

図解

# チーム学習

大学用・理論編

おおさかチーム学習研究会 編

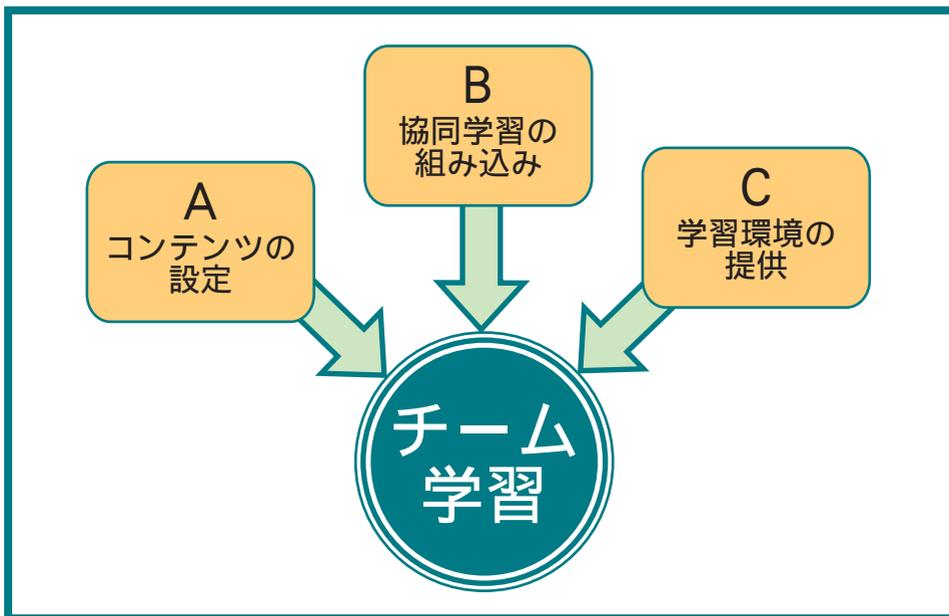
学習意欲を引出し、高い達成感を与える授業方法

- ◎ 初年次教育に最適！
- ◎ 社会人基礎力も驚くほどアップ！
- ◎ キャリア教育を超える学習の効果！

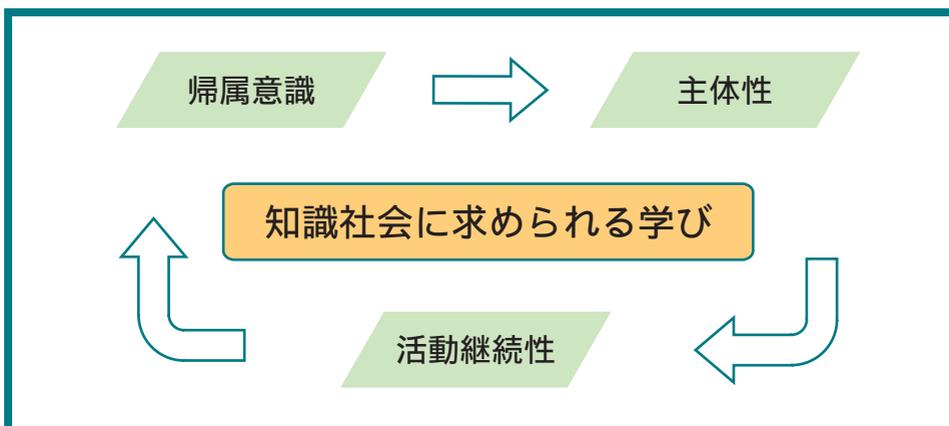
図を見りやわかる

なるほどそうか！

3つの要素さえ取り込めば、チーム学習の完成！



チームを編成すると、学習意欲が高まり、活動の継続性を保障



プラス効果の循環過程

## 「中高時代の学び方を断ち切る」ことです

基礎知識を蓄積させてきた中高時代に比べると、大学の学びはとても豊かです。ところがそれに気づかずに卒業していく学生が増加しています。まじめに出席して講義内容を覚えて良い成績をとれば、就職できて社会で通用すると信じています。この流れを改め自分の頭で考えて判断させていくには、入学直後から「大学の授業は、中高より面白い！」と体感させることです。それまで蓄積してきた基礎知識を使って学生同士でも、学生と先生との間でも大いに語り合い、新しい知恵と工夫を創りだしていく営みこそが、興味をかきたてる大学の学びです。それを体験的に理解させるには、チーム学習という授業方法が役立ちます。

## チーム学習は、「時代の要請」です

工業社会から情報社会へ移り既に知識社会と呼ばれる大変動期を迎えています。大量生産時代は、土地・労働力・資本に価値があり一億層中流の人々が、同じ製品(モノ)を追求めてミリオンヒットが生まれました。しかし豊かな社会で育った人々の価値観や欲求は多様化して同じモノでは満足できなくなっています。

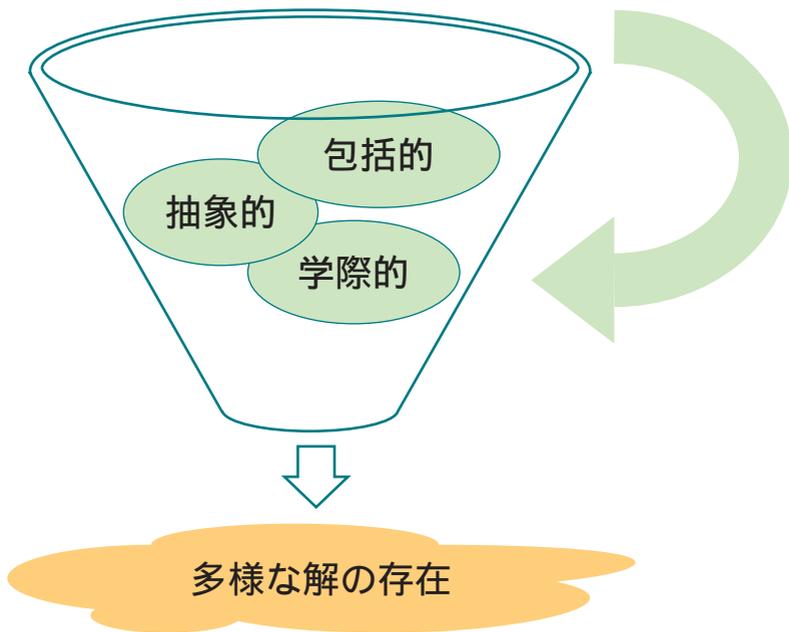
知識が価値をもつ新しい社会では、自分の頭で考え、人に伝え、議論を深める姿勢を養うことが「学び」につながります。

## 学習者は、一人ではうまく学べません

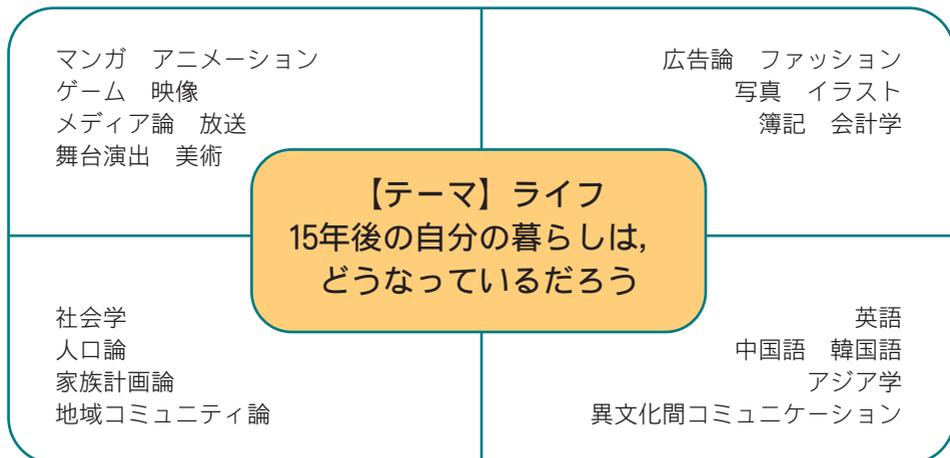
学生が多様化した現在、彼らをしっかりと学ばせるには、「他者との関係性」の中に学びをデザインすると効果的です。孤立しがちな学習者は、他者の存在で学びが誘発されます。誰かと共に考え、調べ、表現し、伝えあう作業を継続していくうちに社会人として必要なスキルも貴重な副産物として獲得できます。他人と関わりながら楽しく学ぶには、興味をひくテーマであることが大切です。さらに学習活動がいつでも継続できるための支援も欠かせません。コンテンツ、協同学習、学習環境の3要素がバランスよく提供できれば、学生たちは驚く程主体的に学習にとりかかれるのです。

「学習のテーマ」をいかに巧みに与えられるかがポイントです！

A  
コンテンツの設定



## 大きな【テーマ】と関連した授業



## その分野の「総論的なテーマ設定」が有効です

漠然とした問いには、いく通りもの回答がだせます。知識量に関係なく誰もが一応答えをだせる身近な問題をとりあげます。情報過多の社会で生きる学生は、友人が何を考えているのか、自分と何が違うのかをととても気にしていません。

## 「生き方、人生、仕事」に興味を持たせていく

15年後の自分の暮らしを予想するには、様々な知識が必要です。現在の自分が感じている悩みや不安を整理することが大切です。さらに保護者の期待なども無視できません。また未来の人生を構想するには、一人の人間の人生に影響を与えるものが何かを予測しなくてはなりません。15年後に学生は35歳を過ぎて徐々に活躍し始める時期です。その頃の地域コミュニティのあり方、科学技術の発達や情報機器の進歩も暮らしに変化を迫るでしょう。従って総論的なテーマについて考えはじめると多様な知識の必要性を実感します。初年次にチーム学習を設定するだけで、それ以後の授業はたとえ講義型であるにしても学生は、授業の有機的な関連性を考えながら学びを追求していきます。

### ポイント1 「身近に感じられる課題」であればあるほど良い

- 『看護・医療関係の授業』 10年後の病院は、どう変わっているだろう
- 『農林水産関係の授業』 15年後の農・漁村は、どう変化しているだろう
- 『キャリア教育』 15年後の自分は、どんな暮らしをしているだろう
- 『航空・宇宙関連の授業』 50年後に人間は、どうやって月で暮らすのだろう
- 『食品・歴史関連の授業』 200年前の日本人は、どんな食生活をしていたのか

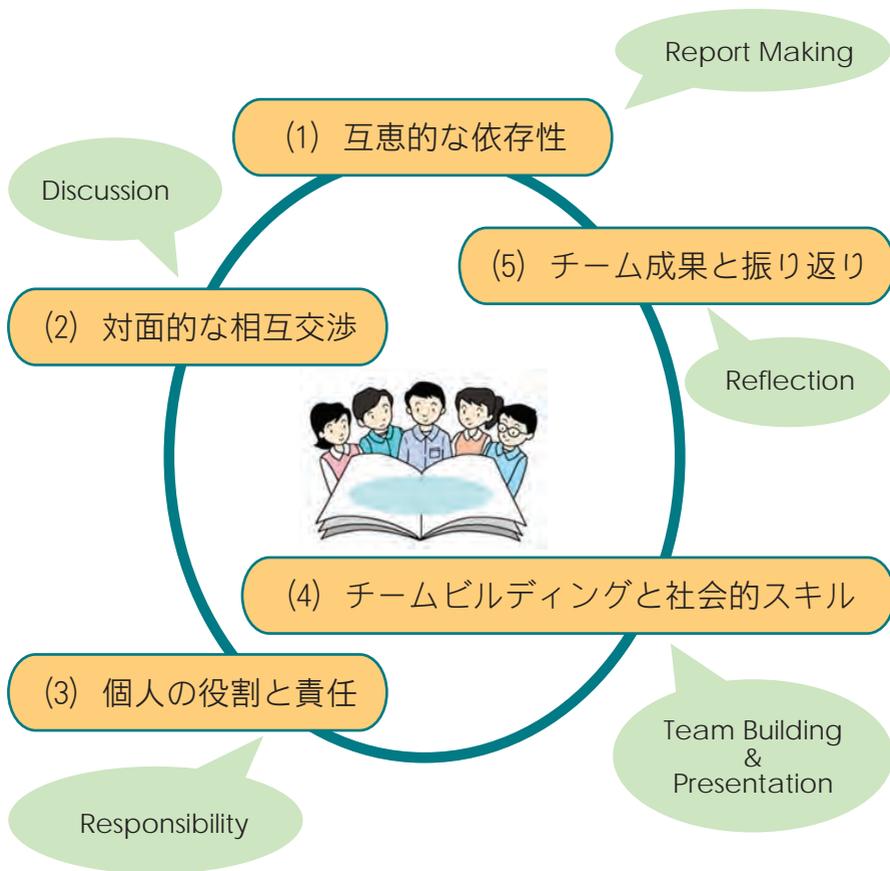
### ポイント2 「漠然とした問い」であれば、意見を出しやすい

簡単そうに見えるが、実は奥が深い  
一応、議論はできるが、調べなければ深まらない  
問題の解決には、関連分野が多岐にわたっている

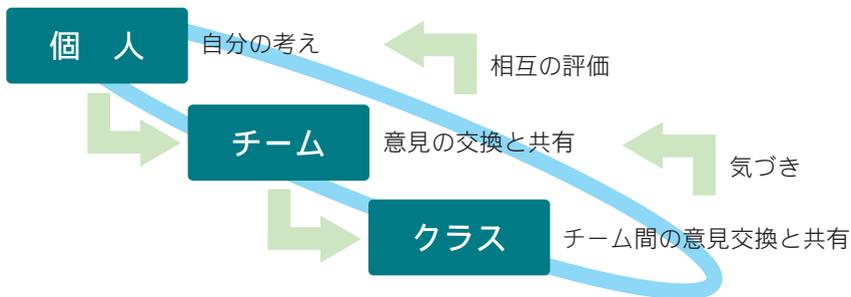
ことに気づいていく！

図解 3 : 協同学習の枠組みを学習の過程に組込む

B 協同学習の組み込み



個人の多様な特性が、循環過程でスパイラルに高まり学びへ向かう



人間の関係性の中に、学習者は解を見だし、同時に面白さを感じる

## 協同学習の5つのポイントとは！

### (1) 互恵的な依存性

チームが活性化すれば、所属している個人も生きるという運命共同体的な関係を創ります。協力すれば、個人レポートの質が高まります。

### (2) 対面的な相互交渉

自分の意見や考えをはっきりと示せる雰囲気をつくれます。そうすれば、向い合う相手の考え方を認めて尊重する姿勢が生まれます。

### (3) 個人の役割と責任

記録や報告など、メンバーの一人ひとりが引き受けた役割を果たせば、チーム全体の成果があがります。そこがグループワークとの違いです。

### (4) チームビルディングと社会的スキル

メンバーの関係性が良いと他人を見習い、発表技術、話し方、書き方、聞き方、コメントの仕方を学びとっていき、チームを組むことに慣れてきます。そこに社会性が育っていきます。

### (5) チームの成果と振り返り

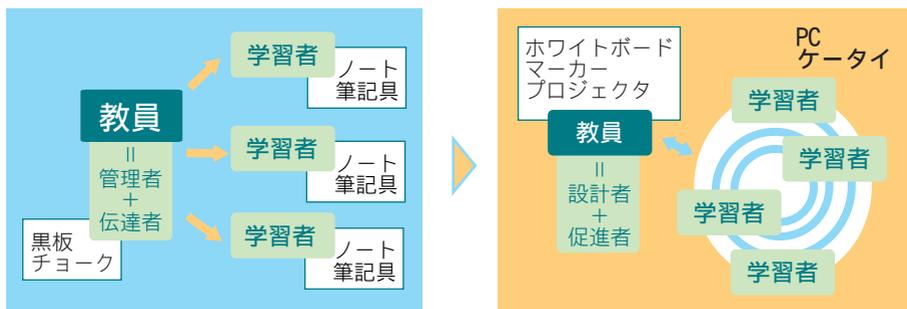
チーム内でレポートや役割に対して相互に評価するしくみを入れておきます。他チームの発表も評価します。その作業が、チームや個人の改善につながります。

## 活動単位は「個人」「チーム」「クラス」の3種類

- (ア) 個人＝調べる，チーム内の役割を果たす，レポートを作成する
- (イ) チーム＝チームによる提案を作成して他のチームに向けて発表する  
評価を受ける
- (ウ) クラス＝担当者の話を聞いて考える，アンケートに回答する

学生が、チームを「学習共同体」ととらえられればほぼ成功です。チーム内で引受けた役割、例えば記録・計画・音読・情報・司会・報告等を果たしているのか時々相互にチェックします。毎回の学習記録や短いレポート作成、チーム発表などが、自分の最終レポートに反映していくしくみです。そのために相互に評価をして活動の改善を求めます。全体の中の個人、チームを編成している個人、他のチームに対する自分のチームといった関係性の中から「気づき」がおり、「学び」につながっていきます。

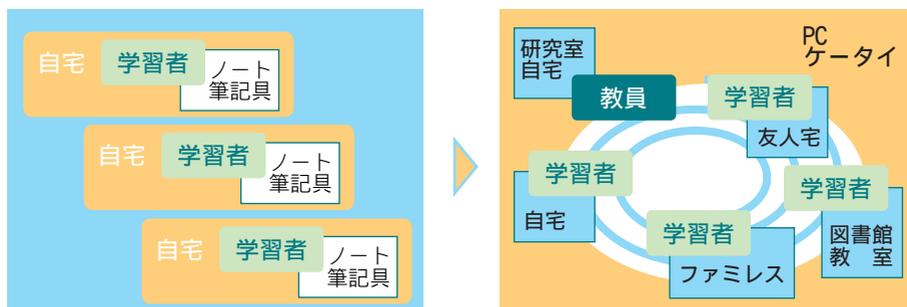
## 教室内環境の変化



### 知識時代の教室

ネット利用が可能になりました。ケータイやPCを使って、ネット上にある参考図書・参考文献をみることができます。学習者は、他の学習者と情報を共有したり担当者の作ったアンケートに回答して、すぐに集計結果を知ることができ、議論の記録をネット上に残せます。教員は、学習環境をデザインして提供する役割です。

## 教室外環境の変化



### 知識時代の学習環境

学習者にネット上の学習支援システムが提供されているので、全ての場所が学習空間になりえます。そのために学習者は、ネットを通じてどこからでも質問ができ、返信も受けることが可能になります。

## ネットを使った「学習支援システム」を導入します

インターネットの普及で学習できる「空間」と「時間」に変化が起きました。「授業」時間や「教室」空間に限定されずにすみ、知識時代ではどこでも学べる環境が整ってきました。仲間と相談したり、授業に関連する資料や文献の検索も楽にできます。学習環境が激変したことも手伝って、学習者が主体的に学習を進められる授業形態がやっと可能になったのです。

## 「教員と学生の双方に役立つ主な機能」

(株式会社ネットマンによるC-Learningシステムの場合)

### 電子掲示板

学生は、チーム内での話し合いをネット上でも継続できます。自分のケータイ・メールアドレスを登録しておけば、仲間が書込むとお知らせメールが届くので、書き込んだ意見の見落としが減ります。教員は、学習の進度をモニターすることができます。

### 教材倉庫

学生は、参考文献・参考サイト・配布教材などをいつでも入手できます。事前にアップされた教材で予習もできます。情報機器に保存しておけば、デジタル教材になります。教員は、いつでも参考になる情報を提示できます。

### アンケート

学習動機を高める目的で学生にアンケート調査を依頼できます。ケータイからの回答を受けて瞬時に集計ができ、グラフで結果を見せられます。他の学習者がどんな考えなのかを授業中に調査して即座に結果を返せます。教員も学生の考えを知ることができ、コメントをつけてクラスに紹介できます。

### 連絡

チームメンバーは、いつでもメールで連絡を取合えます。登録してあるアドレスは、他の学生や教員にも表示されないのが個人情報を守られます。教員からも全体、また特定のチームや学生に連絡ができます。

### 質問や相談

学生と教員の間でいつでも質問と返答が可能です。

### レポート提出

レポート課題をファイルで提出できます。プリントアウトする必要がありません。休日や夜中にでも締切時間を設定できます。ファイルは、一括ダウンロードが可能です。

## 「教員の役割の変化」への認識と理解が欠かせません

教員の役割は、従来の「教える」作業よりも学習の「支援」や「デザイン」に比重が置かれるようになりました。学習支援とは、学生が他の学生と協同して学べるようにテーマを与え、それについて調べさせて、皆で相談させ、整理して発表させ、それを相互に評価をさせて、最後に一連の過程をレポートにまとめて提出させるといった学習全体の流れをデザインすることです。

学習者主体の授業にすると授業中の教員の出番は減ります。教員の大切な役割は、授業の始めに短時間で学習動機を高めることです。これまでのように講義だけでは学生を満足させられません。なぜならば、ネット上には膨大な知識が用意されており、講義を聴かなくても学習する気になりさえすれば、いつでも自分で調べて学べると学生が思っているからです。

### チーム学習を成功させる秘訣！

#### (1) 納得ができるチーム編成の理由を説明する

何か根拠があってそのチームの一員になったと理解できれば、学習者はチームに貢献しやすいのです。

#### (2) メンバーの初顔合わせの機会をスムーズにする

最初の緊張感を解きほぐすと共にこれから取り組むテーマに対しては、他のメンバーが協力者であることを理解できれば、安心します。

#### (3) 個人の適性に依じて役割を分担できるように促す

各自が得意な仕事を受け持って活躍すれば、一人では到底実現できない目標に到達できると理解でき、ファイトがわいてきます。

#### (4) 学習支援システムを効果的に使っているチームの活用例を示す

週に一度顔を会わすだけではなかなか親しくなれません。授業時間以外でも意見や参考情報を交換できれば、継続的な学習が可能となり、チームとしての一体感が高まります。

#### (5) 「チームメンバーに役立つ仕事をしていますか？」と時折尋ねる

チームで仲良く協力することと同時に緊張感を維持することも大切です。そのことが、チームの学習成果を高めてくれます。

## 参考文献

### (1) チーム学習の原理

D.W. ジョンソン (著), 石田 裕久・梅原 巳代子 (訳) 2010 学習の輪 改訂新版  
一学び合いの協同教育入門 二瓶社

Hartley, P. & Dawson, E. 2010 SUCCESS IN GROUPWORK. Palgrave Macmillan.  
エリザベス・パークレイ, クレア・メジャー, パトリシア クロス (著),  
Elizabeth F. Barkley, Claire Howell Major, K.Patricia Cross (原著), 安永 悟 (訳)  
2009 協同学習の技法—大学教育の手引き ナカニシヤ出版

### (2) 授業方法tips

吉田新一郎 2008 図解 効果10倍の<教える>技術 PHP研究所

吉田新一郎 2006 効果10倍の“教える”技術?授業から企業研修まで PHP新書

### (3) 大学生の気質の変化

杉江修治, 関田一彦, 安永 悟, 三宅なほみ 2004 大学授業を活性化する方法  
(高等教育シリーズ) 玉川大学出版部

## 参観可能なチーム学習を取り入れた授業

関西大学千里山 キャンパス 教育方法・技術論 (前期 火曜日 1限)

関西大学高槻キャンパス 教育方法・技術論 (前期 火曜日 6限)

## 参考になる関連サイト

おおさかチーム学習研究会 <http://teamlearning.net/>

C-Learning <http://c-learning.jp/>

ILD (学習開発研究所) <http://www.u-manabi.org/>

## 執筆

奥田 三郎 元大阪国際大和田中学校・高等学校 校長

齊尾 恭子 関西大学教育開発支援センター 研究員

長尾 尚 大阪信愛女学院短期大学 准教授

市川 隆司 大阪信愛女学院短期大学 准教授

## 謝辞

この冊子は、NPO法人学習開発研究所の研究助成を受けて制作しています。

### お知らせ

おおさかチーム学習研究会では、チーム学習を実践してみたい先生方のためにどうすれば、現在実施しておられる授業をチーム学習方式に移行できるのかについて解説した冊子も作成予定です。

同時に中学や高校におけるチーム学習の実践事例集の作成も検討しています。

もう、やってみるしかありません！

つまり学習者参加型授業の実現

学生が、自分たちで考えて学習活動をはじめ

+

教員が、「教えこまず」

=

チーム学習を用いた授業

おおさかチーム学習研究会

<http://teamlearning.net/>  
[info@teamlearning.net](mailto:info@teamlearning.net)

2011年3月27日 発行

Copyright © 2011 Osaka Team Learning Study Group All Rights Reserved.