

表3-1 さまざまな協同学習の技法

カテゴリ	No	技法名	技法の概要
話し合いの技法	技法1	思考・ペア・シェア	少しの時間、個人で考える。その後、パートナーと話し合い、お互いの回答を比較する。その後、クラス全体で共有する。
	技法2	ラウンドロビン	ひとりずつ順番に自分の考えを話す。
	技法3	バズグループ	科目内容に関連した質問を小グループで話し合う。
	技法4	トーキングチップ	グループの話し合いに参加し、話すごとにトークンを提出する。
	技法5	三段階インタビュー	ペアでお互いにインタビューし、パートナーから学んだ内容をほかのペアに報告する。
	技法6	批判的ディベート	ある問題について、自分とは異なる立場から議論する。
教え合いの技法	技法7	ノートテイキング・ペア	パートナー同士でそれぞれがとったノートを見せ合い、より良いノートをつくる。
	技法8	ラーニングセル	読書課題やほかの課題について、自ら考えた質問をパートナーにおこない、お互いに小テストをする。
	技法9	フィッシュボウル	同心円を作り、内側の学生があるトピックについて話し合いをし、外側の学生はその話し合いを聞き、観察する。
	技法10	ロールプレイ	自分と異なる人物を想定し、ある場面でその人物の役割を演じる。
	技法11	ジグソー	ある話題について知識を学び、他者にその知識を教える。
	技法12	テストチーム	グループで試験勉強をし、一人ひとりで試験を受けた後、同じグループで再度試験を受ける。
問題解決の技法	技法13	タプス (TAPS: Think-Aloud Pair Problem Solving)	パートナーに対して、自分の思考過程を声に出しながら問題を解決する。
	技法14	問題解決伝言ゲーム	グループとして一つの問題を解決する。次に、その問題と解決案を隣のグループに送り、次々にこれを繰り返していく。最後のグループが解決案を評価する。
	技法15	事例研究	現実世界の出来事を検討し、そこにあるジレンマの解決策を考える。
	技法16	構造化された問題解決	問題解決のための構造化されたフォーマットにしたがう。

カテゴリ	No	技法名	技法の概要
	技法17	分析チーム	批判的に文章課題を読み、講義を聴き、ビデオ視聴する際、メンバーはそれぞれの役割と課題を担う。
	技法18	グループ研究	より深い研究プロジェクトを計画・実施・報告する。
	技法19	似たもの同士をまとめる	アイディアを考え、共通のテーマを見つけ、アイディアを並べ替え、まとめる。
	技法20	グループグリッド	ひとまとまりの情報が与えられ、カテゴリーにしたがって、グリッドの空いたセルに挿入する。
	技法21	チームマトリックス	定義に用いる重要な特徴の有無をチャートで確認して、類似した概念を区別する。
	技法22	シーケンススチーメン	一連の出来事や行為、役割や決定を分析し、図解する。
図解の技法	技法23	ワードウェブ	関係したアイディアのリストを作り、それらを図解し、結びつきを示す線や矢印を書き、関係性を見出す。
	技法24	交換日誌	日誌に自分の考えを書き、ペアで交換し合ってコメントや質問を書く。
	技法25	ラウンドテーブル	与えられたテーマに対する回答や語句を短い文章で紙に書き、次の人に渡す。渡された人も同じことをおこなう。
	技法26	ペアレポート	レポート用の質問と、その質問に対する模範解答を作成する。質問をペアで交換し合い、その質問への回答を書いた後で、模範解答と比較する。
	技法27	ピアエディティング	パートナーが書いた小論文やレポート、議論、研究論文などを批判的に読み、校正を加えながら論評する。
	技法28	協調ライティング	グループでフォーマルな原稿を書き上げる。
文章作成の技法	技法29	チーム資料集	グループで批評しながら、科目に関連する課題図書用の資料集を作成する。
	技法30	論文プレゼンテーション	論文を書き、その論文のプレゼンテーションをおこなう。グループの中から選抜された数名の学生により公式な批評を受け、グループ全体で論文に対する総合的なフィードバックをおこなう。

(注) Backley, Cross, & Major (2005) から、パークレイほか (2009)『協同学習の技法—大学教育の手引き』(安永徳監訳) ナカニシヤ出版 を参考に翻訳・作成。

教え合いの技法

技法の種類	学生の活動	有用性
ジグソー学習	ある話題について知識を学び、他者にその知識を教える。	ある知識を他者に教えられるまで深く学ばせることができる。
フィッシュボウル	同心円を作り、内側の学生があるトピックについて話し合いを行い、外側の学生はその話し合いを聞き、観察する。	話し合いのグループプロセスを真似る、または観察する機会を学生に与える。
テスト・テイキング・チーム	グループで試験勉強をし、一人一人が試験を受けた後、同じグループで再度試験を受ける。	学生自身による授業等の内容に対する理解度を調べ、理解の向上を図りながら、学生同士でお互いに試験を受けるコツを教え合う。
ノート・テイキング・ペア	パートナー同士でそれぞれがとったノートを見せ合い、よりよいノートを作る。	聞き逃した情報の取得、聞き間違えた情報の訂正などを行い、良いノートづくりのきっかけを与える。
ラーニング・セル	課題について自ら考えた質問をパートナーに出し、お互いに小テストを行う。	授業の内容についてより積極的に考え、パートナー同士でお互いに励まし合うことによって、より深い理解に到達する。
ロールプレイ	自分と異なる人物を想定し、ある場面でその人物の役割を演じる。	「体験を通しての学び」を手助けする創造的な活動ができる。

この資料の内容は、以下の文献からの引用です（一部加筆・修正あり）。

エリザベス・パークレイほか（安永悟監訳）（2009）『協同学習の技法』ナカニシヤ出版

導入

第5、6回で功利主義を取り上げた際、次のような意見がありました。

集団の場合は、たとえ利益を受ける人が多いとしても、それは一部の人たちの犠牲の上に成り立っていることが多いため、支持できない。犠牲になる人がいくら少数だとしても、そのひとたちが幸福になる権利はみな平等になっているため、集団での功利主義は人権侵害であるとも考えられる。

ここでの確に指摘されているように、功利主義には、「一部の人たちの犠牲の上に成り立つ多数者の幸福」を是認してしまう、という問題点があります。それは、あらゆる人の幸福の量を全部足し合わせた結果だけを見るという考え方では、もともと幸福を、誰が、どれくらいもっていたかはどうでもよくなってしまふからです。今日紹介するロールズ（1921-2002）は、功利主義のこの問題点を批判して、『正義論』（1971年刊）という本の中で、「生きる上で必要なものをできるだけみんなに分配することが重要だ」と主張しました。今日はこのロールズの思想を、3つにポイントを絞って学びます。

A ロールズの思想の源泉：社会契約説

B ロールズの考えるルール決定方法と、ルールの内容：「自然状態」と正義の二原理

C ロールズが批判する社会システムと、ロールズの考えの問題点

ジグソー学習という方法を使って学びます。これは、次のような手順で進められます。

- ①上の3つのセクションのうち、どれか1つについての資料が、みなさんに配られています。まずその資料を個人で読んでください。（5分）
- ②はじめのグループのメンバーは、みんな、自分と同じ資料を持っています。このメンバーと一緒に話し合っ、この資料の要点をまとめてください。（20分）
- ③自分が担当する部分についてしっかり理解したうえで、学習グループに移動します。
簡単なアイスブレイクをした後、各自が、自分の担当するセクションの要点を、他のメンバーに説明します。それぞれのセクションの担当者が、この作業を順番に行います。聴き手は、分からない所があれば、質問をして理解を深めて下さい。（30分）
- ④全セクションの担当者の説明がおわり、全員がロールズの思想を理解できることになる（はず）。
- ⑤理解できているかどうかを確認するために、最後に簡単なテストを行います。

作業イメージ

- ①はじめのグループ（いつもワークをしている仲間たち） それぞれの資料を学習

6人グループ	6人グループ	6人グループ
Aの資料 Aの資料	Bの資料 Bの資料	Cの資料 Cの資料
Aの資料 Aの資料	Bの資料 Bの資料	Cの資料 Cの資料
Aの資料 Aの資料	Bの資料 Bの資料	Cの資料 Cの資料

- ②学習グループ それぞれの資料の要点について発表・聴きあい

6人グループ	6人グループ	6人グループ
Aの資料 Aの資料	Aの資料 Aの資料	Aの資料 Aの資料
Bの資料 Bの資料	Bの資料 Bの資料	Bの資料 Bの資料
Cの資料 Cの資料	Cの資料 Cの資料	Cの資料 Cの資料

まず次の資料を読んでください。

資料 A ロールズの思想の源泉：社会契約説

1) 社会契約説とはなにか

社会契約説とは何か。非常に大雑把に言うと、それは「私たちが現在従っているルールが、ある種の契約に基づくものだ」と想定する考え方である。もちろん、「これこれこういうルールに従います」という契約書にサインするわけではないから本来の意味での契約ではないのだが、それに似たものが暗黙のうちに存在すると考えると、ルールというものの性格がもっとよく理解できる、というわけである。

2) 古典的な社会契約説

思想史的には、社会契約説の創始者は 17 世紀のイギリスの哲学者、トマス・ホッブズとされている。『リヴァイアサン』という本の中でホッブズは、「社会の決まりなんてものになんて従わないといけないの」、特にホッブズの時代でいえば、「王様のいうことに何故従わないといけないの」、ということを説明するのに、「自然状態」という思考実験（仮想的なシナリオ）を導入する。「自然状態」とは、社会のルールがまだ何も定まっていない状態のことである。ホッブズの場合、①人間はみな平等に作られている、②各々、自分がしたいことをする権利（自然権）をもつ、という二つの条件だけがある状態である。これは自分も何のルールに縛られていない代わりに、他人も何のルールにも縛られない状態で、いつ殺されてもおかしくない殺伐とした状況である。ホッブズはこの状態を「万人の万人に対する闘争」、「人は人に対して狼」と表現した。そんな状態では常に襲われることを警戒し安心して眠ることすらできない。

そこで人々は、お互いに契約を結べばメリットが大きいことに気づく。つまり（1）権威ある君主によって支配されることを認め、（2）行為を司るルールを守ること、に同意するのである。もちろんその代わりとして、好き勝手をする自由を手放すわけである。

社会契約説の強みは、同意と利益と犠牲がこのように組み合わさっている点にある。ルールに拘束力があるのは、私たちがそれに同意しているからである。あるいは、少なくともこのルールは、同意した方が、「理にかなっている」と言える類のものだからである。また、ルールに同意し、それを遵守し、求められるとおりに犠牲を払うことがなぜ理にかなっているかといえば、それが個人にも集団にも益するところがあるからである。

3) 王権神授説と社会契約説の違い

ホッブズの社会契約説は、結局、絶対君主制の正当化になっている。だから、それまで主流だった「王権神授説」（「神が権利を授けたので王は国家を支配できる」と天下り的に王の主権を認めるそれまでの国家観）とそれほど違わない、という批判もあるが、実際は違う。平等な個人の自然権の行使（自然状態の仮定）からはなしをはじめて、社会契約を通じた国家の成立をかたるホッブズの方法は、国家とは国民の平和を確保するために作られたのだ、という主張を基礎に据えており、「王権神授説」とはまったく別のものである。

4) 社会契約説のその後

17 世紀から 18 世紀にかけては、この社会契約という考え方はよく利用された（代表的な思想家は、ロック、ルソー、カントなどで、思想家によって自然状態にもいろいろパターンがある）。しかし「自然状態を解消するときに本当に契約があったのか」という疑問とか、「契約なんて俺は結んでいないぞ」というもっともな不満とか、社会契約というのを文字通りに受け取ると、いろいろとつじつまが合わないことが出てくる。契約というのはあくまでも比喻なのであって、虚構に訴える限り、国家も法もちゃんとした正当化はできないのではないか、という疑問が生じるわけである。そんなわけで、社会契約説という議論の枠組みは、あまり使われなくなってしまった。その状況を 1970 年代に一変させたのが、政治哲学者のジョン・ロールズである。

*読み終わったら、おなじグループ内で、要点をまとめます。

*要点まとめが終わったら、学習グループに移動します。あなたのグループは、です。

まず次の資料を読んでください。

要点をまとめるためのシート

A ロールズ思想の源泉：社会契約説

1) 社会契約説とはなにか

2) 古典的な社会契約説

3) 王権神授説と社会契約説の違い

4) 社会契約説のその後

要点をまとめるためのシート

B ロールズの考えるルール決定方法と、ルールの内容：「自然状態」と正義の二原理

1) ロールズの功利主義批判

2) 原初状態

3) 正義の二原理

要点をまとめるためのシート

C ロールズが批判する社会システムと、ロールズの考えの問題点

1) ロールズが批判する社会システム

2) ロールズの考え方の問題点

今回の資料は、以下の文献の一部に佐藤が加筆・修正を加えたものです。

資料 A と B 伊勢田哲治『動物からの倫理学入門』名古屋大学出版会、2008 年

資料 C マイケル・サンデル『これからの「正義」の話をしよう』早川書房、2010 年

課題「朝青龍引退」についてレポートを書く

〆切: 5月7日

作業の進め方:

1. 香川大学図書館、または高松市中央図書館など(自分の地元の図書館でもいい)で、以下の新聞社説を検索する。1グループ最低5紙をあつめる。事件の概要についても調べる。作業はグループ内で分担を決めて行う。過去の新聞記事の検索方法がわからなかったら、図書館で司書の方に聞くこと。

四国新聞(2010.2.5) 核心評論「最後まで異文化力士」
山陽新聞(2010.2.5) 社説「理解遠かった横綱の品格」
毎日新聞(2010.2.5) 社説「協会も師匠も猛省を」
産経新聞(2010.2.6) 主張「相撲道へ仕切り直しを」
読売新聞(2010.2.6) 社説「実績を汚した品位欠く行動」
愛媛新聞(2010.2.7) 社説「協会の「品格」も問われている」(香大末所蔵)
朝日新聞(2010.2.9) 社説「ここから何を学ぼうか」

2. 新聞を調べたら、コピーをするなり、要約をつくるなりする。その後、グループ内で情報交換(コピーを共有するなど)。5月7日が締め切りなので、それまでに一度集合する必要がある(早くレポートに取り掛かりたいなら、早めに作業、集合の時間をとるなど工夫を。)
3. レポートを書く。枚数は、パソコンで作成するならA4で1枚~2枚程度。400字詰め原稿用紙なら、4枚~8枚程度。構成は以下のようにする。
 - ①事件の概要
 - ②各新聞の主張(どこに問題があったと考えているか、今後どうすべきだと主張しているか、に注目)。最低5紙の社説に言及すること。
 - ③自分の考えをまとめる(各新聞の主張を参照にして、それを批判したり、支持したり、自分の考えを述べたり)。
4. 5月7日の授業(レポートの書き方を学ぶ)の際に持ってくる。授業内で、書いてきたレポートのチェックを行う時間をとるので、書いたレポートを忘れないように。
5. 5月7日の授業で習ったことをもとに、レポートを修正し、5月14日の授業で提出する。

☆レポートを書く際の注意: 新聞をそのまま写すのは厳禁。Web上でなにか文章を見つけて張り付けるのもだめです。これらは「盗作・剽窃(plagiarism)」といって、学問の世界では立派な犯罪です。新聞に書かれていることを引用するときは、「」をつかって引用する。引用元を明記することも忘れずに。

課題「成人の日 50 年史」を作成する—— 作業の手引き

スケジュール

5月14日(今日): 課題の提示、分担決定。

5月21日: グループで作業。それぞれの調査結果を一つにまとめる。

5月28日: プレゼンテーションについての合同授業をうける。

(5月28日~6月4日の間に、一度集まってプレゼンテーションの準備をしてください)

6月4日: プレゼンテーション大会。この日にプレゼンできるように準備すること。

目的

グループの結束をますます固める。

図書館で資料検索ができるようになる。

新聞の「編集読み」ができるようになる。

上手なプレゼンテーションができるようになる。

方法

1. 香川大学図書館、または高松市中央図書館など(地元の図書館でもいい)で、朝日新聞の縮刷版を探す。グループ分担は以下の通り。

ももたろう		めがね3とマリン2		K A T O O		トルトゥーラ		シーサー	
1960	1961	1962	1963	1964	1965	1966	1967	1968	1969
1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979
1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989
1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009

2. 各メンバーにつき、2年分を担当(どの年にするかはグループ内で話し合う)。以下の作業をする。

- ① 成人の日に関する記事の内容を調べ、当時の20歳の若者の生活を読み取る。
- ② 成人の日の朝刊に掲載されている広告の内容をまとめる。

※注意点

- ・縮刷版には冒頭に記事索引があります。成人の日に関する記事がどこにあるかは、〈生活〉あるいは〈社会〉の欄をみれば分かります(→参考1)。
- ・「聞蔵Ⅱビジュアル」というデータベースを使って調べることもできます(香川大学の学内 LAN に繋がっているパソコン限定)。アクセスの仕方:「香川大学図書館トップページ」の「データベース(左上)」→「データベース一覧」の「オンライン(左上)」→「聞蔵ビジュアルⅡ」。ただしこれは同時に二人以上のログインができません。
- ・記事を見つけたら、そこから当時の時代状況を読み取ってみましょう(→参考2、3)。
- ・索引に収録されていなくても、当日、あるいは次の日の新聞に関連記事が掲載されていたり(別のト

ピックスと関連付けられている記事は、索引でも別の項目に掲載されるため)、成人式を題材にした広告が掲載されていたりします。念のため見ておきましょう。なければなしでいいです。

- ・成人式の当日、あるいは次の日の新聞記事を調べる場合、2000年以降は必ずしも1月15日ではないので、注意（ハッピーマンデー制度導入のため）。2000年以降の成人の日は以下の通り。

2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
1/10	1/8	1/14	1/13	1/12	1/10	1/9	1/8	1/14	1/12

- ・分からない言葉があったら、『日本大百科全書』、『戦後史大辞典』、『平凡社大百科事典』などを使って調べる（香川大の図書館の場合、2階参考図書のところにあります：参考3）。香川大学図書館のデータベースにある「ネットで百科」もオススメ。アクセスの仕方：「香川大学図書館トップページ」の「データベース（左上）」→「データベース一覧」の「オンライン（左上）」→「ネットで百科 for Library」
- ・広告に関しては、ややこしいので成人式当日の新聞を調べる、ということで統一してください（休日、平日によって広告の編成が異なるので）。広告を読むと、時代のニーズや、当時景気のよかった業種などが分かります（→参考4）。

3. 皆が調べたものを持ち寄って、一つの内容にまとめる。項目はだいたい次のような感じで。

- ・それぞれの広告をまとめてみた結果
 - ・広告を比較してみて言えること
 - ・「成人式」に関する記事のまとめ
 - ・記事の比較してみて言えること
- （その他、時代背景などについて突っ込んで調べたりしてもいい。）

整理の仕方はグループに任せます。例えば以下のように表をつかってまとめるというのも一つの手です。

年	成人式の記事	若者の過ごし方	コメント
1959	飛行機でヤブ入り	地方の若者は集団就職先から帰省	現在とは違う就職の在り方がある
	救援寄金集まる 昭和女子大	成人の日を迎えた学生が大学の先輩に募金	成人の日に慈善活動している
	にぎやかに成人の日	歌唱指導、身体検査	服装は洋服が多い
	大阪代表とおめでとう	大阪と東京の若者が交流	都市間で催しがある
2010	2万人成人式「盛り」上がる	髪を盛っている	服装は和服が多い

4. 「プレゼンテーション」の授業を聴いたうえで、発表の準備をする。表を作ったり、特徴的な広告、記事があれば配ったりするなど、工夫をしてみましょう。配布資料がある場合は、6月4日の昼休みまで（だいたい12時半ぐらいまでに）佐藤研究室（幸町北5号館4階）まで持ってきてくれば、必要部数を印刷します。プレゼンは、5分～10分くらい（もっと長くてもいい）で行うと考えておい

動詞：第一活用

amō, -āre, -āvi 愛する
peccō, -āre, -āvi 罪を犯す
spērō, -āre, -āvi 希望する
spīrō, -āre, -āvi 息をする
dōnō, -āre, -āvi 与える、捧げる
laudō, -āre, -āvi ほめる
ambulō, -āre, -āvi 歩く
stō, -āre, stētī 立つ
vocō, -āre, -āvi 呼ぶ
culpō, -āre, -āvi とがめる
clāmō, -āre, -āvi 叫ぶ
errō, -āre, -āvi 誤る
exspectō, -āre, -āvi 待つ
vīsītō, -āre, -āvi 訪ねる〔+対格〕
pensītō, -āre, -āvi 払う
servō, -āre, -āvi 救う
lavō, -āre, -āvi 洗う
adjūvō, -āre, -āvi 助ける
creō, -āre, -āvi 創造する (第二活用ではないので注意)
peragrō, -āre, -āvi 遍歴する
rebellō, -āre, -āvi 背く、反乱する
putō, -āre, -āvi 思う、考える
reformīdō, -āre, -āvi いみきらく

動詞：第二活用

moneō, -ēre, -uī 警告する
videō, -ēre, -vīdī 見る
rīdeō, -ēre, -rīsī 笑う
taceō, -ēre, -uī 黙る
doceō, -ēre, -uī 教える
dēbēō, -ēre, -uī ...ねばならぬ
maneō, -ēre, -mansī 留まる
valeō, -ēre, -uī 健康である
placeō, -ēre, -uī 好ましい (好ましい対象が主格におかれる)
sedeō, -ēre, -sēdī 座る
mordeō, -ēre, -momordī 噛む
dēleō, -ēre, -evī 破壊する
occupō, -āre, -āvī 占領する
sileō, -ēre, -uī 沈黙する

動詞：第三活用

mittō, -ere, -mīsī 送る

emō, -ere, -ēmī 買う
discō, -ere, -didicī 学ぶ
vivō, -ere, -vīxī 生きる
contemnō, -ere, -mpsī 軽蔑する
quaerō, -ere, -quaesīvī 探し求める
resistō, -ere, -resistītī 抵抗する
legō, -ere, -lēgī 拾い集める、読む
dūcō, -ere, -dūxī [道が] 通じている
lūdō, -ere, -lūsī 遊ぶ
vādō, -ere, -vāsī 行く、急いでいく
edō, -ere, -edī 食べる
dīco, -ere, -dīxī 言う
agō, -ere, -ēgī 行う
faciō, -ere, -fēcī 作る
cadō, -ere, -cecidī 倒れる
currō, -ere, -cucurrī 走る
scrībō, -ere, -scrīpsī 書く
āmittō, -ere, -mīsī 失う
constituō, -ere, -uī 決める
construō, -ere, -rūxī 築く
interficiō, -ere, -fēcī 殺す
ponō, -ere, -posuī 置く、つくる
fugiō, -ere, -fūgī 逃げる
gerō, -ere, -gessī (戦争、国政などを) 行う
colō, -ere, -luī 耕す 尊ぶ

動詞：第四活用

audiō, -īre, -īvī 聞く
nesciō, -īre, -īvī 知らない
sciō, -īre, -īvī 知っている
serviō, -īre, -īvī 仕える、隷従する
adveniō, -īre, -vēnī 到着する
inveniō, -īre, -vēnī 発見する

動詞：第五活用

capiō, -ere, -cēpī 取る

動詞：不規則

sum, esse, fuī 存在する...である
possum, posse, potuī ...できる
eō, īre, īī(īvī) 行く (§545)
abeō, īre, īvī 立ち去る (eō の変化に準ずる)

名詞 第一活用

puella, ae, f. 少女
fōrma, ae, f. 姿
rosa, ae, f. ばら
sapientia, ae, f. 知恵
vīta, ae, f. 人生、生命、生活
cicāda, ae, f. 蝉
epistula, ae, f. 手紙
formīca, ae, f. 蟻
injūria, ae, f. 不正、不法
pecūnia, ae, f. お金
agricola, ae, m. 農夫
porta, ae, f. 門
cultūra, ae, f. 耕作、訓練、改善
philosophia, ae, f. 哲学
silva, ae, f. 森
terra, ae, f. 土地、地面
via, ae, f. 道
concordia, ae, f. 協調
patria, ae, f. 祖国
anima, ae, f. 魂
jūstitia, ae, f. 正義
Athēnae, ārum, f. pl. アテーナイ

名詞 第二活用

dominus, ī, m. 主人
servus, ī, m. 奴隷
puer, erī, m. 少年
ager, agrī, m. 耕地
discipulus, ī, m. 生徒
animus, ī, m. 心、魂
lūdus, ī, m. 学校
Atticus, ī, m. アッティクス (人名)
socius, ī, m. 仲間
liber, brī, m. 本
magister, trī, m. 先生
fluvius, ī, m. 川
deus, ī, m. 神
Gallī, ōrum, m. pl. ガリア人
Haeduī, ōrum, m. pl. ハエドゥイ族
Sēquanī, ōrum, m. pl. セークワニ族
verbum, ī, n. 言葉
bellum, ī, n. 戦争
malum, ī, n. 悪

supplicium, ī, *n.* 刑罰、苦悩
 prīncipium, ī, *n.* 始め
 dīmīdium, ī, *n.* 半分
 oppidum, ī, *n.* 街
 perīculum, ī, *n.* 危険
 commodum, ī, *n.* 利益
 caelum, ī, *n.* 天、空
 proelium, i, *n.* 戦闘
 castra, ōrum, *n, pl.* 陣営
 arma, ōrum, *n, pl.* 武器、戦争
 pōplus, ī, *f.* ポプラ

名詞 第三活用 i 音幹

collis, is, *m.* 岡
 piscis, is, *m.* 魚
 hostis, is, *m, f.* 敵
 vulpēs, is, *f.* 狐
 vallēs, is, *f.* 谷
 animal, ālis, *n.* 動物
 vectīgal, ālis, *n.* 税金
 mare, maris, *n.* 海
 cīvis, is, *m, f.* 市民(性別に従って男性としても女性としても用いられる)

名詞 第三活用 黙音幹

prīnceps, cipis, *m.* 第一人者
 rēx, rēgis, *m.* 王
 nepōs, ōtis, *m.* 孫
 pēs, pedis, *m.* 足
 jūdex, dicis, *m, f.* 審判者
 juventūs, ūtis, *f.* 青春
 lēx, lēgis, *f.* 法
 libertās, ātis, *f.* 自由
 mediocritās, ātis, *f.* 中庸
 pāx, pācis, *f.* 平和
 senectūs, tūtis, *f.* 老年
 servitūs, tūtis, *f.* 奴隷状態
 caput, pitis, *n.* 頭

形容詞 第一、第二活用

bonus, a, um よい
 cārus, a, um 親しい、愛する
 longus, a, um 長い

malus, a, um 悪い
 multus, a, um 多くの
 Graecus, a, um ギリシャの
 beātus, a, um 幸せな
 pācificus, a, um 平和を作り出す
 jūstus, a, um 正しい
 sānus, a, um 健康な
 altus, a, um 高い、深い
 vagus, a, um 放浪する、不安定な
 blandus, a, um 魅惑的な
 probus, a, um 立派な
 aureus, a, um 黄金の
 molestus, a, um いとわしい
 jūcundus, a, um 喜ばしい
 aeger, gra, grum 病気の
 impiger, gra, grum 勤勉な
 miser, era, erum 哀れな
 piger, gra, grum 怠慢な
 pulcher, chra, chrum 美しい
 noster, tra, trum 我々の
 plērīque, aequē, aque きわめて
 多数の (-que の前が形容詞第一、第二活用の複数形のように活用する)

形容詞 第三活用 i 音幹

omnis, e すべての
 ācer, ācris, ācre 鋭い
 difficilis, e 難しい
 facilis, e 易しい、容易な
 fortis, e 強い
 gravis, e 重い
 mollis, e 柔らかい、平穏な

前置詞

ad …へ、…の方へ〔対格支配〕
 contrā …に対抗して〔対格支配〕
 prope …の近くで〔対格支配〕
 per …を通過して〔対格支配〕
 inter …の間に〔対格支配〕
 cum …と一緒に〔奪格支配〕
 ab(ā) …から〔奪格支配〕
 ex(e) …の中から〔奪格支配〕
 pro …ために〔奪格支配〕

de …について〔奪格支配〕
 in …の中へ〔対格支配〕
 …の中で、において〔奪格支配〕
 sub …の下へ〔対格支配〕
 …の下で〔奪格支配〕

その他の品詞

et そして
 sed しかし
 etsī たとえ…としても
 sī もし…なら
 dum (...する) 間
 quod …(なの) だから
 quandō …時に
 ubi …時に
 nōn ない
 neque... neque...も…もない
 nōndum まだ…ない
 nec しかし…ない
 etiam …さえ
 tantum …だけ
 tamquam あたかも…のように
 tandem ついに、とうとう

bene 善く
 diū 長く
 cottīdiē 毎日
 nunc 今
 saepe しばしば
 crās 明日
 domī 家に
 quō どこへ…?
 unde どこから…?
 ubi どこに…?
 quāre なぜ…?

1 日本語 → ラテン語

(1) 彼らは学校へ急いで行くつもり。[未来]

(2) 川村町々を通って、森の中に通じている。{per: ~を通って(対格支配)}

(3) 勤勉な生徒[単数]に対し、哲学を学ぶことは難しい。

(4) 神は法[複数]を創造することを好む。

(5) ばら[単数]は美しいものの仲間である。

2 ラテン語 → 日本語

(1) Filius meus peccavit pro puella.

(2) Quando puella scit, puer vitam amisit.

(3) Docuit multa verba et servavit servos.

(4) Colit juventem tamquam regem.

(5) Animas pueri servabitur ab deo.

1 (1) Vādent ad lūdum.

(2) Fulvius dūcit per oppida in silvam.

(3) Etiam discipulo impigrō, discere philosophiam est

difficilior

(4) Deo placet creāre legēs.

(5) Rosa est pulchrarum socius.

↑

中性複数属格

不定b可 + estに

対応させる場合、

形容詞は中性複数属格

主格の形にする。

形容詞 第三活用 (1)

i音幹形容詞の变化は

p.35-5136を参照。

2 (1) 私の息女は少女のために罪を犯した。

(2) 少女が知る時には、^{少年}彼は命を失ってしまったという。

(3) 彼は多くの言葉を教え、奴隷たちを助けた。

(4) 彼は青春を王のように尊ぶ。

(5) 少年の魂は神によって救われるという。

佐藤 コントラ

課題シート（最後に、次回授業についての質問があります。必ず答えてください）

今日の論題：人間と獣との違いは何か？

以下のように、哲学の問題は、最終的には「人間とは何か？」という問いへと行き着くと、カント自身は述べています。さて「人間」とはいったい何なののでしょうか。ここでは問題を少し具体化して、「人間と獣（＝人間以外の哺乳類）との違いはなにか？」という問いを立ててみます。人間と獣を区別する指標とは、いったい何なののでしょうか？

意見を書く欄

感想・質問

次回（2月2日）、できれば3人～4人の学生がみんなの前に出てきて、ディスカッションをおこなう、という授業方法に挑戦してみたいと思っています（今日書いてもらったコメントシートをもとに、「人間と獣との違いは何か？」というテーマで）。前に出てディスカッションに参加する役割を担ってもよい、と思いますか。（あてはまるものに○をつけてください。）

1. やってみたい 2. すごくやりたいわけじゃないけど、してもいい 3. したくない

学籍番号							氏名	
------	--	--	--	--	--	--	----	--

ノート・テイキング・ペア

特徴	
グループ形態	ペア
所要時間	5分～15分
グループの存続時間	授業1コマから数コマ

解説と目的

確かなノートづくりは、大学での学習に必須な学習スキルのひとつです。この技法では2人の学生が協力して、各自のノートの改善を行います。ペアで作業することで、異なった視点から自分のノートを再検討することができます。聞き逃した情報を教えあい、聞き間違えた情報を訂正しあうことによって、1人でとったノートよりも優れたノートを作り上げることが可能になります。

準備

事前に、学生にノートづくりについて簡単な講義をしたり、資料を配布したり、優れたノートの例を見せて、指導することが効果的です。また、適切なノートがとれるように授業を行う必要があります。たとえば、話すテンポを落とします。学生が話についていけるように、分かりにくいと思われる内容については図やデータを配布します。そして、タイトルや項目などを使い、授業の構成が大まかに分かるように板書をするのもよいでしょう。

手順

1. 講義や課題など、ひとまとまりの内容を対象に、おもなポイントをまとめたノートを1人でつくらせます。
2. 教員の指示や学生の希望でペア（学生AとB）をつくります。
3. 教員が、話した内容についていくつかの区切りを示します。学生AはBに対して、自分のノートにそって、ノートにまとめた内容のうち、最初のパートのおもなポイントを要約して説明します。
4. 学生AとBが役割を交代して、学生Bが自分のノートにそって、次のパートのおもなポイントを説明します。
5. このように役割を交代しながら、ノートのチェックがすべて終わるまで、おもなポイントの説明・訂正・情報の追加を繰り返します。

実践例「一般物理学」

ある教員が、物理学入門の多人数クラスを担当しています。大勢の学生に対して、講義中心の授業を展開することにしていました。しかし、ほとんどの学生はノートづくりのスキルがないことが分かっていました。そこで、学期のはじめに学生同士をペアにしました。そして、教員による説明のあと、10分の間にペアでノートの内容を確認させることにしました。学生はこの時間内でできるだけ正確で完全なノートをつくることが求められました。学生が多くの仲間とペアになり作業ができるように、ペアを4回組み替えました。

実践例「老人医学」

この授業で毎週行っている小テストの成績がよくありませんでした。学生が課題の文献を丁寧かつ批判的に読んでいないのが原因であろうと担当教員は考えました。そこで当初、教員は文献講読の際にノートをとらせ、提出されたノートを教員自身がチェックすることにしました。その作業の中で、教員はある学生たちはほかの学生たちより、上手にノートづくりができていることに気づきました。そこで、ノート・テイキング・ペアの技法を活用し、ノートづくりの上手な学生に、そうではない学生をサポートさせ、より効率的なノートづくりを指導することにしました。

まず、ノートの質にしたがって学生を二つのグループに分け、リストを作成しました。その次の授業のはじめに、そのリストにそってペアを組みました。そして、課題としていた文献講読の際にとったノートを出すように学生に指示しました。ノートづくりの上手な学生にそうではない学生を指導するようにとは言わず、簡単にお互いのノートを見比べ、見落とした部分が見つかったら自分のノートに付け加えるように指示を与えました。このことを数週間続けました。その結果、少しずつ学生全員のノートテイキング能力が向上し、同時に小テストの成績も伸びていることが確認できました。

工夫と応用

- i. 講義中に学生をペアごとに座らせます。時間内に何回か、講義を中断し、この技法を用います。そこで「なにが、いままでで重要なポイントだったのか。ノートにそのポイントが分かるようにまとめなさい」というような具体的な指示を出します。このやり方は学生を講義内容に集中させ、講義で説明した内容を振り返る練習になりますし、聞き間違えた部分や勘違いした部分を正す機会を与えることができます。
- ii. パートナーにノートを見せる前に、自分のノートを読み返し、改善・訂正・情報追加を行う時間として一週間を与えます。そして、パートナーにノートを見せる前に自分の考えをより明確にし、手書きのノートをより読みやすいように整理させます。
- iii. この技法を利用したのち、教員が講義で使っていたメモを学生ペアに与え、内容のチェックをさせます。このようにすると、正しい情報とノートの内容とのズレを確認させることができます。
- iv. すべての学生が PC のワープロソフトでノートを作成している場合、メールの添付ファイル機能を利用して、お互いのノートをチェックさせるができます。お互いに書き加えた部分分かるように、文字のフォントや色を変えさせます。そしてペアで統合したノートを作成させます。
- v. 授業開始時の宿題チェックや宿題の復習、または試験勉強のために、この技法を利用します。

アドバイス

- i. この技法は、授業や講義で取り上げる概念をさらに理解させることができますが、ペアの二人とも間違った情報をもっていた場合は、その間違った情報をさらに定着させる恐れもあります。これを避けるため、講義などでは重要な概念やポイントをつねに強調し、学生が正しい情報を習得しているか確認するために、定期的にノートをチェックし、評価することが必要になります。
- ii. 大事なことは、ペアの学生がそれぞれのノートを改善するために相手から得た情報を自分のノートに付け加えることです。ペアのなかの一人だけがいつも詳しく正しいノートをとっているのなら、そうではないパートナーをいつも一方的にサポートすることに対して不満が生じる可能性があります。この点には気をつける必要があります。

ノート・テイキング・ペア

ロールプレイ

テスト・テイキング・チーム

ロールプレイ

特徴	
グループ形態	2－5人
所要時間	15分～45分の話し合い
グループの存続時間	授業1コマ

解説と目的

ロールプレイとは創られた場であり、学習目的を達成するために、普段の自分ではありえない、異なる人物を実演することを言います。学生はロールプレイを通して、想像した人物や、想像した場面を感じ、考えるという体験ができます。ロールプレイは具体的な行為から学ぶ方法 **learning by doing** といえます。ロール（役割）を与えることにより、学生は自分の持っている知識やスキルや理解を積極的に応用しないと、自分とは異なる視点からの発言や行動はできません。一方、プレイ（演技）という言葉は安心できる環境で、学生が想像力をはたらかせ、ある人物を楽しく演じることを示しています。したがって、ロールプレイ（役割演技）はなじみの薄い状況に置かれた人物を演じたり、思い描いたりすることにより、授業内容に沿った創造性の高い参加型活動を要求します。

準備

ロールプレイのシナリオは十分な時間をかけて検討する必要があります。シナリオをより現実的に描くため、異なった視点をもつ人物がやり取りする、という状況設定が不可欠です。学生が演技する人物の数を決め、それぞれの人物が持つ視点やその特徴と、それらの人物がとる行動を明確にします。また、ロールプレイを実演する学生以外の役割についても検討します。たとえば、ロールプレイ中の逸脱行動の調整、ロールプレイについてのコメンテーターなどが考えられます。ストーリーを決める際、演じる学生には行動のきっかけとなる重要な出来事を考え、それに反応させることがポイントです。この出来事というのは、ある人物の一言でもよいし、ロールプレイが始まる前に起こった事件でも構いません。もしあれば、それぞれの役割のバックグラウンドに関する参考資料を準備します。また、ロールプレイの時間をあらかじめ設定するか、自然に終わらせるかなど、活動の終わり方にも決めておきます。

手順

1. 準備した数に応じた人数のグループを編成します。
2. シナリオを紹介し、それについて学生同士で、不明な点がないか話し合う時間を設けます。
3. 学生同士で役割を決めさせます。もし上記のように調整役やコメンテーターのような役割を設ける場合は、それらの学生にたいしてはっきりとした説明を行います。
4. 時間制限や活動の終わり方について説明します。
5. ロールプレイを始めます。ロールプレイは、取り上げている行動が明確に演じられたとき、対象としての特徴が十分に現れ展開した時、または、取り上げられているスキルが十分に展開したときに終了します。それ以上は続きません。
6. ロールプレイ終了後には、役割を担ったメンバー同士、または授業参加者全体で話し合います。ここでは、おもに学生が演じた役割についての解釈や、行動の背後にある意思に焦点を絞ります。
7. 話し合いが終わった後、役割を交代し、シナリオを変化させて再び5～6のプロセスを踏みます。

具体例「偏見の心理学」

この授業の目的は、社会を構成する多数派と少数派の間で作り出され、結果として生じた差別に関する複雑な心理過程を理解させることにあります。偏見に影響された人間関係についての学生の認識を深めると同時に、偏見に対する適切な反応の仕方を示すため、担当教員は授業の中でロールプレイをしばしば導入しています。教員はふつう、学生を3グループにし、偏見を持った発言者、それに反応する人、および二人の行動を観察する観察者の三つの役割を準備します。学期を通して多様なシナリオを考え、その中で学生が想像するさまざまな視点（たとえば、文化的・人種的・性的・社会＝経済的な背景・身体的な障害など）をもった人物を登場させ、学生に演じさせます。たとえば、シナリオの一つとして、ビジネス会議のシーンを作ります。発言者はマネージャー役であり、ある人種に対して偏見を含んだ発言をします。その発言を受けるのはその人の部下であり、かつその人種に所属する人です。発言を受ける人はその発言に対してどういう反応を示せばよいかを判断し、反応します。観察者の役割を与えられた学生はこの場面を見て、自分自身が感じたことを説明します。ロールプレイのあと、学生はまず三人でそれぞれの学生の反応や態度について話し合い、次いでクラス全体にして発表します。そして、学生全員がこの報告を聞いたのち、そのなかから出てきた様々な思いなどをピックアップしながら、全員で話し合います。

工夫と応用

- i. シナリオ作り、登場する人物、およびその人物が担う意味の決定を、教員ではなく参加する学生に任せることもできます。
- ii. ロールプレイをグループで練習した後、クラス全体の前で演じさせます。もしくは、同時進行で複数の小グループによるロールプレイを行う代わりに、全員の学生の前で一つのグループによるロールプレイを実施することも可能です。この場合、観察している学生にはロールプレイの行動やセリフを見て、意味を理解するよう具体的な課題を示します。

アドバイス

- i. 学生がロールプレイの目的を十分に理解するために準備には十分な時間をかけます。目的を理解しなければ学生は雑談を始めます。そうなるとロールプレイは盛り上がりず、不自然なものになります。
- ii. また、学生は演じる人物やその特徴及び性格を理解しなければなりません。これらを理解することにより、もっと効果的に演じることができます。演じる役割が複雑な場合、演じる前に考える時間を設けたり、事前学習が必要になる場合があります。
- iii. なかには、役割を演じることにに対して、人前を気にし、不安を感じる学生もいます。彼らの不安を和らげるために、安心できる環境づくりに努め、学期の初めに十分なアイスブレイクを行うことを検討してください。
- iv. ロールプレイの終わり方はとても大切です。十分な時間をかけ、活動を通して学んだことを振り返るセッションを行う必要があります。また、一度きりの短時間によるロールプレイを通して、学生に人間の信念に対する深い理解を期待しないほうがよいでしょう。
- v. ロールプレイの真価が発揮されたといえるのは、新しい人物を演じたり、新しい状況で演じることによって、学生が授業内容についての一般的な意見を持てたときです。
- vi. この技法はとても効果的な指導方法ですが、ほかの指導方法と同じく使いすぎないように注意すべきです。使いすぎるとくどくなり、不自然で、単なる遊びになってしまいます。

ノート・テイキング・ペア

ロールプレイ

テスト・テイキング・チーム

テスト・テイキング・チーム

特徴	
グループ形態	4－6人
所要時間	試験の規模による
グループの存続時間	試験の規模による

解説と目的

学生はチームを組み、チームで試験の準備をします。最初に試験を個人で受け、次にチームで受けます。したがってこの技法は3段階で構成されています。最初の段階ではチームで試験の準備をします。次の段階では試験を個人で受けます。そして最後の段階では試験をチームで受けます。チームで試験勉強をするので試験範囲についての学生の理解が深まります。個人で試験を受けるので、学生個人の責任が問われます。チームで再度試験を受けるので、学生一人ひとり一人がグループで蓄積した知識の恩恵を受けることができます。一般的に、チームの成績が個人の成績よりも高いため、テスト・テイキング・チームは協同学習のメリットを示すことができます。この技法は授業内の小テストや期末試験にも使えます。

準備

まず学習させたい内容を決め、学生に知らせます。その内容を講義で説明したり、読書課題やほかの活動を通して教えたりします。そのうえでこの技法の準備をおこないます。準備の方法は、個人用の質の高い試験問題を準備するときと同じです。

手順

1. 学生を4人から6人のチームに分けます。できれば、多様なメンバーや、さまざまな学力のメンバーを含んだチームにします。
2. 学習内容やその難易度、分量によって、チームでの作業時間が決まります。短ければ15分程度、長ければ授業1コマ分かそれ以上の時間が必要になります。
3. 学生個人に試験を課し、終わったら教員に提出し、教員が成績をつけます。
4. 成績をつけた試験用紙を学生に返す前に、学生はチームごとに試験問題を再検討し、チームによる解答表を作成し、提出します。
5. 個人の得点とチームの得点との平均点を学生個人の成績とします。または、それぞれの結果に重みをつけることもできます。たとえば、最終得点の3分の2を個人の得点とし、残りの3分の1をチームの得点とします。

実践例「一般心理学」

3回の授業にわたり、認知的学習理論に関する文献講読、講義と話し合いをおこなった後、担当教員はテスト・テイキング・チームを導入しました。学生に対して、次の授業では認知的学習理論について復習をしてから小テストをすると予告しました。そのため、試験に出ると思う問題を準備し、その問題について4人で予習するように伝えました。

次の授業のはじめに教員は4人チームをつくり、15分間、テストのための準備を一緒にさせました。その後、20分間の個人試験を実施しました。解答用紙を回収したあと、各チームで同じ試験問題を解く

ように指示しました。教員の期待通り、個人得点に比べ、チーム得点のほうが高く出ました。個人の成績を算出する際、個人の得点が総得点の3分の2、チームの得点が3分の1の割合になるように個人とチームの得点を合成しました。

実践例「統計学入門」

教員は中間試験までに一緒に勉強するペアをつくり、中間試験がおわったあとペアを組み替えました。毎週おこなっている小テストに向けて、このペアで一緒に勉強させました。小テストの実施日、最初の30分は学生個人が小テストをうけ、授業の最後の20分はペアで試験を受けさせました。このテストの得点は両方の得点を統合したものとしました。

実践例「ロマン派期のイギリスの詩」

この大学院の授業では、学生が修士卒業試験に対して不安を抱いていました。その不安が、この授業で本当に学ぶべきものへの理解を妨げている、と担当教員は考えていました。そこで教員は、試験と授業を両立させるためにテスト・テイキング・チームを導入しました。つまり、授業内容を取り上げながら、この卒業試験に出てくる問題を解くための準備をすることにしました。教員はまず、ロマン派期のイギリスの詩をテーマにした模擬試験を作成する際、院生に配慮し、卒業試験に出るような質問を含めた試験にし、このことを院生に説明しました。そして、院生をチームにし、試験勉強のコツについて話し合いながら、模擬試験に向けての準備及び復習をさせました。その後、まず個人に試験を課し、次にチームに課しました。チームでの作業を通じて、この授業に関連した個人の知識の漏れを埋めながら、次の卒業試験の準備をすることができました。

工夫と応用

- i. チームのかわりにペアを使います。
- ii. 試験用紙を2部用意し、チームに渡します。1部は復習用に、もう一部は提出用にします。
- iii. 試験に向けて準備した資料を提出させます。たとえば、解答の要約、話し合いを整理する際に用いたアウトラインや文献、試験準備のプロセスについての報告書などの提出をもとめることができます。
- iv. 個人得点とチーム得点との差について簡単な統計的な分析をしてみます。個人やチームの平均得点を公表します。

アドバイス

- i. テスト・テイキング・チームは1回限りの活動として導入することもできますが、同じチームで数回にわたり繰り返すことも効果的です。後者のほうが共同作業を通じて人間関係がより深まり、チームメンバーの実績についても責任感を感じるようになります。
- ii. もしもチーム間の競争がよりよい結果を招くと感じられたら、最高得点をあげたチームを発表してもよいでしょう。加えてそのチームにボーナス得点をあげるということもできます。
- iii. 個人得点とチーム得点を統合した評価シートを作ります。このシートを使えば、例えば、個人得点とチーム得点を平均する、総合得点の3分の2を個人の得点にし、残りの3分の1をチームの得点とする、といった得点の計算が容易になります。

ノート・テイキング・ペア

ロールプレイ

テスト・テイキング・チーム

ノート・テイキング・ペア

特徴	
グループ形態	ペア
所要時間	5分～15分
グループの存続時間	授業1コマから数コマ

解説と目的

確かなノートづくりは、大学での学習に必須な学習スキルのひとつです。この技法では2人の学生が協力して、各自のノートの改善を行います。ペアで作業することで、異なった視点から自分のノートを再検討することができます。聞き逃した情報を教えあい、聞き間違えた情報を訂正しあうことによって、1人ですらったノートよりも優れたノートを作り上げることが可能になります。

準備

事前に、学生にノートづくりについて簡単な講義をしたり、資料を配布したり、優れたノートの例を見せて、指導することが効果的です。また、適切なノートがとれるように授業を行う必要があります。たとえば、話すテンポを落とします。学生が話についていけるように、分かりにくいと思われる内容については図やデータを配布します。そして、タイトルや項目などを使い、授業の構成が大まかに分かるように板書をするのもよいでしょう。

手順

1. 講義や課題など、ひとまとまりの内容を対象に、おもなポイントをまとめたノートを1人でつくらせます。
2. 教員の指示や学生の希望でペア（学生AとB）をつくります。
3. 教員が、話した内容についていくつかの区切りを示します。学生AはBに対して、自分のノートにそって、ノートにまとめた内容のうち、最初のパートのおもなポイントを要約して説明します。
4. 学生AとBが役割を交代して、学生Bが自分のノートにそって、次のパートのおもなポイントを説明します。
5. このように役割を交代しながら、ノートのチェックがすべて終わるまで、おもなポイントの説明・訂正・情報の追加を繰り返します。

実践例「一般物理学」

ある教員が、物理学入門の多人数クラスを担当しています。大勢の学生に対して、講義中心の授業を展開することにしていました。しかし、ほとんどの学生はノートづくりのスキルがないことが分かっていました。そこで、学期のはじめに学生同士をペアにしました。そして、教員による説明のあと、10分の間にペアでノートの内容を確認させることにしました。学生はこの時間内でできるだけ正確で完全なノートをつくることが求められました。学生が多くの仲間とペアになり作業ができるように、ペアを4回組み替えました。

実践例「老人医学」

この授業で毎週行っている小テストの成績がよくありませんでした。学生が課題の文献を丁寧かつ批判的に読んでいないのが原因であろうと担当教員は考えました。そこで当初、教員は文献講読の際にノートをとらせ、提出されたノートを教員自身がチェックすることにしました。その作業の中で、教員はある学生たちはほかの学生たちより、上手にノートづくりができていることに気づきました。そこで、ノート・テイキング・ペアの技法を活用し、ノートづくりの上手な学生に、そうではない学生をサポートさせ、より効率的なノートづくりを指導することにしました。

まず、ノートの質にしたがって学生を二つのグループに分け、リストを作成しました。その次の授業のはじめに、そのリストにそってペアを組みました。そして、課題としていた文献講読の際にとったノートを出すように学生に指示しました。ノートづくりの上手な学生にそうではない学生を指導するようにとは言わず、簡単にお互いのノートを見比べ、見落とした部分が見つかったら自分のノートに付け加えるように指示を与えました。このことを数週間続けました。その結果、少しずつ学生全員のノートテイキング能力が向上し、同時に小テストの成績も伸びていることが確認できました。

工夫と応用

- i. 講義中に学生をペアごとに座させます。時間内に何回か、講義を中断し、この技法を用います。そこで「なにが、いままでで重要なポイントだったのか。ノートにそのポイントが分かるようにまとめなさい」というような具体的な指示を出します。このやり方は学生を講義内容に集中させ、講義で説明した内容を振り返る練習になりますし、聞き間違えた部分や勘違いした部分を正す機会を与えることができます。
- ii. パートナーにノートを見せる前に、自分のノートを読み返し、改善・訂正・情報追加を行う時間として一週間を与えます。そして、パートナーにノートを見せる前に自分の考えをより明確にし、手書きのノートをより読みやすいように整理させます。
- iii. この技法を利用したのち、教員が講義で使っていたメモを学生ペアに与え、内容のチェックをさせます。このようにすると、正しい情報とノートの内容とのズレを確認させることができます。
- iv. すべての学生が PC のワープロソフトでノートを作成している場合、メールの添付ファイル機能を利用して、お互いのノートをチェックさせるができます。お互いに書き加えた部分分かるように、文字のフォントや色を変えさせます。そしてペアで統合したノートを作成させます。
- v. 授業開始時の宿題チェックや宿題の復習、または試験勉強のために、この技法を利用します。

アドバイス

- i. この技法は、授業や講義で取り上げる概念をさらに理解させることができますが、ペアの二人とも間違った情報をもっていた場合は、その間違った情報をさらに定着させる恐れもあります。これを避けるため、講義などでは重要な概念やポイントをつねに強調し、学生が正しい情報を習得しているか確認するために、定期的にノートをチェックし、評価することが必要になります。
- ii. 大事なことは、ペアの学生がそれぞれのノートを改善するために相手から得た情報を自分のノートに付け加えることです。ペアのなかの一人だけがいつも詳しく正しいノートをとっているのなら、そうではないパートナーをいつも一方的にサポートすることに対して不満が生じる可能性があります。この点には気をつける必要があります。

ロールプレイ

特徴	
グループ形態	2－5人
所要時間	15分～45分の話し合い
グループの存続時間	授業1コマ

解説と目的

ロールプレイとは創られた場であり、学習目的を達成するために、普段の自分ではありえない、異なる人物を実演することを言います。学生はロールプレイを通して、想像した人物や、想像した場面を感じ、考えるという体験ができます。ロールプレイは具体的な行為から学ぶ方法 **learning by doing** といえます。ロール（役割）を与えることにより、学生は自分の持っている知識やスキルや理解を積極的に応用しないと、自分とは異なる視点からの発言や行動はできません。一方、プレイ（演技）という言葉は安心できる環境で、学生が想像力をはたらかせ、ある人物を楽しく演じることを示しています。したがって、ロールプレイ（役割演技）はなじみの薄い状況に置かれた人物を演じたり、思い描いたりすることにより、授業内容に沿った創造性の高い参加型活動を要求します。

準備

ロールプレイのシナリオは十分な時間をかけて検討する必要があります。シナリオをより現実的に描くため、異なった視点をもつ人物がやり取りする、という状況設定が不可欠です。学生が演技する人物の数を決め、それぞれの人物が持つ視点やその特徴と、それらの人物がとる行動を明確にします。また、ロールプレイを実演する学生以外の役割についても検討します。たとえば、ロールプレイ中の逸脱行動の調整、ロールプレイについてのコメンテーターなどが考えられます。ストーリーを決める際、演じる学生には行動のきっかけとなる重要な出来事を考え、それに反応させることがポイントです。この出来事というのは、ある人物の一言でもよいし、ロールプレイが始まる前に起こった事件でも構いません。もしあれば、それぞれの役割のバックグラウンドに関する参考資料を準備します。また、ロールプレイの時間をあらかじめ設定するか、自然に終わらせるかなど、活動の終わり方にも決めておきます。

手順

1. 準備した数に応じた人数のグループを編成します。
2. シナリオを紹介し、それについて学生同士で、不明な点がないか話し合う時間を設けます。
3. 学生同士で役割を決めさせます。もし上記のように調整役やコメンテーターのような役割を設ける場合は、それらの学生にたいしてはっきりとした説明を行います。
4. 時間制限や活動の終わり方について説明します。
5. ロールプレイを始めます。ロールプレイは、取り上げている行動が明確に演じられたとき、対象としている特徴が十分に現れ展開した時、または、取り上げられているスキルが十分に展開したときに終了します。それ以上は続きません。
6. ロールプレイ終了後には、役割を担ったメンバー同士、または授業参加者全体で話し合います。ここでは、おもに学生が演じた役割についての解釈や、行動の背後にある意思に焦点を絞ります。
7. 話し合いが終わった後、役割を交代し、シナリオを変化させて再び5～6のプロセスを踏みます。

具体例「偏見の心理学」

この授業の目的は、社会を構成する多数派と少数派の間で作り出され、結果として生じた差別に関する複雑な心理過程を理解させることにあります。偏見に影響された人間関係についての学生の認識を深めると同時に、偏見に対する適切な反応の仕方を示すため、担当教員は授業の中でロールプレイをしばしば導入しています。教員はふつう、学生を3グループにし、偏見を持った発言者、それに反応する人、および二人の行動を観察する観察者の三つの役割を準備します。学期を通して多様なシナリオを考え、その中で学生が想像するさまざまな視点（たとえば、文化的・人種的・性的・社会＝経済的な背景・身体的な障害など）をもった人物を登場させ、学生に演じさせます。たとえば、シナリオの一つとして、ビジネス会議のシーンを作ります。発言者はマネージャー役であり、ある人種に対して偏見を含んだ発言をします。その発言を受けるのはその人の部下であり、かつその人種に所属する人です。発言を受ける人はその発言に対してどういう反応を示せばよいかを判断し、反応します。観察者の役割を与えられた学生はこの場面を見て、自分自身が感じたことを説明します。ロールプレイのあと、学生はまず三人でそれぞれの学生の反応や態度について話し合い、次いでクラス全体にして発表します。そして、学生全員がこの報告を聞いたのち、そのなかから出てきた様々な思いなどをピックアップしながら、全員で話し合います。

工夫と応用

- i. シナリオ作り、登場する人物、およびその人物が担う意味の決定を、教員ではなく参加する学生に任せることもできます。
- ii. ロールプレイをグループで練習した後、クラス全体の前で演じさせます。もしくは、同時進行で複数の小グループによるロールプレイを行う代わりに、全員の学生の前で一つのグループによるロールプレイを実施することも可能です。この場合、観察している学生にはロールプレイの行動やセリフを見て、意味を理解するよう具体的な課題を示します。

アドバイス

- i. 学生がロールプレイの目的を十分に理解するために準備には十分な時間をかけます。目的を理解しなければ学生は雑談を始めます。そうなるとロールプレイは盛り上がりず、不自然なものになります。
- ii. また、学生は演じる人物やその特徴及び性格を理解しなければなりません。これらを理解することにより、もっと効果的に演じることができます。演じる役割が複雑な場合、演じる前に考える時間を設けたり、事前学習が必要になる場合があります。
- iii. なかには、役割を演じることにに対して、人前を気にし、不安を感じる学生もいます。彼らの不安を和らげるために、安心できる環境づくりに努め、学期の初めに十分なアイスブレイクを行うことを検討してください。
- iv. ロールプレイの終わり方はとても大切です。十分な時間をかけ、活動を通して学んだことを振り返るセッションを行う必要があります。また、一度きりの短時間によるロールプレイを通して、学生に人間の信念に対する深い理解を期待しないほうがよいでしょう。
- v. ロールプレイの真価が発揮されたといえるのは、新しい人物を演じたり、新しい状況で演じることによって、学生が授業内容についての一般的な意見を持てたときです。
- vi. この技法はとても効果的な指導方法ですが、ほかの指導方法と同じく使いすぎないように注意すべきです。使いすぎるとくどくなり、不自然で、単なる遊びになってしまいます。

テスト・テイキング・チーム

特徴	
グループ形態	4－6人
所要時間	試験の規模による
グループの存続時間	試験の規模による

解説と目的

学生はチームを組み、チームで試験の準備をします。最初に試験を個人で受け、次にチームで受けます。したがってこの技法は3段階で構成されています。最初の段階ではチームで試験の準備をします。次の段階では試験を個人で受けます。そして最後の段階では試験をチームで受けます。チームで試験勉強をするので試験範囲についての学生の理解が深まります。個人で試験を受けるので、学生個人の責任が問われます。チームで再度試験を受けるので、学生一人ひとり一人がグループで蓄積した知識の恩恵を受けることができます。一般的に、チームの成績が個人の成績よりも高いため、テスト・テイキング・チームは協同学習のメリットを示すことができます。この技法は授業内の小テストや期末試験にも使えます。

準備

まず学習させたい内容を決め、学生に知らせます。その内容を講義で説明したり、読書課題やほかの活動を通して教えたりします。そのうえでこの技法の準備をおこないます。準備の方法は、個人用の質の高い試験問題を準備するときと同じです。

手順

1. 学生を4人から6人のチームに分けます。できれば、多様なメンバーや、さまざまな学力のメンバーを含んだチームにします。
2. 学習内容やその難易度、分量によって、チームでの作業時間が決まります。短ければ15分程度、長ければ授業1コマ分かそれ以上の時間が必要になります。
3. 学生個人に試験を課し、終わったら教員に提出し、教員が成績をつけます。
4. 成績をつけた試験用紙を学生に返す前に、学生はチームごとに試験問題を再検討し、チームによる解答表を作成し、提出します。
5. 個人の得点とチームの得点との平均点を学生個人の成績とします。または、それぞれの結果に重みをつけることもできます。たとえば、最終得点の3分の2を個人の得点とし、残りの3分の1をチームの得点とします。

実践例「一般心理学」

3回の授業にわたり、認知的学習理論に関する文献講読、講義と話し合いをおこなった後、担当教員はテスト・テイキング・チームを導入しました。学生に対して、次の授業では認知的学習理論について復習をしてから小テストをすると予告しました。そのため、試験に出ると思う問題を準備し、その問題について4人で予習するように伝えました。

次の授業のはじめに教員は4人チームをつくり、15分間、テストのための準備を一緒にさせました。その後、20分間の個人試験を実施しました。解答用紙を回収したあと、各チームで同じ試験問題を解く

ように指示しました。教員の期待通り、個人得点に比べ、チーム得点のほうが高く出ました。個人の成績を算出する際、個人の得点が総得点の3分の2、チームの得点が3分の1の割合になるように個人とチームの得点を合成しました。

実践例「統計学入門」

教員は中間試験までに一緒に勉強するペアをつくり、中間試験がおわったあとペアを組み替えました。毎週おこなっている小テストに向けて、このペアで一緒に勉強させました。小テストの実施日、最初の30分は学生個人が小テストをうけ、授業の最後の20分はペアで試験を受けさせました。このテストの得点は両方の得点を統合したものとしました。

実践例「ロマン派期のイギリスの詩」

この大学院の授業では、学生が修士卒業試験に対して不安を抱いていました。その不安が、この授業で本当に学ぶべきものへの理解を妨げている、と担当教員は考えていました。そこで教員は、試験と授業を両立させるためにテスト・テイキング・チームを導入しました。つまり、授業内容を取り上げながら、この卒業試験に出てくる問題を解くための準備をすることにしました。教員はまず、ロマン派期のイギリスの詩をテーマにした模擬試験を作成する際、院生に配慮し、卒業試験に出るような質問を含めた試験にし、このことを院生に説明しました。そして、院生をチームにし、試験勉強のコツについて話し合いながら、模擬試験に向けての準備及び復習をさせました。その後、まず個人に試験を課し、次にチームに課しました。チームでの作業を通じて、この授業に関連した個人の知識の漏れを埋めながら、次の卒業試験の準備をすることができました。

工夫と応用

- i. チームのかわりにペアを使います。
- ii. 試験用紙を2部用意し、チームに渡します。1部は復習用に、もう一部は提出用にします。
- iii. 試験に向けて準備した資料を提出させます。たとえば、解答の要約、話し合いを整理する際に用いたアウトラインや文献、試験準備のプロセスについての報告書などの提出をもとめることができます。
- iv. 個人得点とチーム得点との差について簡単な統計的な分析をしてみます。個人やチームの平均得点を公表します。

アドバイス

- i. テスト・テイキング・チームは1回限りの活動として導入することもできますが、同じチームで数回にわたり繰り返すことも効果的です。後者のほうが共同作業を通じて人間関係がより深まり、チームメンバーの実績についても責任感を感じるようになります。
- ii. もしもチーム間の競争がよりよい結果を招くと感じられたら、最高得点をあげたチームを発表してもよいでしょう。加えてそのチームにボーナス得点をあげるということもできます。
- iii. 個人得点とチーム得点を統合した評価シートを作ります。このシートを使えば、例えば、個人得点とチーム得点を平均する、総合得点の3分の2を個人の得点にし、残りの3分の1をチームの得点とする、といった得点の計算が容易になります。