

「学習者中心のチーム学習」の実践と評価

長尾 尚 市川 隆司

大阪信愛女学院短期大学 初等教育学科・人間環境学科

1. はじめに

野村(2003)は、学力低下や学級崩壊など教育の病理現象の一因として、学校教育において教授されることの多くが状況から切り離された、極めて抽象化された知識であることをあげている。現在の高度情報通信社会は、知識創造社会とも呼ばれるが、単に知識を頭に詰め込んでいるだけでは現実社会で通用しない。これまで学校のみならず塾や予備校で問題を反復的に速く正確に解くことに力を入れてきた学生が、教師になり「知識を詰め込むことは子どもたちの将来に役立つ」と短絡的に考えてしまうのは危険である。情報がいつでもどこでも手に入るようになった社会であるからこそ、情報の真偽について考える機会や入手した情報を問題解決につなげていく知恵や工夫が必要とされている。

2. 実践の目的

現在、大学の教職課程科目の中で「総合的な学習の時間」を体得する授業は少ない。学生自らがその実践力を身につける機会がなければ、教師になった時にその授業を組み立て展開していくことは難しい。この課題を解決する授業に向け本年度春学期に関西大学総合情報学部にて実施した「教育方法と技術論」で採用したチーム学習の実践を報告する。

3. 実践の方法

50 数名の受講者を 5 名程度のチームに分けて授業を進めた。「チーム」はグループとは異なり、メンバーに司会・計画管理・技術・記録整理など各々異なる明確な役割を持たせる。野球はチームで成り立ち、グループで行うものではない。チーム編成にあたっては、本人の性格や考え方を元にして各自に適した仕事を与える形式をとる。チーム内で与えられた課題に向って協働して取り組むうちに各自の主体性が引き出されて学習が成立する。

授業展開としては、毎回開始時にチームごとに出席票と課題が書かれたルーズリーフに印刷されたプリントが配布される。学生たちは自らプリントを読み、その後チームで相談しあって作業を始める。作業内容は、比較的細かく指定されており相互に書いたレポートのチェックを行い、学習に対する姿勢もお互いに評価していく。つまり教師が、全学生の学習状態を把握するのではなく、学習者が相互に学習内容や進捗をチェックし合いながら、同時に協働して作業を進める形態で学習が展開していく。

学習者自身に課題を考えさせることも可能であるが、今回は「2020 年の学校を構想する」という課題に統一した。同じ課題に向けて 10 チームが活動を進める。チーム対抗でディベートを行ったり、3~4 チームが集まり聞き役を保護者に見立て、構想した学校やそこでの授業方法を説明し合うといった発表の機会が何度か設けられている。

学生は授業時間外にも多くの作業を行わなくてはならない。次週の準備や積み残した作業を行い、相互にショートレポートのチェックを重ねていく。そのためにチーム内で連絡

を取り合って時間を確保し相談する必要も出てくる。

学生は、ほぼ全員が携帯電話を所持しているので連絡を取り合うことは容易である。しかしファイルを相互にチェックしたり、まとまった量の意見を交換することもあるために(株)ネットマンによる学習支援システム「C ラーニング」を用意した。このシステムは、PCからもケータイからも利用可能である。学習資料なども適宜このシステムで提供する。

プリント教材は、NPO 法人学習開発研究所(<http://www.u-manabi.org/>)が開発した教材をベースにしており、チーム内での学習活動を促進したり、活性化させるしくみが随所に盛り込まれている。尚、この教材は、ネット上で公開されている。

4. 考察

教員は、授業中は講義をすることはほとんどなく、学生が活動している様子を観察している。しかし複数の場で作業をしているため全てに関わることはできない。また授業時間以外に、印刷資料の準備や学習支援システムの掲示板に書き込まれた意見のチェックやアンケート、メールによる質問などに回答する作業が多数発生する。

この授業の効用を考える際にチーム編成が重要な意味をもつ。学生自らが診断したタイプを元に授業者がバランスを考えてチーム編成したが、自分の特性を知ることによってチーム内の役割に積極的な意味を見出し互いに尊重する姿勢が生まれた。学生の欠席率が低いことからチーム内のメンバーを意識した責任ある行動をとっていることが読み取れる。

途中経過を含めて Web 上でアンケート調査を行った。学生の反応として、「このような形態の学習は初めてで忙しかったが将来役立つ」と答えている学生が多い。最終レポートにA4用紙で10枚以上を課しているが、分量が多いとの回答もある。ただし13回の授業の過程でこなしている課題を繋ぎ合わせれば、およそ10枚程度のレポートが改めて準備することなくできあがるしかけになっている。

学習支援システムは、継続的にチーム学習を支援する上で欠かせない学習環境であると考えている。しかしチームによって頻繁に活用している所もあれば、個人のケータイを中心に活用するチームや授業時間内にできる限り作業を進めてしまうチームもあるため学習支援システムが未だ十分に機能したとは言えず、今後の課題の一つである。

5. まとめ

チーム学習では、学生の協調と自律とが相互補完的に作用して学習を成立させている。チーム学習を実践した場合に教員は学生の活動状況を把握する余裕が生まれるが、チーム数が多いために特定チームの活動だけを観察して指導支援する訳にはいかない。今後は、そこに学習支援システム活用の可能性が大いにありと考えている。

自律した協調学習を質的に向上させていくためにも、授業者から学習者へのコメントやアドバイスといった働きかけを、どのような方法でどの程度まで学習に関与させていけば良いのか評価検討していくことが、次年度からより一層必要となる。

参考文献

- 野村幸正(2003)「教えない」教育 二瓶社
西之園晴夫, 宮寺晃夫(2004) 教育の方法と技術 ミネルヴァ書房