

学習意欲を引出すチーム学習の枠組み

—知識時代の学習者参加型授業をめざして—

長尾 尚・市川隆司・奥田三郎^{*1}

要 旨

過去5年間、学習者の協調自律性を導きだす学習を実現させるべく「チーム学習」と呼ばれる授業方法を採用して、教職課程の必修教科である「教育方法・技術論」を实践してきた。講義形式で専門知識を学習者に伝達する授業スタイルから学習者参加型の授業へと転換することで、高い学習効果をめざす授業実践である。その実践から学習者参加型授業が成立するための要因を整理検討した結果、(1)学習のコンテンツ、(2)協同学習の組み込み、(3)知識時代に応じた学習環境の提供、の3要素を適切に取り入れることが最も効果をあげると考えられる。また学習者が主体的に活動できる授業をデザインするには、授業者が学習観を転換して、学習環境を整備する役割に重点を置いていくことも同時に求められる。

キーワード：知識基盤社会 授業方法 協同学習 学習環境 授業デザイン

1. 問題の所在

FDのうねりが静まり、全国の高等教育機関において、近年取り上げられている課題には、学士力や社会人基礎力といった学生の基本的能力の開発に関するものが多い。その際に焦点となる力は、話す力、聞く力、書く力に代表されるコミュニケーション力である。この現象は、学生の表現力の低下とも受け取れる。或いは、表現しようという意欲や表現したい中身が見当たらないことが原因かもしれない。これに対して大学は、キャリア教育やノートテイキング、プレゼンテーションスキルの育成といった対処療法とも思える目標を掲げカリキュラムを見直し、初年次からの導入を急いでいる。

このような実状を背景に授業方法の改善も再び議論される傾向にある。大学教員は、研究の方法について

は十分な訓練を受けている場合が多いが、学生を教室で教育することに関しては、トレーニングを受けずに教育活動を始めている場合が大半である。その結果、専門分野の知識を一方的に講義形式で伝えて知識の定着度を確認して学生の評価としている。高度経済成長が終焉するまでは、知識獲得型の学習が効率的であると考えられ、講義型の授業方法はほとんど問題視されて来なかった。ところが学生による授業評価や大学満足度評価といったシステムが導入され変動社会へ移行した現在、状況は一変した。高等教育への進学率が高まり多様化した学生に対して、教員が効果的な授業を展開できているかという観点から、教員による授業方法が問われ始めたのである。

2. 研究の目的

^{*1} おおさかチーム学習研究会

本研究の目的は、授業改善の観点から高等教育の授業において多様化する学生の学習意欲を高め、達成感のある授業となる小集団を中心とする学習者参加型学習のフレームワークを検討することにある。一般的に講義型の授業では、授業者と学習者の関係は存在するが、学習者同士の関係は意識されないため相互的な学び合い状況は見られない。学習者が学習課題を相互に共有し探求することで互恵的な学びが成立する。佐藤¹⁾は、相互の協同によってその学びが、個人では達成できない高度でより豊かな学びを遂行することを指摘している。しかしその遂行には様々な課題が存在する。本稿では学習コンテンツとなる課題設定、授業者と学習者との関係、学習環境の変化に関して論じることで、小集団学習の成立要件を検討する。

3. チーム学習におけるチーム

小集団による協同的学習は、一般にグループ学習と捉えられている。本稿では、学習者参加型の授業としてチーム学習に焦点をあてている。山口²⁾は、チームと呼ぶための条件を4つの要素に整理している。第一の要素は、チームとして達成すべき目標が存在することである。第二の要素は、メンバーどうしは、協力しあって課題や作業に取り組むとともに、チームの目標達成のため互いに依存しあう関係にあることである。第三の要素は、各メンバーに果たすべき役割が割り振られることである。第四の要素は、チームのメンバーが誰なのか、メンバー同士が互いを明確に認識できていることである。長尾らの実践においても、1チームを5～6名で構成し、メンバー全員がそれぞれ司会進行、記録整理、計画管理、情報技術、音読確認といった役割を担って学習活動を進めていく。チーム目標は、「15年後の学校を構想する」ことで、各チームはこの構想

を練り上げるため種々の課題に取り組み活動する。保護者に見立てた他チームに対してプレゼンテーションを行って評価を受ける。

4. チーム学習のねらい

4-1. 学力観の転換

チーム学習という授業方法を導入する意義について検討する。高等教育においてチーム学習を導入する現時点でのねらいは、学生に対して「中学高校時代の勉強」から学習方法を転換させることにある。各教科の基礎的知識を熱心に蓄積させてきた中高時代と比較した場合、大学での学びは、比較にならないほど内容が多様で奥行きを持ったものになる。しかしそのことに気づかずに卒業していく学生が増加している。即ちまじめに出席して講義内容の要点を記憶し良い成績さえ修めれば、希望通り就職でき社会で通用すると信じている。さらに大学の授業で満足できない学生は、ダブルスクールと呼ばれる他の学校の授業を受講して、一つでも多くの資格取得をめざしている。

そのため学生にとっては、高等教育機関入学前に浸透している記憶中心の学習習慣を改め、自分たちで学習内容を探求し、思考し、判断していくことは容易ではない。入学後の早い段階で高等教育の授業の面白さを感じさせる体験が要る。高等教育機関の入学前に蓄積してきた基礎知識を活用して、学習者間、或いは学習者と授業者間で自由に対話する時間を設けることで、自分たちで新しい知識を創造していく授業が有効である。そこでチーム学習という授業方法が効果を発揮することが、今回実践の中から読み取れた。

4-2. 学力コンピテンシーの変化

協同は、これからの「学力」を検討する上でも重要な観点となる。現在の日本社会は、工業社会から情報

社会へと移行し、既に知識時代と呼ばれる大変動期に入った。大量生産時代は、土地・労働力・資本に価値を見出し、一億総中流意識を持つ人々が同じモノ（製品）を追求めてミリオンヒットが生まれる安定時期であった。しかしその後の経済的に成熟した社会で育った人々の価値観や欲求は著しく多様化し同じモノでは満足できない多価値化したライフスタイルに変化した。そこで知識こそが価値を生む現在の日本社会では、短期サイクルでイノベーションが求められた結果、知的競争が益々激化した。このような社会では、標準化や画一的教育は、社会が求める人材を育成する機能を果たせない。個々の学習者が自ら考えて人に伝えて対話を深めるといった学習形態こそが重要になってくる。その意味でチーム学習は、単に一時的な流行ではなく、社会が質的に転換したことによる時代の要請だと受け取れる。

4-3. コミュニケーションの重要性

自らの頭脳で思考し、新たなアイデアを創造する学習が求められているが、それを実践する過程では、他者とのコミュニケーションが機能する。すなわち学習者は、自分一人ではよく学べない。そのため多様化した学習者を継続的に学ばせていくには、「他者との関係性」の中で学びをデザインすることであり、ここに協同を設定する意義がある。つまり孤立しがちな学習者は、他者の存在により学習意欲が喚起され、学びが

誘発される。誰かと考え、調べ、表現し、伝えあう活動を継続していく中で、実社会でも必要とされる社会的スキルが、貴重な副産物として無理なく獲得されていくことが読み取れた。

5. チーム学習の成立要因

このようにチーム学習は、私たちを取り囲む社会環境の大転換とともに必要とされるようになってきた。しかし他者と関わりながらよく学ぶには他の課題もある。一つは、テーマの設定である。身近で興味深いテーマが有効となる。さらに学習活動を常に継続させられる学習環境の提供も欠かせない。以上のようにチーム学習では、（１）学習コンテンツ、（２）協同学習を実施する枠組み、（３）知識社会で重要視される学習環境の提供という３要素が、バランスよく組み込まれているといふ。

5-1. 学習のコンテンツ

Sharanらは、協同的相互作用を促進する学習課題として３つの要件をあげているが、中でも「グループ・メンバー全員が容易に参加できること」を最重要視している。授業を魅力的に見せるには、全ての学習者が関わることのできるテーマ選択が必須であり、学習させたい分野の「総論的なテーマ設定」が有効だと考えられる。なぜならば、大きな問いかけにはいく通りもの回答を用意できるからである。また身近な問題設定

表 1 テーマ設定例

『農林水産関係の授業』	15年後の農・漁村は、どう変化しているだろう
『キャリア教育』	15年後の自分は、どんな暮らしをしているだろう
『看護・医療関係の授業』	10年後の病院は、どう変わっているだろう
『航空・宇宙関連の授業』	50年後に人間は、どうやって月で暮らすのだろう
『食品・歴史関連の授業』	200年前の日本人は、どんな食生活をしていたのか

であれば、知識量に左右されることなく誰もが一定の意見を出し易い。

高等教育機関で注目を集めている初年次教育における課題設定を考える場合、例えば「人生」や「生き方」についてであれば、誰もが青年期に思い悩むことである。つまり学生には身近な課題である。さらに15年後の暮らしを予想させるのであれば、さまざまな知識が必要となる。現在の自分が感じている悩みや不安を整理することも必要であり親の期待も無視できない。大学生は、15年後には30歳を過ぎて社会で活躍し始める。その頃の地域コミュニティのあり方、科学技術の発展や情報機器の進歩も日々の生活に大きな変化を迫る要因となる。従って総論的なテーマについて考え始めると実に多様な知識の必要性を実感できる。初年次にこの種の内容でチーム学習を設定できるならば、それ以外の授業が講義型であったにせよ、学生は授業間の有機的な関連性を察知して、興味関心を持って学びを探求していく可能性が高い。従って「身近に感じられる課題」であればあるほど良い。「一見簡単そうに見えていて、実は奥が深い」「一応議論できるが、調べなければ深まらない」「問題解決には、関連分野が多岐にわたる」といったことがテーマ設定の条件となる。

5-2. チーム学習における学習者の関係性

チーム学習における個人、チーム、クラス全体の関係性について検討する。これまでの実践を通してチーム学習を円滑に展開し、関係性を促進していく上で5つの観点について論じる。

1) 互恵的な依存性

チームが活性化することで、所属している個人も活きてくるという運命共同体的な関係性に気づかせその関係性を育てる。チーム一丸となって協力すれば、個人レポートの質が高まるといった関係が実感できると

よい。

2) 対面的な相互交渉

学習者が、チーム内で自分の意見や考えをはっきりと示せる雰囲気を作るようにもっていく。これにより向い合う相手の考え方を認めて尊重する姿勢が生まれる。

3) 個人の役割と責任

チーム内に記録係や報告係などの役割を決め、個々のメンバー全員が担当する役割を果たせば、チームとしての成果があがる。

4) チームビルディングと社会的スキル

メンバーの関係性が良好であれば、他人を見習って学んでいく。そこで発表技術・話し方・書き方・聞き方・コメントの仕方などを身につけ、協同の枠組みで作業することに慣れていく。

5) チームの成果と振り返り

チーム間やチーム内で相互に評価するしくみを作る。その結果、チーム全体や個人の改善につながる。

学習活動を進める単位は、「個人」「チーム」「クラス」の3種類の場面がある。

(ア) 個人＝調べる、チーム内の役割を果たす、レポートを作成する

(イ) チーム＝他のチームに向けて発表する、発表内容に対して相互に評価を受ける

(ウ) クラス＝授業者から提供された話題を聞いて考える、アンケートに回答する

学習者が、チームという組織を「運命共同体」と感じるようになれば成功である。チーム内で自分が引受けた役割、例えば記録・計画・音読・情報・司会・報告等を果たしているのが相互に評価させる。毎回の学習報告や短いレポート作成、チームでの発表内容などが、最終的に提出する個人レポートの内容に盛り込ま

れていく。そのために学習者相互に評価をして活動内容の改善を求める。全体の中の個人、チームを構成している個人、他のチームに対する自分の所属するチームへの評価、といった関係性の中から「気づき」がおり「学び」につながっていくしくみである。

5-3. 知識社会における学習環境の変化

これまで教室では、授業者が黒板とチョークという

伝達ツールを、学習者がノートと筆記具という記録ツールを利用していた。また授業者は、伝達者と共に管理者という役割もあった。

知識社会では教室にいても情報ネットワークの利用が可能となる。ケータイやコンピュータを使いネットワーク上に用意された推薦図書・参考文献を見ることが出来る。また学習者は、他の学習者と情報を共有し

表2 学習支援システムの機能

1) 電子掲示板機能

学習者は、チーム内での対面の対話をネットワーク上においても継続できる。自分の携帯電話のメールアドレスを登録しておけば、仲間が掲示板に書込むと同時にお知らせメールが届くしくみも使える。このことで書き込まれた意見の見落としが減る。授業者は、学習者の学習進捗をモニターすることも可能である。

2) 教材倉庫機能

授業者もいつでも必要な時に学習者に参考になる情報を掲載できる。これを使い学習者は、参考文献・参考サイト・配布教材などをいつでも入手できる。事前に学習支援システム上にアップロードされた教材を使って予習もできる。学習者がその内容を情報機器に保存しておけば、デジタル教材になる。

3) アンケート機能

学習動機を高める目的で、学習者にアンケート調査を依頼できる。アンケートの回答依頼のお知らせが学習者の携帯電話に届く。授業者は、携帯電話からの回答を受けて集計結果をグラフで見ることができる。他の学習者がどんな考えを持つのかを授業中に調査して即座に回答結果を授業内でフィードバックすることもできる。授業者も学習者の考え方を把握でき、コメントをつけて学習者全員に紹介することもできる。

4) グループメール機能

チームのメンバー間は、いつでもメールで連絡を取合える。しかし本人が登録したアドレスは、他のチームの学習者や授業者にも表示されない。授業者からは学習者全体に、また特定のチームや学習者に向けてメッセージを送信できる。

5) 質問・相談フォーム機能

個々の学習者と授業者の間では、いつでもWebページのフォームから質問したり、それに回答することが可能である。

6) レポート提出機能

レポート課題は、ファイルでの提出となる。学習者がプリントアウトして提出する必要はない。休日や夜中など任意の提出期限を設定できる。授業者は、レポートのファイルを一括してダウンロードできる。

たり、対話の記録をネットワーク上に残すことができる。また授業者は、学習者を把握するためにネットワーク上でアンケート調査を実施することも可能となる。この環境では、授業者は学習環境をデザインすることで学習者に情報を提供して学んでもらう役割が強くなり、管理的な側面が減る。

これまでの学習環境は、学習者がいる教室と自宅に限られた。しかし知識社会では、学習支援システムが提供できるので、あらゆる場所が学習空間になり得る。つまり学習のユビキタス化である。学習者は、ネットワークを通じてどこからでも授業者に質問や連絡を行なえ、その返信を受け取ることが可能となる。

5-4. 継続性のある学習の実現

インターネットの普及で、学習できる「空間」と「時間」に変化が起こった。「授業」時間や「教室」空間に限定されない学習が可能である。知識社会では、どこにいても学べる環境が整ってきた。仲間の学習者と相談したり、いながらにして授業に関連する資料や文献を検索したりできる。情報技術の飛躍的な進歩や多様な情報端末から利用できるようになったことにより、学習者が主体的に学習を進められる授業形態が可能になったのである。

継続性のある学習を実現するにはネットワークを使った「学習支援システム」の活用が欠かせない。学習支援システムには、以下の機能を有することで教員と学生の双方の学習活動に寄与できる。

様々なシステムが利用される中で携帯電話を使ってその多くの機能を利用できるC-learning（株ネットマン）を例に必要な機能を検討する。現在スマートフォンが急速に普及しているが、通称ガラケーと呼ばれる従来からの携帯電話を利用する学生も依然かなり存在する。そのため携帯電話からシステムを利用できるこ

とは学習支援システムの重要な要因だと考えられる。

6. まとめ

6-1. 授業者の役割の変化

チーム学習のねらいを達成するには、「授業者の役割の変化」への認識と理解が欠かせない。授業者の役割が、従来の「教える」活動よりも学習の「支援」や学習の「デザイン」に比重がおかれている。学習支援とは学習者が、他の学習者と協同して学べるようにテーマを与えて、それについて調べさせて、チームや全員で対話させ、整理して発表させ、それを相互に評価をさせて、最後に一連の過程を学習者にレポートにまとめて提出させるといった学習展開全体をデザインすることである。

学習者主体の授業をデザインできれば、従来の授業に比べて授業中の授業者の活動は減少する。授業者の重要な役割は、授業開始時の短時間を使い学習を活性化させることにある。知識社会では、従来のように講義だけで学習者を満足させることが難しくなってきた。なぜならネットワーク上に膨大な知識や情報が蓄積されており、講義を聴かなくとも学習したくなれば、いつでも自分で調べて学べると学習者が感じているからである。

6-2. チーム学習が成立する小集団の要因

チーム編成の目的を説明し、学習者にその理由を納得させる意義は大きい。何かの根拠にもとづいてチームが結成されたら理解できれば、学習者はチームに貢献する意識が高まる。加えてメンバーの初顔合わせの機会は、重要である。最初の印象が悪いとその後の学習にマイナスの影響を与える。初期の緊張感を上手く解きほぐすと共にチームメンバーこそが学習目標達成の協力者であることが理解できれば、安心して前向き

に学習に取り組める。チーム内の役割については、できるだけ個人の適性に応じて分担できるように促すことも重要である。各メンバーが得意な仕事を受け持つことでチームに貢献できれば、一人では到底実現できない目標でも達成できることが理解でき、チームとしての力が著しく高まる。

学習支援システムを効果的に利用しているチームの活用事例を授業中に紹介することも有効である。教室空間で、週に1度顔を会わすだけではなかなか親しくなれない。しかし授業時間外でも意見や参考情報をネットワーク上で交換できれば、学習活動が継続されてチームとしての一体感が高まる。授業者が、学習者に対して同じチーム内の他メンバーへの貢献度を問いかけることも協同を促進する。チームにおいては、仲良く協力する雰囲気と同時に緊張感を持ちながら活動する場面も欠かせない。そのことが、チームの学習成果を一層高めていく。

以上で論じてきたように知識社会では、学習者自身が、より授業に参加できる授業デザインが求められている。

引用文献

- 1) 佐藤 学；教育の方法, p.103, 左右社 (2010)
- 2) 山口裕幸；チームワークの心理学, p.11-14, サイエンス社 (2008)

参考文献

- 1) David W. Johnson, Roger T. Johnson, & Edythe Johnson Holubec; Cooperation in Classroom, Interaction Book Company (1988)
- 2) Elizabeth F. Barkley, Claire Howell Major, K. Patricia Cross; Collaborative Learning

Techniques: A Handbook for College Faculty, Jossey-Bass (2003)

3) Peter Hartley, Mark Dawson; Success In Groupwork, Palgrave Macmillan (2010)

4) Sharan, Y., & Sharan, S.; Expanding Cooperative Learning Through Group Investigation. Teachers College Press. (1992)

5) 杉江修治ほか；大学授業を活性化する方法（高等教育シリーズ），玉川大学出版部（2004）

6) 長尾 尚，市川隆司，奥田三郎；チーム学習を用いた学習者中心の学習環境のデザイン，日本教育情報学会第25回年会論文集25, pp.110-113

7) 西之園晴夫ほか；学習ガイドブック 教育の技術と方法，ミネルヴァ書房（2007）

8) 吉田新一郎；効果10倍の“教える”技術—授業から企業研修まで，PHP研究所（2006）

9) 吉田新一郎；図解 効果10倍の<教える>技術 [ムック]，PHP研究所（2008）

（受理 2011年7月29日）