

第1回全国大会

Japan Active Learners Society

日本アクティブ・ラーニング学会

26 March 2017

大会テーマ：学習者が創るアクティブ・ラーニング

深い学びを実現するアクティブ・ラーニング

武蔵野大学 有明キャンパス

【大会プログラム】

- 9:30 受付開始（受付：3号館1階学生ホール）
- 10:00 開会式（3号館3階301教室）
- 10:10～11:20 基調講演（3号館3階301教室）
「アクティブ・ラーニングを想定した教育の情報化」
堀田 龍也（東北大学大学院情報科学研究科・教授、博士（工学））
- 11:30～13:00 休憩時間 協賛企業展示・プレゼンテーション
3号館1階フードコート（飲食可能です）
- 11:30～12:00 アクティブ・ラーニングアワード説明（企業・団体対象）
12:10～12:40 理事会（1号館2階201教室）
- 13:00～16:00 分科会・ワークショップ（各教室 P3参照）
- 16:15～17:30 シンポジウム（3号館3階301教室）
「学習者が創るアクティブ・ラーニング
深い学びを実現するアクティブ・ラーニング」
登壇者（予定）： 松田 孝（小金井市立前原小学校 校長）
一円 尚（開智日本橋学園中学校 校長）
石川一郎（香里ヌヴェール学院 学院長）
大西久雄（越谷市立平方中学校 校長）
米田謙三（当学会会長、羽衣学園中学校・高等学校）
司会：白戸治久（当学会副会長、英語運用能力評価協会事務局長）
- 17:30～17:40 閉会式（3号館3階301教室）
- 18:00～20:00 <情報交換会>
武蔵野大学有明キャンパス3号館2階「LOHAS Café」
参加費：3,000円

※本部・事務局は3号館1階学生ホール

アクティブ・ラーニングに関する意見表明

日本アクティブ・ラーニング学会

平成 29 年 2 月 14 日、文部科学省から「小学校学習指導要領案」ならびに「中学校学習指導要領案」が公表されました。これらの中では、総則、各教科、総合的な学習の時間、特別活動において、「主体的・対話的で深い学び」の実現が大きく取り上げられています。

これらの新しい学習指導要領の改訂に先立ち、初等中等教育における教育課程の基準等の在り方については、平成 26 年 11 月 20 日に、文部科学大臣から中央教育審議会に対して、「課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習（いわゆる「アクティブ・ラーニング」）や、そのための指導の方法等を充実」すること等が諮問されました。

学習者が能動的に学ぶアクティブ・ラーニングについては、1980 年代のアメリカ高等教育学会（American Association for Higher Education）の研究グループによる報告「Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education」(Chickering, A. and Gamson, Z. 1987)に遡ることができます。この中でアクティブ・ラーニングは「Encourage Active Learning」として取り上げられ、大学学部教育における優れた実践のための原則の 1 つとして、多くの高等教育機関の FD に貢献することとなりました。

アクティブ・ラーニングは、学習に向かう際の学習者の能動的な態度に焦点を当てたものであり、その手法や指導の方法の開発には、今までも国内外の数多くの教育者や研究者が取り組み、実践知を蓄積してきました。そして、こうした学習や指導方法が、知識や技能を定着させる上でも、また、学習者の学習意欲を高める上でも効果的であることが、これまでの成果から指摘されています。

日本アクティブ・ラーニング学会は学術研究団体として、学習者が能動的に学ぶアクティブ・ラーニングについて、学校を含めたすべての教育にかかわる機関・団体・企業・研究者・教育者が連携しながら、アクティブ・ラーニングに関連した手法や指導の方法、その評価、アクティブ・ラーニングを促進する物理的な教育環境など、アクティブ・ラーニングを巡る諸課題をテーマとして、年次大会や研究会の実施、研究雑誌の発行等を通じて、アクティブ・ラーニングの向上発達に取り組んでまいります。

日本アクティブ・ラーニング学会

会長 米田 謙三

【分科会タイムテーブル】

| | チャレンジ教育部会 | ゲームとアクティブ・ラーニング部会 | アクティブ・ラーニング評価部会 | 初中等教育・教科教育部会 | 教育環境とアクティブ・ラーニング部会 | 教科横断型表現力リテラシー部会 | イノベティブティーチャー分科会 |
|-------------|-----------------------|--------------------------|---------------------------|---------------------------|----------------------------|----------------------|--|
| 【会場】 座長名 | 【3号館1階フードコート】 高橋真義 | 【1号館2階204教室】 村川弘城・池田修 | 【1号館2階205教室】 清水公男・吉田和夫 | 【1号館2階206教室】 佐藤和紀・登本洋子 | 【1号館2階203教室】 松波紀幸・伏木田稚子 | 【1号館2階207教室】 大重史朗 | 【3号館3階301教室】 小村俊平 |
| 13:00~13:20 | 米田敬子 他 | ワークショップ | | 溝畑保之 | | 古新舜 | |
| 13:20~13:40 | 鷺北貴史、山瀬加奈、徐夢荷 | ◎池田修（座長） | | 大廣光文 | | 高橋美樹、難波伸也 | |
| 13:40~14:00 | 青木太郎 | ◎村川弘樹（座長） | 長谷川康代 | 坂本龍 | | 松尾千佳、古屋美樹、沓澤糸 | |
| 14:00~14:20 | 藤本かおる | ラウンドテーブル | 山本宏樹 | 立花智子、藤田大悟 | 今度珠美、東野正幸、井上仁 | 永野篤 | |
| 14:20~14:40 | 模擬授業 | | ◎清水公男（座長） | 久保哲成 | 菅井道子、滝井隆太、堀田龍也、和田裕一 | 難波俊樹 | |
| 14:40~15:00 | ワークショップ | | ラウンドテーブル | ◎登本洋子（座長） | 佐々木孝夫 | ラウンドテーブル | |
| 15:00~15:20 | | | | | | | 研究報告・実践事例報告 ラウンドテーブル (OECD Education2030の概要、国際協働型プロジェクト学習の事例等) |
| 15:20~15:40 | ラウンドテーブル | | | | | | |
| 15:40~16:00 | | | | | | | |

【部会別発表予定者の発表予定要旨】

《チャレンジ教育部会》

本部会では、多面的・多角的に「主体的・対話的で深い学び」に取り組んでいる現場の試行錯誤、創意工夫の実践事例と研究を確認いたします。

生徒・学生を学びの主役として持てる可能性を引き出すチャレンジングな授業を公開していただきます。

ラウンドテーブルでは、「主体的・対話的で深い学び」を見える化する授業を創るための、生徒・学生の「学ぶ責任」と教員の「教える責任」をテーマとして議論をします。

テーマ：「学ぶ責任、教える責任」

「自己表現・評価トレーニング」を活用した学びの場づくり ー開智日本橋学園中学校での実践ー

○米田敬子、井田貴之、近藤健志、池田優剛、一円 尚、高橋真義
○文教大学生生活科学研究所（米田）、開智日本橋学園中学校（井田、近藤、池田、一円）桜美林大学（高橋）

○「主体的・対話的で深い学び」を実現するためには、学生同士の相互理解を促し、安全な学びの場をつくる下地づくりが必要条件となる。「自己表現・評価トレーニング」は多様な人々との相互理解が短時間で実感できることから、中等教育の現場においても応用できると仮定した。開智日本橋学園中学校の1年生と2年生を対象として、「自己表現・評価トレーニング」簡略版を実施した。アンケート調査や記述から、学びの場づくりに活用できることを検証した。

学生達の教育への挑戦 小松サマースクールの実践を通じて アクティブラーニングの在り方を考察する

○鷺北貴史、山瀬加奈、徐夢荷○高崎経済大学（鷺北）、玉川大学（山瀬）、東京大学（徐）

○小松サマースクールは石川県小松市で2014年から展開されている、日本とアメリカをはじめとした海外の大学生の運営する日本全国の高校生向けの英語のサマースクールである。しかし、ただ単純に1週間集中的に「英語」を学ぶのではない。大学生が社会人や地域（小松市）を巻き込み、アクティブラーニングの要素などを盛り込みながら、高校生のためになる仕掛け（企画）を多数用意した教育プログラムだ。そのプログラムの仕組みの紹介と、そこから高校生が何を学んでいるか。三年間の実績から紹介することで、学術を重視し実践を軽視しがちな教育系学会に鉄槌を浴びせ、この分科会をまさにチャレンジ報告の場としたい。

サブカルチャーを活用した日本文化理解授業の試み

○藤本かおる○武蔵野大学

○大学の日本研究科目において、アニメやマンガなどのサブカルチャーを取り入れた文学の授業を行った。日本人学生と留学生がともに学ぶ授業で、文学作品にこだわらずサブカルチャー作品を紹介し合うことで、日本人学生留学生とも、これまであまり読んだことのない近代文学作品を身近に引き寄せ、理解を深めることができた。

《ゲームとアクティブ・ラーニング部会》

近年、アクティブ・ラーニング型の授業は、多様な教具・教材を利用したものへと発展している。アクティブ・ラーニングを主体的・対話的な深い学びと捉えたとき、ゲームには既に、主体性と対話性が備わっている。そこで、ゲームを利用した深い学びについて議論したい。ここでは、ゲームを広く捉え、デジタルのゲームだけでなく、カードゲームやパズル、鬼ごっこ、ロールプレイなどのアナログなゲーム・アクティビティなどを利用したアクティブ・ラーニングについても一緒に考えることとする。

写真でことわざの読解をする～小学校三年生の実践を中心に～

○池田修○京都橘大学

○小学校の諺学習は、学習指導要領では3、4年生ですることになっている。従来の諺学習では教科書に記載されているものを読み、ドリルを活用して覚えるというのが中心である。本実践では、タブレットのデジタルカメラを活用し、諺を画像化して諺を理解する活動を行なった。すなわち、1) 諺そのものの説明、2) 同じ諺を使い、グループごとに映像化し比較、3) なぜその作品が優れているかのスピーチ、4) 新たに諺を選択して画像化という流れである。この結果、児童は諺に興味を持ち、楽しく、対話をしながら読解し、理解を深める諺学習を確認することができた。

《アクティブ・ラーニング評価部会》

アクティブ・ラーニングの導入を推進する動きは全国各地で広がっています。指導理念、指導技能、ICT等の議論ばかりが先行するなかで、課題となるのが評価の役割です。それはどのような学びをデザインし、その学びを見取って指導改善等につなげていくのかという形成的な評価について考えることです。本部会では学習評価の方法も変えていく必要性について考えたいと思います。

テーマ：「アクティブ・ラーニングにおける評価について」

汎用性のある資質・能力の育成をめざした授業設計と生徒の変容の考察～高等学校の指導事例より～

○長谷川康代、楠見孝、北川達夫、香山真一

○(株)パネソニック(長谷川)、京都大学大学院教育学研究科(楠見) 日本教育大学院大学(北川)、岡山県立和気閑谷高等学校(香山)
○本研究の目的は、生徒が身につけるべき汎用性のある資質・能力の中で、特に批判的思考力、協働的思考力、創造的思考力に焦点をあて評価するアセスメントの開発によって生徒にそれらの力がどのくらい身についているかを可視化すること、資質・能力の育成を意識した主体的・対話的で深い学びとなる授業を設計することである。本研究ではそのための授業用教材を、記述・論述式のアセスメント問題をもとに作成したが、教科を超えた、正解が1つではない現代の諸課題を素材とした教材であり、授業での発問や指導のヒトとなるものとなった。この教材を使って授業を実施した結果、生徒自らが考えを深めた姿等が確認でき、今後の指導と評価のヒトを得ることができた。

アクティブ・ラーニング型教育方法の効果検証の際にいかなる観点が必要か—適性処遇交互作用、バイアス、費用対効果—

○山本宏樹○東京電機大学

○本報告では、アクティブ・ラーニング型教育方法の効果に関する欧米のメタ分析研究の知見とその限界性を紹介するとともに、日本で効果検証を進める際の留意点について「適性処遇交互作用」「バイアス」「費用対効果」の3つの観点から検討を行う。

学びをみとる評価とは？—閉じた系と開いた系の学習評価比較

○清水公男○文京学院大学

○従来、教育評価は評価をする側から論じられることが多かった。し

かし、創造的な学びを促進するAL時代に向かう今において、教育評価を十分に機能させるには、評価される側の視点に立って学習者側から評価実践を考える必要がある。そのためには、評価が学習者の内的動機づけとなりうるという理論に基づき、学習者が有能感を感じ学習意欲を取り戻す教育評価の学習者の学びに寄り添う、形成的役割を担う開かれたポートフォリオ系の評価法の活用が求められる。

《初中等教育・教科教育部会》

次期学習指導要領の改訂に向けては、目指す育成すべき資質・能力を育むためには、学びの量とともに、質や深まりが重要であり、児童・生徒たちが「どのように学ぶか」についても光を当てる必要があるとの認識のもと、課題の発見・解決に向けた主体的・協働的で深い学びについて、議論されてきました。本セッションでは、初等中等教育におけるアクティブ・ラーニングの実践やそのあり方について議論することを目指します。

K(紙芝居)P(プレゼンテーション)法とポスターツアーでストーリー発表

○溝畑保之○大阪府立鳳高等学校

○現行の外国語(英語)学習指導要領で求められる4技能型英語能力の育成には、英語を実際に使う経験の積み重ねと、その体験の中で起こる失敗からの学びが必要です。KP法を用い、高校英語教科書のストーリーの粗筋を4名のグループで作成しました。さらに、グループを2名の発表班と2名のツアー班に分け、ツアー班が発表班を順に訪問するポスターツアーの手法を取りました。KP法とポスターツアーを合わせると、生徒が高次の認知スキルを自然に駆使し、英語を使い、活動を振り返る機会を与えることができます。

アクティブ・ラーニングへ向けて—コンセプト・マップを用いた私の授業改善

○大廣光文○株式会社ステップ ハイステップ湘南スクール

○現在、学習者の学びは、「主体的・対話的で深い学び」へと構造転換が図られようとしている。そこで、自らの授業の改善をアクティブ・ラーニングの視点から試みてきた。これからは学習塾においても、学習者である生徒たちが能動的な学習を学校教育において経験する中、もはや「一斉教授」による知識伝達型授業のみを行っていくことは難しいだろう。いかに学習者の能動性を引き出し、主体的な学習を促していくのかは大きな課題である。私はその課題に対して、ノヴァックの「コンセプト・マップ(概念地図)」を用いることで、アクティブ・ラーニング型の授業を行い、浅い学習から深い学習への転換を目指している。

Hands-on Philosophy Education: 概要とその活用

○坂本龍○千代田女学園中学校高等学校

○現在の日本の教育現場において、思考を深めることに不慣れた生徒・教員が多く存在し、明確な解決手段を持たないという問題がある。これに対して、探究的な思考に視覚的なデザインからアプローチするHands-on Philosophy Educationが1つの解決策となり得るという考えの元、その概要と活用について紹介する。

学校外の専門人材を活用した研究助成型教育プログラムがもたらす中高生の非認知能力の向上の可能性

○立花智子, 森安康雄, 藤田大悟○リバネス教育総合研究所

○筆者らは、研究経験のある専門家が自らの経験に基づき教育活動を行う「Research Based Education (RBE)」を独自開発し、10年以上にわたり実践している。本活動の特徴は、STEM分野における研究テーマ・資金・資材・知識等を提供し、生徒のPBLを実現している点である。本稿では、筆者らがTEPIA先端技術館の委託を受け行ったTEPIAチャレンジ助成事業における実践と、中高生の非認知能力向上の可能性について報告する。

探究的な学習を支える二重のPDCAサイクルと学習サイクル

○登本洋子, 伊藤史織, 後藤芳文, 堀田龍也○玉川学園高等部(登本, 伊藤, 後藤) 東北大学大学院(堀田)

○「学びの技」という探究的な学習プログラムを、中学校3年生を対象に、総合的な学習の時間(2単位)を用いて実施している。授業は担当教師による二重のPDCAサイクルによって支えられている。一つ目は年度末に行なう打ち合わせを中心に1年間の授業を捉えたPDCAサイクルである。二つ目は週に1度行う打ち合わせを中心にその前後の授業のためのPDCAサイクルである。さらに、「ミニ探究学習のステップ」によって学習サイクルを2周させることで、生徒は1年間の授業を年度初めに見通すことができるようになった。

《教育環境とアクティブ・ラーニング部会》

ICT機器を用いた、アクティブ・ラーニングについて検討する分科会です。ICTの特性・強みを活かし、学習に何をどのように用いていくことができるのかを検討します。また、学習者の主体的・対話的で深い学びにどのような影響をもたらしているのか検証し、学校現場等に還元できるよう研究活動を進めていく予定です。

特別支援学校高等部におけるSNSシステムを活用した情報モラル教育の実践と課題

○今度珠美, 東野正幸, 井上仁○鳥取大学大学院(今度), 鳥取大学総合メディア基盤センター(東野, 井上)

○特別支援学校高等部で情報モラルを学習できるSNSシステム教材を開発した。本教材は、グループチャットやスタンプといったSNSの代表的な機能を持ち、プライベートなネットワーク環境でも動作可能なSNSシステムとした。生徒は、ネットと切り離された環境で安全に投稿を体験し、個人情報の扱いやネット上のコミュニケーションのルールを学習できた。授業では、名前や居住地を聞き出すなど仕掛けを講じたやり取りを体験する中で、生徒自ら適切な応答、対応について考え、主体的に学習に取り組むことができることを確認した。

高校生の議論スキル育成のために教育用SNSを活用した授業についての検討

○菅井道子, 滝井隆太, 堀田龍也, 和田裕一○宮城県仙台第三高等学校(菅井, 滝井), 東北大学大学院情報科学研究科(菅井, 堀田, 和田)

○高校生の議論スキル育成を目的として、国語科と情報科による合教科型の授業を設計し、教育用SNSを介した議論の授業実践を行った。議論での「主張」「根拠」「論拠」を教育用SNS上で可視化することで論を構造的に捉え、論点を明確にしたのちに合意形成を行う、思考と外化、表現を意図した授業である。生徒による授業の省察から、教育用SNSを介した議論がメタ認知能力および論理構成力育成に有効である可能性が示唆された。

社会学概論にクラウド型クリッカーを活用した参加型授業とその課題—テキスト型データによる計量分析—

○佐々木孝夫○平成国際大学

○本研究では、クリッカーを用いた講義事例を参考に、その運用上の課題を検証する。今回、クラウド型クリッカーを初年次受講生の多い講義に使用しその学生の反応、評価を検証した。その結果、参加型授業は、学生の講義参加意識を高め、講義方法に対する満足度を高めるものとなった。クリッカー以外の設備面への不満も明らかになった。

《教科横断型表現力リテラシー部会》

日本語や英語による表現力が乏しい生徒や学生が増えている。「書く力」「発表する力」はすべての教科および社会人基礎力養成につながる学習能力である。

一方、次期指導要領でも4技能化が勧められる中、学校現場における「読み書き」能力の低下は深刻だ。

アクティブ・ラーニング時代に「生きる力」の根幹となる「読み書き」能力の向上を考えるため、国語、英語、小論文、日本語、社会、数学、理科、職業・キャリア教育など教科の垣根を越えたすべての教科担当者を対象に「伝える力」「表現力」「読解力」向上には何が必要かを考えていきたい。

映画制作が寄与するコミュニケーション力の向上の考察—PBL型映画制作体験授業「シネマ・アクティブ・ラーニング」を通じて—

○古新舜○コスモボックス株式会社, 下北沢成徳高等学校, 聖徳学園中学校高等学校

○近年、社会の多様化やグローバル化が進み、社会で求められる力として学歴や専門性よりもコミュニケーション力、主体性が重要視される傾向にある。その中で、PBL(Project-Based-Learning)すなわち課題解決型学習は、具体的な問題解決を通じて、仲間と対話をしながらチームで学習を行うことで、主体性・協働性を実践的に養うことができる一つの手法として注目をされている。

本研究では、社会で生きる学びとは何かを念頭に、映画制作をPBLと捉え、アクティブ・ラーニングとの関係性を紐付けながら、本プログラムが学生に対して、コミュニケーション力や社会人基礎力の向上に如何に寄与していくかを考察していく。

Challengers of English Writing Activities in Japanese High School

○高橋美樹, 難波伸也○兵庫県立伊川谷高等学校

○本校の生徒の実態は、入学当初の進研模試の英語の偏差値40未

満の生徒の割合が51%というものであった。この実態では、ライティングはおろか基礎的な英語すらままならない生徒が多数である。この実態の生徒対象に、3年間のライティング指導において、「一文からまとまりのある文章へ」を目標に、多くの協同学習を実践し、学習者のライティング力の育成に努めてきた。

修学旅行を教材とし、タブレットを導入したグループ学習実施後、進研模試の表現力において成績層E（偏差値45未満）の生徒が1%減り、成績層D（偏差値45以上50未満）の生徒が1.3%上昇し、成績層B（偏差値55以上60以上未満）の生徒が0.7%上昇した。指導者は、グループ学習でタブレットを使用し、授業内容の充実を図り、学習者は、タブレットを使用することで学習者同士の連帯感を強め、英語ライティングへの関心や意欲も高めるといった成果が見られた。

高校生・大学生の語彙力と生活・学習行動・意識との関係に関する一考察―「第1回 現代人の語彙に関する調査」結果からの検討―

○古屋美樹, 松尾千佳, 沓澤糸(株)ベネッセコーポレーション (古屋, 松尾) 教育アナリスト (沓澤)
 ○情報化等の進展による社会変化への対応など、教育への社会的要求の高まりとともに、全ての学習の基盤となる言語能力の重要性もまた高まっている。特に語彙力はその根幹をなすものであり、我々ベネッセコーポレーションが2011年より提供している「語彙・読解力検定」では、高校生・大学生の受検者も多い。一方で、語彙力の実態や育成に関連する要因についての国内研究は、特に中学生以降では近年は活発とはいえない。本研究では高校生・大学生を対象とし、語彙力と語彙力に関連する諸要因の実態を調査し、特に学校におけるアクティブ・ラーニングや社会や言葉への関心・意欲との関連について考察する。

“現実社会”を想定し、知識と教養を体現する「Practive Learning」の試み

○永野篤○聖和学園短期大学キャリア開発総合学科
 ○筆者は2016年4月より大学教員を開始した。それまでは社会人教育・社員研修に永くかわり、座学よりも実践に則した“授業”が中心であった。大学では職業人としての体験・実感が無い“学生”が対象であり試行錯誤が続く。今回は分野の異なる複数の科目における現実の仕事・生活を想定した授業の実践報告となる。practive learning という表現が妥当と思われるが、所謂“実用的”なだけでなく、市民としての教養を体現する(活動する)という意味も含め“practive learning”と命名している。

深い学びを実現するための見方考え方と知識の育成

○難波俊樹○未来教育研究機構, ものづくり大学
 ○次期学習指導要領では「主体的学び, 対話的な学び, 深い学び」が唱えられているが、「深い学び」とはどのようなものかが曖昧にされている。曖昧なままでは、授業改善も評価もカリキュラムマネジメントも正しく実施できない。本研究では、次期学習指導要領の答申やそれに至る様々な議論やその背景となる教育理論・学習理論から、深い学びに必要な見方考え方, 知識技能を明らかにする。

《イノベーションスクール分科会》

2030年の社会を見据えた新しい学校のあり方とは何か、アクティブ・ラーニングを効果的に推進するために教員にどのような役割が求められるか、どうすれば教員自身が一人のアクティブ・ラーナーとして成長しつづけられるかを検討する分科会です。参加者一人ひとりの実践や研究をもとに研究活動を推進していく予定です。(今回はラウンドテーブルを実施します。)

- ※各部会とも発表順
- ※2017年3月10日現在, 事務局確定分
- ※これはあくまでも「発表予定」であり, 大会当日の口頭発表をもって正式な発表といたします。

【企業展示】

以下の各社の企業展示が3号館1階フードコート(飲食も可能)にございます。アクティブ・ラーニング関連の機器, 什器, 教材, システムなどがご覧いただけます。

株式会社アーテック EnglishCentral
 株式会社イトーキ 教育産業株式会社
 株式会社 MetaMojji
 リバネス教育総合研究所

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 株式会社 三省堂 | NPO 法人英語運用能力評価協会 |
| 株式会社朝日出版社 | プライズ株式会社 |
| 株式会社 Night Zookeeper | 株式会社 文英堂 |
| 株式会社ジェイアール四国コミュニケーションウェア | |
| 株式会社桐原書店 | 株式会社プリンストン |
| 知の里山研究所 | 株式会社ラーンズ |
| ゼッターリンクス株式会社 | セイコーソリューションズ株式会社 |
| 株式会社Z会 | 株式会社学研教育アイ・シー・ティー |
| 未来教育研究機構 | (順不同) |

