

# How to グループ学習

## 知識伝授型授業とアクティブラーニングを両輪に

### 課題探求実践セミナーの開講

総合教育センター・大学教育創造部門では、共通教育教養科目として「自律創造学習 I, II」(社会系)および「課題探求学習」(自然系)を企画開発し、開講してきました。これらの授業は学生自らが課題を設定し、グループワークで課題解決に向けて取り組むと言うものです。この授業により、グループワークにいろいろな効果があることがわかってきました。

○ 自己の客観視：グループワークの中での相互評価、ピアフィードバックにより自己を客観視することができるようになり、自己評価に修正が加わります。

○ コミュニケーション能力の養成：気心の知れた仲間同士のコミュニケーションでは、実はほとんど脳を使っていないことがわかっています。そのため、限られた世界だけで過ごすことは非常に楽で、緊張感を感じることはありません。一方、見知らぬ人とのコミュニケーションでは、些細な会話ですら仲間内のそれと比べて非常に活発に脳を使います。従ってグループを属性の異なるメンバーで形成すると教育効果が高いようです。

○ 課題発見能力の開発：授業中も質問が無く、個別に聞いてみると「わからないところがわかりません」という答えが返ってきます。課題探求型学習では、課題設定、解決プロセスの検討と実施を自らが行います。授業期間中何度も問題に直面し、その都度自分たちで解決していかなければなりません。これによって、今解決しなければならぬ問題が何か考え、見いだす作業を繰り返すこととなります。

○ 社会人基礎力の養成：グループの中で責任を

持って活動に参加することにより、また上記のような効果もあって社会人基礎力を養成する効果があるようです。

○ 「教わる」から「学ぶ」への転換：多くの学生は、授業に出てきて何もしないで教わることをよしとしているようです。答えのすぐに見えない課題を与えられると途方にくれてしまいます。グループではありますが、自分たちでたてた課題について自分たちで調査することにより、未知の問題に対する解決能力を養い、この体験から学習者として自律してゆくことになり、従来の知識伝授型の授業にも意欲的に取り組むことができるようになります。課題探求実践セミナーでも、この自律効果を最大限にねらった工夫をするのがよいでしょう。

### 1. グループワークは万能薬か？

グループワークは万能薬ではありません。知識伝授型授業の一部にアクティブラーニングとしてグループワークを導入すれば授業にも変化ができ、あまり経験のない受講生にとって新鮮に感じるであろうことは間違いありません。そのため受講生の集中力を維持し、充実感を与える効果があります。しかし、メンバーを固定して毎回作業を行う課題探求型授業の場合には、マンネリ化してしまうこともあります。

また、メンバーの内一人でもグループワークに非積極的な者が出てくると、グループ全体のモチベーションを下げてしまいます。また積極的であっても、一人で突っ走ったり、十分にディスカッションしなかったりと、方法を間違えたメンバーがいる場合も同様です。そのようなときにどう対

処するかが重要です。

グループワークを活性化し、成果に結びつけるためには教員がそれを支援する必要があります。グループワークにはチームビルディングがセットで必要であると心得ましょう。

## 2. チームビルディング最初の一歩を支援しよう

課題探求型の授業を担当して学生と話をしてみると、コミュニケーション能力が全くないという者はほとんどいませんでした。むしろ優れたコミュニケーション能力を持っている者が多くいることに驚かされました。にもかかわらず、初対面の人同士では議論はおろか、挨拶でさえできないと思いきこんでいるようです。そこでコミュニケーションを開始するための支援が必要となります。このとき有効に使えるのが、チームビルディング用に開発されたゲームです。ゲームに参加することにより、グループワークや社会的活動を疑似体験し、チームで働くことの重要性を学びます。グループワークの様々な段階で、必要に応じてチームビルディングを行いましょう。

## 3. 小道具で効果を上げよう

グループワークの場合、様々な小道具を使用することによってコミュニケーションが促進されたり、意見を出し合う際に効果的な場合があります。グループワークでは次のような小道具を準備しましょう。2008年度課題探求実践セミナーの授業には、共通教育担当事務で物品支援を行います。

○ ポストイット（付箋紙）：思いついたことをひとまず書いて出し合ってみる→グルーピングして傾向を知る（メンバーの考えていることがつかめてくる）→グループの意見を集約できる（そのほかにも様々な場面でポストイットの利用は効果的です）

○ 水性顔料マーカー（PROCKEY 8色セット）：模造紙に書いても机を汚さず、油性マーカー特有のにおいが無いのでグループワークに適しています。模造紙に書いて記録として残したり、ポストイットと組み合わせるなど様々な用途があります。黄色とオレンジは遠くからは見えないので注意。またホワイトボードマーカーと間違えて使う学生がいます。消えないので要注意です。

○ ストップウォッチとベル：1分間プレゼンなど、時間制限して自己紹介や意見発表する際につかいます。ストップウォッチで時間を計ってベルを鳴らして合図とし、次々に発表者が交代して行きます。あわただしいようですが、メンバーが平等に時間をシェアすることができ、消極的な学生もグループの和に入っていくことができます。

○ メッセージボード：A4サイズのホワイトボードを使い、授業中に各グループと教室全体の一斉コミュニケーションに使えます。ホワイトボードマーカーも必要です。

## 4. 「聞くこと」は「察すること」

コミュニケーションで最も大切なのが、積極的に聞くことです。言外の意図までくみ取れるような注意力が養われることが望まれます。相手の気持ちや立場を考えながら聞くことで、グループ内での議論も充実するでしょう。取るに足らない意見のようであっても、まず耳を傾けて話し合いのテーブルに載せてみましょう。そうすることで、チームのメンバーとしての自覚が芽生え、積極的に議論に参加する姿勢が生まれます。

## 5. 協調・協働の必要性を知らせよう！

グループワークでは、構成員の企画に対する納得度と目指すレベルの高さのバランスがよいとき、大きな成果を上げることが知られています。逆に

「意義のあることをやっているのだから」と思いこんでリーダーが一人で突っ走って、上手く行かないということも起こりがちです。議論が煮詰まってきたような場合に教員は、「なぜこの課題に取り組むのか？」という問いを発してメンバーの課題に対する納得度を確認することを心がけましょう。

## 6. 沈黙の効果を利用しよう！

グループディスカッションでは、しばしば議論が停滞してだれからも意見が出ないという事態が生じます。注意しなければならないのは、メンバーが議論を他人任せにしてさぼっているのか、真剣に課題に取り組んで打開の方法を考えているのかを見極めなければならない点です。前者の場合が多いのですが、時に皆が黙り込んでしまう沈黙の時間が大切な場合もあります。

## 7. プロセスを重視する！

グループワークを取り入れた課題探求型授業や学習者中心主義による授業では、試験をして評価することは困難なものです。学力で測れない部分の能力開発が目的の授業であればなおさらでしょう。このような場合に役に立つのが、課題解決プロセスを受講生が書いて残しておくことです。これは成績評価の際の資料となり、また受講生にとっても課題解決プロセスを残しておくことで、自分たちの活動のプロセスを振り返ることに役立ちます。もう少し詳細なものであれば、活動日誌のようなものを受講生が作成し、これに教員がコメントを付けて返すというラーニングポートフォリオのようなものも考えられます。

## 8. ファシリテーションにつとめよう！

グループワークに教員が参加すると、ついつい

自分の経験から答えを与えてしまいがちです。あらぬ方向に向かっていると思っても、失敗に受講生が自ら気づかなければ意味がありません。危険がない限り自由に議論させ、アイデアや具体的なアクション案が出てくるよう上手く引き出すことにつとめましょう。答えは受講生の中に、または受講生の議論の中にあるはずですが。なお、ファシリテーションに関しては、「Facilitation Textbook ABC」（畠中智子）が参考になります。

## 参考：チームビルディングツール

○ 体を使ったゲーム：言葉だけではなく、体を動かすことでよりいっそうコミュニケーションが取りやすくなります。たとえば、グループで輪になってキャッチボールをします。その際、投げる相手の名前を言ってからボールをその相手に投げると言うルールを付けます。名前をまちがったりボールをとれなかったりしたら罰ゲーム。チームビルディングの初期に適しています。

○ クイズ：簡単なクイズの答えをグループで考えます。たとえば、「次の□には何が入る？S, M, T, W, □, F, S.」経験者がいなければこの程度の問題で結構悩むようです。議論を促進（活性化）しなければならない時期に使えます。

○ コミュニケーションカード：「テーマ」を書いたカードをつかってコミュニケーションを促進させます。カードを裏返しにして置き、一枚めくってそこに書かれたテーマについて1分間プレゼンをします。テーマには会話を促進する世代と時代にあったキーワードが必要ですが、オリジナルカードはなかなか作りにくいものです。研究室の学生に手伝ってもらいましょう。メンバーがなかなか打ち解けないとき効果的です。

○ インタビューゲーム：キャスターに対してグループのメンバーが順にインタビュアーになって質問をしていくゲームです。まず、輪になって着

席しましょう。一人のキャストに対して制限時間（5分程度）を決め、インタビュアーが一つまたは最大二つまで質問をします。インタビュアーは順番に交代していきます。ただし、前のインタビュアーの質問やその答えを受けて関連する質問をします。質問は簡潔に、ただし「はい」や「いいえ」で答えられるものは避けます。キャストは正直に答えます。ただしどうしても答えたくない場合は「イエローカード」といってパスすることができます。制限時間内であれば質問を続けることができます。タイムキーパーは制限時間に近づいたら質問をやめさせ、キャストに感想を述べてもらいます。キャストは全員がその役を終えるまで順番に交代していきます。グループワークの初期に効果的です。自己紹介、他己紹介をするよりはるかに効果的です。

○ ブレインストーミング：嵐が吹き荒れるように脳をフル回転させましょう。簡単な問題に対する答えやアイデアを、制限時間内にたくさん出してもらいます。たとえば、「鉛筆の使い方を20考えてください、制限時間は1分です」効果的に行うコツは、他の人の意見やアイデアを何でも受け入れることです。すなわち、評価しない、否定しないがルールです。また、思いついたことはとにかく出してみることで、思いついたけど取るに足らないと自分で評価しないことです。他の人から見たとき、非常におもしろいアイデアであるかもしれません。他のアイデアとの組み合わせでおもしろくなるかもしれません。とにかくたくさん出してみましょう。アイデアを出さなければならない局面でグループワークを促進させる効果があります。

○ 振り返り：チームビルディングゲームをしたら振り返りをしましょう。チーム内で何が起こったか、自分がどのように取り組んだかをまず個人で振り返りましょう。さらにグループでそれぞれ

のメンバーがどのように感じたかを分かち合いましょう。分かち合いはピアフィードバックとなり、やりっ放しにするよりはるかに大きな効果が期待されます。全てのチームビルディングに組み合わせて使えます。

総合教育センターではそのまま使える教材をそろえています。グループワークのいろいろな段階に利用できる教材をそろえていますので、ご相談ください。ただしこれらの教材は90分から120分かかるプログラムとして設計されていますので、実施には一コマ費やすことが必要です。

○ 「NASA」、「匠の里」など：上記の教材の中にこれらの資料があります。コピーしてそのまま使えるようになっています。これらのゲームでは、メンバー全員の協力により、個人の能力よりグループの成果が上回る場合があることを疑似体験できます。このことから、グループワークを進める上でメンバーの納得度の重要性を感じることができます。

これらの教材にはルールが定められています。ルールは教材の効果を引き出すために定められているので、必ず守ることが重要です。

また、グループワークを支援するe-Learningシステムを開発中です。オンラインでコミュニケーションボードが利用できるようになります。

問い合わせ：学務課総務グループ

(gm04@kochi-u.ac.jp)

