢字1文字を2枚目に記入。(5分)
- 4 3枚目、4枚目が埋まるまでペアを替えて3、を繰り返す。(10分)
- 5 4枚の紙に書かれた漢字を使ってオリジナルの四字熟語を個人で作成。(3分)
- 6 各々が作成した熟語や1文字ずつのエピソードをグループ内で紹介し合う。(5分)



実施例 学部オリエンテーション(理学部、文化学部)

08 なまえdeぱずる (所要時間20分)

親近感が生まれる



- 1 ルール説明を行い、グループにA4用紙1枚を配布。(5分)
- 2 A4用紙にグループメンバーの苗字をひらがなで記入し、1人ずつ自己紹介を行う。(5分)
- 3 全員の苗字を記入したA4用紙を見ながら、ひらがなを組み合わせることができるだけ多くの単語を作成。(5分)
- 4 得点を計算し、各グループの得点を発表する。(5分)



POINT 名前を使用するワークなので、メンバー同士の名前を覚えることができます。時間制限を短くしたり、得点制にすると盛り上がります。

実施例 2~3年次アクション・リサーチI(法学部)

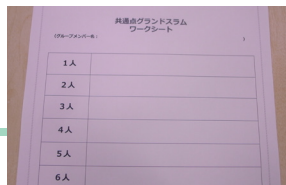
※このアイズプレイクは、上記科目のなかで受講生が作成しました。

目標の達成を目指し、複数の人が個々の能力を発揮して協力しあえる組織づくりのための

チームビルディング

01 共通点グランドスラム (所要時間20分)

一体感が形成される
親近感が生まれる



- 1 グループにA4用紙を1枚配布。(2分)
- 2 グループメンバーで情報を出し合いながらお互いの共通点を探し、紙に書き出す。全員出揃ったら終了。(10分)
- 3 グループで出た共通点を全体で共有。(8分)

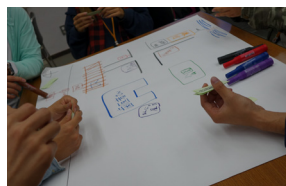


POINT 制限時間を設けて、グループ対抗にすることも可能です。グループで課題に取り組む場合の導入に有効です。

実施例 AO入試生向けガイダンス(経済学部)

03 情報カードゲーム (所要時間90分)

リーダーシップやコミュニケーションについて学ぶ



- 1 5~6人のグループをつくり、ルールとねらいの説明。(10分)
- 2 1グループあたり20~30枚の情報カードを配布する。トランプを配る要領で、均等にすべて配り分ける。(2分)
- 3 各自が持っている情報を口頭で伝え、話し合いながら、チームで地図の作成や与えられた課題の答えをグループで出す。(30分)
- 4 各グループの結果発表と正解発表。(5分)
- 5 グループでのふりかえり。(13分)
- 6 全員で共有。(15分)

POINT 課題解決に至るプロセスをふりかえることで、グループ中での自分のふるまいや、他者と協働する際のポイントなど、さまざまな気づきを引き出せます。

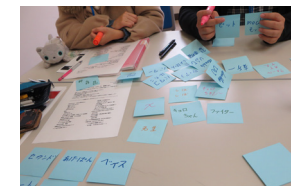
実施例 プレップセミナー(法学部)

02 ニックネーム付け (所要時間20分)

共同体意識が醸成される



- 1 グループで話し合いながらお互いのニックネームを付ける。(15分)
- 2 付けたニックネームを共有。(5分)



POINT 本名を通じた人間関係を持ち込まないという効果もあります。なお、ニックネームを決めるときは、安直に決めてしまわないよう周囲も納得すること。後で嫌な気持ちにならないよう、最終的に本人が納得することが大切です。

実施例 キャリア・Re-デザイン(キャリア形成支援教育科目)

04 ペーパータワー (所要時間20分)

リーダーシップやコミュニケーションについて学ぶ



- 1 ルール説明、A4用紙など比較的シンプルな素材を配布。(2分)
- 2 グループの創意工夫をもとに、できる限り高く、安定したタワーをつくる。(8分)
- 3 グループでふりかえり、全体で共有。(10分)

POINT チームで作戦を考えながら取り組みます。課題解決に至るプロセスをふりかえることで、グループ中での自分のふるまいや、他者と協働する際のポイントなど、さまざまな気づきを引き出せます。

実施例 学生ファシリテータ研修(F工房主催)

偶発性あるいは特性によって複数の人を効率的に分けるための

グループ分け

01 ランキングゲーム (所要時間15分)

ランダムにグループを分ける

- 1 ランキングができるテーマを掲示し、全員で情報共有しながら順に並ぶ。(テーマ例: 学生証番号、誕生日、名前の五十音、通学にかかる時間など)(10分)
- 2 分けたいグループ数に応じた番号を順番にふり、グループ分けを行う。(5分)

POINT 並ぶ際に会話を禁止し、ジェスチャーのみで情報を伝え合う方法もあります。

実施例 学生FDスタッフ燦メンバーへの研修 (F工房が実施)



02 人間マトリックス (所要時間15分)

興味・関心・属性・テーマに応じてグループを分ける

- 1 教室の床に縦・横の座標軸があると見立てて、質問を投げかけ、縦軸を中心に左右に分ける。(5分)
- 2 違う質問を投げかけ、横軸を中心に前後に分ける。(5分)
- 3 4等分できたら、分けたいグループ数に応じた番号を順番にふり、グループ分けを行う。(5分)

POINT 2回の質問を投げかけ、全体を4つのグループに分ける方法です。「山派? 海派?」「今日、朝ごはんを食べましたか? Yes? No?」などの2択の質問をお勧めしますが、どのような質問でも可能です。

実施例 ファシリテーション研究会、ファシリテータ研修会 (F工房主催)



多数の人々の同時コミュニケーションを行うのに適したツール

その他

01 ワールドカフェ (所要時間60分)

考えを深め合う

- 1 4~5人グループを作りテーブルを囲み、与えられたテーマについて対話。(12分)
- 2 各テーブル1人(オーナー)を残して、全員が他のテーブルに移動。(3分)
- 3 各テーブルで行われていた対話を続ける。(10分)
- 4 何回か繰り返し、最後は元のテーブルに戻る。(10分×○回)

POINT テーブルに模造紙を掛けて議論のメモを残すと効果も高まります。グループ内で結論を出す必要はありません。また、全体でのまとめも必ずしも必要ではありませんが、各グループの共通点についてコメントすることは有効です。

実施例 クラブリーダー研修会 (志学会執行委員会主催)



F工房スタッフより

F工房が作成した『キャンパスで使える!アイスブレイク集』にその他、さまざまなアイスブレイクが掲載されています。F工房webページにて閲覧可能です。

URLはコチラ

<http://www.kyoto-su.ac.jp/features/f/action/book.html>

授業や課外活動、イベントで工夫されているポイントなど、たくさんの事例を随時募集しています。先生方の取り組みを共有させていただきたいので、感想や新しいツールなどがあればF工房までご紹介ください。



教育支援研究開発センター F工房(1号館1階東側)

Tel: 075-705-1963(内線2341)

Fax: 075-705-1976

e-mail: ksu-f-acilitator@star.kyoto-su.ac.jp

<https://www.kyoto-su.ac.jp/about/cerades/index.html>