

アクティブ・ラーニング実施例 (創生授業実施報告書からの抜粋)

平成16年度～20年度創生授業実施報告書
(9ページ～16ページ)

第2部 創生授業担当教員報告書 特別寄稿篇
創生授業報告：アクティブラーニングのために
「芸術の世界」担当 松久 勝利
(担当年度 平成16～20年度)

各年度の創生授業実施報告書は以下のサイトにてご参照いただけます。
創生授業報告書<<http://web.iec.ehime-u.ac.jp/report/report.htm>>

平成24年6月25日
共通教育センター

第2部 創生授業担当教員報告書 特別寄稿篇

創生授業報告：アクティブラーニングのために

「芸術の世界」担当 松久 勝利
(担当年度 平成16～20年度)

本報告の目的

本稿では創生授業の柱のひとつである「アクティブラーニング」の進め方に焦点を絞って報告してみたい。アクティブラーニング（以下ALと表記）とは、教員が示す正解を学生がそのまま受け入れる受け身的な学習（パッシブラーニング、以下PLと表記）に対し、学生が自ら正解を求める能動的な学習を指している。一般的認識としては、日本ではPLが圧倒的に主流であり、ALはまだ十分に普及していないとみられる。それはそれなりの理由があつての事なのだが、本稿ではこの問題は取り上げない。本稿の目的はALのメリットを生かす授業の進め方のポイントを整理し、ALに関心を有する教員とこれを共有することにある。

なぜアクティブラーニングなのか

筆者がALに関心を抱いたのは、「芸術の世界」という授業の進め方に行き詰まった末のことであった。筆者の専門は美学・美術史であり、共通教育では長年にわたり何人かの画家の代表作を紹介しつつ、鑑賞のポイントを解説するPLタイプの授業を行ってきた。大方の学生はそれなりに興味をもって受け入れてくれたのではあるが、授業アンケートからは教員として限界の方を強く意識させられるようになってきた。美術に対する学生の好みが多岐にわたっており、限られた時間内で取り上げる作品に飽き足りなさを表明する者がいること、また巨匠中心の作品選定を権威主義とする者も出てきたこと、鑑賞のポイントについても教員の価値観を押しつけるものとする反発も散見されたこと、等々である。かねてよりALの有効性についての報告を耳にしていたこともあり、これらの声に答えるティーチング・スキルの開発に取り組んでみることにした。平成15年度のことである。

ALとチームワーク・ラーニング

さて、ALにいざ取り組んでみると、戸惑う事態と少なからず遭遇することとなった。とりあえずグループワークを取り入れたものの、学生同士の会話が進まない、発表を求めると嫌がる、課題に取り組んでくれない、等々、惨憺たる状況に立ち会うこととなった。振り返るにこれは、ALには相応のティーチング・スキルが必要であるにもかかわらず、無手勝流で始めたことから来る当然の結果であった。

ALの基本は学生自らが課題を見つけ、これを解決するために取り組む学習にある。そのため多用されるのがグループ学習である。ところが共通教育では所属の異なる、したがって互いに面識のない学生から編成されるクラスが多いことに加え、コミュニケーション能力がまだ育っていない低年次学生が主であることから、グループがうまく機能しないことはむしろ当然と言ってよい。連帯意識のない学生に、さあ一緒に問題解決に取り組みましょう、とかけ声を掛けて動けるはずがない。まずはグループを同じ目標に向かって動

ける集団、すなわちチームへと変容させることが必要である。ALを成功に導く鍵は学生にチームワーク・スキルを体得させることにある。平成15年以来（創生授業の前身である新機軸科目は平成16年開始）の継続的な試行錯誤の結果、筆者が得た結論はこの1点に集約される。

チームワーク・ラーニング実践の試み

平成15年度以来の実践により、チームワーク・ラーニング（以下TLと表記）の進め方が見えてきたので、平成20年度はこれを集約してみることにした。「眼差しの共有ワンランク上の美術理解のために」という題目は前年度と同じだが、授業の目的は「絵画理解の協働学習を通じて、チームで事に当たるために必要な導入的スキルを身に付ける」とした。これは「平成20年度質の高い大学教育推進プログラム」への申請「実践的協働力養成のための体系的取組」（最終審査まで残ったが不選定）を強く意識してのことでもあった。

到達目標は次の4つとした。

- ①絵画理解の導入的技法を踏まえつつ、他者に対し、自らの作品理解を的確に伝える事ができる。
- ②話し合いの中で他者の意見に耳傾け、自らの作品理解に生かすことができる。
- ③チームで取り組む課題の解決に向け、求められる役割を果たすことができる。
- ④チームとしての効果的なプレゼンテーションを行うことができる。

授業ではまず、学生の認識とこれらの目的・目標との認識ギャップを埋めることに留意する必要がある。学生は「芸術の世界」という授業を選んだのであり、シラバスには書いてあるにせよ、チームワークを学ぶ授業とは受け止めていないからである。このギャップは教員が「こういうことなんですよ」と説明しても（これ自体がPLである）埋まるものではない。ここは学生に絵について語り合うことを通じてチーム作りに取り組んでもらい、ワンランク上の美術理解を実感してもらうにしくはない。そのためにはチームとして丸となって取り組める課題が必要になる。ただしこの課題はチームとしての練度が低い段階と高まってきた段階とでは異なった設定が必要になる。そこで授業の流れを大きく4つのステップに分けて設計してみた。

TLの4つのステップ

- A. TLへの導入＝絵画理解の導入
- B. ワンランク上のTLへ＝もっと上の美術理解へ
- C. チームによるAL実践＝「空想のプチ美術館」をデザインする
- D. TL (AL) の成果確認

以下にこれら4つのステップについて報告する。ちなみに受講生は54名（法文8，理2，医学科27，看護17）と、この種の授業としては多めであった。そのため10チームの編成となったことから、教室全体をどこまでコントロールできるか、不安材料を抱えての授業開始となった。

ステップA（1～5回）について：コミュニケーション・トレーニングへの導入

ALの成否は、このステップにおいてTLを軌道に乗せることができるかにかかっている。別言すると、学生にコミュニケーションの大切さを自覚してもらい、積極的にチームのメンバーと話ができるようになるかどうか、である。そのためこのステップにはそれなりの工夫が必要になる。そこでこのステップについては、1回ごとに実践内容を紹介しながらポイントを抽出してみよう。

第1回目：チームへの入り口に立つ

医学部主体のクラスだったので、後期ということもあり、相互に顔見知りの学生が多いようだ。それだけに理学部の2名、法文の8名がどうとけ込むかが心配である。対策として、「仲間さがし」というゲームを使ってグループ分けを行った。初対面でもグループのメンバーに共通項があるので、会話のきっかけができる効用を期待してのことである。この効用は不発のようであったが、かなりの時間をかけたアイスブレイキングの効果は大きく、グループ毎に座ってもらった時点では全員が笑顔になっていた。更に「リレー紹介」が終わる頃には和気藹々の雰囲気が醸成されていた。どうも今年のクラスはノリのよい学生が集まってくれたようである。

ポイント1 アイスブレイキングにたっぷり時間をかける

あちこちで学生同士の会話が弾むのを確認した上で、次の作業に取り組んでもらう

ポイント2 学生にチームが必要とする役割について話し合ってもらう

- ・まず各自にチームワークに必要な役割をメモ書きしてもらおう
- ・各チーム内でメンバーそれぞれのメモを発表してもらおう
- ・宿題 どんな意見が出たか、次回の発表を前提に整理してくる

第2回目 チームへの意識作り

チームが必要とする役割について、各チームで出た意見を発表してもらおう。それを教員が黒板に書き留める。10チーム分は時間も労力も大変だったが、アンケートによると、汗だくになって書き留めていく泥臭さを学生は評価してくれた。黒板を更に書き留めるのは大変だろうと、各チームが用意してきたメモを出しましょうか、という提案があり、そうすることとした。メモは教員が1つにまとめてコピーし、次回グループに配布することで、学生自作のテキストとなった。ちなみに学生のメモは、チームワークのために個人が留意すべきことを内容として含んでいたことから、学生自身によるチームワークのルールが設定されるという副産物があった。

ポイント3 出た意見は皆で共有する

第3回目 見えるものを言葉にする：正解のない課題へのトライアル

モネの『日傘の女』について各自の思うところを述べてもらい、出た意見をチーム毎に発表してもらおう。ポイントは絵を見て各自の思うところをメモしてもらった時間を

しっかり取る（絵画理解のセレモニー）こと、チーム討論ではロール・プレーイングを活用すること、チームで出た意見はメモにして次回提出してもらうこと。この作業を通じ学生は、同じ絵が実に多様な見方を成立させる事実に出会い、チームで事に当たることの有効性を実感できる。

ポイント4 チームの全員が発言し、お互いの発言に耳傾ける場を演出する

ミニッツペーパーによりこの日の作業の達成度を振り返ってもらう。この回であれば、自分の発言がチームメンバーから受け入れられ、意見交換の中でブラッシュアップされたこと、また他のメンバーの意見にも建設的に関与できて感謝された、といった記載が散見された。

ポイント5 ミニッツペーパーを用いてその日の取組を振り返らせる

ミニッツペーパーはその日の作業についての採点表（資料参照）になっており、以後14回目まで実施した。ちなみに成績評価はこの自己採点が25%、最後のプレゼンテーション15%、提出物等による教員による評価が60%とした。学生の自己採点は決して厳格ではないが、各回の作業のねらいを明確に伝え、学生自身に確認させる効果は高い。25%という割合は採点そのものの不正確さと教育効果の高さとのバランスからすると、許容範囲ではないかと考える。

第4回目 さかさま臨画に取り組む

ねらいは物事を別の観点から見るトライアルである。絵をさかさまにして模写するというだけのことだが、お絵かきは小学生の頃以来という学生もいて、実に嬉しそうである。隣をのぞいて同じ絵がまったく違った風に模写されているのに奇声があがる場面もあり、作業そのものは各個人の取組なのに、「作品」ができあがるころには各チームとも大変な盛り上がりようである。

ポイント6 別の観点から見る場面を演出する

第5回目 チーム見解を発表する

さかさま臨画を通じて新たに気づいたことを加味し、『日傘の女』についてのチーム見解を発表してもらう。先回の発表ではチームのメンバーの意見を羅列的に紹介することで良しとしたが、今回は起承転結を考慮した説明文を用意してもらうことにした。今回は、個別意見の羅列とチームとしての見解との差異を明確に伝えることができなかったことから、発表内容は逆さま臨画を通じて気づいたことの紹介が多かった。ただ今回は質疑応答の時間を設定し、他のチームの発表に対し各チーム最低1回は質問することとし、質問事項を相談する時間も設定した。なかには鋭い質問も出て、これへの応答のためチームで相談する場面も現出した。この時点で学生は現在のチームに一体感を覚えるようになっていたようで、次回はグループ替えをすると伝えると、ミニッツペーパーには残念がる声が散見された。

ポイント7 チームとしてのまとまりを演出する

以下のステップについては各回の授業に分けることなく、ポイントを示すことにする。

ステップB（6～8回）について

ポイント8 チームの再編成にあたっては、理由と編成の基準を説明する

最初のグループ分けでは「仲間さがし」というゲームを使ったいい加減な括りをしたのだが、その割にはチームがうまく機能したと思っていたが、どうやら仲の良い者同士が集まったグループがあったようだ。本授業はTLのパイロット授業でもあるので、互いに知らない者を集めたチームを機能するところまでもっていけるかを試してみたい。そこで学生には仲良しとチームを組むのは簡単だけれど、チームワークが求められる場面はそうとは限らないこと、はじめは知らない人ともチームを組めるようになることが大切であることをアピールした。その上で、これまでのチームのメンバーが可能な限り重ならないように再編成することを宣言した。

ポイント9 前のチームの成果を新しいチームに引き継ぐ

新しいチームは最後のプレゼンテーションまで学びを共にする運命共同体である。これまでのチームがうまく機能していたので、その流れに新しいチームを乗せたい。そこで「リレー紹介」に続き、「日傘の女」についての各出身チームの見解を、新チームで報告してもらった。前回の全体発表で各チームが話した内容なのだが、前回の発表者とは別の人が話すことで、新チームでは新鮮に受け止められたようだ。裏話の紹介もあったようで、各人がこれまでのチームの代表者として新チームに臨むことができたようだ。

ポイント10 新チームのゴールを明示する

ALのためのTLであることからして、各チームで一丸となって解決に取り組む課題の設定が必要である。そうした課題として「**空想のプチ美術館をデザインする**」を設定した。かつては資料不足でやりたくてもできなかったこの課題への条件が、気がつくとパーフェクトに整備されている。インターネット美術館のおかげで今や学生はどんな絵でもPC上で見ることができる。そこでチーム毎にお気に入りの絵を集めたバーチャル美術館を構想してもらおうというものである。もちろん、メンバーが気に入った絵をただ集めるというのではなく、チームとしてのポリシー（コンセプト）を軸とした作品選定とそれぞれの作品についてのリーフレットを提出してもらおう。これをパワーポイントにまとめ、最終回に発表する。趣意書とリーフレット、画像資料はUSBメモリーに収納して提出してもらおう。これらの作業のために美術史の学習に取り組む必要がある。そうなのか、ということで各チームとも、興味津々、TLに取り組んでくれた。

ポイント11 必要な知識・スキルを注入する手法として「読み合わせ」を活用

美術史の観点についてはミニレクチャーで対応することも可能だが、AL・TLにこだわった。配布資料「美術史の見方：そのポイント」を各チームにおいて交代で音

読してもらった上で、たとえば『日傘の女』についてもっと踏み込んだ理解を得るために、具体的にどう学ぶ必要があるか話し合い、メモとして整理したものを提出させた。

ポイント12 KJ法を用いてアイデア集散・集束の実際を経験させる

新チームは全体的には順調にスタートできたかに見えたが、一部ぎこちないグループも見られた。チームとしての結束をてこ入れするねらいもあり、KJ法を用いて「私の好きな場所」というテーマでチーム作業をさせた。このテーマは「空想のプチ美術館」のコンセプト作りにつなげるねらいもあったが、チームメイトの事をもっと知る機会を演出し、新チームの結束をはかることに主眼があった。「押し入れ」とか「冷蔵庫の中」とか、意表外の答も飛び出し、各チームとも実に盛り上がった。これで互いにすっかりうち解けて、チームとして次のステップに進む準備は整った。

ステップC(9～14回)について

TL(AL)の成否は事実上ここまでのステップにかかっている。ここまでのTLが軌道に乗ってくれば、これ以降、教員は左うちわである。特に今回の受講生はノリがよく、教室での教員の仕事は時間管理と助言(求められた場合のみ)ぐらいしかなくなり、実にラクチンである。とりわけ9回目からメディアセンターの演習室が使えたおかげで、学生は沢山の絵を好きなだけ見たい、という欲求を100%満たすことができ、大満足の様子であった。「空想のプチ美術館」というのは、ひとり当たり3点程度、1チーム20点程度の小さなバーチャル美術館をデザインしてみよう、というものだが、学生からは入りたい絵が沢山あり、選定に困る、という相談もあった。沢山の候補から3点に絞るにはチームとしてのコンセプトが大切になる、なによりあなたの感性が問われますよ、と答える。このことはその学生だけでなく、教室全体にアナウンスした。どのチームも同様の「悩み」と直面していたようで、ではまずコンセプトを固めなければ、という流れが形成された。Webのおかげで「量」が質に転化したということであろうか。そういう次第で、以下に示すTLのポイントは、当該授業に固有の事情に基づくことに留意すべきかもしれない。

ポイント13 課題に取り組むにあたってコンセプトの重要性を理解させる

ポイント14 課題はチーム構成員の個性を存分に発揮できるものを選ぶ

ポイント15 その日の作業成果はきちんと記録させる

ポイント16 学習成果を実感できる機会(プレゼンテーション等)を設定する

ステップD(15回目)について

プレゼンテーションを最終回1回に設定したことは失敗であった。一回の授業枠に10チームの発表は物理的に無理であった。54名の受講生となると、プレゼンテーションは2回に分けて行う必要がある。加えて、学生は次の時限に試験の予定とかで、気もそぞろの様子。そういう時期であることも考慮したプレゼンテーションの設定が必要のようだ。持ち時間5分としたが、守れないグループもあり、最後の3組は5分打ち切りとしてようやく全チームに発表の機会を持たせることができた。提出されたプレゼンテーション用資料(パワーポイント、趣意書、リーフレット)を見ると、出来映えのよいチームが多かった

ことを考えると、残念な結果であった。

ポイント17 プレゼンテーションは時間的ゆとりをもってしっかり取り組んでもらえるよう設定したい。また定められた時間内で発表できるよう、プレゼンテーションのトレーニングを課す必要がある。

成績評価について

成績評価はTLの課題である。同一チームのメンバーに評価の差はつけられるのか。チームが出した解を評価する場合、個々の学生の関与の度合をどう加味するのか。今回の評価法はポイント5に示した通りだが、問題は教員の持ち点の扱いである。何回かの試行錯誤の結果、今回は次のように対処した。30%はチームとして手がけた提出資料（コンセプトをまとめた趣意書とパワーポイントの出来映え）、30%は個人が担当するリーフレット、これに自己採点25%、プレゼンテーション15%（学生による他チーム採点と教員の採点の合計に0.15を掛けた数値）という内訳である。リーフレットはレポートに相当することから、執筆者を明記させた。以上の方針は学生に配布文書で伝えており、結果としてはこの30%で個人の差違をつけることができた。ちなみに成績評価の分布は、秀4、優26、良22、不可1、評価しない1であった。

ポイント18 成績評価はチーム活動と個人活動のバランスに配慮し、評価の基準を含めて学生にきちんと説明する

終わりに：創生授業の意義

今回の授業では、TLに重点を置くことによりALの進め方についての道筋を見いだすことができたように思う。授業は生き物であるから思わぬアクシデントも起こりうるが、学生が自ら解を求める学びには大きな可能性が認められる。共通教育では出動できる教員数と学生数との関係からこの種の授業をそう増やせないという問題はあるが、制度的にこれを補う仕組みとして「創生授業」の役割は大きいと言えよう。

参考資料:ミニッツペーパー自己点検項目

2回目	1. チームが必要とする役割とメンバーに求められる資質について説明できる 2. 今日のグループ作業でクレーの言葉に対する自分の考えを述べる事ができた。
3回目	1. パウル・クレーの言葉が意味するところについて、チームで出した意見を踏まえつつ自分なりに説明できる 2. 個人で行う絵画理解のセレモニーを通じて、心のスイッチを切り替えることができる
4回目	1. 絵画理解のセレモニーを自分でも行うことができる 2. 本日のチームワークの役割をしっかりと果たすことができた
5回目	1. ワンランク上の階が理解に向けた「さかさま臨画」の意義を説明できる 2. 他のチームの発表に質問や意見を出すことができた
6回目	1. モネが「日傘の女」に託したものについて、しっかりと説明できる 2. 他のチームの発表に質問や意見を出すことができた
7回目	1. 新しいグループのメンバーに前のグループでの意見を伝えることができた 2. 美術史の見方とは具体的にどのようなワークなのか、説明できる
8回目	1. 美術作品に集積されている情報を読みとるために必要なステップを説明できる 2. 本日の役割をしっかりと果たすことができた
9回目	1. 入門レベルの美術史の見方を自分自身で実践できる 2. 「空想のプチ美術館」とは何かを説明できる
10回目	1. 「空想のプチ美術館」のデザインをどのようにして進めるか、説明できる 2. 「探検花火」にしっかりと取り組めた
11回目	1. チームのメンバーに探してきた画家を紹介できた(宿題をやってきた) 2. 「空想のプチ美術館」をデザインするためには沢山の絵画知識が必要である理由を説明できる
12回目 A	コンセプト策定作業に取り組んだチーム用 1. チームのデザイン・コンセプトの策定に貢献できた 2. 「空想のプチ美術館」のデザインのために今後なすべきことを説明できる
12回目 B	作品選定・リーフレット作成作業に取り組んだチーム用 1. 作品選定・リーフレット作成に貢献できた 2. 「空想のプチ美術館」のデザインのために今後なすべきことを説明できる
13回目	1. 「空想のプチ美術館」に陳列する作品を提案できた 2. プレゼンテーションのために自分がなすべきことを説明できる
14回目	1. 「空想のプチ美術館」に陳列する作品を確定できた 2. プレゼンテーション資料作成の見通しがついた
15回目	1. プレゼンテーションにしっかりと参加できた 2. ワンランク上の美術理解が身に付いた 3. チームワークに必要な行動が身に付いた

*ただし15回目は時間切れのため自己採点は省略した