

平成28年9月21日

# 高次のアクティブ・ラーニング科目の開設 (回答)

## 教養教育院「高次のアクティブ・ラーニング」型科目の検討

### 1. 設置目的と検討内容

教養教育院「高次アクティブ・ラーニング」科目検討ワーキンググループでは、本学が推進するアクティブ・ラーニングについて、教養教育院が担当実施する授業科目に関連して、それらがより高度・高次の展開をともなった学習を促すものとなることを目的としている。本学の教育改革のグランドデザインで示された「アクティブ・ラーナーの育成」（主体的に学習する学生である「創造する個」の涵養）に資することを目的としている。

具体的検討内容として、正課授業およびそれに付随する学生の学修活動に焦点を当て、実際に展開する科目に則した、手法や科目運営（授業デザイン）の要点について検討をおこなった。なお、検討に際して学習教育センター教育・FD支援部門の協力を得た。

### 2. 検討の前提

「高次のアクティブ・ラーニング」について、日本の高等教育および初中等教育における研究、実践知見、各種指針・方針文書等を検討した上で、具体的な推進をするにあたり参考となるアクティブ・ラーニングについての段階的整理の中にある定義<sup>(1)</sup>から、「目標創出型アクティブ・ラーニング」および「ディープ・ラーニング」のありかたに依拠し、検討をおこなった。

### 3. 「高次のアクティブ・ラーニング」として実施する授業開発の方向性

「目標創出型アクティブ・ラーニング」という用語については、大学教育に限定したものではなく、学習全般について広く適用可能な学術的議論を経た整理と定義<sup>(1)</sup>である。この定義は2012年の文部科学省の用語集による例示<sup>(2)</sup>を更新し、また経団連の基本計画<sup>(3)</sup>とも整合すると考えられる。「目標創出型アクティブ・ラーニング」の考え方から、教養教育院における高次AL型授業としての具体的な構成要件や授業実践に必要な要素を検討・例示する。

今回「高次のアクティブ・ラーニング」科目に位置付けられる授業は、新規に開発される授業に限定されるものではない。既存の開講科目についても、実施内容・形態について方針に則したものとして構成（再構成）できる科目については、該当科目として取り扱うこととして検討・開発を進める。また、学外資源活用（企業招聘・社会参加・フィールドワーク等）の必須化やPBL等の特定授業形式・教室環境での展開を必須要件としたものではない。

#### 4. 目標創出型アクティブ・ラーニング、ディープ・ラーニング

国立教育政策研究所の調査報告<sup>(1)</sup>によるアクティブ・ラーニングの整理を以下に表として示す。(報告書の本文中の内容を表として再構成)

アクティブラーニングの便宜的整理		
0	パッシブ・ラーニング	子どもが問いも答えも求めず、教員の講義を聴いたり板書を眺めたり資料を読んだりする学び方。あるいは、教師の短い発問に一部の子どもが一問一答形式で答えるが、その断片情報を統合しても何らかの真正な問題の解決に至るわけではない学び方。
1	正解到達型 アクティブ・ラーニング	クラス全体での教師との問答や仲間同士での議論、発表、あるいはペア、小グループでの「話す、聞く、書く、読む」作業が伴われるが、最終的には教師の意図する正解に到達して終わりになる学び方。
2	目標創出型 アクティブ・ラーニング	「正解到達型」と学習形態は似ているが、子ども達の持つ問いが明確であり、授業や単元が協調的な問題解決活動になっており、正解に到達しても、到達する過程で得られた、その先の疑問や調べたいことが生み出される学び方。
3	ディープ・ラーニング	正解の無い問いに対して、あるいは、子どもが主体的に自ら問いを作り、仲間や教師、学校外の人々と協同して知識を活用・構築・創造しながら課題解決する学び方。

教育方法の革新を踏まえた教員養成・研修プログラムに関する調査報告書(国立教育政策研究所:2015年3月)より

- ① この表はアクティブ・ラーニングについて0番から3番まで連続的に整理しており、段階を追って検討することができるよう定義されている。「一般の」「高次の」という二段階の整理とは異なるが、2番と3番が「高次のアクティブ・ラーニング」として位置付けられる。
- ② 「正解のない問いに対しての学び方」等が取り上げられており、PBL や実社会と連携した課題解決を包含する親和性の高い定義であり、かつ目標や課題を次々に創出するという点で、より幅広い定義である。
- ③ 3番について、「ディープ・ラーニング」は、人工知能分野の「ディープ・ラーニング」のことでなく、学習・教育の分野での言葉である。(異なる学術分野で名称衝突による混乱が生じている)

以上のように、前出の表、2、3番の定義に該当する(要素を含む)講義について、「高次アクティブ・ラーニング」型科目と位置付け、開発実施する。

## 5. 実際の授業展開・開発にあたっての留意点（科目設計・実施のポイント）

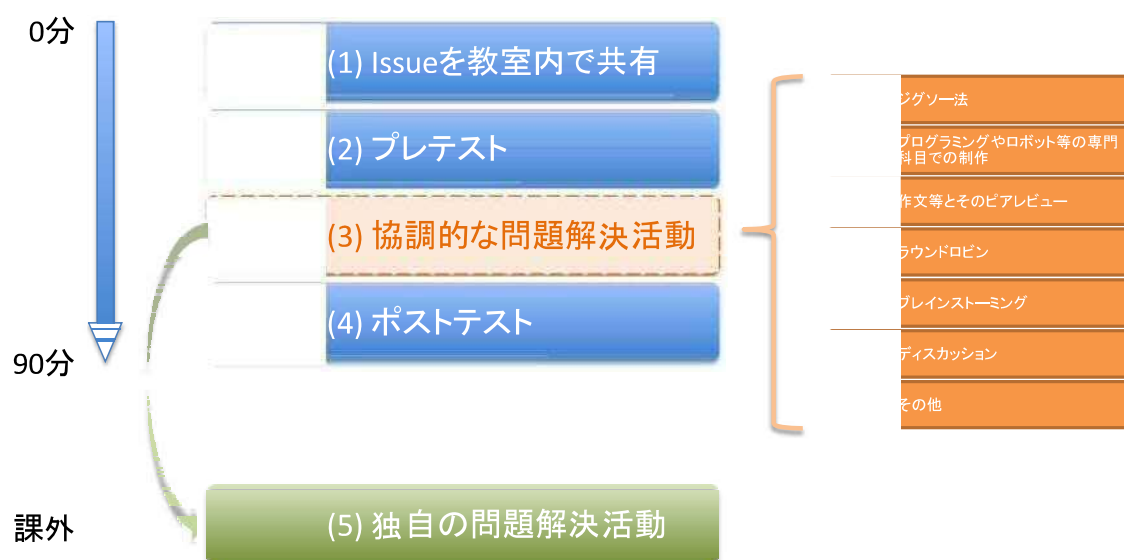
高次 AL 型授業としての授業デザインにおける実際のチェックポイント等については、次の通りとし、これら要素を含む授業デザイン、授業実践を伴うものについて高次アクティブ・ラーニング型授業として位置付ける。

- ① 解決すべきものとして位置付けられた適切な「issue」の設定がある。
- ② 何らかの協調的な問題解決のための活動を含んでいる。
- ③ 授業時間外（課外活動含む）の学生自身の問題解決活動（学習活動）への接続が、授業デザインの中に織り込まれている。
- ④ 学生の成績評価の際に、「目標創出型 AL」「ディープ・ラーニング」（高次 AL 型）の活動や要素が、適切な評価手法により評点に反映されている。
- ⑤ 上記の点が、科目開講期間中に継続的に実施されている。

教養教育院では、高次アクティブ・ラーニング型科目として、以上の点を含む授業開発・実践を推進することとする。

## 6. 授業開発にあたっての具体例：モデルケース 1コマ（90分）

下図は「目標創出型アクティブ・ラーニング」に関する議論に基づき、高次のアクティブ・ラーニング型の授業を90分でどのように進めるかの具体例について検討したものである。



「モデルケース」での授業の概略

モデルケースは(1)から(5)までの5つのパートから構成される。(3)については、教員の授業計画に基づき、任意のアクティブ・ラーニングの手法を一つまたは複数実践する。この活動は(1)で設定した Issue を解決するものとして位置付ける。

なお、上記モデルケースは1コマ90分のデザインについての事例である。全15回もしくは全8回のコース全体については特に定めていない。つまり、このテンプレートを毎回必ず用いなければならないということではない。

例えば2コマを1セットとして、1コマをこのモデルケース、残りを通常の講義型や正解到達型アクティブ・ラーニングとして構成し、それを7セット実施するような構成であっても構わない。また4コマを1セットとして、1コマをモデルケース、3コマをフィールドワークや制作活動、正解到達型アクティブ・ラーニングなどに割り当ててもよい。

また、授業時間外(課外)の学生自身による問題解決活動を誘発する仕組み(たとえば、図書館資料活用、地域リソース紹介、ラーニングコモンズ等への誘導等)が授業の中に埋め込まれているかどうかは授業デザインの観点からは重要である。

## 7. 教養教育院が開講する科目例(高次AL型科目)

教養教育院では、本年4月より、他のワーキンググループにおいて、新たな科目の開発・展開を構想しており、高次アクティブ・ラーニング型授業の展開を予定しているものがある。最後に既が開講している高次AL型科目および現在開発中の科目(協働学習)について、授業展開の具体例を提示する。また【参考】として、高次AL型授業を設計する際に重要となる「issue」設定についての指針を文末に示す。

## 事例 1（既存科目）：教職実践演習（情報工学部 4 年次開講：教職必修科目）

科目担当：西野和典

授業教室：MILAiS（飯塚）ほか

授業日時：前期火曜 4・5 限（原則）

履修者：教職課程の学生（情報工学部）

\* 高等学校教諭一種免許状（数学）（情報）取得を目指す学生で、例年 20 人程度受講する。

### 1. 「教職実践演習」について

「教職実践演習」は、国が設定した「教職に関する科目」であり、高等学校教科「情報」および「数学」の教員免許を取得するための必修科目として位置づけられている。情報工学部の教職課程の学生（毎年 20 名程度）は、この科目を 4 年前期に必履修する。

科目の目標は、国で定めており、次の 4 項目である。

- 1) 使命感や責任感、教育的愛情等に関する事項
- 2) 社会性や対人関係能力に関する事項
- 3) 幼児児童生徒理解や学級経営等に関する事項
- 4) 教科・保育内容等の指導力に関する事項

これらの目標に基づいて、2013 年度から、以下に示すような授業内容を高次アクティブ・ラーニングの方法で実施している。なお、2009 年度～2012 年度にかけて情報工学部で開講していた「総合演習」（「教職に関する科目」の必修科目）においても同様のアクティブ・ラーニングを実施していた。この「教職実践演習」での高次アクティブ・ラーニングは、「総合演習」で実施したアクティブ・ラーニングをベースに、科目の目標にしたがって授業内容や方法を改善したものである。この科目における高次アクティブ・ラーニングは、2017 年度以降も継続的に実施する予定である。

### 2. 授業の概要（文末にシラバスの授業計画を添付）

広い視野に立った総合的で実践的な学習課題を自ら立案し、遂行する経験を積むことによって、教員に求められる使命感や責任感、社会性や対人関係能力、生徒理解、学級経営など学校教育に対するより深い理解や教員としての指導力を身につける。

### 3. 授業内容と方法の概要

「教職実践演習」は、現在セメスター科目として実施しており、図 1 に示すように、15 コマの授業内容を行う。15 回 (15 コマ×2) の授業は、Issue 1「高校を創る」(シラバス(1)～(5))、Issue 2「地域に貢献する」(シラバス(6)～(11))、Issue 3「生きる力を育てる」(シラバス (12) ～ (15)) の 3 つのテーマで実施し、いずれの Issue も、10 単位時間 (90 分×10 コマ) 程度で構成されている。

Issue 1「高校を創る」(前期 4 月～5 月中旬) について、本学の高次アクティブ・ラーニングとする授業展開の定義 (①～⑤) にしたがって、授業の内容を説明する。

①解決するべきものとして位置付けられた適切な「issue」の設定がある。

「高校を創る」を issue として設定する。各グループの構成員が学校の創設者の役割を果たしながら (ロールプレイング)、現代的な教育課題、社会で求められる人材像、設立する地域の特性等を考慮しつつ、各グループで特色ある学校を創設する。

仮想の高校であるが、国が定める「高等学校設置基準」にしたがって創設し、教育内容は「高等学校学習指導要領」に準拠して創っていく。学校の理念を考え、学内の組織を作り、設置する課程を決め、教育目標を定める。学校の理念や教育目標に沿って、校訓、校歌、校章、制服等を創り、教育課程を編成する。学校行事、課外活動などの正課外教育も構想する。各グループ (設立した高校) で「学校案内」を作成し、中学生とその保護者に対する「高校説明会」を実施する。

このような学習を通じて、本科目の目標である教育に対する使命感や責任感、社会性や対人関係能力、学校経営や学級経営など学校教育に対するより深い理解を修得していく。

②何らかの協調的な問題解決のための活動を含んでいる。

5～7人でグループを作り、ディスカッションを行いながら (図 1 参照)、上記①の issue を解決する活動を行う。各構成員は、校長、副校長、教務主任、学年主任等の職務を持ち、ロールプレイを行いながら、協同して学校を創っていく。



図 1 「高校を創る」GDの様子 (MILAiS)

③授業時間外（課外活動含む）の学生自身の問題解決活動（学習活動）への接続が、授業デザインの中に織り込まれている。

②の協調的な学習活動は、Moodle のフォーラム(掲示板)機能を用いて、授業時間外でも継続して行われる。図2は、課外で行われている Moodle

学校行事・歴史(沿革)		Bグ ルー ブ	0 2016年 05月 10日(火) 08:23
部活動		Bグ ルー ブ	0 2016年 05月 10日(火) 08:19
在校生・卒業生の言葉		Bグ ルー ブ	0 2016年 05月 10日(火) 01:08
時間割・学校情報		Bグ ルー ブ	0 2016年 05月 1日(日) 17:08
普通科高校文系クラス教育課程表(仮)		Bグ ルー	1 2016年 05月 1日(日)

図2 「高校を創る」授業外学習活動の様子 (Moodle)

での議論の一部である。議論だけでなく、議論に基づいて各自が作成した内容「学校行事・歴史(沿革)」「部活動」などを紹介するコンテンツも、Moodle にアップロードして情報を共有する。

④学生の成績評価の際に、「目標創出型 AL」「ディープ・ラーニング」(高次 AL 型)の活動や要素が、適切な評価手法により評点に反映されている。

「協調的な問題解決活動」に関する評価としては、①で示した学習プロセスで、「学校設立」の中間報告や、ロールプレイに対するリフレクション(「学校設立への貢献」)の提出を求め、形成的評価の機会を多く設けている。さらに、「高校説明会」では、相互評価(ピアレビュー)を行い、近隣の現職教員を招いて評価に参加していただくこともある。

「協同して知識を活用・構築・創造しながら問題解決」の観点での総括的評価としては、学習課程のアクティブ・ラーニング(どの学生が、どのような活動を行い、どのような役割を果たしたか)を授業中の観察、Moodle 上への議論への参加状況、役割に応じて作成した学校案内のコンテンツ等を評価基準に基づいて評価し、さらに「学校案内」、「学校説明会」のパフォーマンス評価を併せて総合的に評価する。

⑤上記の要素が、科目開講期間中に継続的に実施されている。

上述したように本科目は3つの Issue によって構成されているが、いずれも①～④の高次アクティブ・ラーニングの授業展開で実施している。以下、Issue 2「地域に貢献する」と Issue 3「生きる力を育てる」の授業の概要について説明する。



## Issue 2 「地域に貢献する」(前期 5 月下旬～7 月初旬)

概要：地域の高等学校（福岡県立嘉穂総合高校）および 中学校（田川市立田川中学校）の現職教員と協同して実施する学生による地域教育貢献活動である。具体的には、中学校では、5～7 名程度の学生グループで 3 回（1 回は 50 分×2）に亘って「総合的な学習の時間」に入り、中学校 3 年生に対するキャリア教育を実施する。さらに、高等学校では、IT システム科の 1 年生約 40 人に対して、「情報産業と社会」の授業でアクティブ・ラーニングの形式で授業を実施する。5～7 名程度の学生グループで 3 回（1 回は 50 分×2）を担当する。実施にあたっては、現場の教員とメールや Moodle を通じて授業設計等に関して協議を行いながら実施する。

教育実習の期間に重なるため、Issue 1 と同様に、Moodle を有効に活動し、授業時間外に非同期で中学校および高等学校での授業計画を議論し、教材の作成を行う。また、グループ 1 が実施した授業の内容、実施した授業の環境、授業中の生徒の態度や反応、実施後の現場教員のアドバイス等の情報は、逐次 Moodle にアップして他の次に授業を実施するグループに伝達・共有する。

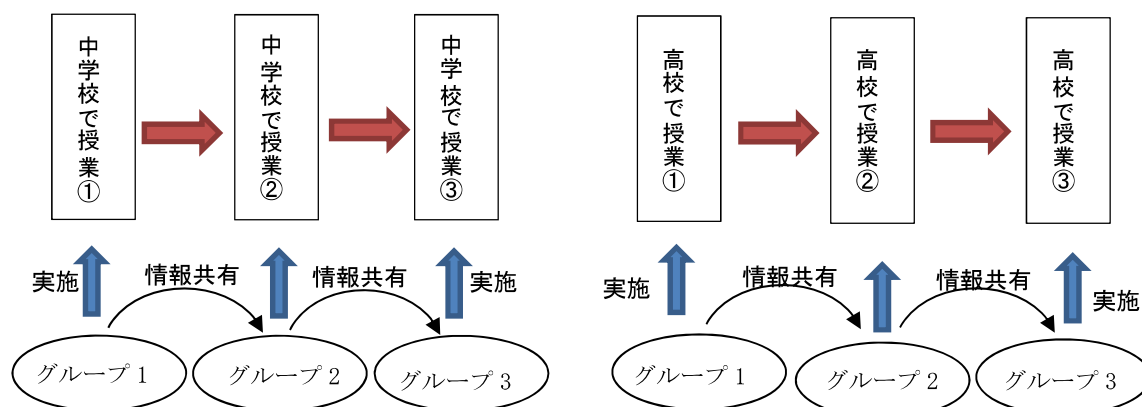


図3 学生による地域教育貢献活動の流れ

このような学習を通じて、本科目の目標である社会性や対人関係能力、生徒理解や教科内容の指導力、学校教育に対するより深い理解を修得していく。

授業評価も、Issue 1 と同様に、グループおよび個人の授業への関与、授業計画や教材作成への関与、中学・高校での授業中の行動観察、実施した授業での指導力、現場教員のコメント等の情報に基づいて総合的に評価する。

### Issue 3 「生きる力を育てる」(前期 7 月中旬～期末)

概要：Issue 1 で設立した高校において、グループで学校全体の「総合的な学習の時間」の授業設計を行なう。学校の特徴や教育目標に沿って、議論しながら入学から卒業までの「総合的な学習の時間」の授業を構想し、年間指導計画を立案し、分担を決めて具体的な学習指導案と教材を作成する。これらの学習活動は、Issue 1 で創立した高校の活動を具体化し、生徒に対する「学び方、生き方」の指導を構想するものであり、実際に「生きる力を育てる」学習の授業計画を立案し、教材を作成する。

この Issue 3 では、Issue 2 で学生が授業を行った中学校の教員による「総合的な学習の時間」の授業計画および実施に関する講演やその後の交流を行う。さらに、Issue 2 で学生が授業を行った高校生が本学を訪問する。この訪問では、学生が企画して高校生を引率し、学内を案内する。このような活動を通じて、Issue 2 で実施した高校生へのアクティブ・ラーニングの効果を振り返り、自己評価する活動も包含した学習を実施する。

このような学習を通じて、本科目の目標である使命感や責任感、教育的愛情の醸成、社会性や対人関係能力、生徒理解や学級経営に関するより深い理解を修得していく。

授業評価も、Issue 1、2 と同様に、グループおよび学生個人の「総合的な学習の時間」の構想や年間指導計画立案への関与、授業計画や教材作成の内容の評価、大学案内の企画・引率時の観察、リフレクションの状況、現場教員のコメント等の情報に基づいて総合的に評価する。

#### 資料 1：「教育実践演習」シラバスの授業計画

- (1)教職実践演習の趣旨や目標を説明する。これまでの学修を振り返り課題を確認する。
- (2)教育的課題についてグループで討議し、学校教育の意義や教員の使命を理解する。
- (3)グループで討議しつつ教育理念や教育目標を考えて仮想の高校を創立する。
- (4)グループ内でロールプレイングを行い、第 3 回で創立した高校内の組織作りを行う。
- (5)グループ討議を行い、組織の一員としての意識で高校の教育課程や校則について考えさせる。
- (6)地元の学校を訪問し、生徒の学習状況や学校生活の実態を把握する。
- (7)現職教員からの報告を受けて、第 6 回の調査と合わせて生徒の実態を捉え直す。
- (8)学級経営上の問題事象についてロールプレイングを行い、生徒への働きかけについて学ぶ。
- (9)生徒のキャリア教育に関する模擬授業の学習指導計画を立て、教材を作成する。
- (10)グループ内でキャリア教育の指導計画を相互評価する。将来の展望が持てない生徒に対する適切な指導を検討する。

- (11)高校を訪問し、キャリア形成に関する講義と相談会を実施する。
- (12)高校現場の教員と協力して高校生の校外学習について企画し、大学見学の準備を行う。
- (13)高校生を大学に迎え、企画に基づいてグループ別に引率して学校行事の指導を体験する。
- (14)ベテラン高校教員から教師としての倫理観や求められる教師像についての話を聴く。
- (15)高校教員の話を受けて、教師としての規範意識や使命感についてグループで討議する。

事例2：協働学習WGが開発中の科目①（フィールドワーク有りの場合）

	項目	レポート課題	学修時間
1.	オリエンテーション		1.5
2.	異文化適応セルフチェック 学習目標： 1. 多様な文化的背景を持つ集団でのコミュニケーションについて留意事項を理解する 2. 自分のコミュニケーションの傾向を分析し、理解する 3. 協働学習を通してみにつけたい多文化の受容力、コミュニケーション力等について各自目標設定を行う	自己認識	1.5 +1.5
3.	グループワーク演習 学習目標： 1. 演習を通してアサーティブコミュニケーションについて理解を深める 2. アサーティブネスを意識してグループ討議を実践する 3. ディスカッションに慣れる		1.5
4.	グローバル教養（持続可能な世界を目指して） 学習目標： 1. 持続可能な社会の構築のためのグローバルな課題を理解する 2. グローバルな課題にも様々な見方・考え方があることを理解する 3. グローバルな課題を選び、調査計画を立てる	調査企画案	1.5 +3
5.	協働学習準備（班分け、スケジュール確認、企画など）		1.5
6.	協働学習 Day1（協働学習） 学習目標：		6
7.	1. 持続可能な社会について理解を深める		
8.	2. 地域社会の課題を「持続可能性」の視点から分析する		
9.	3. 分析ツールを理解する 4. グループで協働して調査学習計画を立てる		
10.	協働学習 Day2（協働学習：フィールドワーク） 学習目標： グループで設定した課題について地域社会の現状を、分析ツールを用いて調査する テーマ（例）： 北九州市の持続可能性と課題、北九州市の多文化共生の現状と課題、等		8
11.	協働学習 Day3（協働学習） 学習目標：		6
12.	1. 調査結果を元に、地域社会の現状・課題をまとめる 2. 発見した課題について、解決方法を討議し、提言としてまとめる		
13.	3. 調査結果と提言を他者に伝えるためのプレゼンテーションを作る 4. 調査結果をより広いグループと共有する		

14.	振り返り（まとめ） 学習目標： 1. 留学生との協働学習から獲得した GCE を内省する 2. 留学生との交流からグローバル課題について理解が深まった、認識が変化したこと等、発見したことを発表する。 3. 今後の目標設定を行う。	調査結果報告 GCE 成果報告	1.5 +10
15.	成果発表会		1.5
合計			45

事例 3 : 協働学習 WG が開発中の科目②

	項目	レポート課題	学修時間
1 巡目			
1.	異文化適応セルフチェック①：初回指導 学習目標： 1. 多様な文化的背景を持つ集団でのコミュニケーションについて留意事項を理解する 2. 自分のコミュニケーションの傾向を分析し、理解する 3. 協働学習を通してみにつけたい多文化の受容力、コミュニケーション力等について各自目標設定を行う	自己認識	1.5 +1.5
2.	グループワーク演習①： 学習目標： 1. 演習を通してアサーティブコミュニケーションについて理解を深める 2. アサーティブネスを意識してグループ討議を実践する 3. ディスカッションに慣れる		1.5
3.	グローバル教養講座①：多文化共生社会 グローバル課題としての「多文化の受容と課題」を理解する 日本の多文化共生の現状を理解する 日本の多文化共生の課題を理解する 「多様性」をテーマにした調査計画を立てる	調査企画案	1.5
4.	協働学習①：「多様な文化の受容」 学習目標		6
5.	(留学生の出身国あるいは日本) 国内にある文化多様性を知る		
6.	様々な多文化共生の課題を理解する		
7.	多文化共生を実現させる方法をグループで討議し、まとめる 自分たちが取り組める多文化共生について発表する		
8.	振り返り① 学習目標： 1. 留学生との協働学習から獲得した GCE を内省する 2. 留学生との交流から「多文化共生」について理解が深まったこと、認識が変化したこと等、発見したことを発表する。 3. 次回の協働学習の目標設定を行う。	GCE 成果報告 調査結果報告	1.5 +6
2 巡目			
9.	異文化適応セルフチェック②：上級編 1. 異文化感受性発達度について理解する 2. 自分自身の成長段階を分析する 3. 協働学習を通して伸ばしたい多文化の受容力、コミュニケーション力等について各自目標設定を行う	自己認識	1.5 +1.5
10.	グローバル教養②：持続可能な社会 学習目標： 1. 持続可能な社会の構築のためのグローバルな課題を理解する 2. グローバルな課題にも様々な見方・考え方があることを理解する 3. グローバルな課題と技術の関連性について理解する	調査企画案	1.5

	4. グローバルな課題を一つ選び、調査計画を立てる		
11.	グループワーク演習②：Group Discussion 1. 自分の意見を述べることの重要性を認識する 2. 他者と意見を出し合い最適な合意に導くことができるようになる 3. グローバルな課題について討議し、その内容も合わせて学習する 4. 英語でディスカッションすることに慣れる		1.5 +3
12.	協働学習② 学習目標：		6
13.	1. 持続可能な社会について理解を深める		
14.	2. 身近な社会における持続可能な社会構築のための課題を発見する		
15.	3. 発見した課題の解決方法について、グループで意見を出し合い提案をまとめる 4. 自分の意見を多文化背景を持つ人々と共有する 5. グループの提案をより広い聴衆と共有する		
16.	振り返り② 学習目標： 1. 2回の協働学習経験を経て自分の変化を内省する 2. 留学生との交流からグローバル課題について理解が深まったこと、認識が変化したこと等、発見したことを発表する。 3. 今後のキャリアを意識した目標設定を行う。	GCE 成果報告 調査結果報告	1.5 +6
まとめ			
17.	成果発表会		3
合計			45

備考：①②ともに学部、大学院の共通科目、45時間の学習時間をもって1単位

#### 【参考】Issue の設計について（指針）

適切な Issue を定めることが授業デザインの上で最も重要である。教員は学生に獲得してもらいたい・学んでもらいたいことは何かを明確にした上で、それを Issue の形で記述する。Issue とは、以下のような性質を持つ「問い」のことである。

- 学生が授業中に協調して回答・解決すべき問題として提示される疑問・問いについて Research Question に準ずるような問いかけ・疑問文が望ましい。
- Why や How 型の疑問文になっていること  
Why や How など、答えが一つに収束しづらい疑問文として Issue を表現する。もし What、When、Which で問うような疑問文の場合は、Why や How と併用することが望ましい。
- 学生が一人で解くことが難しく、3-4 人が互いの活動を統合した成果によって解決で

### きる問いであること

学生が単独で解決できる Issue を設定することは望ましくない。一人では全貌を一度に理解することが困難な、複雑な構造をもつ Issue を設定する。複数人で分割して活動を行い、互いの成果を議論しながら統合するような困難さが求められる。

その際、単に「膨大な量の作業を分担して合わせればよいような問題(作業分担)」や、「部品を作ってそれを組み立てるような問題(分業)」にとどまらないことが必要である。

- **いまこの授業中で取り組み解決できる、完結した必然性や価値があること**

必然性や価値というのは、学習者にとっての直接の利益やメリットという意味ではない。

直接のメリットを設定してもよいが、それだけでは十分ではない。問題解決が完結できる Issue を設定することがより重要である。理論や知識体系を抽象的に扱うのではなく、問題解決の中に学ばせたい事柄を埋め込むことを想定し、そうした活動を引き起こすような、完結した具体的な Issue を設定する。

その際、社会や産業と密接に関わる課題設定をおこなうことは問題ないが、単に問題解決活動をするのではなく、学ばせたい内容と密接に連動した内容であることが不可欠である。

- **Issue に対する協調的な問題解決活動の最中に、さらなる疑問が生じて授業外でその解決を行いたくなるような工夫があること**

高次のアクティブ・ラーニングの定義の一つは、学習者が自分達自身で新たな Issue や関連する疑問を作り出すことである。Issue の中にそのような余地が組み込まれ、授業全体で新たな issue や疑問が作り出されるような工夫が望ましい。

Issue は、達成目標と混同されることが多いことに注意されたい。シラバスなどに記入する達成目標は Issue ではない。Issue は学生が協調して解決する必然性のある課題として記述されるものである。たとえば「分散について理解する」というような書き方は Issue として適切ではない。「過去 15 年分の成績から、もっとも得点成績の安定したサッカー選手を雇いたいとき、判断の基準となる指標はどんなものか？(表と合わせて提示する)」といった記述がより適切であると考えられる。

(学習教育センター教育・FD 支援部門 平成 28 年 6 月作成)



## 参考文献

- (1) 教育方法の革新を踏まえた教員養成・研修プログラムに関する調査報告書，国立教育政策研究所，2015，p. 40 - 41  
[https://www.nier.go.jp/05\\_kenkyu\\_seika/pdf\\_seika/h26/3-7\\_all.pdf](https://www.nier.go.jp/05_kenkyu_seika/pdf_seika/h26/3-7_all.pdf)  
(2016年6月20日確認)
- (2) 用語集，文部科学省，2012，p. 37  
[http://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048\\_3.pdf](http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_3.pdf)  
(2016年6月20日確認)
- (3) 「今後の教育改革に関する基本的考え方」第3期教育振興基本計画の策定に向けて，日本経済団体連合会，2016，p. 3 - 4  
[https://www.keidanren.or.jp/policy/2016/030\\_honbun.pdf](https://www.keidanren.or.jp/policy/2016/030_honbun.pdf)  
(2016年6月20日確認)