

ワークシート

看護教員のための

アクティブラーニング入門

—講義に AL を組み込む—

課題1 学生Aと学生Bの学習

学生A

<原因>

<方策>

学生B

<原因>

<方策>

課題2 導入とまとめにおけるALの技法

<導入>

<まとめ>

課題3 さまざまな発問

種類	例
基礎知識	
比較	
原因	
行動	
因果関係	
発展	
仮説	
優先順位	
総括	

課題4 ジグソー法

課題5 自身の講義への活用

- | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| ☐ シンク・ペア・シェア | ☐ ジグソー法 |
| ☐ バズ学習 | ☐ グループ試験 |
| ☐ ディベート | ☐ 復習テスト |
| ☐ ワールドカフェ | ☐ クイズ形式授業 |
| ☐ ミニッツ・ペーパー | ☐ ケーススタディ |
| ☐ コンセプトマップ | ☐ ロールプレイ |

シンク・ペア・シェア

- 段階的に議論させる技法。文字通り、「考える」、「2人組」、「共有」の順序で議論させる。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。教室全員の前で意見を述べるのには抵抗があるが、他者と共有した意見は述べやすくなるという効果をもつ。「書かせる」活動を加えた「ライト・ペア・シェア」、4人組での議論を加えた「シンク・ペア・スクエア・シェア」などの応用例もある。

バズ学習

- 小グループごとに議論させる技法。あるテーマについて6人のグループで6分間の議論を行った後、全体としての結論にまとめていく。6人と6分から、6・6討議法と呼ばれることもある。バズとは蜂の羽音のこと。経験の交流や意見の集約に効果がある。議論が円滑に進まない場合には、6人より少人数にする、グループごとにリーダーと記録係を決めさせるなどの工夫がある。

ディベート

- あるテーマについて異なる立場に分かれ、交互に立論、質疑応答、反論などを行う技法。多様な汎用的技能を養うことができる。なお、試合では制限時間や役割分担の明確化など一定のルールを設けなければ、特定人物だけが話すことになり教育的でなくなる危険性がある。試合後、よかった点や改善策について振り返るため、異なる立場の意見を比較しながら自らの主張を書くレポートを課すとより効果的。

ワールドカフェ

- グループ内の議論の成果を他のグループとの間でも共有する技法。グループ内で一定時間議論をした後、1人を除いた他のメンバーがそれぞれ別のグループの議論成果を聞きに行く。また自分のグループでどのような議論があったかも伝える。そして一定時間議論した後に自分のグループに戻り、他のグループでどのような議論がなされていたかを共有し、自分たちの最終結論をまとめて全体に発表する。多様な考え方や価値観を知ることができるのが特徴。

ミニッツ・ペーパー

- 授業時に配布し、受講者にポイントや疑問、理解度、評価などを数分で記入してもらって回収する方法。多人数授業の場合の受講者とのコミュニケーションツールとして活用できる。授業15回分を1枚にまとめた「大福帳」と呼ばれる用紙もある。

コンセプトマップ

- 概念間の関係を示した図を作成することを通して、概念間のつながりを理解するための技法。学習したテーマや内容を中心に置き、授業で学習した概念や既習の概念を関係性を示す言葉とともに矢印で連結していく。

ジグソー法

- 学習者ごとに担当を決めて教えあう技法。ピースを合わせて全体を完成させるジグソーパズルが用語の由来。学習内容を3分割し、それぞれを3人グループの1人が受け持つ。同じ担当となった学習者で専門家グループをつくり学習する。専門家グループでの学習を持ち寄って、互いに自分が学習した内容を紹介しあう。グループ内で自分のみが専門家になるため、他のメンバーに教える責任が生じる点が特徴である。

復習テスト

- 授業の最初に前回授業の復習のテストを行う技法。○×で簡単に答えられるものや、選択肢問題を用意すると時間をあまりとらずに済む。受講者の理解度に応じて授業を始めることができる。また受講者も前回と今回の授業を結びつけて考えることができるため、より理解を深めることができる。提出させれば、出席簿の代わりとしてもあつかえる。また、前回の授業内容ではなく、予習課題の内容についてテストすることもできる。

クイズ形式授業

- 講義の合間にクイズを取り入れる技法。○×やA B C Dなどの多肢選択式問題を用意し、受講者全員に回答させる。受講者の集中力を維持し、記憶力を高める効果がある。意外な正解をもつ問題を用意すると、受講者の反応はよくなる。また手をあげるのではなく、文字を印刷した紙をあげる方式にすると回答率があがる。

グループ試験

- 個人とグループで同一試験の解答を2回作成することで、学習内容に対する理解を深める技法。個人で解答するテストの直後に全く同じ問題を4～6人のグループで相談しながら解答する機会を設ける。まずは個人で試験を受けるので、受講者個人の責任が問われる。その後、グループで再度、試験を受けるのでグループで蓄積している知識の恩恵を受けることができる。

ケーススタディ

- 現場が抱える問題を含んだ現実的なシナリオ（ケース）をもとに解決策を議論する技法。ケースは映像を用いる場合もある。問題の把握、分析、解決スキルの向上が期待できる。教員は議論の促進役として、何が原因と考えられるか、考えられる仮説を検証するためにどうしたらよいか、どんな結論や助言が与えられるか、などについて問いかける。分析結果はまとめて発表させ、教員からフィードバックする。

ロールプレイ

- 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。模擬授業、模擬裁判、模擬患者などもロールプレイングの一種。技能の修得、知識と行動の違いの認識、他人の立場への理解を促進したい際に効果的である。参加者に真剣な演技をさせることが重要である。