

協働自律学習における LINE スタンプを活用した授業設計

高橋 朋子 望月 紫帆

大和大学教育学部 奈良教育大学

takahashi.tomoko@yamato-u.ac.jp mochizuki@nara-edu.ac.jp

本研究では、これまで情報科教育法において協働自律学習を取り入れた授業を設計し実践してきた。チームで一つのものを創造する過程において、どのようにありたいかやどのようなゴールを目指すのかなどのビジョンを共有することは非常に重要である。本実践では、意味を共有化しゴールを見通すために、LINE スタンプを作成するサンプル講座を設計し活用した。本稿では、実践した授業の概要と本実践を通して得られた知見について報告する。

1. はじめに

第2期教育振興基本計画について（答申）¹⁾において述べられている我が国が目指す「自立・協働・創造に向けた一人一人の主体的な学び」は、教員においても必要であり、さらには、対象とする学習者が主体的に学ぶことができる授業を設計する能力が求められている。

本研究においては、このような「自立・協働・創造に向けた一人一人の主体的な学び」を重視し、情報科教育法において、協働自律学習を取り入れた授業を設計し実践してきた²⁾。他者とチームを組み、協働しながら教材研究や授業設計を行っているが、チームで一つのものを創造する過程において、どのようにありたいかやどのようなゴールを目指すのかなどのビジョンを共有することは非常に重要である。本実践では、意味を共有化しゴールを見通すために、LINE³⁾ スタンプを作成するサンプル講座を設計し活用した。本稿では、実践したサンプル講座の概要と本実践を通して得られた知見について報告する。

2. 実践授業の概要と前年度までの課題点

実践授業は、2014年度後期にA大学で実施された情報科教育法Ⅱであり、授業デザイン、指導案作成、教材開発、模擬授業実施の過程を通して指導法を習得することをねらいとしている。受講者は、2回生2名と3回生3名を合わせた5名で、全員が情報科教育法Ⅰを履修・修得している。

本授業は、これまでも学習者が主体的に学ぶことができる授業をデザインし実践してきた。しかしながら、受講者である学習者が設計する授業においては、自分たちが経験してきた授業をもとに創るため、教師が教え込む授業からの転換を図ることが難しかった。また、学習指導案の作成においては、授業者としての経験がないため学習者のイメージをつかむことが難しいように感じられた。

学習する組織⁴⁾の5つの学習領域の一つに共有ビジョンが示されているが、学習者どうしがデザインしたい授業のあり方を共有し、目指す授業の見通しをもつことが重要である。また、学習指導

案作成においては、学習者の様子をイメージしながら描く必要がある。

そこで、1週目にイメージを表現できるサンプル講座を体験し、その講座を通してビジョンを共有し、またその講座を手掛かりとして授業設計ができるように展開した。表1に、実践授業における学習計画の流れを示す。

表1 学習計画の流れ

週	学習内容と学習活動
1	サンプル講座の体験、学習目標の設定 「LINE スタンプを作ろう」 ※次週に振り返りを行うため、本時は学習ガイドの配布はしていない。
2	サンプル講座の学習手順を振り返り、サンプル講座の学習ガイドを作成する。授業者のねらいと学習者の気持ちも合わせて整理する。
3	サンプル講座において、どのような能力や知識が身に付いたのかを整理し、JAVADA ⁵⁾ の職業能力評価基準をもとに、評価基準を作成する。
4-5	サンプル講座を、授業設計の際に用いるMACETOモデル ⁶⁾ で分解する。各項目における要素を収集する。
6-7	収集した要素を用いながら、設計する授業をMACETOモデルで展開する。
8	設計した授業における評価基準を作成する
9	設計した授業の学習ガイドを作成する。教材を作成する。(1コマ分)
10-12	模擬授業の準備と実施 (2チーム分)
13-14	学習指導案を作成する。相互評価を行い、改善する。
15	学習評価を行う。最終レポートを作成する。

3. LINE スタンプ講座（サンプル講座）の概要

LINE スタンプを作成する講座をサンプル講座として、実践授業の1週目に設定した。サンプル講座の概要を表2に示す。

LINEは、多くの学生が利用している無料のコミュニケーションアプリである。トーク機能でグループを設定し、メンバーだけで会話をすることができる。また、テキストメッセージに挿入できる

多種多様な感情や心境を表現した LINE スタンプは、言葉では表現しにくい感情を、的確かつ簡潔に伝えることができる。LINE スタンプは、誰もが簡単にイメージを表現することができると考え、題材に設定した。

表 2 LINE スタンプ講座の概要

	内容
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・参加したくなる授業、参加を促す授業について自分の考えを提示することができる ・学習者の視点に立ち、参加を促される声かけやイメージをスタンプを用いて表現することができる ・新たなメンバーを知り、ともに学習するための関係性を構築するとともに、共有ビジョンを描くことができる ・自らの学習目標を設定することができる
問い	「大学の授業で自分たちの学習を盛り上げるには何を大事にしたいか」、「参加を促す授業とはどのような授業か」授業の参加意欲を高めるスタンプを作ろう
振り返り問い	①スタンプづくりを通して、参加を促す授業とはどのような授業を創ればよいか ②そのような授業を実現するために、自分たちはどのような能力が必要か ③本授業における学習目標を立てる
学習の手順	1) 参加したくなる授業とは、参加を促す授業について、全員で意見交換を行う 15分 ^{全体} 2) パンダのイラストを書いて、絵を基準としてイラスト班とフレーズ班に分かれる。1)でイメージしたことをイラストとフレーズで表現する 50分 ^{全体} 3) イラストとフレーズを組み合わせて、スタンプをつくる。写真をとり透過作業をして、シミュレートを行う 15分 ^{全体} 4) 振り返りの問いを考える 10分 ^{個人} 宿題 e-learning に書き込む 30分 ^{個人} ①他者の振り返りの問いに対する考えを読んで、感じたこと、考えたことを投稿する ②LINE スタンプ作りの活動の流れを時系列にそって振り返り、学習の手順を書く

LINE は、受講者全員が利用しており馴染みのある題材であった。またスタンプを作成する過程は、PC ではなく紙とサインペンを採用した。メンバー間で面識のない学習者もいたが、全員で協働して作成できた。

次に、スタンプ作成後の振り返りの問い（①参加を促す授業とはどのような授業を創ればよいか）に対する学習者の意見を示す。

- ・ただ見ている授業ではなく、何かの作業にひとり一人が取り組む授業づくりが大切だと思った
- ・生徒の興味を引くことが重要だと思った
- ・ひと目で何を伝えるのかをわかるように受け手の目線に立ち授業を組み立てなければいけない
- ・先生の強制ではなく、ひとり一人が参加しなければと思わせる雰囲気（しくみ）を作ることが必要だ

サンプル講座を全体で共有し、学習者が導き出したこれらのビジョンの実現を目指して、授業設

計に取り組んでいる。サンプル講座で設定した 4 つの学習目標は、概ね達成することができた。

4. 学習の成果

2 週目から 5 週目までは、サンプル講座を振り返りながら、簡易な指導案を想定した学習ガイドの作成や設計要素の分解、評価基準の作成を行っている。1 週目に、学習者としてサンプル講座を体験しているため、設計者の立場に視点が変わってもスムーズに議論をしながら取り組むことができた。さらに、6 週目以降は 5 週目までの学習活動を参考としながら、チームで授業を設計、学習ガイドと教材の作成、模擬授業の実施、学習指導案の作成と学習を進めている。

今回は 2 チームで実施したが、映像制作を通して著作権等の法規を学ぶ授業（全 6 時間）、調べ学習を通して SNS の光と影を学ぶ授業（全 4 時間）が提案された。いずれのチームも学習者の興味や参画をどのように設計するかを意識しながら、学習者の活動をイメージし進めることができた。

5. 終わりに

LINE スタンプを活用したサンプル講座を導入したことで、学習者どうしがデザインしたい授業のあり方を共有し、学習者主体の授業設計に意識を向けることができた。また、講座を振り返り分析する過程を体験することにより、ゴールまでの見通しを持つことができた。さらには、学習者の立場と設計者（授業者）の立場を同じ題材で経験することにより、学習者の活動をより詳細にイメージすることにつながり、それらを手掛かりとして授業設計を行うことができた。

今後、LINE スタンプ作成のサンプル講座を他の授業や研修等で活用できるかを検討するとともに、共有ビジョンを描くための新たな題材を用いたワークを検討していきたい。

参考文献

- 1) 文部科学省：第 2 期教育振興基本計画について（答申）（中教審第 163 号），（2013）。
- 2) 高橋朋子，望月紫帆：情報科教育法における協働自律学習を取り入れた授業設計と実践，日本情報科教育学会誌，vol. 5，pp. 9-18，（2012）。
- 3) LINE 公式サイト：http://at.line.me/jp/（2015 年 5 月確認）
- 4) ピーター M センゲ（著）：学習する組織-システム思考で未来を創造する，ダイヤモンド社，（2011）。
- 5) 中央職業開発協会（JAVADA）：<https://www.hyouka.javada.or.jp/user/outline.html>，（2015 年 5 月確認）。
- 6) 西之園晴夫，宮田仁，望月紫帆：教育実践の研究手法としての教育技術学と組織シンボリズム，教育実践研究，Vol. 8，No1，pp. 23-34，（2006）。