

学習ガイドブック

多人数教育の授業設計と管理

- 多人数で学ぶ力を回復する -

日本教育工学会ワークショップ

2009.3.29

要約：大学における多人数教育は，対面少人数教育の次善策ではなく，チーム学習を通じて学生の主体的な学びを回復するために有効な授業形態である．また，将来的には学びのコミュニティーを形成することによって，生涯学習社会へと発展する可能性をもっている．

望月 紫帆・西之園晴夫共著

NPO 法人学習開発研究所
URL <http://www.u-manabi.org>
Email info@u-manabi.org
Tel & Fax 075-601-1423

目 次

第 1 節	見通しをもつ	1
第 2 節	チームで学ぶ準備をする	9
第 3 節	活動を記述する	13
第 4 節	共有ビジョンを伝える	17



第1節 見通しをもつ

(約 50分)

第1節では、みなさん自身がこの研修の全体を見通し、オーナーシップを持って参加するためのセットアップをいたします。

第1節はつぎのようにすすめます。

- 1 成果物のレベルの設定と確認
- 2 この研修の学習目標と、提出する報告書の項目の確認
- 3 チームになるための準備
- 4 チームをつくる
- 5 チームで役割を決める

つかうもの : 参加登録証(表), コミュニケーションスタイル(裏), チームメンバー表

共通成果物を得るために：

参加者全員が、それぞれの目的に応じた
「報告書」¹を提出し、修了証を得るために
チームになり、協力して学ぶ

1：

日本教育工学会から、今回の研修に参加したことを証明する修了証に必要なもの

参加目的別 提案できるいくつかの報告書のレベル

報告書 レベル	参加の目的別 報告書内容（提案）
AA	1：専門的職種として知識・技術の体得を目指したい
	本日： 共通報告書 2 1ヵ月後： 授業の設計を検討して（本日の演習で構想した事例を利用するときはその再検討として）1学期あるいは1単元相当の授業を計画して提出する。
A	2：教育工学の知識・技術を知り試してみたい
	本日： 共通報告書 2 1週間後： 授業設計・実施・評価に関する概念や手法について、研修前の考えと研修後の考えとを比較したものをまとめて提出する。
B	3：同じ課題を持つ仲間と授業改善について交流したい
	本日： 共通報告書 2 +（この会場内で）同じ課題を持つ仲間や興味深い取組みをしている人などと授業改善について交流（議論・情報交換等）して、その成果を報告書に含める。
C	4：興味があるから
	本日： 共通報告書 2
その他	5：その他
	（ 修了証を得るためには、最低限共通報告書が必要です。）

上記 AA～C から選択してもよいですし、その他に新たに設定してもかまいません。

目指す報告書レベルを 別紙 **参加登録証** に記入してください。

2 つぎのページ参照 ➤➤

2

この研修の学習目標と、提出する報告書の項目の確認

AA, A, B, C, その他 共通 (できたら☑)

研修前	研修後	学習目標
		多人数の授業における問題点をあげ、その解決方法を提案することができる。
		MACETO モデルで学習者の視点から活動を記述することができる。
		授業設計においてビジョンを描く意義を説明することができる。
		教育目標と学習目標を区別しながら、学習目標をつくることができる。

2 共通報告書

(本日最後にワープロソフトで作成し、提出³⁾)

³⁾ 提出方法は説明します。

**本日最終
提出物**

1 枚目

所属:
氏名:
報告書レベル:

1. 多人数の授業における問題点と、その解決方法を提案しましょう。
2. 研修中に学習者の視点から記述できた MACETO モデルを示しましょう。
3. 授業設計におけるビジョンの役割を説明しましょう。

追加報告 (1 カ月後)

報告書レベル AA の方

授業の設計を検討して(本日の演習で構想した事例を利用するときはその再検討として)1学期あるいは1単元相当の授業を計画しましょう。

2 枚目

4. 研修中に設定した学習目標をいくつかとりあげ、教育目標との違いを説明しましょう。
5. 今回の研修の感想と提言

---報告書レベル B の方は以下を追加---

同じ課題を持つ仲間や興味深い取組みをしている人などと授業改善について交流(議論・情報交換等)した成果

追加報告 (1 週間後)

報告書レベル A の方

授業設計・実施・評価に関する概念や手法について、研修前の考えと研修後の考えとを比較したものをまとめましょう。

前ページの学習目標を達成し、成果物をつくるために、
本研修はつぎのように構成しています。

チームでの活動は、基本的にガイドブックに沿って取り組んでください。

それぞれの活動のページにめやすの時間も示しておりますので、
チームのタイムキーパーが時間を管理してください。

ガイドブック No.	テーマ	めやすの時間
第1節	見通しをもつ	約 50 分
第2節	チームで学ぶ準備をする	約 60 分
(昼休み)		
第3節	活動を記述する	約 60 分
第4節	共通ビジョンを伝える	約 120 分
共通報告書の作成		

3

チームになるための準備

今回の研修は、「少人数のチーム学習あるいはグループ学習を ICT で管理する多人数教育を開発する」というアプローチをとりますので、先生方ご自身も、少人数のチームを組んで学習を進めてください。

学生がこのような場においても自分の特質を活かし、学び続けようとするためには、つぎのことが必要です。

気の合う人以外とも工夫しながらお互いに学ぶことに挑戦すること
自分のことを理解するための手がかりを利用すること

つぎに紹介する「コミュニケーション・スタイル・インベントリー（簡易版）」は、自分のことを理解するとともに相手を理解する手がかりとなるツールです。

今回は、このテストに取り組んで描かれるコミュニケーションの傾向を見せ合いながら、異なるタイプの人同士で組むようにしましょう。

つぎのページでテストに取り組み、

その結果を 別紙 **参加登録証の裏面** に記入してください。

1 = よくあてはまる 2 = あてはまる 3 = あまりあてはまらない 4 = あてはまらない

1.) 自己主張することが下手だと思う	1 2 3 4
2.) 常に未来に対して情熱をもっているほうだ	1 2 3 4
3.) 他人のためにしたことを感謝されないと悔しく思うことがよくある	1 2 3 4
4.) 嫌なことは嫌と、はっきり言える	1 2 3 4
5.) 人にはなかなか気を許さない	1 2 3 4
6.) 人から楽しいとよく言われる	1 2 3 4
7.) 短い時間にできるだけ多くのことをしようとする	1 2 3 4
8.) 失敗しても立ち直りが早い	1 2 3 4
9.) 人からものを頼まれるとなかなかノーと言えない	1 2 3 4
10.) たくさんの情報を検討してから決断をくだす	1 2 3 4
11.) 人の話を聞くことよりも自分が話していることのほうが多い	1 2 3 4
12.) どちらかという人見知りするほうだ	1 2 3 4
13.) 自分と他人をよく比較する	1 2 3 4
14.) 変化に強く適応力がある	1 2 3 4
15.) 何事も自分の感情を表現することが苦手だ	1 2 3 4
16.) 相手の好き嫌いに関わらず、人の世話をしてしまうほうだ	1 2 3 4
17.) 自分が思ったことはストレートに言う	1 2 3 4
18.) 仕事の出来栄について人から認められたい	1 2 3 4
19.) 競争心が強い	1 2 3 4
20.) 何事でも完全にしないと気がすまない	1 2 3 4

式にしたがってそれぞれの数字を当てはめて答えを出します。例えばコントローラーの点数を計算する場合、設問4が2点、設問7が2点、設問17が2点、設問19が3点、設問20が1点ならば、 $11 - (2 + 2 + 2 + 3 + 1) = 1$ でコントローラーの点数は1ということになります。

コントローラーの点数

= 11 - (設問4・7・17・19・20で丸をつけた数字の合計点) (点)

プロモーターの点数

= 12 - (設問2・6・8・11・14で丸をつけた数字の合計点) (点)

サポーターの点数

= 12 - (設問3・9・13・16・18で丸をつけた数字の合計点) (点)

アナライザーの点数

= 13 - (設問1・5・10・12・15で丸をつけた数字の合計点) (点)

結果を 別紙 **参加登録証の裏面** に記入してください。

出典： 鈴木義幸 「コーチングから生まれた熱いビジネスチームをつくる4つのタイプ」

株式会社ディスカヴァー・トゥエンティワン, 2003

「4つのタイプ分け」に関する著作権は株式会社コーチ・Aに帰属します。

Test.jp (<http://test.jp/>)には、その他多くの自分を知るためのテストが用意されています。(会員登録制)

4

チームをつくる

別紙 **参加登録証の裏面** の **コミュニケーション・スタイル** のグラフを見せ合いながら、チームメンバーを探しにでかけ、つぎのような条件のチームを作ってください。

チームの条件

- ・ 5人チームをつくってください。場合によっては6人になることもあるかもしれません。
- ・ できるだけさまざまなグラフの人たちで構成されるようにすること。
- ・ 報告書レベルがA Aの人がチームに1人以上いること。

5

チームで役割を決める

別紙 **チームメンバー表** に役割とメンバーの氏名等を記入して

チームが集まっている机の端（外から見てチーム構成が把握しやすいように）に貼る、あるいは置いてください。

役割の説明は 別紙 **チームメンバー表** を参照してください。

別紙 **チームメンバー表** の記入を終えたチームは休憩をとってください。

第2節のガイドを読みながら途中まですすめてもかまいません。

メモ欄としてお使いください。



第2節 チームで学ぶ準備をする

(約 60分)

第2節では、第3節から本格的にチームで協力して活動するための準備体操をします。

第2節はつぎのようにすすめます。

チーム活動1 アイスブレイキングゲーム

チーム活動2 セットアップのためのディスカッション

つかうもの : 携帯電話, 宮田研究室コメントカードシステム

チーム活動1 アイスブレイキングゲーム



音読係

よいチームワークの形成は、名前を覚え、緊張をとき、お互いの話すことによく耳を傾けることから始まります。
まずは、新しいメンバーとゲームを通して準備運動をしましょう。

めやす

20分

「名前覚えゲーム」

チームメンバーが、できれば輪になるように向かい合って座ります。
誰か最初の人、「わたしの名前はAです。」と自分の名前を言います。
右隣に座っている人が、「私はAさんの隣のBです。」と最初の名前をいって
から自分の名前を付け加えて言います。
その隣の人は更に自分の名前を付け加えていきます。「Aさんの隣のBさんの隣の
Cです。」

このように順次、最初の名前から始めて、自分までのすべての人の名前を言
ってから、自分の名前を付け加えます。最後の方は全員の名前を覚えることにな
ります。

最後まで名前覚えが成功したら、次は逆回りで最後の人から同じ事を繰り返しま
す。したがって今度はAさんがすべての人の名前を言わなければなりません。

タイムキーパー
セット!



「私が私を好きなのは」

(アレンジ・参考：渡邊暢子(2008)「おとなに人気のふれあいあそび」ひとなる書房，pp.86-87)

各自、自分の好きなところを1分間考えます。

司会者から右隣の人に「Bさん(名前を呼びます) あなたが自分を好きな理由は
なんですか?」と質問します。

Bさんは、「私は私を好きです。(なぜならば~だからです・それは~なところ
です)」と答えたあと、右隣の人に「Cさん(名前を呼びます) あなたがあなた
を好きなのはなぜですか?」と繰り返します。

2つのゲームを終えたら、感想を話し合しましょう。

チーム活動2 セットアップのためのディスカッション



音読係

今回のテーマである「多人数の授業」について話し合うにあたって、携帯電話を使います。全ての意見が集まったところで、傾向やキーワードを全体で共有します。

めやす

40分

アイスブレイキングゲームを終えて、その感想を話し合ったチームは、担当者の指示があるまで、個人でつぎのことについて思い起こしてください。

あなたがこれまでに経験した（受講した）多人数の授業の印象をメモし、300文字以内にまとめましょう。

研修中の指示にしたがって次のシステムを使って、アイデア等を集めます。

宮田研究室 携帯電話対応コメントカードシステム

URL <http://mb.cerp.shiga-u.ac.jp/ccs3/>

QRコード



メモ欄としてお使いください。



第3節 活動を記述する

(約 60分)

自律的な学習をデザインするためには、学習者の視点から学びを記述する必要があります。

研修に参加する私たちと、私たちの授業に参加する学生とは、同じ学習者の立場です。
つまり、今の私たちならば、学習者の視点から学習を考えられる状態だといえるでしょう。

第3節では、「自分にとって時間を気にせず没頭すること」をとりあげ、そのとき自分が構想している活動デザインを確認します。

第3節はつぎのようにすすめます。

- ドリル1 活動する人の視線で活動を記述する
- チーム活動1 活動のデザインに記述する内容を質問しながら引き出す
- チーム活動2 自発的な活動と自律的な活動とを区別する

ドリル 1 活動をモデルに沿って記述する



音読係

趣味に熱中しているときや、自主的にがんばって学んでいるとき、気がつくとおもわぬ時間を費やしているものです。熱中した体験をイメージして、それらについて事例を参考にしながら記述してみてください。

なお、現時点では空欄の項目があってもかまいません。

めやす

20 分

タイムキーパー
セット！



事例1) 太郎さん:英会話をマスターするために英検に合格する

- M(意味) アジア諸国を訪問して観光を楽しみたいので、英語を習得しなければならない
- A(活動) 会話を録音する、繰り返し聞く、発音してみる、文を書く、文法問題を練習する
- C(内容) 会話文、単語、文章、文法、訪問国の習慣
- E(環境) 映画館、テレビのある部屋、通勤の電車の中
- T(道具) ICレコーダー、ノート、辞書、単語帳
- O(成果) 英語検定に合格する、英語による観光地のVTRを見て日本語で説明できる

事例2) 花子さん:衣服のバーゲンに行く

- M(意味) ストレスを解消したい、ねらったものを必ず手に入れたい
- A(活動) 店を探す、気に入ったものを試着する、値段を比較する・交渉する、購入する
- C(内容) 交渉術、チラシの情報、自分の好み、持っている衣服
- E(環境) ファッションビル街、百貨店のバーゲン売り場
- T(道具) ポイントカード、クレジットカード、現金、履きなれた靴
- O(成果) 気に入った衣服を手に入れることができる、気分がすっきりする、満足する

M欄 O欄は次の結びの例を使うと表現しやすいです。

M欄・・・したい、

～なければならない

O欄・・・できる、

獲得する、～になる

あなたが時間を忘れ去るほど没頭すること（没頭していたこと）

例：

- 歴史小説、
- 受験勉強、
- 写真撮影、
- TOEIC900点
- 部屋の掃除、
- そばうち、
- ブログ、
- オンラインゲーム
- 食器のコレクション
- パズル
- プラモデル
- など

M 意味	取り組みたい・取り組まなければならない理由、重視していること、目的
A 活動	どのようなことをするか、どんな手順で展開されるか、行動リスト
C 内容	成果を得るために必要な知識・情報・能力・準備物、トピック
E 環境	取り組むにあたって適切な環境・設備・場面、制約・ルール
T 道具	何を使って取り組んでいるか、やりやすくするツール
O 成果	どのように成果があらわれるか（あらわすか）、獲得できたもの(状態)は？

チーム活動 1 活動のデザインに記述する内容を質問しながら引き出す



音読係

チーム内でお互いに MACETO モデルを説明して、他のメンバーからインタビューを受けながらイメージを広げてください。記録係は説明している内容をメモし、既に記入されている部分に追記し、空欄部分があれば埋めましょう。

めやす

30 分

インタビュー（司会係から）

「気がついたら何時間もやりつづけていた」というあなたの体験

発表者

発表者回答（報告係から）

私は庭の手入れを
しだすととまらない
んです。

掘り下げる質問

そうなんです。誰と一緒
に手入れするの？

発表者 回答
発表者 イメージが広がる

たいていは祖父と一緒です。祖父は剪定の技術が絶妙なんです。

用語について質問

剪定って何を
するのですか？

記録係

発表者のドリル1
に記録係が加筆

まず報告係が最初の発表者になり、司会係が最初のインタビューになってスタート！司会者のインタビューが終わってから次の人が続けて質問をどうぞ！

タイムキーパー
セット！

没頭しているときは、他人から指図されなくとも自然とさまざまなことをしています。それは行動することの意味と行動とが構造化されているからです。その構造を引き出す枠組みの一つが MACETO モデルです。

M（意味）や O（成果）の部分が満たされることを目指して行動が生まれるようにデザインされるので、授業などで他人から課題が与えられるときでも、参加者は M（意味）や O（成果）と照らし合わせて自分の行動を判断します。

もし参加者が異なる行動をしたときは、設計者は MACETO モデルを見直し、どの項目を修正すればよいかを分析するツールとして利用することができます。

チーム活動2 「自発的な活動」と「自律的な活動」活動をわける



音読係

チームメンバーそれぞれがデザインした活動が、「自発的な活動」であるか「自律的な活動」であるかを確認しましょう。現時点ではどちらの記述であってもかまいません。

めやす

10分

まず「司会係」が最初のインテリジェンスになり、「報告係」が最初の発表者になってスタート！

タイムキーパー
セット！

確認インタビュー：

- 1 あなたの活動は「自発的な活動」ですか？ それとも 「自律的な活動」ですか？
- 2 なぜそうだと思いますか？
- 3 「自律的な活動」のデザインと、「自発的な活動」のデザインとは、そのような違いがあると思いますか？
下記メモ欄に既に示した以外のものを追加しながら、自分たちの作業的定義をつくりましょう。(注)



(注) 作業的定義とは、現在のチーム内で作業をするための暫定的な定義です。

「自律的な活動」のデザインの特徴 メモ：

・M(意味)やA(活動)の内容は必ずしも楽しいイメージとは限らない。

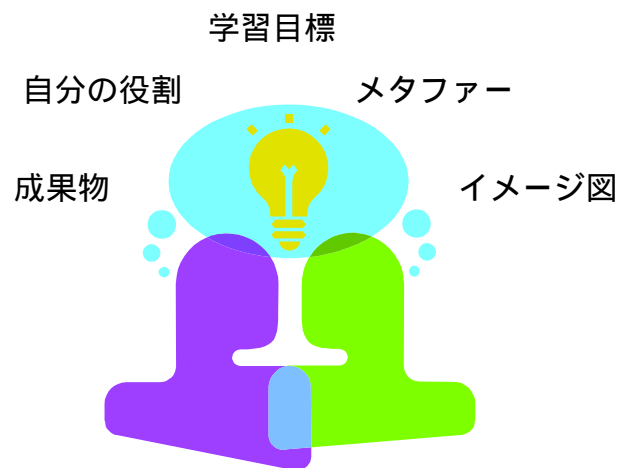
(ドリル1の太郎さんの事例1も「自律的な活動」といえるでしょう。)

「自発的な活動」のデザインの特徴 メモ：

・M(意味)やO(成果)の部分で「ストレスの解消」を当てはめやすい。

(ドリル1の花子さんの事例2も「自発的な活動」といえるでしょう。)

お疲れ様でした。少し休憩してください。



第4節 共有ビジョンを伝える

(約 120分)

多人数の学生が他の学生と自律的に学ぼうとしても、行動の指針がなければ教室で大混乱が起こります。このようなときに、設計者が授業のビジョンをうまく表現することができると、多人数の学生一人ひとりが見通しを持って活動することができます。

また、複数の教員や研究者が授業を協同設計する場合にも、設計者チーム内で授業のイメージを共有しておくことで、メンバーそれぞれの能力を発揮できる場面が判断しやすくなります。

第4節では、実際にメンバー1人の授業を他のメンバーが協力して設計するために、授業のビジョンを描きます。

第4節はつぎのようにすすめます。

- | | |
|--------|------------------------------------|
| チーム活動1 | 授業のビジョンを共有する |
| チーム活動2 | MACETOモデルで記述する |
| チーム活動3 | 学習目標に変換する |
| チーム活動4 | 自分たちで学ぶ仕組みをつくる |
| チーム発表 | 1チーム5分(+質疑応答2分)で活動の成果を説明する(次ページ参照) |

□ 時 □ 分 から

各チーム 5分 (+ 質疑応答 2分) 程度 発表します。(担当: 報告係)

発表する内容 :

チームメンバーから 1 人を選出して授業担当者とし、
チームでその担当者の授業の略案を構想し、
第 3 節のように MACETO モデルで記述します。

参考資料: テキストにある「MACETO モデルの変数リスト」

発表で想定する場面

第 1 回目の授業で、
授業の趣旨を学生に
説明する場面。

準備するもの : PowerPoint で 8枚 スライドを作成してください

スライド 1 枚目	スライド 2 枚目	スライド 3 枚目
チーム名: 授業名や授業のテーマ:	M (意味)	A (活動)
スライド 4 枚目	スライド 5 枚目	スライド 6 枚目
C (内容)	E (環境)	T (道具)
スライド 7 枚目	スライド 8 枚目	
O (成果)	学生の役割 (代表的なもの 1 つ)	

では早速メンバーを選び、
授業を設計しましょう➡➡

チーム活動 2 MACETO モデルで記述する



音読係

前ページ(1)で描いたビジョンからキーワードを拾いながら、またさらに聞き取りながら、第3節で体験したMACETOモデルによる活動を記述する技術を用いて、**授業担当者**の**半期(通年授業であれば1年)の授業の全体像**を記述しましょう。

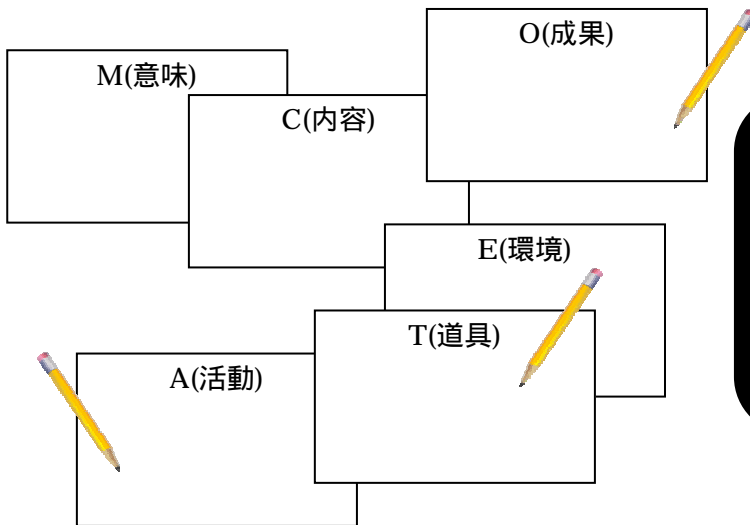
めやす

10分

現段階ではおおざっぱでよいです。
進めていくうちにどんどん書き加えてください。

タイムキーパー
セット!

授業のテーマ(授業名など)



白紙1枚ずつ使用して、PowerPointにまとめるための下書きをつくりながら進め、ある程度まとまったら記録係がPowerPointのスライドに整理しましょう。

M 意味	学生が参加する目的や学習するときに重視していること、学生にとってこの授業で学ぶとどんないいことがあるか、学生は何を手に入れたいか 例:「～なので…したい」
A 活動	中心となる活動は? どんな手順で展開されるか、行動リスト
C 内容	学生が成果を得るために必要な知識・情報・能力・準備物, トピック
E 環境	学生が取り組むにあたって適切な環境・設備・場面, 制約・ルール
T 道具	学生は何を使って取り組んでいるか, 学びやすくするツール
O 成果	どのような成果が得られるか(あらわすか), 獲得できたもの(状態)は? 例:「～を説明できる」「～を…に表現できる」「～で…が**回使えるようになる」

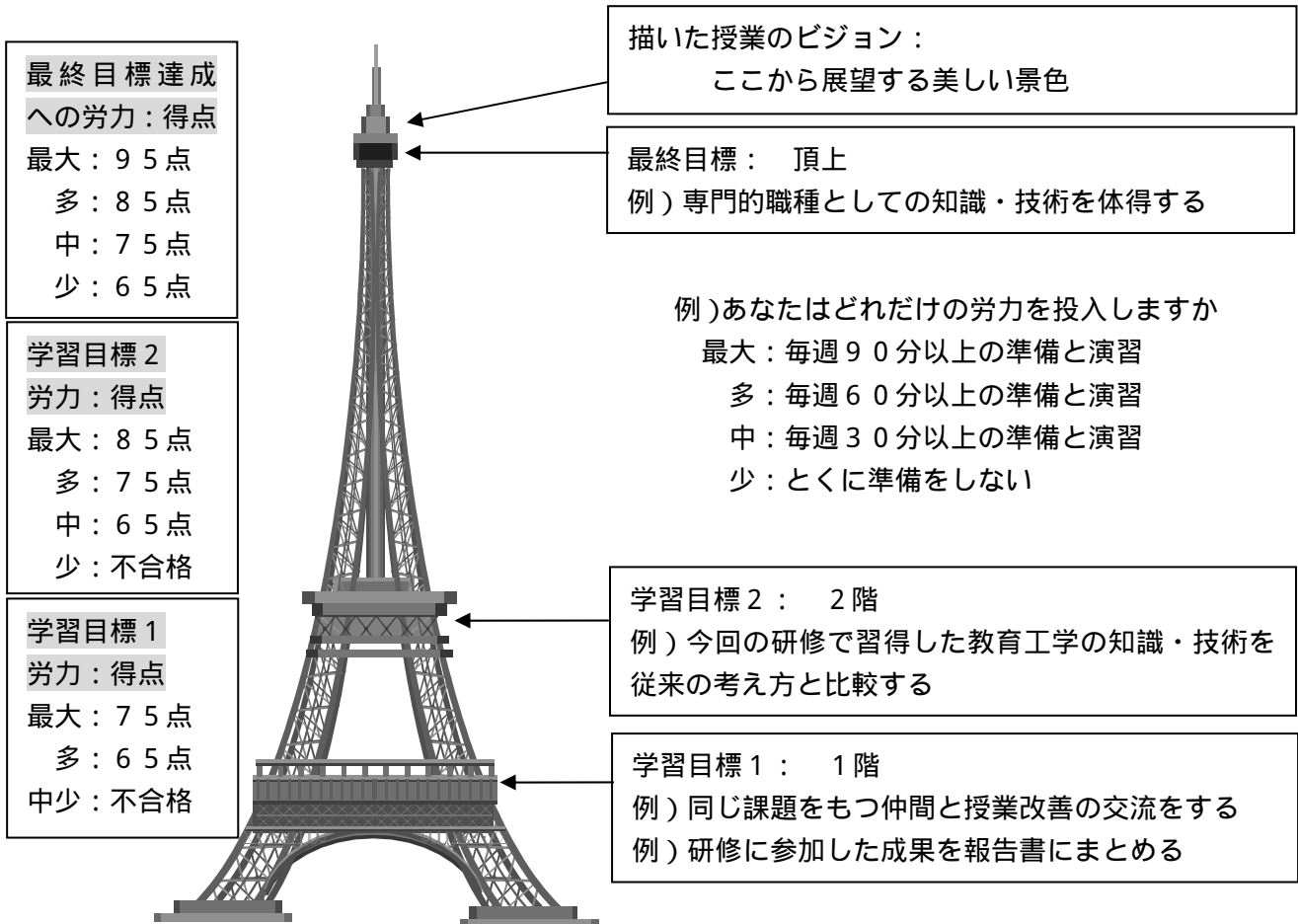


授業のビジョン と 学習目標

ちょっと休憩

授業のビジョンと学習目標の関係のイメージ図（例）

エッフェル塔は登る人の年齢層と、登る高さによって料金が異なります。



不参加・見学

学習目標は、その達成によって確実に授業のビジョンに近づいていると実感できるものです。1階、2階、頂上は、いわば学生がどれほど力をつけたいかという願いに相当するものです。こうして学習目標の表現を変えておくと、どのような状態であれば個々の学生が望むもの・目指す状態を手に入れられるかの見通しをもつことができます。

つぎは学習目標を設定します。 ➤ ➤

チーム活動3 学習目標に変換する



音読係

前ページ(2)で整理したMACETOモデルの **O(成果)** に注目してください。いくつかの **O(成果)** をチェックリストなどで自己評価できるような学習目標の形とレポート試験や期末試験を仮定して、そのときの課題として示せるような、学習課題の形で表現します。

めやす

10 分

現時点ではまだおおざっぱでも結構です。
制限時間まで思いつく限り挙げてみてください。

タイムキーパー
セット!



学習目標		成果物の形
学習目標	例1:(内容+行為動詞)型 ・ 授業設計におけるビジョンメイキングの意義と機能を説明することができる。	小テスト
学習課題	・ 「授業設計におけるビジョンメイキングの意義と機能を説明しましょう。」	
学習目標	例2:(内容+到達基準+行為動詞)型 ・ 自分が担当している科目に関係した行為動詞を5つまで正確に説明できる。	レポート
学習課題	・ 「自分が担当している科目に関係した行為動詞を5つまで正確に説明しましょう。」	
学習目標	・	
学習課題	・	
学習目標	・	
学習課題	・	
学習目標	・	
学習課題	・	

代表的なものを **MACETO** モデルの **O(成果)** 欄に記入してください。

チーム活動 4 自分たちで学ぶ仕組みをつくる



音読係

通常、授業担当者が、準備段階や授業を進めるために必要な決まりや、授業を良くするために
 行っている活動の中で、その仕組みさえ理解できれば学生に任せることができる役割
 (例：司会係)を設定して学生のチームをつくりましょう。

役割が明確なほど授業は円滑に進みます。

めやす

10 分

今回は、自分たちで学ぶ仮の仕組みとしてチームを編成しましょう。

多人数の場合だと、1チーム当たり5人か6人が適当です。
 7人以上になると、発言しなくても進むようになります。4人以下にすると、チ
 ーム数があまりにも多くなって、管理に困ります。実態にあわせて調節する必要があ
 ります。

タイムキーパー
 セット!



ここでは、仮に5人か6人で組むことにしましょう。チームは一人ひとりに役割が
 あります。1人に1つの役割を担うことができるように、5つか6つの役割を設定
 することになります。

では、つぎの手順で、5つか6つの役割を設定しましょう。

- ・ 授業担当者の権限を委譲できるポイントや、学生が協調しながら進めることが
 可能な作業を、下の表に例に続いて書き出してください。
- ・ それを機能させる諸役割(例：司会係)を設定します。

権限委譲できるポイント, 作業	役割名(候補を並べてもかまわない)
例:本時の目標を読み上げる	例:音読係, 添乗員, マネージャー
文献やネットから関係情報を集めて紹介する	情報担当, 司書,
・	
・	
・	
・	
・	
・	

チームの人数, 役割の名前 を MACETO モデルの
E (環境) の欄に追記しましょう。

発表時間まで少し休憩してください。

メモ欄としてお使いください。

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

メモ欄としてお使いください。

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

メモ欄としてお使いください。

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

メモ欄としてお使いください。

A series of horizontal dotted lines for writing notes.