

アクティブラーニングと ICT

情報教育研究センター長

中野 彰

近年、大学教育に対して学士力の充実や単位の実質化が求められています。文部科学省は中央教育審議会答申「学士課程教育の構築に向けて」¹⁾の中で、学士力に関する主な内容を4項目に整理しています。これによると、社会に出たあとでも将来にわたり役立つ知識やスキルそのものもさることながら、知識やスキルを獲得するための学習方法の習得が求められていることを示しています。たとえば、知識・理解のほかに、汎用的技能や態度・志向性があげられます。汎用的技能とは、コミュニケーション・スキル、数量的スキル、情報リテラシー、論理的思考力、問題解決力のような、知的活動でも職業生活や社会生活でも必要な技能を指し、態度・志向性とは、自己管理能力、チームワーク・リーダーシップ、倫理観、市民としての社会的責任、生涯学習力を指しています。

このような学生を育てるためには、教師主導の知識伝達型の学習ではなく、学習者中心の知識構成型の授業に転換していかなければならないことから、アクティブラーニングの実践が求められています。では、アクティブラーニングとはどのような学習でしょうか。溝上²⁾は、アクティブラーニングを「学生の自らの思考を促す能動的な学習」としています。また、中央教育審議会答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換」³⁾では、「教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、学習者の能動的な学習への参加を取り入れた教授・学習法の総称」と定義しています。つまりアクティブラーニングは、学習の形態に特徴があるのではなく、教員と学生、学生同士のインタラクションを背景に、学生が能動的に参加する授業、協働的な学習を含んだ授業、PBLを取り入れた授業などの要素を含んだ授業であるといえるのではないのでしょうか。

しかしながら、アクティブラーニングはすべてうまくいっているかという点、そうでもありません。文部科学省は、東海地区7大学が中心となり23大学が調査に参加した「アクティブラーニング失敗事例ハンドブック」⁴⁾を公開しています。これによると、「グループワークでの学生の貢献度の差異」「社会人基礎力の向上が認められない」「リーダー不在のグループ活動に対する教員の支援」など、アクティブラーニングをとりいれたことによる指導上の問題点を9項目、「アクティブラーニングの成果評価の困難さ」「成果物への客観性の欠如」など、評価に関する問題点5項目をあげています。つけ焼き刃で『アクティブラーニングらしいこと』を授業に取り入れても決してうまくいかないでしょう。大事なことは教員の授業観、指導観の転換だと思います。アクティブラーニングは学習の形態を指すものではないことは述べた通りです。

アクティブラーニングはICT (Information and Communication Technology) なしでは成り立たない、とは少し言い過ぎですが、ICTによってしっかり支援されることは周知の通りです。アクティブラーニング先進国の米国でも大学教育にICTを取り入れることによって教育そのものが大きく変わってきています。その一つは、クリッカーのような簡便な仕組みを利用することから始まり、Teal (Technology Enabled Active Learning) など、様々な支援システムを利用することで学生とのインタラクションや学生自身の能動的学習を支えることができるようになったことです。二つ目には、MOOCs (Massive Open Online Courses) のように、授業のオンライン公開を行ってきていることです。現在では、全世界で約700万人が登録しているということです。三つ目は反転授業 (Flipped Classroom) です。どれをとってもICTに

よって支えられている米国大学教育の大きなムーブメントだと思います。

本学では、授業における ICT 活用はまだ十分とは言えませんが、 μ Cam の利用によって比較的簡単に効果を上げることもできます。情報リテラシー I では、プレイスメントテストを実施した翌週の授業で、受講学生全員にテスト結果の個人別コメントとリメディアル講座への参加の有無を μ Cam を通じて連絡しています。これはアクティブラーニングとはいえませんが、大規模授業での双方向のやりとりとしてはユニークだろうと思っています。ゼミ作品やレポートを μ Cam のテスト機能を使ってゼミ内で相互評価した後、結果を整理して再度アップロードし、これを見ながらそれぞれの作品をよりよくするためにグループや全体で話し合うこともできます。グループで話し合った場合はそれを全体に発表します。 μ Cam の自由記述をうまく使うことで、効率的に話し合うことができます。

μ Cam の掲示板機能を使って、各自が行った課題解決の方法を書き込み、それを全員で確認しながら投稿した学生に質問したり全体で話し合ったりできます。全員の掲示を量的に扱ったりビジュアルに扱ったりはできませんが、他の利用方法とは異なり、リアルタイムで μ Cam へのエントリ結果をもとにして話し合えるのがメリットです。

情報教育研究センターでは、 μ Cam をはじめ ICT を使った授業改善、アクティブラーニングを支援しています。教材コンテンツの作成や活用の方法についてもご相談をいただきたいと思います。本紀要にも ICT を活用したアクティブラーニングや反転授業の原稿が寄せられています。ご一読の上ご批正賜れば幸いに存じます。

平成 27 年 7 月 13 日

文献

- (1) 文部科学省, 学士課程教育の構築に向けて, 2009
http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2008/12/26/1217067_001.pdf
2015.3.17 閲覧
- (2) 溝上慎一, アクティブ・ラーニング導入の実践的課題, 名古屋高等教育研究, 7:269-287, 2007
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/siryo/attach/1247211.htm 2015.3.17 閲覧
- (3) 文部科学省中央教育審議会, 新たな未来を築くための大学教育の質問転換に向けて, 2012
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm 2015.3.17 閲覧
- (4) 文部科学省, アクティブラーニング失敗事例ハンドブック, 2014
<http://s-needs-chubu.pj.mie-u.ac.jp/tokai-a/> 2015.3.17 閲覧