学生が授業者となるワークショップ型研修の在り方
―ロイロノートを活用した「教職実践演習」の講義を通して―

The ideal way of workshop training planned by students who become instructors
―Through the lecture of “Practice for Teaching Profession” using Loilo Note―

清　水　和　久（人間科学部こども学科教授）
Kazuhisa SHIMIZU (Faculty of Human sciences, Department of Child study, Professor)

〈要旨〉

教員免許を取得できる大学の4年の後期の授業に，より実践的な内容が期待される「教育実践演習」がある。この講義は卒業後すぐ教壇に立つ学生に即戦力としての力をつけることをねらいとしている。現在学校現場では多忙化が進み，外部に研修を受けに出るのではではなく，校内で互いに教えあうスタイルの研修OJT（On the job training）も増えている。そこで，「教育実践演習」では，学生が，現場で即戦力となるように，自らが講師となって授業を運営するスタイルを採用し，受講者も主体的に参加できるワークショップ型の授業として行う。各回の授業については，担当教員は構想段階から学生の授業構想にアドバイスし，当日の授業と振り返りも含めて学生にサポートを行った。情報を共有する手段としての「ロイロノート」を活用することを条件として課し，テーマの企画から授業後の振り返えりに至るまでの1か月を1サイクルとした。結果，学生の感想からは，この授業スタイルについて，満足感が高いことがわかった。

〈キーワード〉
ワークショップ型研修，OJT，タブレットの活用 ロイロノート

1　はじめに

教職実践演習は2010年度の入学生より，大学の授業として実施されるようになった。その設置のねらいを文部科学省では「教職課程の他の授業科目の履修や教職課程外での様々な活動を通じて，学生が身に付けた資質能力が，教員として最小限必要な資質能力として有機的に統合され，形成されたかについて，課程認定大学が自らの養成する教員像や到達目標等に照らして最終的に確認するものであり，いわば全学年を通じた『学びの軌跡の集大成』として位置付けられるものである」[(1)]と述べている。つまり大学時代に学んだことを統合して教師としての力量を確認する場と位置付けられている。そのため，この授業は，受動的な学び方ではなく，主体的に学ぶアクティブラーニングの手法を取り入れたい。知識の定着は，ラーニングピラミッドの例にもあるように，学習者自らが他の人に教えることが最大の知識の定着方法であることも踏まえ，学習者自らが授業を企画し，他の学習者が参加するワークショップ型形式授業として取り組むこととする。

また，学校現場では，最近は校外に出かけて受講する研修ではなく，校内でおこなうOJT形式の研修が増えており，このワークショップ企画型の授業は，その場面においても有効であると考える。

よって4年で実施される教育実践演習においても，企画参加型のワークショップ形式で行うこととし，学生が選んだテーマについて教員のアドバイスのもと，企画，授業に実施，振り返りまでを1サイクルとして実施することとした。また，この授業においては，情報共有化の手段と1人1台のタブレットを使うことを想定し，「Loilo note for school」[(2)]を使用する。

2　研究の目的

・ワークショップ型授業を学生自らが企画，実施，振り返ることでの教育的効果を明らかにする。

3　研究の方法

1）教職実践演習の在り方

2）教育実践演習に求められる内容
3）ワークショップのサイクルの検討
4）ワークショップのデザインの検討
5）ワークショップの実践事例（6事例）
6）ワークショップにおけるICTの活用場面
7）ワークショップのブラッシュアップ
8）ワークショップ全般に関する学生の評価

4　研究の結果

4−1　教職実践演習の在り方

教職実践演習の内容については「最新の教育に関する動向等を踏まえつつ，例えば教職の意義や教員の役割等を再確認させたり，教員の具体的職務内容や学校現場の実態等についての理解を深めさせたり，教科指導や生徒指導等に関する実践的指導力の基礎を定着させる等，教員としての資質能力を確認するための総合的な実践を行うことに留意する必要がある。」そして方法については，「講義形式は極力避け，演習（指導案の作成や模擬授業・場面指導の実施等）や事例研究，グループ討議等を適切に組み合わせて実施することや，基本的に教職経験者を含めた複数の教員の協力方式により実施すること」[3]と述べられている。

また。スタイルとしては「『役割演技（ロールプレーイング)』 ある特定の教育テーマ（例えば，いじめ，不登校等）に関する場面設定を行い，各学生に様々な役割（例えば，生徒役，教員役，保護者役等）を割り当てて，指導教員による実技指導も入れながら，演技を行わせる。」となっており，「『事例研究』あるいは特定の教育テーマに関する実践事例について，学生同士でのグループ討議や意見交換，研究発表などを行わせる。」[4]となっている。

そこで教職実践演習は，テーマを学生に選択させ，グループ討議も含んだ形でこれまでの学習の成果を踏まえて学生自らが授業者となっておこなう形とした。これは，教員になった後のOJTとして，教育現場で研修を企画することを想定して，その力量を育むという意味も含んでいる。

以下の4点が推奨されているので，現代の教育的課題も考慮して筆者がテーマを提示し学生に担当を選択させた。

4−2　教育実践演習の内容

教育実践演習は大きく分けて4つの柱が必要とされる。

1．使命感や責任感，教育的愛情等に関する事項
2．社会性や対人関係能力に関する事項
3．幼児児童生徒理解に関する事項
4．教科等の指導力に関する事項

上記の4つの柱を取り入れ右記のような授業展開とする。

表1　教育実践演習の内容

	項　　目	内容と位置づけ	関連
1	オリエンテーション	演習の説明	1
2	ワークショップ説明	分担と日程の決定	1
3	ワークショップ構想	グループ別で相談	4
4	プログラミング1	教員のモデル提示	4
5	プログラミング2	ロボットカーの操作	4
6	道徳教育	ジレンマ教材	4
7	国際教育	英語教育＋国際教育	4
8	学級経営といじめ	事例研究	2
9	プレゼン力	表現力の向上	2
10	児童理解　特別支援	事例研究	3
11	教材研究の仕方	教材研究の方法	4
12	学級開き	黄金の3日間ですべきこと	3
13	集団作りゲーム	段階ごとの実施	2
14	情報モラル	事例紹介	4
15	まとめ		1

4−3　ワークショップのスケジュールサイクルと内容

4−3−1　ワークショップスケジュール

学生が内容の企画から担うので，教員が十分にアドバイスを行う必要がある。1グループの人数は4名。授業の準備から振り返りまでの1か月間を1サイクルとして実施。自分が授業者となってワークショップを実施するには，内容を個人が理解するだけでは不十分で，学習者にわかりやすく説明し，考えてもらう場を取る必要がある。そのため検討に十分時間かけるために3週間前から準備することとした。

表2　ワークショップのスケジュールサイクル

	時期	内　　容
1	3週間前	各自のテーマについて下調べ　レポート作成
2	2週間前	教員へレポート提出。ロイロでレポート共有後，グループでワークショップ案の検討
3	1週間前	グループのワークショップ案の教員へ提出
4	1回目 打ち合せ	学生が考えた展開案をもとに。教師のアドバイスを受け修正
5	2回目 打ち合せ	修正した案を最終案としてワークショップのイメージを確認
6	当日	リハーサ後　授業後,
7	授業後	参加者からの感想を収集。 観点　学習者と教師と2つの立場からの記述
8	1週間後	参加者の感想を授業者で共有し，まとめのレポート提出

4−4　ワークショップのデザイン

中野民夫（2017）[5]によれば，学生と教師の関係に注目すると授業の形を以下の4つのパターンに分けることができる。

①　通常の講義型（教師から学生の一方通行講義型）
②　質疑応答型（教師対1学生の個別対応の双報告型）
③　グループワーク型（教師はファシリテータの役割）

④　ワークショップ型（参加者同士のマルチ方向，ファシリテータが全体をホールド）

中野（2017）は，参加型の授業の学生にとっての意義を「『学ぶ楽しさ』『「世界が広がる』『コミュニケーション能力の向上』『主体性の発揮』は主に学生同士の横のつながりをもたらす相互作用の賜物であり，講義を聞くだけの授業では育まれにくい。学習意欲が低い』『主体性が育まれない』など日本の教育の課題に参加型の授業は大きく貢献できることを確信してきた」と述べている。

教職実践演習では，このワークショップ型の授業取り入れ，尚且つその授業を学生自身が企画し実践するというスタイルを取る。そのため学生にはワークショップの基本的な流れを提示した。

表3　ワークショップの基本的な流れ

	段階	具体的内容
①	導入	テーマの話題提供，問題意識喚起
②	課題①	個人思考とグループでの話し合いと発表
③	課題②	グループでの話し合いや作業後に，発表
④	課題③	グループでの話し合いや作業後に，発表
⑤	まとめ	授業者の知見

①　導入段階

扱うテーマについて事前レポートしたものの中から，背景や基本的な情報を提供することで，授業のテーマについての興味を持ってもらうことをねらいとする。

②　課題1の段階

課題1では，基本的な課題を提起し，個人で考えてもらった後，情報をグループ内で共有化する。個人で考える場合はワークシートなどに記入してもらう。また作業の場合は基本操作を行うものとする。

③　課題2の段階

課題2では，さらに深めたい課題や視点を変えた課題を提供し，グループ内で話し合い考えを発表する。作業の場合は協働性が必要とされるものとする。

④　課題3の段階

原則，課題は2つまでだが，必要に応じておこなう

⑤　まとめの段階

最後のまとめは，グループまた発表して終わりにならないように，授業者は，出された意見をまとめた上で，学習者の意見よりも深い知見を述べるものとする。

また，情報共有の手段としてダブレットのアプリである“Loilo note for school”を活用する。タブレットで打ちこむのに時間がかかる場合は，手書きの文字をタブレットのカメラ機能を使って撮影し，それをロイロの提出箱にアップすることで，情報の共有化を図れる。またグループ内の相談はホワイトボードに書き，その内容を写真に撮り，ロイロの提出箱にアップすることで共有できる。このように，個々の考えやグループの考え共有することで，自分との共通意見や違った視点での意見を知ることができる。

またワークショップの内容に関して受講者としての感想や，ワークショップの進行方法の改善点なども振り返りとして出して提出箱に出してもらうため，企画した学生の反省材料として使うことができる。

4−5　ワークショップの実践事例

ここでは教職実践演習の中で，この論文を執筆する時点で終了している，プログラミング教育1，2，道徳教育，国際教育，プレゼン力の6つのワークショップの実施内容，及び受講者の感想を記載する。

4−5−1　「プログラミング教育1」の実践

○ねらい「スクラッチ[6]の操作を理解し，自分で作品を作り上げることでプログラミング的思考の意味を理解する。」

○展開事例

1．プログラミング教育の背景に関する話
2．スクラッチの基本操作の体験
3．スクラッチで各自が作品を作る
4．まとめ　学習者，指導者の立場で振り返る

この授業は，ワークショップの基本型を理解してもらうために，モデルとして筆者が授業を行った。プログラミング教育の導入の話の後，課題1としてスクラッチの基本的な操作について一斉指導形式で説明し，各自が1人1台のタブレットで作業。課題2では，基本操作を応用して作品作りをおこなう。最後に作品の動きを動画で撮影してロイロに提出し，動きをみせながら発表してもらうことで工夫点を理解する。最後に受講者に「受講者の立場としての感想」と，「授業者の立場からの改善点」を記述してもらう。

受講者として，自分が十分理解できたかどうかを振り返ることによって，授業者の情報提供の仕方や進め方が適切であったのかの視点を持ち，自分が授業者となった場合の工夫点が見えてくることになる。

4−5−2　「プログラミング教育2」の実践

○ねらい「レゴマインドストームEV3をグループで操作することによって，プログラミング的思考をつけると主に，必然的に協力体制ができることを実感する。」

○展開事例

1．プログラミング教育の意味について理解する。
2．課題1「基本操作の体験と操縦」
3．課題2「ライントレース機能を使った操縦」

4．まとめ

初めて学生が担当した授業であるが，展開は前時の教師が実施したものを踏襲しているため，準備には時間がかかったが，参加者はかなり楽しめたようである。

○参加者の感想

・3人1組で取り組むことによって，友達と協力することによる達成感を感じた。協力することで楽しさが高まった。試行錯誤でプログラミングができていく過程を楽しめた。プログラミングの結果をすぐに目の前で確認できた。

・プログラミングについて深く学ぶ必要性を感じた。子供の意欲がわき，楽しめる展開を考える必要性がある

4－5－3　「道徳教育」の実践

○ねらい「正解がただ1つではない教材について考え，それぞれそう思うわけを話す体験，および教師の評価方法について考える」

○展開事例

1．特別な教科道徳の意味について

2．課題1「あなたがしずかちゃんだとしたら結婚するなら，のび太，ジャイアン，スネ夫，出木杉の誰?(その理由も記載)」

3．課題2「20年後を想定した登場人物の様子を見せた上で，誰と結婚したいかをもう一度考える。(人の価値観を問う問題：経済的な成功か，人間的な温かさかの選択)

4．課題3「その理由に対して道徳としてどのような評価をすればいいのかを考える」

5．まとめ

○ワークショップの実際

道徳の授業は，2つの道徳的価値観を問うジレンマ教材が増えてくると思われる。本グループは，価値観の内容を大学生が考えやすいものにしたいと考え，結婚する時に考慮する内容として「経済的な安定」と「深い愛情」のどちらを選択するのかを問う課題とした。よく知られているドラえもんのキャラクター「ジャイアン，スネ夫，出木杉，のび太」を対象とすることで，それぞれ性格の説明は不要となる。課題1で小学校の段階でしずかちゃんの立場で，誰と結婚したいかを考えさせる。受講者はロイロノートのシンキングツールのダイヤモンドランキングで順位を記載し考えを共有する。人気度は，勉強のできる出木杉君が77%，のび太20%，ジャイアン3%，スネ夫0%であった。

課題2では，20年後の大人になっている4人を設定し，改めて考えが変わるかを聞いた。

表4　ドラえもんの登場人物の20年後の設定

登場人物	長所	短所
のび太	一途，思いやりがある	ポンコツ（役立たず）
スネ夫	お金持ち，何でも買ってくれる	超マザーコンプレクス
ジャイアン	男らしい，夢がある（歌手）	気分屋
出木杉	安定した公務員，何でもこなす	遊ぶときは面白みがない

20年後は順位こそ変わらなかったが，1位の出木杉君からのび太へ票が動き，ジャイアンにも人気が出た形となった。

表5　現在と20年後の結婚したい対象の変化　N=26

	出木杉	のびた	ジャイアン	すねお
小学生	77%	20%	3%	0%
20年後	38%	35%	23%	4%

○20年後の姿を見て変わった理由，変わらなかった理由

・変わった受講者の理由

（出木杉⇒のび太）：結婚する上で一途さと楽しさを重視しのび太と一緒にいると安心できるし，ポンコツなところも含めて楽しく生活できそう。

（出木杉⇒ジャイアン）：「出木杉君は小学校時代になんでもできすぎて1階の挫折で病むと思う。ジャイアンは夢を持っているから自分の夢も応援してくれそう」

（出木杉⇒スネ夫）「最初は出木杉君でしたがインドアで精神的に不安定とあったので私にとっては大きな欠点でした。スネ夫は休日に外に一番連れだしてくれそうだし，アウトドアだとたくさん思い出ができて楽しそう。マザコンという欠点はありますが，姑と別居できれば幸いかな」

○変わらなかった例

（出木杉から変わらず）：「変わらず出木杉君を選んだ。わけは安定していて頼りになるところが魅力的だから，面白みがない欠点は自分の働かけで変えられる」

「変わらず。理由は性格がいいので結婚しても変わらず愛してくれそうだから，収入の面でも安定している。」

これらの内容から，受講者がいろいろな可能性を深く考えて回答していることがわかる。各自の理由を班の中で話すことで，各学生の等身大の思いを知ることができた。

課題3では，評価の方法について話し合った。授業者が，回答例を取り上げ，その回答に対して教師がどのようなコメントを返すかをグループごとに考えた。A）経済的な安定第1に考えるから愛情重視に変わった学生の感想と，B）経済的な安定第1で最後まで思いが変わらなかった学生の感想，に対して，教師の立場でコメントを考えてもらうという想定である。

経済的安定を重視するか，愛情を重視するかは，どちらかが正解というわけではないので，自分の考えを最終的に

決めるうえで，比較した意見や，理由を明記してあるものに関してはよい評価をし，意見が変わらなかった人に対しては，他の意見も参考にするようにアドバイスを書くことをまとめとしていた。

このワークショップの感想は，「キャラクター設定がわかりやすく，20年度の生活を見て考え直したり，深めたりすることができる点がよかった。また評価の例や実際に感想を評価してみる活動もあってわかりやすい」というものが多かった。学生ならではの発想の授業となった。

4－5－4　「国際教育」の実践

○ねらい：「国際教育としてのSDGsについての理解を深めるとともに，国際交流プログラムであるテディベアプロジェクトのシミュレーションを体験することで，ぬいぐるみを使った国際交流の方法を理解する。」

○展開事例

1．国際教育の必要性についての話
2．課題1　SDGsのすごろくをして知識を増やす
3．課題2　学校教育でできるSDGsの活動を考える
4．課題3　テディベアプロジェクトの模擬体験
5．まとめ

○ワークショップの実際

初めに理解を中心とする国際理解教育と発信も含む国際教育の違いについての話が合った後，開発途上国が中心課題としていたMDGsと，先進国も巻き込んだ形で行われているSDGsの違いについての説明。および課題解決方法としての学校で実施するESDの位置づけをした。

課題1では，SDGsのクイズが含まれているすごろくの体験である。クイズはSDGsのテーマごとに5問ロイロ上にアップされており，すごろくで止まった者がその中から出題する方式である。同じ問題が出題されないので飽きることはなく，知識がつくことになる。

課題2では，学校でできるSDGsの取り組みをグループ別に考える問題で，SDGsの1「貧困をなくそう」，13「気候変動に具体的な対策を」のどちらかの課題についてグループ別に話し合ってアイディアを共有する課題であった。グループは8つあり，半分に分かれてこれらの問題を話し合った。話されたことはホワイにノードに下記，ロイロに提出することによって全員で共有し発表を聞くことができた。SDGsの課題1「貧困をなくそう」についての具体的な行動は，「ペットボトルのキャンプを集めてワクチンに変える，着なくなった服を海外に送る，フェアトレードの商品を買う。」などであった。

またSDGsの課題13の「気候変動に具体的な対策」では，地球温暖化対策として，「節電する，木々を植える，給食を残さない，電気をこまめに消す，近場は歩いて行く」など，リサイクルとエネルギーの無駄づかいをやめるなどの案が出された。

課題3では，国際交流の「テディベアプロジェクト」のシミュレーションである。1，2で外国を意識して問題解決を考えていく必要性を感じた後，実際に外国を意識するために国際交流をおこなうという模擬体験である。このプロジェクトでは海外の国の学校と，ぬいぐるみをと交換し，その互いにその滞在日記をつけて再び帰国させるというものである。これは国際交流プロジェクトを数多く紹介しているJEARN（グローバル教育推進機）で人気のあるプロジェクトである。4人1組のグループごとに国を設定し，その国の特徴をぬいぐるみのアイデンティティ―として設定。そのぬいぐるみを他のグループと交換。他国から交換してやってきたぬいぐるみの滞在記録を作成する。ぬいぐるみの目を通して日本を平易な英語で紹介するという設定である。学生は日本を体験させる設定と英語力の必要性を感じることとなった。

○受講した学生の感想

・「国際教育の意味をよく理解することができた。すごろくやテディベアなど児童でも親しみやすいものを用いて外国のことを意識する活動であった。」

・「今まで国際教育について考えたことがなく，SDGsもほとんど関心がなかったが，しらないうちに国の取り組みや環境や国際問題，貧困などについて監視を持つようになった。特にSDGsについては児童の豊かな人間性を育てる上で有意義だと感じた。」

・「現場に出て，国際教育をするにあたっては，実際に他国と交流する機会を設けることが重要であると思った。他国とつながることはすぐにはできなくても先輩教員やいろいろ研修に行って情報を集めたい。漠然としたなかで，児童に伝えるよりも，時間がかかっても交流することことが大きな財産になると考える。SDGsについて勉強すれば，他教科につなげられることが多くあると考えたため授業横断的に国際教育を進めて行きたい。また，SDGsから児童ができることを気づきとして見つけられるよう工夫して授業を考えて行きたい。」

○授業者の感想

・「今回初めてワークショップを企画した。今までワークショップに参加した経験はたくさんあるが，企画となると，ねらいや配分，内容の難易度など様々な角度からワークショップを企画しなければならず，参加者が主体的になれること，思考の共有を通して問題解決することや新たな考えを得ることが求められようにするため，SDGsすごろくで体験と主体性を，SDGsの課題解決で思考の共有ができるように設定できたと思う。」

・「みんなの感想を見て自分が目標として設定SDGsの存

在と大切さを知ってもらうことや勉強しなければならないものであることを伝えることができたと思う。参加者からは現場でほかの人に広めたいという感想もたくさんもらってうれしかった。」

授業者の立場になることで，内容の吟味も含め，深い学びができたように思われる。

4－5－5　「学級経営といじめ問題」の実践

○ねらい：「学級の中で起こったいじめなどについて学級担任としてどのように対応するかを考える」

○展開事例

1．導入の話，学級経営の基本的な考え方
2．課題1　いじめに事例について考える
3．課題2　いじめの事例2について考える
4．まとめ

○ワークショップの実際

導入の話では，若手の教員が一番悩む問題が学級経営であるとのデータと近年学級経営に関する論文数が増えていることから問題意識を持たせた。

課題1では，あるクラスの状況を設定し，そのクラスで目指す学級像と子供の姿を考える課題である。グループ内で各自の考えを出し合って共有した。

課題2では，具体的な例として，朝の会や帰りの会に静に話を聞けない状態のクラスについての対応策を考える場面を設定し，グループで話し合い，全体で発表。

課題3では，3年生のクラスで，自分がいじめられていると訴えるAという児童を設定し，その児童から相談されてという設定で対処法をグループで話し合い発表する。

今回は働きかける対象を，A君とクラス全体に分け，その内容を今すぐの対応と，今後起こらないようするための対応にわけて考えた。また，各班の答えを聞いてまとめずに終わることが多かったので，授業者には，出た意見をまとめつつ，事前に考えた知見も述べさせることとした。

○受講した学生の感想

・「自分の作りたい学級や子供像を改めて考えることができた。多くのメンバーがいることであらたな考え方や視点が増えた。実際に学級経営において困った時，自分の考え方や，やり方に執着するのではなく，現場の先生方や同僚の先生と試行錯誤しながらやってみたい。」

・「問題が起きた時もその1人の子を中心に考えるのではなく，当事者とまわりのクラスメイトの気持ちも汲み取り，暮らしやすい場所にすべきだということを学ぶことができた。」

○授業者の感想

・「授業して見て思ったのは，学級経営に関するみんなの意識の高さだ。子供を率いていく教師という仕事のむずかしさは学級経営にこそ現れると思っているが，子への対応と同じように，集団への対応を考えている人が多くすごいと思った。本や論文から学ぶのと同じ位具体性があって，気づかされることがたくさんあった。それは同じ世代で考えるからこそ伝わるのだと思う。これからもみんなで考えながら自分自身の実践を磨きたいと思った。」

・学級経営は全員の関心が最もが高い内容であり，みんなで話し合うことで，4月から役立つないアイディアを共有できたようである。

4－5－6　「プレゼン力」の実践

○ねらい：「エキスパートのプレゼンからノウハウを学び，自分たちでプレゼンを作成することにより，そのよさを理解する」

○展開事例

1．導入として悪いプレゼン例の見本を見せる
2．課題1　悪いプレゼンとよいプレゼンを比較する
3．課題2　よいプレゼンの条件を使って，「50年後の教室環境」について考え，発表する
4．まとめ　企業面接のプレゼン経験談の話

○ワークショップの実際

このグループは，教員免許は取るが実際には一般企業に就職する学生が多いグループである。4年次の教育実践演習では，教員のスキルを高める内容となるため，教員にならない学生の関心は低くなる。しかしプレゼン力に関しては，企業においても必要な力であり，取り組みやすかったと思われる。

導入では，金沢の観光地紹介ということで，顔を上げずに原稿を読み通すという，わざと悪い例のプレゼンを披露することで参加者の意識をプレゼン力に向けた。

課題1では，良いプレゼンの例としてアップルのスティーブジョブズの新製品の発表会のプレゼンを視聴して，良いプレゼンの見せ方，身振り手振りの使い方などをグループで相談しあい発表した。

課題2では，50年後の教室のプレゼンを作成する課題である。考える時間は30分，プレゼン時間は2分で，最後には優秀プレゼンをみんなで選出し評価する。様々なアイディアがグループから出された「黒板がなく，必要に応じて空間に板書が書ける教室」「全面タブレットでできている机」「指で字が書ける教室の壁」「遠方の教室とシームレスに合同授業ができる教室」等など，ロイロの画面を見せながらプレゼンがなされた。ワークショップ1での良いプレゼン項目を取り入れ，原稿を読むのではなく，観客に語りかける形で，動き回り，身振り手振りを付け加えながらプレゼンを行った。

最後のまとめでは，授業者の知見を述べる場面を設定，

今回担当した授業者は民間企業に就職する学生が多く，企業面接の自己プレゼンで苦労した経験を話してプレゼンの重要性を話してくれた。自分の経験した話なので，説得力があり受講者からの評判も良かった。

〇受講者の感想

・「プレゼンは，大学の授業などで様々な場面で経験してきたが，そのプレゼン力を上げようとは，今まで考えてなかった。有名人のプレゼンを参考にすることで，心を引き付けるプレゼントとはどういうものか考えやすかった」

・「グループで案を考えてプレゼンするので，自分では思いつかない様々な案が出るので，自分の引き出しが増えたようでとてもうれしかった」

〇授業者の感想

・「プレゼンのキーポイントを2つ設定した。1つは，「話術」に重きを置いて，悪いプレゼンの例を演じ，その後よいプレゼンの例をみせることで参加者自身に比較させることができた。2つ目はキーワードを絞ってプレゼンをすることと就職時の自分の面接体験談を話すことで，身近に感じてもらうことができた。みんなの意見を聞いて，いい学びになったという声が多くて，とてもやりがいを持てた。今後は，今回の授業を意識して，社会人になってプレゼンの企画があれば，ジャスチャーとキーワードでいいプレゼンができるように頑張りたいと思った。」

4−6　ワークショップにおけるICTの活用場面

すべてのワークショップにおいて学生は，ICTを活用し，導入時の話は，パワーポイント等で見せながら行うことができた。またこのパワーポイントはPDF形式に保存してロイロの提出箱に入れることで，欠席したものも後で見ることが可能であった。4年の後期の時期は，特別支援教育の2週間の教育実習で，ばらばらに休むため，後での復習にも役立つこととなった。

また，課題1，2では，グループごとにホワイトボードで書かせた内容について，タブレットで写真をとり，ロイロのロートに提出。全体に見せながら説明をした。またロイロの提出箱に入れることで，各自が手元のタブレットで拡大して見ることも可能であった。

最後の感想は，ワークシートに書き込んだものをタブレットで撮影し提出させた。この感想は授業を行った学生にもすぐ共有されたため授業の反省に役立てることができた。

課題としては，各班からロイロで挙げられてくる情報をどのように整理してまとめていくかが，授業者の腕前になってくるが，そこまで臨機応変に対応していくことは難しかったようである。

4−7　ワークショップのブラッシュアップ

ワークショップの内容は後になればなるほど，前のワークショップの反省を踏まえて行うので良くなっていく。その内容のブラッシュアップのプロセスを表にまとめる。

表6　ワークショップ内容のブラッシュアップの軌跡

		内　　容
1	プ1	・教員によるモデルの提示　⇒ ワークショップの構成方法の理解
2	プ2	・モデルの方法を踏襲⇒方法の凡化 ・協働でプログラム⇒協働作業の効果体験
3	道徳	・答えを選択肢として提示⇒比較しやすい ・学生の価値観を問う問題⇒関心を高める
4	国際	・ゲームとクイズの導入⇒興味の増大 ・協働の英語の動画作り⇒難課題と創造性
5	学級	・ケーススタディ⇒　感情移入できる教材 ・まとめとして授業者の知見⇒内容の意味づけ
6	プレ	悪い例をあえて提示　⇒反対概念のイメージ化 プレゼンの作成⇒グループでの創造性の発揮

初めに，ワークショップのモデルの型「導入⇒課題1⇒課題2⇒まとめ」の演示することにより，それ以降ほぼ同じパターンで学生がワークショップを実施していった。内容に関しては，毎回よくなり，第3回目で，課題の答えとて選択肢を提示することにより意見を出しやすくなり，4回目で，双六という作業を入れ，5回めでまとめとしてオープンエンドではなく授業者の深い知見を述べていた。6回目では，悪い例をあえて提示することでよい例にスポットライトをあて，その技術をつかって自分たちもやってみるという流れを作った。

回を重ねるごとにワークショップとしての工夫が積み重ねられていった。

4−8　ワークショップ全般に関する学生の感想

全15回の授業の内9回目の「プレゼン力」の授業後に尋ねた学生の記述式の感想を以下に示す。

・学生が考えるからこそ同じ立場，目線に立って体験できるのでとても楽しく感じる。それぞれに個性や工夫があって毎回盛り上がっているという風に思う。改めて学ぶことも多いのでとても参考になる。

・学生が考えることで，学習者目線に立ったワークショップが行われるのですごく取り組みやすいと感じた

・自分たちで考えるからインプットアウトプットがしっかりできるし，ワークショップという体験を通すことで，体を使って学べるのでとても記憶に残って楽しい。

・ワークショップ型は，講義型よりも楽しく意欲的になれると感じた。小学校現場においてもワークショップ型は増えていると思うのでこの授業は非常にためになると思う。

・学生ならではの視点でワークショップを考えているため

+アルファの学びが多いように思う。小学生相手に行う授業とは違う切り口で構成でき，今ある知識を踏まえた，さらにレベルアップにつながる内容がどの班にもあったので受けていて楽しい。

・自分と同年齢の学生が先生をしてくれるので，いつもより親近感を持って授業を受けることができた。まだ自分が学びたいと思ったことなので勉強になる。

・教師による単なる教え込みの授業より「気になる，やってみたい」という興味がわき主体的な活動が主であるので実践的でためになる。ワークショップをより良いものにするために，グループの協力が必要となるので，協力してものを成し遂げることができる良い機会だと思う。

・各班がいろいろ工夫をして行うので楽しく受講できた。班の人と話し合う場や発表の場があり，意見を交流することも楽しさにつながっていると思う。楽しみながら学べるので，より理解が深めることができると実感できた。

・全員が授業に参加し活動的に取り組めるため1日1日の学びが多い。

このように全般的にワークショップ型の授業は，学生の関心が高く，まだこの時点でワークショップを行っていない学生もこれまでのワークショップをもとに自分のワークショップをより良いものにしようという意気込みが感じられる。

5　まとめ

今回，大学4年間の教職科目の学びの集大成として「教職実践演習」を，学生が授業者となり，さらにワークショップ形式でおこなうことを試みた。学生は4月から教壇に立つ身であり，教科の模擬授業とはまた違う形で大学生相手にワークショップ内容を組み立て，授業をおこなった。このワークショップの企画立案の経験は，教育現場に出てもOJTの研修を組み立てるのに役立つものである。

また，知識は受け身な学び方では，知識の定着率が悪く，定着させるには，自分が学んだことを自分なりに消化して，他の人に教えることが一番の近道であるので，学習としても，授業者としても必要な経験であると考える。

今回行ったワークショップ型の授業は，4人1組のグループで取り組むことにより，構成メンバーのそれぞれの強みが発揮され，お互いに刺激になったようである。

毎回のワークショップは後で実施するものほど改善されていった。これは毎回の授業の感想がロイロの情報共有機能によって学生同士に公開されことで，次に取り組む学生にとってもワークショップ型授業の改善点が可視化できたのだと考える。これは毎回のワークショップが4-7で述べたようにブラッシュアップされていったことからもわかる。

授業後に感想を書かせると学生は，自分の考えをきちんとかけている場合が多い。今後は，その意見を授業中にも学生同士の対話として生かし，その場で情報交換ができるようにすることが重要である。そのためには小グループまたはペアーでもいいので話し合いを入れたり，ロイロを使った情報共有機能で，参加者の意見を授業中に「見える化」したりする必要がある。

今回は力量がついている4年生の授業で行ったが，このような形式の授業を下学年にも取り入れ，参加型の授業にすることで，将来の教員になる学生の力量をブラッシュアップして行きたい。

注

(1)　中央教育審議会「今後の教員養成・免許制度の在り方について（答申）」2006年7月11日
https：//www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/attach/1337016.htm
2019.12.1　閲覧

(2)　ロイロノートスクール　https：//n.loilo.tv/ja/
2019.12.20閲覧

(3)　同掲(1)

(4)　同掲(1)

(5)　学びあう場の作り方　中野民夫　岩波書店　pp.30 2017

(6)　スクラッチのサイト　https：//scratch.mit.edu/
2019.12.1閲覧

参考文献

ワークショップデザイン論　山内祐平　森玲奈　安斎勇樹　慶應義塾大学出版会2013

えんたくん革命2川嶋直，中野民夫　みくに出版2018.4.18