

合宿教育におけるアクティブラーニングのための学習デザイン

村上 徹
関西中央高等学校
t_murakami@kch.ed.jp

太田 和志
東大阪大学短期大学部
kazushi@higashiosaka.ac.jp

北口 克也
斑鳩東小学校
sannsuu1025@gmail.com

土橋 一輝
関西中央高等学校
k_tsuchibashi@kch.ed.jp

大月 玲
関西中央高等学校
r_ohtsuki@kch.ed.jp

西端 律子
畿央大学教育学部
r.nishibata@kio.ac.jp

本研究は、関西中央高等学校の独自の取り組みとしての校内合宿教育に於ける生徒が意欲的・主体的に学び生きる力をより効果的に習得するための学習デザインを提案することを目的とする。研究の方法は、学習デザインの先行研究に基づき生徒の興味関心を引き出す指導案を作成し、実施された授業を観察する質的研究の方法を採る。基本的にはARCSモデルなどをベースにワークショップなどのアクティブラーニングを取り入れ、講義スタイルでは得ることのできない学びを生徒たちが実感できる授業を組み立てていく。本研究によって、提案する「生徒の主体的な学習環境のデザイン」は、合宿の形式のみならず、平常の授業の中でも実践するために参考となる。

1. はじめに

アクティブラーニングとは「一方的な知識伝達型講義を聴くという（受動的）学習を乗り越えるだけでは（中略）なく、書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴うもの（溝上 2014）」とある。関西中央高等学校では2日間にわたる校内合宿教育の中で「生きる力」の育成として1・2年生は6回、3年生は3回のアクティブラーニングを取り入れた活動（＝セッション）を行っている。本研究は、構成主義の理論に基づいてそれぞれの活動を生徒の意欲的、主体的な学びができるようにデザインし、その効果について研究しようと試みるものである。本稿では1年生の活動にフォーカスし、活動の概要と研究方法について論じる。なお、口頭発表時点では実施後となるのでその時には考察を交えて発表できる予定である。

2. 研究の目的

構成主義では、「行為主体(agency)」を持った学び手がコミュニティへの参加を前提に、状況の中で能動的に周りの人や道具との相互作用を促進するための学習環境をデザインする。学習そのものをデザインし、実践するのは学び手自身であり、学び手の行為主体に委ねる（久保田 2012）。この理論に従い、生徒が主体的に学ぶスタイルを様々なワークショップを用いながら提案する。前半は導入とアイスブレイクの意味もあり、教員側で用意した話題やテーマで活動を行うが、半ばにおいてはオープン・スペース・テクノロジー（OST）に

よる生徒が自らデザインする学習環境を実現し検証することを目的とする。

3. 校内合宿教育の概要

3.1 関西中央高校の校内合宿

校内合宿は普段の授業のある日の放課後から夜にかけて3セッションを第一日目に行いそのまま校内の宿泊施設に泊まり、翌日も同様に普段の授業のあと、残りの3セッションを行う。3年生は1日目のみとなる。各学年の目標は表1のとおりである。

表1 校内合宿教育の各学年目標

合宿教育	「生きる力」の育成
1年生	コミュニケーション能力を高める 自己理解と他者理解
2年生	考える力の育成 論理的思考・批判的思考
3年生	「自らの人生の目標」形成 選択の科学・デザイン思考の育成

それぞれの合宿は年間予定に組み込まれ、1年生は5月、2年生は9月、3年生は6月に実施される。

3.2 1年生の活動内容

1年生の合宿教育での6回のセッション内容を表2に示す。

表2 1年生の活動内容

活動	時間	内容
1	60	アイスブレイク ジェスチャーゲーム 言葉だけのコミュニケーション
2	60	グループディスカッションと発表
3	60	OSTによるコミュニケーション
4	50	自己紹介と自己PR 自己紹介・自己理解・自己PR
5	50	名刺作り
6	50	名刺交換による他者理解 他者紹介（発表）

第1セッションでは、コミュニケーションの手段を体験的に学ぶことを目標としている。バーバルコミュニケーションやノンバーバルコミュニケーションを言葉で説明するよりも、それぞれがコミュニケーションにどれくらい役に立っているかを体験を通して学習する。アイスブレイクの意味も含めてゲーム感覚で楽しむようなデザインを工夫した。第2セッションは、ジレンマのワークショップをグループで行い、それぞれ役割をあてはめてディスカッションを行い、話し合った結果を発表によってグループ間で共有する。グループ内でのコミュニケーション、発表というフォーマルなコミュニケーションを行う。第3セッションは夕食後の活動であり、1日目の最終セッションでもあるということから、自由度の高いOSTを取り入れる。これによって、新しいコミュニケーションの場を創造したり、枠組みを超えて参加したりすることを学ぶ。

2日目の第4セッションは、自分を表現し伝えるという目標で、普段行っている自己紹介を元に、コンセプトマップなどを用いてブラッシュアップし自己PRへと進化させる。第5セッションでは、先の自己PRを受けて、インパクトのある名刺とは何かを考えて制作を行う。この名刺は第6セッションの名刺交換とインタビュー、他者紹介へとつながる。

4. 研究方法

研究分析に使うデータとして、各セッションでそれぞれ終了後に参加生徒に簡単なアンケートと感想を書かせる。また、活動風景を定点で撮影し、生徒の動きや発話を記録する。生徒の普段の様子をよく知るHR担任のインタビューも行う予定である。

分析方法は、それぞれ収集した文字データからはキーワードを読み取り、映像データからは観察

により発話や動きのパターンを分析しコード化する。それらの分析結果から理論の生成を行うグラウンデッド・セオリーアプローチを試みる。

5. まとめと展望

本研究は、今年度の合宿教育が対象となっており、本稿執筆時点では各セッションの内容と研究方法について検討した段階である。実際に合宿教育が行われた後に分析した結果は次年度に報告が出来る予定である。

展望として、校内合宿教育における各セッションは、普段の授業では取り組みにくいテーマとスタイルが実現しやすい集中講座である。しかし、合宿でなくても十分に取り入れることが可能なデザインとなるように配慮している。

6. おわりに

生徒が意欲的・主体的に学ぶ授業デザインは重要であると言われているが、その評価方法が難しいという点がひとつのハードルとなっている。学習活動は社会に生きる力をつけることが本来の目標であるので、いかにその力がついたのかを評価する規準の策定が必要である。しかし、評価規準が先にあれば、それに合わせようとする学習デザインになってしまうと本来の学びを失わせる。本研究により、学び手が学ぶべき事（身につけるべき事）と評価の乖離を埋めるヒントが見いだせるのではないかと考える。

なお、本研究は日本私学教育研究所の委託研究として行われている。

参考文献

- (1) 溝上慎一：アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換，東信堂(2014)。
- (2) 久保田賢一・岸磨喜子：大学教育をデザインする，晃洋書房(2012)。
- (3) 松下佳代・京都大学高等教育研究開発推進センター編著：ディープ・アクティブラーニング，勁草書房(2015)。
- (4) ハリソン オーエン,ヒューマンバリュー（編集，監修，翻訳）：オープン・スペース・テクノロジー，ヒューマンバリュー(2007)。
- (5) 国立教育政策研究所教育課程研究センター：評価規準の作成，評価方法等の工夫改善のための参考資料，(2012)
- (6) 文部科学省：アクティブラーニング失敗事例ハンドブック(2014)