

- 今回、「教育学概論」の授業実践から検討。
- **ブレンディッド型e-Learning**を活用した**協調自律学習**(西之園ら 2006)が、本授業でどのような意味をもつのか、そのありようを“**授業アンケート**”と“**学生インタビュー**”から検討。

※ブレンディッドラーニング:学習成立のために次元の異なるメディアや複数の学習を組み合わせた学習形態(安達 2007).

7

対象とした授業実践

- 本校教員養成学科に開設する必修科目「**教育学概論**」(2008年度前期).
- 受講生は15名(男性13名, 女性2名), 平均年齢は31.3±9.8歳.

8

- **授業のねらい**:協調自律学習を通し、自らが主体的に知識を創造し問題解決に取り組む技術・態度を養う.
- **最終課題**:「私が構想する未来の専門学校」(レポート5~10枚, 6,000字~12,000字).
- **授業回数**:前期15回(平成20年4月~7月), 1コマ90分.

9

- **授業形態**:適宜行う30分程度の授業者からのショートレクチャーと、学生約4名(合計4チーム)の協調学習と、個人ベースで行う自律学習との両者を組み合わせる.
- **チーム編成の決定**:「私のプロフィール」(第2回授業で実施)から、チームのどの役割を担いたいのか、その希望を聞くと同時にコミュニケーションタイプテストなどを総合的に勘案し編成.

10

- **チームの役割**:「司会・進行係」・「学習支援係」・「学習記録係」・「資料音読係」の4つ.
- **テキスト**:著作権者に許しを得たうえで、学習開発研究所発行『**教育の技術と方法—チームによる問題解決のための学習テキスト—**』(2006, 初版)を改変.

11

● 授業の流れ

回数	協調学習	自律学習	ショートレクチャー(約30分)
1	ガイダンス	①私のプロフィール、②イメージ調査、③チーム案の習目標、の記述	オリエンテーション
2	チームメンバーをよく知る	ショートレポートの準備(チーム別:教員中心主義VS学習者中心主義)	学校の歴史(1)
3	チーム学習を始めよう(クイズ)	解決しなければならぬ専門学校教育の課題を挙	学校の歴史(2)
4	解決すべき専門学校教育の課題を絞ろう	学校説明会の準備(1)	教育をめぐる諸問題
5	学校説明会の準備をしよう(1)	学校説明会の準備(2)	専門学校をめぐる諸問題
6	学校説明会の準備をしよう(2)	学校説明会の準備(3)	現代学生気質を考える!
7	学校説明会をしよう	チーム学習の評価	
8	前半のチーム学習を評価しよう	ショートレポート作成資料の準備(1)	学力を考える
9	ショートレポートを書こう	ショートレポート作成資料の準備(2)	カリキュラムを考える
10	ショートレポートから学ぼう	指定参考文献の熟読(1)	職業教育におけるコア/カリキュラム導入への私見
11	参考文献の報告(1)	指定参考文献の熟読(2)	学習方法を考える
12	参考文献の検討(2)	学習方法をまとめる	
13	主体的な学習のための指針を構想しよう(1)	最終レポート作成の準備(1)	教育評価を考えよう!
14	最終レポートを書こう	最終レポート作成の準備(2)	新しい教育ツール
15	学習のまとめ		職業教育の今

12

ブレンディッド型e-Learningシステム (株)ネットマン社C-Learning®(以下、C-Learning).

PCのトップ画面

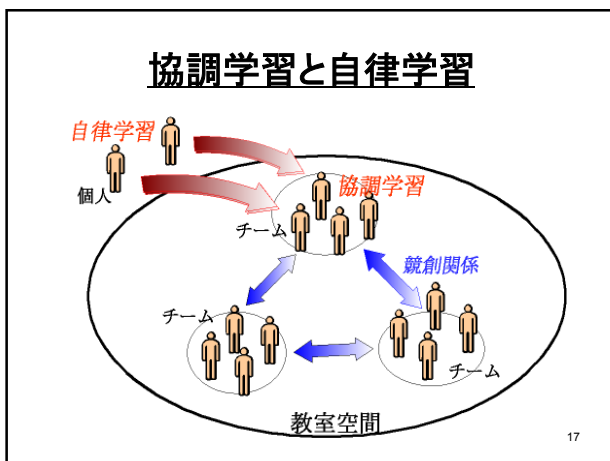
C-Learningの機能(例)

- **授業に関する情報発信**: 教員から必要な情報を学生に配信.
- **授業に関する情報交換**: 専用サイト掲示板で学生同士の情報交換.
- **授業に対する意見・質問**: 専用サイト掲示板で授業への意見・質問の書き込みを可能に.
- **レポート課題の提出**: Web上からレポート・課題の提出を可能に.
- **資料の共有化**: 専用サイトにアップロードやダウンロードを行わせ、資料の共有化を実現.

掲示板の画面(例)

本授業のイメージ

- 教室では、主にチームによる**協調学習**.
- 併せて個人レベルで行う教室内外の**自律学習**との組合せで、最終の課題を目指し学習が進められる.
- チーム間での競い合いを通し、新しい知識の創造を期待する(**競創関係**と呼ぶ).



調査の方法

- 授業が終了した時点で**“授業アンケート”**と**“学生インタビュー”**を実施.
- **“授業アンケート”**: 「今まで以上に～」という問い. 学生自身の学習経験(受けた授業)を回想.
- 「**“そう思う”**・**“まあそう思う”**」: **肯定的回答**, 「**“どちらともいえない”**」: **中間的**回答, 「**“あまりそう思わない”**」・**“そう思わない”**」: **否定的回答**.
- ※ χ^2 二乗検定(SPSS16.0 for Windows).
- **“学生インタビュー”**: **構造化インタビュー**を実施.
- 15名すべての学生から回答を得た.

授業アンケートの結果

設問項目	その通り	まあその通り	どちらともいえない	あまりその通りでない	その通りでない	判定結果
Q1 この学習方法に満足している(満足)	2	4	6	2	1	n.s.
Q2 この学習方法は「学習の効率」を達成するのに役立った(有用性)	0	7	4	4	0	n.s.
Q3 今まで以上に自分なりの新たな知識を生むことができた(創造性)	2	6	5	0	0	n.s.
Q4 今まで以上に興味深く学ぶことができた(興味)	2	4	6	2	1	n.s.
Q5 今まで以上に授業に熱心が持てた(関心)	2	3	6	1	1	n.s.
Q6 今まで以上に積極的に授業に参加した(意欲)	4	6	3	2	0	*
Q7 今まで以上に満足する授業であった(満足)	1	4	7	2	1	n.s.
Q8 今まで以上に授業内容・課題を理解できた(理解度)	2	6	5	1	1	n.s.
Q9 今まで以上に効率よく学べた(効率化)	2	6	4	3	0	n.s.
Q10 今まで以上に問題解決へ取り組む技術が身についた(問題解決-技術)	2	6	4	3	0	n.s.
Q11 今まで以上に問題解決へ取り組む姿勢が身についた(問題解決-態度)	2	6	5	2	0	n.s.
Q12 今まで以上に主体的に学べた(主体性)	4	3	6	2	0	n.s.
Q13 今まで以上に学生同士、授業に関するコミュニケーションをとることができた(コミュニケーション)	6	7	2	0	0	**
Q14 協同学習(チーム学習)は機能した/うまくいった(協同学習)	2	8	5	0	0	n.s.
Q15 チーム内の役割は理解できた(チーム役割)	3	6	4	2	0	n.s.
Q16 チーム内の役割は調整していた(チーム調整)	2	9	3	1	0	**
Q17 他のチームに負けないようチームが結束し課題に対して頑張った(競創関係)	3	7	3	1	1	*
Q18 自律学習(個人学習)は機能した/うまくいった(自律学習)	2	6	5	2	0	n.s.
Q19 この学びにe-Learningは役立った(e-Learningの有効性)	0	7	4	3	1	n.s.
Q20 今まで以上に楽しかった(楽しさ)	1	4	7	2	1	n.s.
Q21 ショートクイズは朝・午・晩の機嫌に良かった(机嫌の機嫌)	3	7	1	2	1	*

N=15 ** p<.01 * p<.05
※表中の数字は人数を表す。

授業アンケートの結果から

- 授業に関する**コミュニケーション**をとることができた(Q13):13名(約87%)と最も多い。
→コミュニケーションの活性化が今回のブレンディッド型e-Learningの最大の特徴となっている。
- **チーム内の役割が機能**していた(Q16):11名(約73%)。
→コミュニケーションの活性化を基盤とする円滑な**チーム機能の生成**。

※これら2項目はいずれも1%水準で有意差あり(Q13; $\chi^2=8.07, df=1, p=.005, Q16; \chi^2=11.2, df=2, p=.004$).

- **創造的な取り組み**ができた(Q3), **意欲的に授業**に取り組めた(Q6), **協同学習**は上手く機能した(Q14), **競争関係**が生まれた(Q17), など: 10名(約66%)が肯定的回答。
- チーム内の**役割理解**:9名(60%)、**授業への内容/課題の理解**(Q8), **効率化**(Q9), **問題解決への技術面**(Q10)や**態度面**(Q11), **自律学習の機能**(Q18):8名(約53%)が肯定的回答。
- **意欲**(Q6; $\chi^2=7.6, df=2, p=.02$), **競創関係**(Q17; $\chi^2=7.2, df=2, p=.02$), **知識の習得**(Q21; $\chi^2=8.4, df=2, p=.014$)は5%の有意水準で有意差あり。

学生インタビュー結果から

- 有意差の見られた各設問に対する**構造化インタビュー**に焦点化。
- **コミュニケーション(Q13)**:「チームで話し合うことで、自分と違った意見が聞けて参考になった」、「自分の考えに幅がもてるようになった気がする」、「年齢や性別が異なる仲間と話すことで、いろいろな考えがあることが再認識させられた」、「メンバーそれぞれに考えがあり、違いがあるがチームとして意見をまとめるのは大変であることがわかった」等。
→ここでのコミュニケーションを一言で言うならば、他者との交流を通して自己を相対化するコミュニケーション。

- **チーム機能(Q16)**:「仲間が自分の役割を果たそうと一生懸命なのが感じられ、自分も自分の役割をしっかりとこなそうと思った」、「役割分担することで、苦手な分野をカバーすることが出来た」、「自分が希望しない役割でもチームとしては必要であり、真摯にその役割を果たせた」等。
→チーム学習を行う上での、チームの構成員としての自覚や責任感の芽生えを感じさせる語りといえよう。

- **意欲(Q6)**:「自分が与えられた役割を果たさないと個人の問題ではなくチームに迷惑がかかるので、プレッシャーがあった」、「自分の担当した内容を他のメンバーに説明するので、いつも以上に勉強した」、「みんながしっかりと勉強してくるので、自分も手が抜けなかった」等。
→これらの語りは、責任感や協働活動、チームに貢献しようとする意識の高まりを背景に、学習意欲が高まったものと思われる。
- **競創関係(Q17)**:「他のチームの考えは参考になり、自分たちにとって参考になり励みになった」、「他のチームが掲示板への書き込みが多いので、自分たちも頑張った」等。
→これらから、他のチームを意識することがチーム学習の推進力となったと読み取れる。

まとめ

- ①ブレンド型e-Learningにより**自己を相対化するコミュニケーションが活性化**.
- ②チームへの**責任感**や**貢献**しようとする意識が高まり、チーム内の**役割**も明確化.
- ③**学習意欲**の高まりに伴いチーム間の**競創関係**が生じる、など.

25

今後の課題

- ①学習者:如何に**自律した学習者**へと導くのか.
→チーム機能を如何に向上させるか!?
- ②評価内容・方法:**学習成果の評価**は如何に.
→レポートの**質・量**の評価は!?

26

謝辞

本授業はNPO法人学習開発研究所(代表;西之園晴夫先生)から多大なるご支援を頂き、実施したものです。ここに深く感謝の意を表します。
また、学生インタビューは、本校教員養成学科2年生の田中健吾君の貢献によるものです。併せて深謝いたします。

27

主な参考文献

- 安達一寿 (2007) ブレンドラーニングでの学習活動の類型化に関する分析. 日本教育工学会論文誌, 31(1):29-40
- 西之園晴夫 (2003) 知識創造科目開発における教育技術の研究手法—問題解決能力を育成する教員養成のための授業開発の事例—. 日本教育工学会論文誌, 27(1):37-47
- 西之園晴夫, 宮田 仁, 望月紫帆 (2006) 教育実践の研究手法としての教育技術学と組織シンボリズム. 教育実践学研究, 8(1):23-34

28