

オンライン教育におけるアクティブ・ラーニングの授業実践

黄 明淑*

Classroom Practices of Active Learning in Online Education

HUANG Mingshu*

キーワード：アクティブ・ラーニング，オンライン教育，学習ツール，双方向的学習，LearnWiz one

1. はじめに

コロナ禍のため大学教育は混乱に陥り、多くの大学が学生や教員の交流の中断による事業の停滞を指摘した。また、たくさんの大学が従来の対面教育からオンライン教育やハイブリッド型教育へのシフトを強いられ、対面教育の在り方を見直すことが喫緊の課題となった。しかしながら、対面と変わらないインタラクティブなオンライン教育を目指すには、既存の対面授業をオンライン教育に置き換えるのではなく、オンライン教育の良い点と課題を踏まえ、新しい学習コンテンツを生かしたオンラインならではの新しい教授法を模索・工夫すべきであると考えた。コロナ禍下での環境要因も相まって、オンライン教育になっても教員と学習者が双方向性を保ちながら学習者の学習効果を上げるために、LearnWiz one という学習ツールを活用して、オンライン教育におけるアクティブ・ラーニングのアプローチから授業への効果的な取り組みを図った。

文部科学省（2014）はアクティブ・ラーニングのメリットとして「思考力・判断力・表現力等は、学習の中で、主体的・協働的な問題発見・解決の場面を経験することによって磨かれていく。身に付けた個別の知識や技能も、そうした体験学習の中で

活用することにより定着し、既存の知識や技能と関連付けられ体系化されながら身に付いていき、ひいては生涯にわたり活用できるような物事の深い理解や方法の熟達に至ることが期待される」ことであると指摘している。また、The Future Skills : Employment 2030 によると、2030年に必要とされるスキル Best10のうち、アクティブ・ラーニングは10位にランクインされている。さらに、世界経済フォーラム 2020 が発表した「仕事の未来」Top15 Skill for 2025 によると、ビジネスパーソンに2025年までに必要なビジネススキルとして、そのトップ10の第3位に「複雑な問題解決力」が選ばれており、VUCA¹時代においてアクティブ・ラーニングは必要不可欠なスキルと言えるだろう。

したがって、本実践では教師と学習者の役割を、学習活動を支配する伝統的な教育・学習観ではなく、学習を支援し、学習者が主体となり授業アクティビティを実施する学習者中心の教育・学習観を目指すことに焦点を当てる。このように、本実践報告ではオンラインの学習ツールである LearnWiz one の活用によるアクティブ・ラーニングを通して、学習者主体による気づきを促す授業、学習者参加型による授業を通して、教員と学習者の双方向による対話型の深い学びを目指すことを目的とする。

*工学部非常勤講師 Part-time Lecturer, Department of Humanities, Social and Health Sciences, School of Engineering

2. 先行研究

2.1 アクティブ・ラーニングの定義と授業効果について

Bonwell & Eison (1991) はアクティブ・ラーニングの定義について、学生を巻き込んだ学生自身が活動し、その活動自体について思考する取り組みの全てとしている。また、Felder & Brent (2009) は「授業活動において、学生が単に『見たり』『聞いたり』『ノートをとったりする』以上の活動をするようにデザインされた教授内容に関係することの全て」と定義している。さらに、溝上 (2014: 7) では「一方的な知識伝達型講義を聴くという(受動的)学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと。能動的な学習には、書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う」ものであると定義している。アクティブ・ラーニングの授業効果について Bonwell & Eison (1991) のラーニング・ピラミッドによる学習の平均学修定着率では、講義形式の授業では学んだ内容が 2 週間後にはほとんど残らないのに対して、アクティブ・ラーニングによる学びでは 90% に達することが示され、アクティブ・ラーニングによる授業効果がわかる。

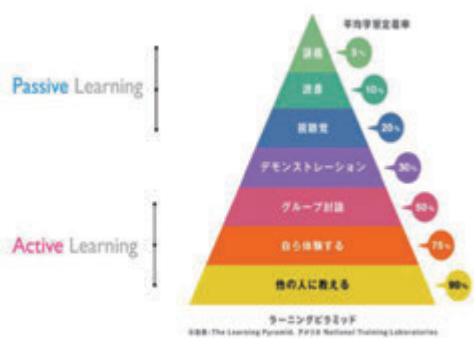


図1 Bonwell & Eison (1991) のラーニング・ピラミッドから抜粋

2.2 アクティブ・ラーニングに関する先行研究

アクティブ・ラーニングにはいろいろな手法があるが、日本語教育の実践研究ではピア・ラーニング

に焦点を当てた実践研究がある。福富他 (2009) では、初中級学習者を対象とし、学習者の気づきと主体的な学びを促すために、ビデオ視聴とピア活動を取り入れ、「気づきを促すデザイン」を用いたあいつちの指導を行った。実践の結果、ピア活動時の話し合いデータからは学習者間の理解の共有過程が観察され、授業後の質問紙調査の回答からは、ピア・ラーニングへの肯定的な評価が示された。福富他 (2009) など、日本語教育の分野でアクティブ・ラーニングに関する研究が増えつつあるが、オンライン教育におけるアクティブ・ラーニングの研究は管見の限り見当たらない。

上記のような指導背景をもとに、本研究の実践者は教員と学習者の双方向による対話型教育、学習者主体による参加型授業を目指すためのコンテンツの活用を試作的に行っており、そこから既に問題意識を感じていた。したがって、AI 時代に合わせたデジタル・ネイティブの育成、ICT 教育における教育的示唆など、オンライン教育における教授法の新たな取り組みを試みるべく、本実践では LearnWiz One の活用に至った (吉田, 2014)。

3. 研究目的と研究方法

本実践ではオンライン教育とアクティブ・ラーニングを合わせて活用した新しい学びをデザインすべく、LearnWiz One をオンライン教育に活用した。したがって、本実践では LearnWiz One という学習ツールの活用による教員と学習者の双方向的な学びを通して、アクティブ・ラーニングの授業効果を明らかにすることを目的とする。研究課題は以下の通りである。

RQ1: LearnWiz One の活用によるアクティブ・ラーニング授業のよかったところは何か。

RQ2: LearnWiz One の活用によるアクティブ・ラーニングの授業から気づいたことや学んだことは何か。

本実践の被験者は学部 2 年生の留学生 21 名で、学習者のレベルは JLPT N2 から N1 程度である。また、目標言語である日本語と地理的距離の近い同じ漢字圏の国である中国人日本語学習者であるため、非漢字圏の国の学習者に比べ、全般的に日本語

能力が高い傾向にある。先行研究ではピア・ラーニングについて紹介したが、本研究ではアクティブ・ラーニングの手法のうち、Think-Write-Pair-Share にフォーカスする（中井，2015）。具体的な活用手順については図 2 に示す。本研究では LearnWiz one の活用によるアクティブ・ラーニングから気づいたこと・学んだことを自由記述型のアンケート調査によって調べ、記述内容をユーザーローカルというテキストマイニング分析の手法を用いて集計した。

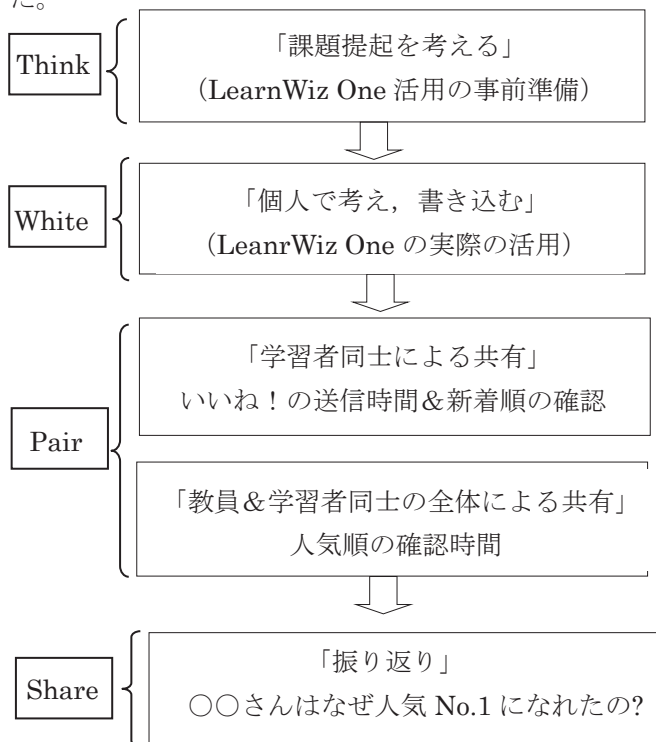


図2 LearnWiz one の具体的な活用方法

4. 結果と考察

以下の 1 と表 2 は RQ1 と RQ2 に対する学習者の回答で出現頻度の高い単語とテキストマイニング分析の結果、スコアが高かった単語をまとめたものである。

表1 RQ1の回答で出現頻度とスコアの高い単語

出現頻度	スコア		
できる	56	学習者	245.15
意見	28	人気順	74.98
学習者	27	いいね!	61.38
授業	18	意見	19.87
投稿	14	学習	15.79
学習	13	促す	6.89

表2 RQ2の回答で出現頻度とスコアの高い単語

できる	43	学習者	245.15
意見	29	クラスメート	129.77
学習者	27	意見	21.16
クラスメート	23	学習	15.79
学習	13	グループワーク	13.26
授業	12	コミュニケーション	9.96

図 3 と図 4 は各質問に対する学習者の回答をワードクラウドで示したものである。赤色は動詞、青色は名詞、緑色は形容詞で表示されている。

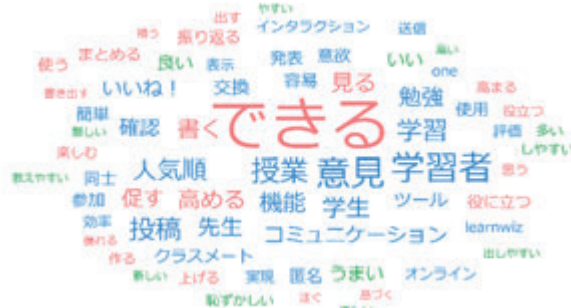


図3 LearnWin one の活用によるアクティブ・ラーニング授業のよかったところ（出現頻度）

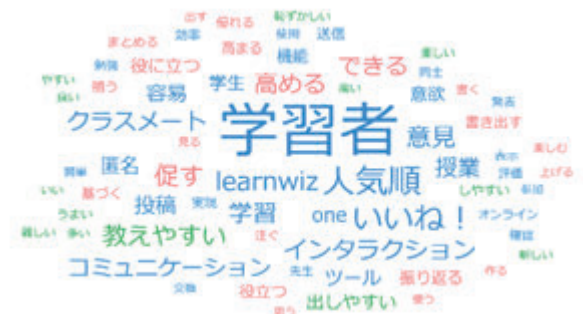


図4 アクティブ・ラーニング授業での学びを通して、気づいたこと、学んだこと（スコア）

