

# 目次

はじめに i

お読みいただく前に v

<b>1</b>	<b>アクティブ・ラーニングとは何か？</b> .....	1
	A アクティブ・ラーニングの定義 .....	3
	B アクティブ・ラーニングが登場してきた社会的背景 .....	8
	C これからの社会に求められる資質・能力 .....	9
	D アクティブ・ラーニングに期待されているもの .....	14
	E 日本語教育にアクティブ・ラーニングは必要なのか .....	16
<b>2</b>	<b>アクティブ・ラーニングの特徴</b> .....	19
	A 「学び」とは何か？ .....	21
	B アクティブ・ラーニングの三つの視点 .....	24
	C 学習の能動性 .....	32
	D アクティブ・ラーニングに対する疑問 .....	34
	E アクティブ・ラーニングを引き出す授業 .....	35
	F アクティブ・ラーニングと授業規律 .....	37
	G アクティブ・ラーニングを引き出す授業と3要素 (主体的・対話的で深い) の関係 .....	39
	column 1 時間の制約がある場合の授業設計 .....	41
<b>3</b>	<b>アクティブ・ラーニングを実現するための視点</b> .....	43
	A 先行研究から見る授業改善の「視点」 .....	45
	B 本書における授業改善の「視点」 .....	50
	column 2 学校の方針や現行のカリキュラムとどう調整するのか？ .....	53

<b>4</b>	<b>アクティブ・ラーニングの視点での授業改善</b>	
	—既存の授業を変える—	55
A	導入	57
B	文法説明	63
	column 3 バックワード・デザイン (逆向き設計)	70
C	文法練習活動	72
	column 4 Can-Do リスト	93
D	スピーキングの指導	95
	column 5 パフォーマンス評価とルーブリック	115
E	ライティングの指導	117
F	リーディングの指導	129
G	リスニングの指導	160
	column 6 グループ学習と協同学習	172

<b>5</b>	<b>アクティブ・ラーニングの視点での授業改善</b>	
	—ICTで教室を変える—	175
A	テクノロジーと教室	177
B	オンライン学習のさまざまな形態	179
C	オンラインストレージで教材を共有しよう—Dropbox—	183
D	オンラインでのディスカッションの場を作ろう—lino—	189
	column 7 最強のパスワード	195
E	メールを使わないで授業報告をしよう—slack—	197
F	オンラインで授業記録を共有しよう—Google スプレッドシート—	208
G	オンライン練習問題を作ろう①—Google フォーム [基礎編]—	215

H	オンライン練習問題を作ろう②—Google フォーム [動画編] —	224
I	オンライン動画を日本語の授業に活用しよう—JMOOC—	228
J	発表をオンラインで共有しよう—発表動画を YouTube に—	234
K	反転学習教材の作り方—授業動画を YouTube に—	240
	column 8 学習者のふり返りを支援するには? (その1)	242
L	発表の文字起こしの負担を減らそう—oTranscribe—	244
M	インタラクティブなコミュニケーションを促進しよう—sli.do—	249
N	オンラインアンケートを作ろう—SurveyMonkey—	259
O	オンラインでリアルタイムに授業をしよう—Zoom—	264
	column 9 AI は教師の仕事を奪うのか?	279

## 6 日本語教育におけるアクティブ・ラーニングの可能性

281

A	日本語教師としてできること・すべきこと・やってはいけないこと	283
B	アクティブ・ラーニングを引き出す授業による学習者の変容	287
	column 10 学習者のふり返りを支援するには? (その2)	291
C	アクティブ・ラーニングを引き出す授業による教師の変容	293

おわりに	295
参考文献	297
索引	308

# A アクティブ・ラーニングの定義

---

「アクティブ・ラーニング (Active Learning)」ということばが、日本国内のいろいろなところで取り上げられるようになったきっかけは、2012年8月28日の中央教育審議会の答申<sup>1</sup>でした。以下に引用します。

生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することができない。従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修（アクティブ・ラーニング）への転換が必要である。すなわち個々の学生の認知的、倫理的、社会的能力を引き出し、それを鍛えるディスカッションやディベートといった双方向の講義、演習、実験、実習や実技等を中心とした授業への転換によって、学生の主体的な学修を促す質の高い学士課程教育を進めることが求められる。(p.9)

すなわち、「日本国内の大学教育は一斉講義型であり、それでは、これからの社会に求められる資質・能力を育成できない。その改革のためには、アクティブ・ラーニングへの変換が必要である」と中央教育審議会が意見を述べたわけです。このことにより、アクティブ・ラーニングが注目されるようになり、その後すぐに初等中等教育でも話題に上るようになりました。

これまでのアクティブ・ラーニングの定義をいくつか見てみましょう。

- ◆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すべて (Bonwell & Eison 1991)
- ◆授業において、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すべて (Felder & Brent 2009)

---

1 文部科学省『新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて—生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ— (答申)』<[http://www.mext.go.jp/component/b\\_menu/shingi/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048\\_1.pdf](http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_1.pdf)>

# A 「学び」とは何か？

---

「『学ぶ』とは何ですか？ 定義してみてください」と言われ、即答できる教育関係者はそれほど多くないように思います。それにも関わらず、「学習者はこの授業で何を学べるのか／学んだのか？」等といった議論がなされることが多いのではないのでしょうか。アクティブ・ラーニングの特徴を表す「主体的・対話的で深い学び」にも、「学び」という用語が使われていますので、それが何を指すのかを、まずは明らかにすることを試みたいと思います。

教育学者の佐伯胖氏は、「日常生活での『学び』と、学校生活での『勉強』には大きな違いがある」という考えの下、「学ぶ」には以下の特徴があると主張しています（佐伯 2003: 275-279）。

- ・何をどう学ぶかは、本人がきめる。教師によって決められるものではない。
- ・「学んだ」ことが正しいかどうかは、試行錯誤の結果、本人が納得するかどうかによって決まる。教師によって決められるものではない。
- ・学んだ内容は発展途上であり、本人が問い直しを続けるものである。教師が与えた知識をそのまま記憶し続けるものではない。

認知科学者の今井むつみ氏は、子どもの母語習得をもとに、「学び」には以下の特徴があると主張しています（今井 2016: 148-149）。

- ・「学ぶ」ことは、ただ「暗記」することではない。
- ・これまで構築してきた知識のシステムの中に、新たな知識が入ることによって、システム自体がダイナミックに変動する。それが「生きた知識」である。
- ・学校は「知識を覚える場」ではなく、持っている知識を様々な分野でどんどん使い、それによって、新しい知識を自分で発見し、得ていく場となるべきである。

佐伯と今井は「学んだ内容は発展途上であり、本人が問い直しを続けるものである。教師が与えた知識をそのまま記憶し続けるものではない」という点で一致

# A 先行研究から見る授業改善の「視点」

---

まず、吉田新一郎氏は、脳の機能の研究と小学校入学前の子どもたちの「自然な学び方」を参考にして、九つの「学びの原則」を挙げています<sup>1</sup>。

- (1) 人は皆、常に学んでいる  
学び方・学ぶスピード・持っている能力・学習動機は、学習者ごとに異なっている。その多様性に対応した教え方が求められる。
- (2) 安心して学べる環境が大切である  
サポートティブで楽しい学習環境や雰囲気を提供することが必要である。
- (3) 積極的に参加できるとよく学べる  
学習者が主体的に動いたり、考えたり、体験する機会を提供しなければならない。
- (4) 意味のある内容や中身を扱うことでよく学べる  
学習者が「これは自分にとって意味がある」と思えたり、身近に感じられたりする学習内容を提供しなければならない。
- (5) 選択できるとよく学べる  
学習者を信じ、学びの責任を委ねる。その際、高い期待を示し、簡単にできてしまう選択だけでなく、努力すればできるレベルのものを提示することが肝要。
- (6) 十分な時間があるとよく学べる  
身につくまで十分な練習時間を与えることが大切。
- (7) 協力できるとよく学べる  
チーム学習を活用することが求められる。

---

1 吉田（2006）『効果 10 倍の〈教える〉技術—授業から企業研修まで—』PHP 新書

# A 導入

---

導入には大きく分けて、「語彙の導入」と「文型の導入」がありますが、ここでは文型の導入を取り上げます。文型導入とは、「授業で何か新しいものを扱うときに、それを学習者に提示し、イメージをつかませること」（川口・横溝 2005b: 28）です。「文型のイメージをつかませる」とは、「その文型を使って表現できるものは何か、つまりその文型の概念や機能を理解させること」を意味します。このプロセスなしにいきなり文法説明に入り、そのまま練習に移行したりすると、「この説明や練習は何のために行っているのか」という混乱が学習者に生じます。すなわち文型導入とは、「ある文型を扱う時には、そのイメージを学習者にしっかりと納得させた上で、文型練習やコミュニケーション活動に進もう」という試みなのです。

広く行われている文型導入の方法としては、「ダイアログによる導入」や「Q&Aによる導入」等が挙げられます（田中 1988: 129-136）。「ダイアログによる導入」は、学習項目が含まれる会話文を聞かせるか読ませるかして、新しい学習項目（文型）の形を提示し、意味・用法を類推させる方法です。新出文型以外は既習の文型で会話文が構成されているため、新出文型の意味・用法を学習者が類推できます（田中 1988: 129）。

「Q&Aによる導入」は、以下のような導入です（坂本・大塚 2002: 35）。学習済みの「する」形の文（現在文）と対比させることで、新しい文型（「～（し）ている」）を導入しています。

教師 : 今日の午後は何をしますか。  
学習者 : 図書館で勉強します。  
教師 : 今晚はどうですか。  
学習者 : 友達に会います。  
教師 : では、皆さんは今、何をしていますか。  
学習者 : ??  
教師 : 皆さんは今、日本語の勉強をしています。

この文型の導入は、絵カードでも行うことができます。たとえば、次のような3枚の絵カードを用意します。

# A テクノロジーと教室

---

私たちの生活にインターネットが普及して30年あまりが経ちます。今では電子メールやインターネットで何かを調べるといった行為は当たり前になっていますが、この動きは教室にも大きな影響を与えてきました。徐々にですが、インターネットを活用した授業形態が日本語の教育現場にも登場してきています。クラスでメーリングリストを作ったり、オンライン掲示板を作ったりして学習者と交流している先生や、教材をオンラインで配布する先生も見かけるようになってきました。テクノロジーに興味がある教師であれば、オンラインに文法説明や宿題などをアップロードして反転学習を組み込んだりという一歩進んだことをされているかもしれません。

これらのようなICTを活用した日本語授業は、テクノロジー好きな教師や、テクノロジー好きではなくてもそこそこ詳しい教師が独自に行っている背景があります。したがって、多くの日本語教師の間で共有されている知識かと問われれば答えはノーということになります。その一方で、急速な技術革新や留学生の急増といった社会の変化に、日本語教師も対応していかなければならないのも事実です。そこで本章では、大きく二つの観点から日本語教師のICT活用を考えます。一つは、学習者とオンラインでつながることで教育効果を向上させる観点です。もう一つは、今行っている仕事をICTの力を借りてスリム化することで業務の効率化を図る観点です。この二つは、授業をより良いものにしていくという点で共通しています。

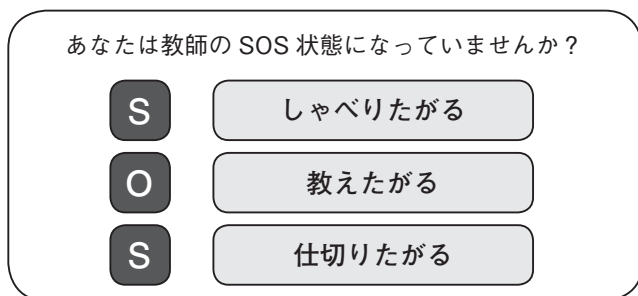
本書は、アクティブ・ラーニングがキーワードです。前章ではアクティブ・ラーニングの観点から既存の授業をどのように変えていくかについて見てきました。本章では、視点を変えICTの力を借りて今までの授業をがらりと変えるさまざまな方法について見ていきたいと思います。本書が想定しているこれからの時代の授業形態は、次のようなものです。

オンラインで教材や宿題を配布し (Dropbox、Google フォーム、YouTube)、ディスカッションもオンラインで事前に行い (lino) 教室へと来てもらう。教室ではインタラクティブにやりとりを行うためのさまざまな手法 (MOOC、sli.do) を駆使し、フィードバックもオンラインを活用する (YouTube)。教師間の連絡はメールを使わないで簡素化し (slack、Google スプレッドシー



# A 日本語教師としてできること・すべきこと・やってはいけないこと

第3章で、「アクティブ・ラーニングを実現するための視点」を九つ紹介しました。それぞれがとても重要でいつも心に留めておくべきことなのですが、ちょっとたくさんありすぎて「座右の銘」にするには多すぎるかもしれません。そこで、筆者（横溝）は、中嶋洋一氏による「教師のSOS」<sup>1</sup>を印刷して研究室に貼り、いつも目にするようにしています。



## 教師の SOS

「教師」という仕事を選択した方の多くは、「話し好き」です。また、「教師は教えるのが仕事じゃないか」、そして「きちんと仕切って、学習者の学びを促進するのも教師の仕事じゃないか」と考えていらっしゃる先生方も多いと思います。筆者（横溝）自身も、話をするのが大好きですし、何かを上手に説明して学習者が分かってくれた時にはものすごい満足感に満たされますし、ピシッとした規律が守られている教室で授業するのが大好きです。そう考えてくると、この「教師の SOS 状態」は、教師が自然になりがちな状態だとも思えます。

この教師にとって自然な状態を「SOS」、すなわち「あぶない／そうであってはいけない状態」とする根拠は何なのでしょう。この問いへの一つの回答が、「ラーニング・ピラミッド」です。

1 中嶋（2011）「TIPS for Everyday Classes 第4回授業力を高める（3）—コーチングで autonomous learner を育てる—」『授業で「自律的な学習者」を育てるために—中嶋塾で学んだ教師たちの軌跡—』中嶋塾記録集編集委員会、pp.86-89.