

学生参加型授業入門



こんぴらちゃん と かうかいくん
『大学入門ゼミハンドブック』ナビゲーター

○講師の紹介



氏 名：藤本 佳奈

所 属：香川大学 キャリア支援センター・助教

＊平成22年12月より現職。

授業歴：平成23年10月～

連絡先：fujimoto@cc.kagawa-u.ac.jp

○プログラムの概要



近年、教員が学生集団に一方的に知識を伝達する講義形式の授業から、グループワークやディスカッションなどが導入された学生参加型授業への変革が求められています。参加型授業では、学生は教員の話をつただ聞くのではなく、発言したり意見を述べたりと、能動的に授業に関わることが求められています。

ですが、実際の学生は授業中に発言することを嫌いますし、意見を交わすことも苦手としています。そのため、教員が無理やり授業を参加型にしようとしても、なかなか上手くいかないことが多いのではないのでしょうか。

この講座では、そうした実践上の悩みを取り上げながら、授業への学生の「参加」を促すコツ(やツール)をいくつか紹介したいと思います。実際にグループでのワークも行いますので、みなさんの授業で応用可能なコツをひとつでも持ち帰って、実践につなげていただけると幸いです。

○到達目標



1. 学生参加型授業が求められる背景を理解し、説明することができる。
2. 学生が授業に「参加」とはどういう状態か、説明することができる。
3. 学生の授業への「参加」を促すためのコツやツールを理解し、実際の授業に導入することができる。

目次

1. 学生の「参加」とは
2. 学生の「参加」が求められる背景
3. 学生の「参加」を促すコツ
4. まとめ

1. 学生の「参加」とは

教員が話すだけではなく、
学生も授業に積極的に関わっていること。

- 学生が発言し発表する。
- 学生同士で話し合う。
- 学生が授業中に作業をする。
- 授業内容に関心を持つ。

1. 学生の「参加」とは

○学生が積極的に授業に関わる

- 学生主体の授業 → アクティブ・ラーニング
- 能動的な学習

○教員だけが学生の前で話す（講義）

- 教員主体の授業
- 受動的な学習（知識が一方的に与えられる）

アクティブ・ラーニングとは



『能動的な学習』のことで、授業者が一方的に知識伝達をする講義スタイルではなく、課題研究やPBL(Project/Problem Based Learning)、ディスカッション、プレゼンテーションなど学生の能動的な学習を取り込んだ授業を総称する用語。

(河合塾編, 2012, 5頁)

1. 学生の「参加」とは

○学生「参加型」授業の形態

- コメント(発言)・質問
- 共同学習(グループによる作業や学習)
 - グループワーク
 - 問題(課題)解決学習／問題(課題)発見学習等々
- 体験学習
 - フィールドワーク
 - 実習

1. 学生の「参加」とは

○グループによる作業や学習

学生が最もよく学習するのは、学習過程に活動的に参加している時です。調査によれば、主題がなんであるかによらず、小グループで活動している学生の方が、同じ内容を別のティーチングの形式で教えた場合よりも、教えられていることをより多く修得し、より長く覚えている傾向があります。協力して学習するグループ内で活動した学生は授業に満足しています。

(バーバラ・グロス・ディビス, 2002, p.179)

2. 学生の「参加」が求められる背景



(1) 学生の質の多様化と社会のあり方の変化

- 18歳人口の減少
- 入学時の学力レベルの保証の難しさ
(入試形態の多様化、中等教育の変化)
- キャリア選択の難しさ
(就職難、雇用形態の変容、市場変化の激しさ)

2. 学生の「参加」が求められる背景



(2)「大学教育の質保証」の圧力

- ・グローバル化・知識基盤社会の到来
- ・「学士課程教育」への注目

各専攻分野を通じて培う学士力 ～学士課程共通の学習成果に関する参考指針～



1. 知識・理解

(1) 多文化・異文化に関する知識の理解、(2) 人類の文化、社会と自然に関する知識の理解

2. 汎用的技能

(1) コミュニケーション・スキル、(2) 数量的スキル、(3) 情報リテラシー
(4) 論理的思考力、(5) 問題解決力

3. 態度・志向性

(1) 自己管理能力、(2) チームワーク、リーダーシップ、(3) 倫理観
(4) 市民としての責任感、(5) 生涯学習力

4. 総合的な学習経験と創造的思考

これまでに獲得した知識・技能・態度等を総合的に活用し、自らが立てた新たな課題にそれらを適用し、その課題を解決する能力

2. 学生の「参加」が求められる背景



(2)【「大学教育の質保証」の圧力】

- ・グローバル化・知識基盤社会の到来
- ・「学士課程教育」への注目
- ・大学教育における学習者中心への転換



※教授パラダイムから学習パラダイムへ

教授パラダイム	学習パラダイム
知識は教員から学生へ伝授される	学生は情報を集め、組み合わせ、統合することを通して知識を構築する
学生は情報を受動的に受け取る	学生は主体的に関与する
知識が活用される文脈は無視されて、習得することが強調される	現実の生活に立ち現れる課題や問題に対処するために知識を活用し、繋げることが強調される
教員は情報提供者であり評価者である	教員はコーチでありファシリテーター。教員と学生はともに学習活動を評価する。
正しい答えが強調される	より良い質問を生み、失敗から学ぶことが強調される
客観的なテストによって評価	論文、研究課題、成果、ポートフォリオなどによって評価
文化は競争的かつ個人的	文化は協同的、協調的かつ支援的
学生だけが学習者と見なされる	教員と学生は共に学ぶ

(Huba & Freed ,2000, p.5 の表1-2を編集。)

2. 学生の「参加」が求められる背景



- 学生は受身ではなく、
授業への「主体的」な「参加」が求められる。
- 教員は学生の授業への「参加」を促すための工夫が必要。

3. 学生の「参加」を促すコツ



3. 1. 匿名空間にしない

3. 2. ペア・グループワークを挿入する

3. 3. 質問や発言を促す

3. 1. 匿名空間にしない



授業中、私語が起きる原因は何でしょう？

3. 1. 匿名空間にしない

○「おしゃべり相手以外は風景」感覚

個人が認められない教室では、級友や教員に対する責任感を感じる割合が低くなる。クラスで自分が無名の存在だと思っている学生は、学習の動機づけが比較的弱く、必要な作業もしない傾向がある。クラスに共同体の感覚を抱いている学生は、より集中し、参加の割合も高くなる。

(バーバラ・グロス・ディビス, 2002, p.153)

教員－学生、学生－学生
ゆるやかな人間関係の構築を

3. 1. 匿名空間にしない

そのための工夫として、

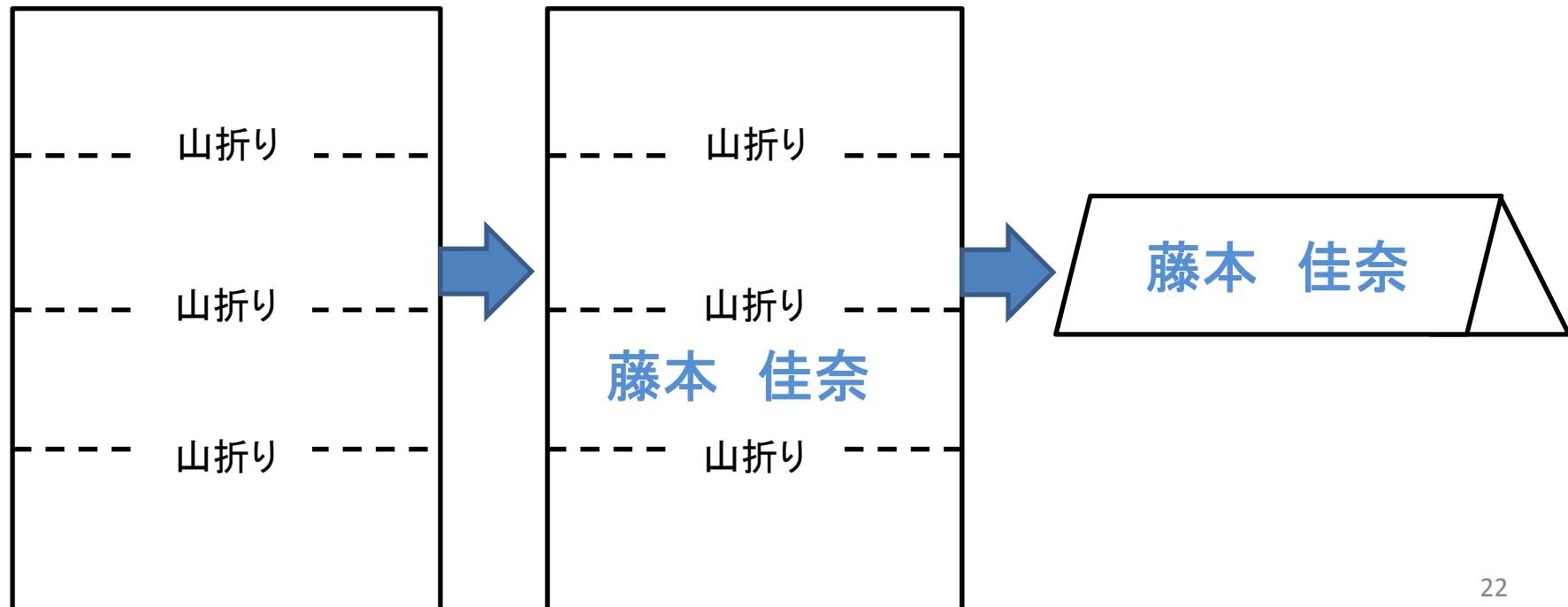
- 1) 席を固定する
- 2) 座席を固める
- 3) 個人名で呼びかける

◎座席表、名札、席札

大学の授業は、高校までの授業とは異なり、教員が学生と顔を合わせるのは週一回程度です。人数が少なければそのくらいの頻度でも学生の顔と名前を一致させることは可能ですが、大規模授業になると、それはほとんど不可能です。学生も同様に、教養科目など学部フリーの授業の場合、同じ学部・学科の人以外は知らない、分からないという状況はよくあることです。

座席表、名札、席札は、こうした誰が誰だか分からない、いわゆる「匿名空間」を解消するための有効なツールです。

- 名札・・・名札ケースがあればそれを利用。
なければ、ガムテープで代用する。
- 席札・・・A4もしくはA3の紙で作成可能。



3. 1. 匿名空間にしない

そのための工夫として、

- 1) 席を固定する
- 2) 座席を固める
- 3) 個人名で呼びかける
- 4) 早めに教室に着いて、遅く出て、
学生と話す機会をつくる
- 5) ミニッツ・ペーパーで学生の意見や質問を
紹介する

◎ミニッツ・ペーパー



リアクション・ペーパー、質問カード、ミニレポートとも言います。カードサイズからA4くらいまでの紙1枚を使用します。書かせる内容は、その日の授業の感想、疑問、批判、あるいは教員が与えた小さな質問に対する回答などです。書かれたコメントは授業の中で紹介するなどして、授業を活性化させる材料にしても良いでしょう。

3. 1. 匿名空間にしない

そのための工夫として、

- 6) 教員の個人的な話をする
- 7) ディスカッション時に会話に加わる
- 8) 1回目の授業で周囲の学生間で自己紹介させる(緊張緩和＝アイスブレイク)



雑談ばかりはNG

◎アイスブレイク



ICE 氷
BREAK 切断する、打破する

グループワークなどの前に、初対面の参加者同士の抵抗感をなくすために行うコミュニケーションを促進する活動。

アイスブレイク①自己紹介



- 氏名、所属
- 授業を担当するようになって何年目
- 授業で困っていること

グループ内で、ひとり60秒をお願いします
(Thinking Time 30秒 → Talking Time)

アイスブレイク②名前を早く書こう



- できるだけ早く、メンバー全員の名前を書きましょう

- A3の紙を縦で使用
- 一番上を一行あける

競争です！！

1 ○山○太

2 △村△子

3 ◇田◇介

4 ☆川☆代

5 ◎山☆士

アイスブレイク③共通点を探そう



- グループの名前を決めてください

【ルール】

- ①メンバーの共通点を2つ以上見つけてください。
- ②共通点を踏まえたうえで、キャッチーなネーミングを！

例) 自転車通学 + お茶が好き
→チャリティー
ご飯が好き + 球技経験
→ライスボール

【制限時間: 5分】

班の名前

- 1 ○山○太
- 2 △村△子
- 3 ◇田◇介
- 4 ☆川☆代
- 5 ◎山☆士

アイスブレイク②③



【所要時間】10分程度

【用意するもの】A3用紙(グループ数)、マジック

【効果】1)グループの結束力が高まる

* 競争、時間設定 * 全員が発言

2)以後のグループ活動の時に番号、
グループ名を活用できる

(香川大学大学教育開発センター, 2014, p.123)

参考：その他のアイスブレイク



○「わっか」を作ろう

5分間で、各グループにできるだけ長い「わっか」(誕生日の時などに作るもの)を作ってもらいます。ひとつの目標に向かってメンバーが役割分担をし、作業をおこなうことでメンバー同士の緊張感がすぐにほぐれます。

【時間数】10分程度

【用意するもの】おりがみ(5枚×グループ数)、
でんぷんのり、ウェットティッシュ

【手順】

- ①各グループにおりがみ(5枚)とでんぷんのりを配布する。
- ②学生に、おりがみとでんぷんのりだけを使い、できるだけ長い「わっか」を5分間で作るように指示する。
 - はさみや定規は使わないように念を押す。
 - 一番長いグループにはなんらかのご褒美があることを伝えたとより盛り上がる。
- ③時間がきたら、各グループの「わっか」の長さを確認する。
 - でんぷんのりは手がよごれるのでウェットティッシュを配布する。

(香川大学 大学教育開発センター, 2014, p.124)

3. 1. 匿名空間にしない

そのための工夫として、

- 6) 教員の個人的な話をする
- 7) ディスカッション時に会話に加わる
- 8) 1回目の授業で周囲の学生間で自己紹介させる(緊張緩和＝アイスブレイク)
- 9) 学生をペア、グループに分ける

◎グループ作りの手法

①受講者名簿に基づきあらかじめグループを決定する

＊ その際、学部・学科・性別・学年をバラバラに

②授業中にグループを決定

➤前後・左右の席

➤誕生日、携帯電話の末尾が同じ者同士、クジ

➤学生を整列させ、つくりたいグループの数まで学生に点呼させ（6班なら1から6まで）、同じ番号の学生同士がグループになる。

◎グループ作りの手法

③グループ適性規模

- 4名～5名

- 5名を超えたら。。。

- 大規模授業の場合、メンバーの声がきこえないなど、話し合いが困難になる。

- フリーライダーが出現する。

3. 2. ペア／グループワークを挿入する



○グループによる作業や学習

学生が最もよく学習するのは、学習過程に活動的に参加している時です。調査によれば、主題がなんであるかによらず、小グループで活動している学生の方が、同じ内容を別のティーチングの形式で教えた場合よりも、教えられていることをより多く修得し、より長く覚えている傾向があります。協力して学習するグループ内で活動した学生は授業に満足しています。

(バーバラ・グロス・ディビス, 2002, p.179)

3. 2. ペア／グループワークを挿入する



- 学生を眠らせないための工夫として考えられるものをたくさん出してください。

- ①まずは一人で考えて紙に書きだしてください。
(2分)
- ②次に隣の人とペアになって、アイデアを共有してください。(3分)
- ③グループ(5人)で各ペアのアイデアを共有してください。(5分)
- ④話合いの結果を発表してください。

作業時間:10分

◎シンク・ペア・シェア (Think-Pair-Share)



あるテーマについてまず一人で考えさせ、隣同士のペアで共有し、全体で共有する手法です。問いを全体に投げかけても返ってこないことが多いですが、一度、他者と共有した意見は発表しやすくなるという効果が期待できます。

※不安の少ない場面で自分の考えを述べる機会を学生に提供します。

◎ブレイン・ストーミング (Brain Storming)



参加者が課題について自由勝手に思いつきやアイデアを出し合い、そこから創造や連想を働かせていくことによって、さらに多くのアイデアを生み出していこうとするもの。

①自由奔放、②批判厳禁、③質より量、④結合改善の原則がある。

議論では発言できない学習者もいるので、ノートや付箋紙に書かせて(カード化)発表させるとよい。その際、一つのアイデアは一枚に書くように指示すると集約しやすい。

◎KJ法



ブレイン・ストーミングなどで、カード化された多くの意見・アイデアを同様のものを集めてグループ化し、論理的に整序して問題解決の道筋を明らかにしていくための手法。

※アイデアを出し、まとめるのに効果的な手法です。

3. 3. 発問で刺激する

○学生の発言や質問は、

- 学生の授業へのコミットメントを深める良いチャンスである。
- 授業を活性化させるために無くてはならないフィードバックである。

最も簡単な「参加」の形？

3. 3. 発問で刺激する

学生の発言や質問を促すために、

- 1) 一回に1つの質問を出す
- 2) イエス／ノーで答えられるような質問は避ける。「なぜ」、「どうして」という質問にする
- 3) 一つの正しい答えしかない質問を避ける
- 4) 焦点を絞った質問をする
- 5) 答えを誘導しない

3. 3. 発問で刺激する

学生の発言や質問を促すために、

- 6) 考えるのに必要な時間を確保する
- 7) 複数の人から答えを聞きとる
- 8) 指名は公平にする
- 9) フィードバックは忘れずに
- 10) 間違っていていてもバカにしない

それでもやはり難しい。。。↓

11) ツールを使う

◎クリッカー



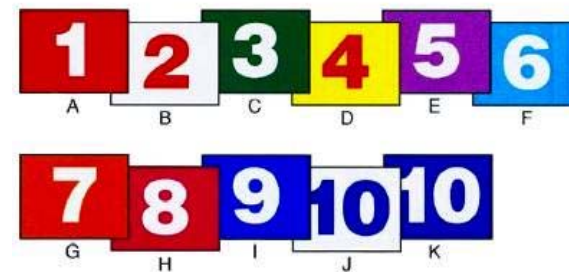
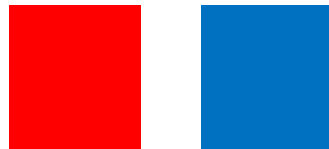
受講生からアンケートや回答をリアルタイムに徴収する機材のこと。学生は瞬時に結果がわかるという点で、授業への関心が高まり、教員は学生の理解度を確認できるという点でメリットがあります。

◎クリッカー



◎コミュニケーション・カード

学生の反応をリアルタイムに徴収することのできるツールの一つ。画用紙があれば簡単に作成できるため、クリッカーが無い場合に有効です。簡易クリッカーとも言います。



Q. 機会があれば、自分の授業でクリッカーを使ってみたい。

はい → 「赤」

いいえ → 「青」

4. まとめ

1. 学生参加型授業が求められる背景を理解し、説明することができる。
2. 学生の授業への「参加」とはどのような状態か、説明することができる。
3. 学生の授業への「参加」を促すためのコツやツールを理解し、実際の授業に導入することができる。

補足：様々なグループワーク



こんぴらちゃん と かうかいくん
『大学入門ゼミハンドブック』ナビゲーター

◎スリー・ステップ・インタビュー



学生はペアになり交代でインタビューを行い、ペアのパートナーから学んだことを、他のペアに紹介する手法です。インタビューする側は、パートナーの反応に集中して、自分の考えや意見を述べないようにしながら注意深く聞かなければなりません。最終的に、インタビューによって得られた情報を他の学生にわかりやすくまとめて発表します。この手法は、学生が交流する機会を作り、コミュニケーションスキルを高めることにつながります。

なお、インタビュー最初の質問はクラス全体で共通のものとし、授業内容に関する個人の意見や経験を効果的に捉えられるものを準備しておきます。

◎バズ・グループ



大人数の授業でディスカッションを成立させる方法のひとつです。クラスをいくつかの小さなグループに分け（通常、同じ机に着席している3～4人）、小さな課題をクラス全体に与えて、ごく短時間で話し合わせて、その結果を報告してもらうものです。

バズというのは、ハチの羽音のことで、小グループでの話し合いが、ブンブンという羽音のように盛り上がっている様子を指しています。

◎フィッシュボウル



大人数の授業でディスカッションを成立させる方法のひとつです。授業に参加している学生のうち5～10名くらいを指名し、ディスカッションしてもらいます。残りの学生は、ディスカッションの聞き役に回ります。

にぎやかにディスカッションをしている学生をほかの学生たちが遠巻きに眺めている様子が金魚鉢を連想させるところからついた名前です。

◎ラウンド・ロビン

ブレイン・ストーミングの技法のひとつ。学生は自分の意見を述べますが、その考えに対して反論、質問、評価することはありません。

学生が出したアイデアはリストにし、次の課題を作成するための参考資料として利用します。

発言の機会がメンバー全員に与えられるよう順番を決め、メンバーは順番に一つずつアイデアを提示し、最低でもメンバー全員が発言できるまで続けます。

グループのリーダーまたは記録者は、各メンバーのアイデアを記録しておきます。

◎ロール・プレイング

実際の場面を想定して、参加者にその場面における役割を与え、演技させる技法です。役割演技法ともいいます。

教員が学生に現実の状況や架空の状況、登場人物の配役を与えます。学生は与えられた状況や自分が扮している人物に対する自分の考え方にあった台詞や動作を即興で演じます。

例えば、ビジネス、国際関係などの授業では、学生にそれぞれ対立する個人、企業、政府などの役割を割り振ってロール・プレイをさせることで、戦略的思考を身につけるという効果が期待できます。

◎ワールド・カフェ



知識や知恵は、会議室ではなく人々がオープンに会話をを行い、自由にネットワークを築くことのできる『カフェ』のような空間でこそ創発される、という考え方に基づいた話し合いの手法です。

参加者は、本物のカフェのようにリラックスした雰囲気の中で、設定されたテーマに関する対話を行います。メンバーの組み合わせを変えながら、小グループで話し合いを続けることにより、参加者全員が話し合っているような効果が得られます。

参考文献



- アニータ・ブラウン, ディビット・アイザックス, ワールド・カフェ・コミュニティ(著), 香取一昭, 川口大輔(訳), 2007『ワールド・カフェーカフェ的会話が未来を創る』ヒューマンバリュー。
- エリザベス・バークレイ他(著), 安永悟(監訳), 2009『協働学習の技法』ナカニシヤ出版。
- 池田輝政他, 2001『成長するティップス先生ー授業デザインのための秘訣集』, 玉川大学出版部。
- 杉江修治他編, 2004『大学授業を活性化する方法』玉川大学出版部。
- 香川大学大学教育開発センター編, 2014『大学入門ゼミハンドブック』。
- 河合塾編, 2012『アクティブラーニングでなぜ学生が成長するのか』東信堂。
- 新井和広, 板倉杏介, 2013『グループ学習入門ー学びあう場づくりの技法』慶應義塾大学出版会。
- バーバラ・グロス・ディビス(著), 香取草之助(監訳), 光澤舜明、安岡高志、吉川政夫(訳), 2002『授業の道具箱』東海大学出版会。
- Huba, M.E., & Freed, J.E., 2000, Learner-Centered Assessment on College Campuses, Ally & Bacon.