

アクティブ・ラーニングによる汎用的能力向上の認識効果

Effect of Active Learning for Improvement of Generic Skills on Student Recognition

信 川 景 子
Keiko NOBUKAWA

〈要旨〉

近年、高等教育機関における入学後の学習意欲の低下は、学生側の問題だけではなく、カリキュラムや授業内容などの改革も必要とする、教育現場の課題の一つになっている。大学教育改革の中で中央教育審議会が推し進めるアクティブ・ラーニングは、学生が能動的に知識を構築することが可能であり、汎用的能力の育成に効果があるとされる。本研究では、その能力向上を目的として、アクティブ・ラーニングによる学習プログラムを設計し、キャリア教育科目において検証を行った。その結果、アクティブ・ラーニングの単独実施よりも、講義型授業の併用学習が、学習意欲を促進させ、能力向上効果を拡大することが明らかとなった。さらに学習の中で、学生の学びに対する「認識」が、知識の有意味化から実践知識への変換という認知構造を築くことで知識の定着化を促し、能力形成を可能にすることも示された。これらの結果から、キャリア教育におけるアクティブ・ラーニングの活用は、汎用的能力を向上するとともに、「学習意欲」の認識が「働く意欲」の認識へつながることを可能にする。

キーワード：アクティブ・ラーニング、汎用的能力、キャリア教育、併用学習、認識

Keywords : Active learning, Generic skills, Career education, Combination learning, Recognition

1. はじめに

近年、大学生における「学ぶ意欲」の向上は、教育現場の課題の一つである。全入学時代の到来などから、明確な目的意識を持たずに大学へ入学する学生や、基礎学力に問題を抱える学生が増加したことも根底にあるなど、入学後の自主学習意欲低下の理由はさまざまである。しかし、このことを学生側に起因する問題として捉えるだけではなく、教育機関においても早急な現状認識と変革が迫られていると言える。

平成 24 年に中央教育審議会は、大学教育の質的転換についての答申¹⁾の中で、学生が主体性を持ち、自ら考えるアクティブ・ラーニング（能動的学習）を授業で実施することを推奨している。これまでは教員主体の形態であったのに対し、教員と学生が相互に知性を高めていくアクティブ・ラーニングは、学習が活性化し、学生が能動的に知識を構築していくことができる学生主体型の授業形態である。従来、大学で行われてきた講義形式の

授業は、学生にとって受動的学習であり、学習意欲を刺激し高めることは容易ではない。新しく構築されたアクティブ・ラーニングによる授業の実施により、学生が自発的、能動的に学ぶ意味を理解し、「学ぶ意欲」を高めることが期待されている。

さらに、この教育手法は、その特徴から、主体性、実行力、課題発見力、発信力や状況把握力など、経済産業省が定義している社会人基礎力をはじめとする、社会で求められる汎用的能力の育成に特に有効である。これから社会に出る学生は、グローバル化した労働社会、情報流通が高速化した現代社会で生き抜くために、コミュニケーションスキルや、問題解決力などの汎用的能力を身につける必要がある。学校教育から職業生活への円滑な接続を図るために必要な能力を育成することは、高等教育機関におけるキャリア教育の目的の一つでもある。学生が汎用的能力を意欲的に向上させるために、大学のキャリア教育科目におけるアクティブ・ラーニングの実施は重要であり、その効果も大きいと考えられる。

そこで本研究では、キャリア教育科目において、社会人としての汎用的能力育成に関するアクティブ・ラーニングを実施した場合の有用性を検証する。その上で、この教育手法による学生の汎用的能力の向上と「学ぶ意欲」から生じる認識効果について考察し、キャリア教育におけるアクティブ・ラーニングの意義を明らかにする。

2. アクティブ・ラーニングの特徴

2-1. 大学の取り組みと現状

教育現場において、アクティブ・ラーニングという学習そのものが、急速に注目を集めている。しかし、この概念が導入される以前から、その教育手法は長年、大学でも実施されている。例えば、課題レポート、討論、実験、演習、ゼミナール活動、英語科目の実践的学習などの能動的な学習は、長年広く実施されてきた。そして近年、大学教育改革の中でこの教育法が着目され、アクティブ・ラーニングについての議論や研究が進み、以前よりさらに高次な内容に発展している。従来のアクティブ・ラーニングの要素を見直し、再設計することで、深い学びへとつながる教育となり、高い汎用的能力を養うことが期待される教育手法となったのである。これを踏まえ、現在では、全国の大学が教育改善に取り組む中で、ディスカッション、プレゼンテーション、体験学習、課題解決型学習、ロールプレイング、グループワークなどの、様々な形式を用いて再構築されたアクティブ・ラーニングが実践されている。その効果として、学生の積極的な参加、授業の活発化、学生の主体的な活動の活性化、知識定着、応用力の付加等の成果も報告されるようになった²⁾。

しかし、その反面、学生側は必ずしもアクティブ・ラーニングを好意的に捉えていないという指摘もある。図1に示すように、ベネッセが2008年と2012年に行った大学生の学習に関する調査³⁾において、アクティブ・ラーニング(グループワーク、プレゼンテーション、ディスカッション、学外体験型学習や実習)の経験割合は、2012年には2008年度比

で約7パーセント高くなっていた。しかしながら、「教員が知識・技術を教える講義形式の授業が多いほうがよい」と答えた学生は83.3%（2008年調査82%）であった。大学でのアクティブ・ラーニングの授業は増えたが、「主体的な学び」よりも、授業に対して受身な姿勢の学生が依然として多いことがわかる。このことは、再構築されたアクティブ・ラーニングが大学教育において定着していく過渡期にみられる現象ではないかと考えられる。

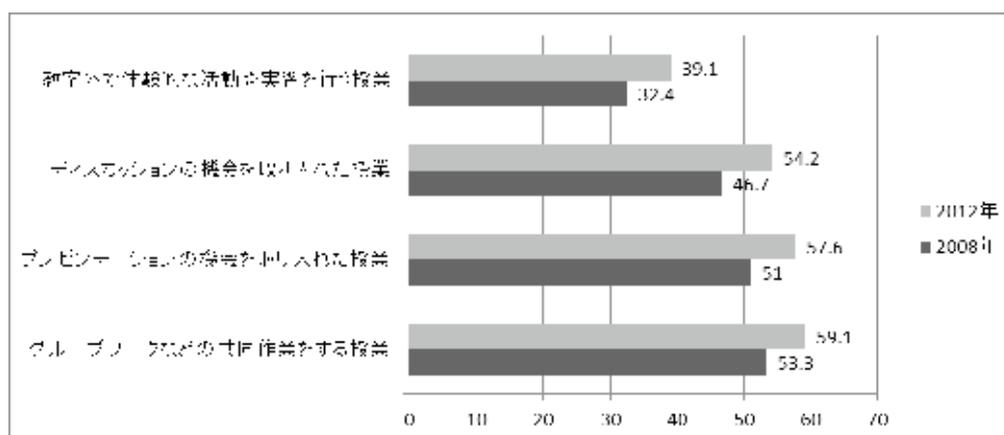


図1. アクティブ・ラーニングの授業経験³⁾

その学習法に関して、深い検討や明確な根拠がないまま実行されていたり、実施中においても学生の反応などの観察が十分されていないなど教員側の関わりが薄い場合も、学習効果は期待できず、学生の意欲も向上しない。アクティブ・ラーニング実施における内容の再検討は、今後も重要であり、より効果的な学習法を見出す努力が不可欠である。名古屋商科大学や三重大学など7大学が参加する研究チームは、「アクティブ・ラーニング失敗事例ハンドブック」⁴⁾をまとめている。ここでは詳しくは述べないが、これからアクティブ・ラーニングが大学教育に浸透していく際に、どのような点に問題があるのか、失敗の原因と結果、対策について、21の事例が示されている。このように、学生の意欲的な学びへつながるアクティブ・ラーニングを大学教育に定着させる上で、さらに堅実に実践事例を増やし、検討、研究していくことが重要である。

2-2. キャリア教育における必要性

アクティブ・ラーニングは、学習効果の特徴として、汎用的能力の育成を促す。例えば、グループワークや課題解決型学習では、柔軟性やコミュニケーション能力等を駆使し、人間関係を構築しながら、学生が主体的に学びを深めていく。すなわち、アクティブ・ラーニングは、状況把握力や発信力、実行力などの汎用的能力が要求される学習なのである。これらの汎用的能力は、教育機関が育成すべき能力であると提唱されている、人間力（内閣府）、就職基礎能力（厚生労働省）、社会人基礎力（経済産業省）、学士力（文部科学省）等にも包括されており、社会で必要となる基礎的能力である。

2011 年度から大学設置基準の改正により、大学における社会的・職業的自立に関する指導が義務化され、キャリア教育における汎用的能力育成が必須となった。さらに、2015 年の大学・短期大学進学率⁵⁾は 56.5% (過年度卒業者を含めた進学率) であり、若者の 2 人に 1 人が進学しているという背景がある。実社会の接点となる高等教育機関において、キャリア教育科目での社会的自立に向けた汎用的能力育成を促すアクティブ・ラーニングは非常に重要になる。現在、様々な分野、科目において、アクティブ・ラーニングが実施されているが、キャリア教育分野でも、その充実を一層図るべきである。

以上を踏まえ、次章では、キャリア教育での汎用的能力育成について、アクティブ・ラーニングの必要性、その効果を検証する。

3. キャリア教育授業でのアクティブ・ラーニングの試行

3-1. 理論的背景

能動的な授業の学習効果が高いことは、ラーニングピラミッド⁶⁾でも指摘されている。これは、米国 National Training Laboratories が調査したもので、授業で学んだ内容を半年後にどのくらい記憶しているかを、授業形態で比較している。その学習定着率は、講義を聞いただけの場合、わずか 5% であるが、読書、視聴覚、デモンストレーション、グループ討論、自ら体験の順に向上し、他者に教える場合は 90% にも達する。このことは、能動的な授業、つまりアクティブ・ラーニングにより学習内容が効果的に定着することを示している。

このように受動的な授業ではなく、アクティブな学びに効果があることは、Eric Mazur 教授 (ハーバード大) も明らかにしている⁷⁾。大教室の授業でも、教員が学生へ質問を投げかけたり、学生同士が議論したりすることで、より能動的な学習形態が生み出され、学生の理解度を深めるとしている。座学の授業でも双方向性を組み込み、能動的思考を促すことで、学習者の深い理解を導くことができるのが、アクティブ・ラーニングに特徴的な効果と言える。

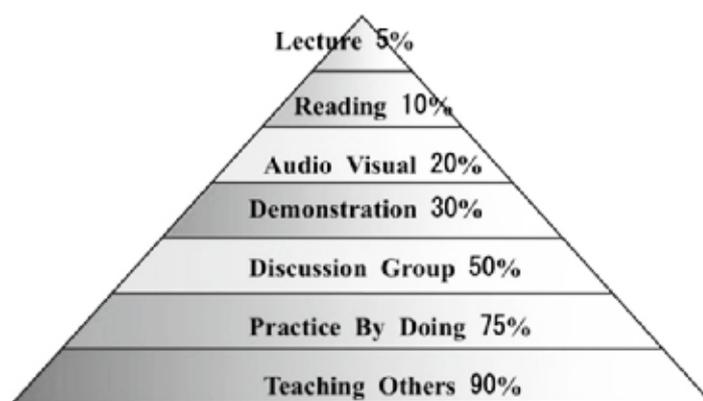


図 2. 学習定着率の Learning Pyramid⁶⁾

3-2. 学習プログラム

アクティブ・ラーニングをキャリア教育で実践する場合、どのような授業展開が効果的であるのか、上述したラーニングピラミッドの7種類すべての授業形態を用いて、図3に示す「学習プログラム」を設計した。学習目的として、汎用的能力の中でも特に、「コミュニケーション能力」の育成に焦点を当てている。このコミュニケーション能力は、11年間連続して、新規学卒者に企業が求める能力の第1位であり⁸⁾、社会人の最も基礎となる能力でもある。長年、キャリア教育においても、その育成は課題の一つであり、アクティブ・ラーニングによる能力開発が必要不可欠であると言える。

図3の「コミュニケーション能力向上の学習プログラム」において、最初の①では、社会生活、ホスピタリティ、敬語など、「社会で生きる」ということに関して講義を実施する。ここでは、コミュニケーションの重要性について再考するための方向付けを行う。

②では、敬語力強化のために、文法や性質などの基礎についてのテキストを熟読させ、敬語の基礎力、表現力などの知識の習得を図る。社会で必要となる対人コミュニケーションには、必ず敬語運用が必要になる。また、実社会では、ビジネス言語ともなる敬語を使用しなければ、コミュニケーション自体が成立しないという社会的責任も負う。そのため、大学でのコミュニケーション能力育成には、敬語活用の正確さ、豊かな敬語運用能力の向上も重要となる。言語媒体としての敬語の能力が身につくのはじめて、社会で対等にコミュニケーションを図ることができると言える。

次に、③では、ビジネス現場において、様々な業界で働く職業人のコミュニケーションの現状を把握、理解するために、視聴覚教材を視聴しグループディスカッションを行う。現場におけるコミュニケーションの実情を知ることにより、社会人としての意識が育つ。

④では、敬語コミュニケーションの実践を行う。前段階までに習得した知識を実際に活用することにより、知識定着を図り、かつ習慣性を身につける。その方法としては、反復

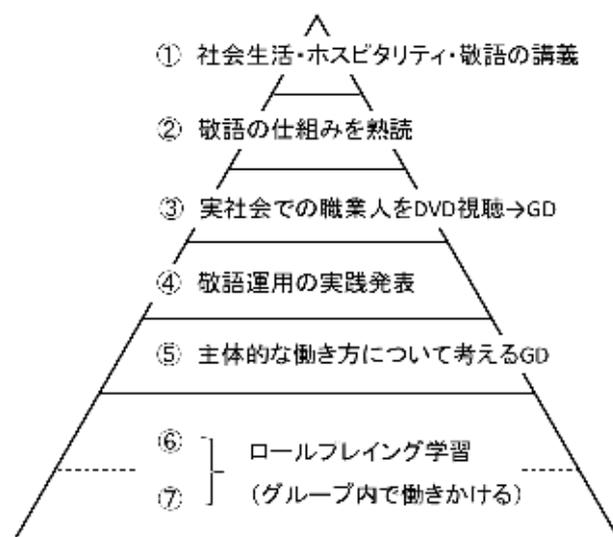


図3. コミュニケーション能力向上の学習プログラム

学習とペア・トレーニングを用いる。反復学習は、一人ずつ受講者全員が、無作為に選ばれた表現を正しい敬語表現に直し、口頭で解答する。ペア・トレーニングでは、想定したビジネスシーンにおいて、社会人に適したコミュニケーションをペアで組み立てて発表する。

さらに⑤では、実際の新入社員の奮闘などを視聴覚教材で見た後、社会性あるコミュニケーションや主体的な行動について、グループでディスカッションを行い、その内容を発表する。

最後に、⑥と⑦は同時に行う授業とする。図 2. のラーニングピラミッドでは、「Practice By Doing (体験)」、「Teaching Others (他者に教える)」と別々の学習であるが、二つを合わせて、ここでは「ロールプレイング学習」とした。ビジネス社会での様々な場面想定を行い、その状況下でのふさわしい敬語運用、社会人に適した行動などをグループで話し合い、最後にそのロールプレイングを発表する。グループというコミュニティでの自分の役割を把握した上で、他者へ自己意見を伝達し、成果（ロールプレイ内容）をまとめる中で、教え合うことも発生する。この「教える」ことが、実社会により近い形で行われるため、人間関係を崩さずコミュニケーションを進める難しさも認識するようになる。

このように、①②は従来の大学の授業形態であり、③～⑦では、アクティブ・ラーニングの要素が高い。総じて、コミュニケーションに重要となるコミュニティでの関わりを、感覚的・実質的に体験し理解しながら、コミュニケーション能力向上を図るプログラムである。次項では、1年間の通年授業において、この学習プログラムを実施し、検証した結果の考察を行う。

3-3. 結果と考察

3-2 で示した学習プログラムを、2014 年度金沢星稜大学女子短期大学部 1 年生 156 名を対象としたキャリア教育の授業で実施した。1 クラス約 40 名（4 クラス）の構成で、1 年間（前期 15 回、後期 15 回）で完結する授業である。また同期間中に、このプログラムによるコミュニケーション能力向上について、学生アンケート、レポート、小テスト、検定受験、総合評価等を実施し、効果測定を行った。

学習プログラムにおいて、最初に実施した①「社会生活・ホスピタリティ・敬語の講義」、②「敬語に関するテキスト熟読」では、学生アンケートから、社会で働く上でコミュニケーション能力が重要であることの再認識、対等なコミュニケーションには敬語が不可欠であることへの理解が促進され、1 年間の学習への動機づけができていたことがわかった。これは、短大 1 年生の初期段階における、精神的成長、自立への移行時期と重なっていることが関係している。すなわち、比較的学習意欲が生じやすく、講義による知識の習得が十分に行われたことにより、その活用への好奇心が芽生え、内発的動機づけも形成されたと考えられる。

次の③「実社会での職業人を DVD 視聴→GD」の授業において、教材視聴により、①②

で得られた学習の内発的動機づけが、さらに促進されていた。視聴後のレポートやディスカッションにおいて、①の講義の知識が、より鮮明に将来への希望、職業人への自覚へとつながっていることが確認できた。実社会で働く職業人を通し、ビジネス現場でのコミュニケーションを把握することで、好奇心ともに、自己啓発力も高まっていたのである。相反して、働く現実やコミュニケーションの難しさを知ることにより、不安感、焦燥感が生まれる場合も散見された。しかし、ディスカッションでの他者からの励ましや、教員のサポートなどもあり、特に、学習意欲の喪失へは結びつかなかった。双方向性というアクティブ・ラーニングの特徴が、当該者の変化に周囲が気づきやすくなり、早期のフォローを可能にしていたと考えられる。

また、④「敬語運用の実践」は、③と並行して開始し、前期授業の開始 15 分間で毎回実施した。簡単な敬語運用を繰り返し口頭で解答させることで、知識の定着化、苦手意識の緩和、敬語の習慣化が促進されていた。敬語表現を解答させるまでの所要時間が回数を追うごとに短縮され、正解率も 100% 近くに向上していた。なお、期間後半では口頭問題を複雑に設定しており、上記の結果を得られたことは、敬語運用能力の著しい向上につながったことを示している。さらに、社会でのコミュニケーションに必要な敬語運用能力の確実な向上を示す結果として、当該年度の後半で受験した日本語検定試験の合格率増加も挙げられる。この学習プログラムを実施しなかった前年度と比べ、検定合格の準認定以上が、72% から 90% へ高まっていた。(他科目による関連授業もあり、当該プログラムの成果だけではないことを言い添える。) ④の授業を通して得られた自信は、学習への外発的動機づけも生み出し、継続的な学習意欲へとつながったと考えられる。このことは、次の⑤の段階で行ったディスカッションが、③でのディスカッションよりも、活発的になり、学生に積極的な言動が増えたことでも示されている。

最後の⑤「主体的な働き方についてのグループディスカッション」、⑥⑦「ロールプレイング学習」では、学生が意見を出し合い、お互いに合意点を探り、時間内に目的を完遂するために、コミュニケーションを積極的に行っていた。教え合うことも発生し、意見の食い違いなど、ぎこちない場面もあったが、回を重ねるうちに、相手を尊重した意見伝達等もできるようになり、円滑にコミュニケーションが進むようになっていた。その結果、ディスカッション発表においては、③の時よりもディスカッション内容の充実度、理解度が増しており、ロールプレイング発表では完成度が高く、深い話し合いがなされた結果であるグループ毎の個性も付加されていた。

このように、3-2 に示した学習プログラムが、総合的にコミュニケーション能力向上に効果的であることが検証できた。人と人との交流において必要不可欠であるコミュニケーション能力は、本来、実践の場で磨かれる能力でもある。そのため、就業前に学生が能力の向上を図るには、ディスカッションやロールプレイングのようなアクティブ・ラーニングを取り入れることは効果的である。しかし、実施した 1 年間の学習プログラムの効果は、アクティブ・ラーニングのみで得られた成果ではないことも示された。初期段階 (①②)

では、従来の講義形式での知識伝達を行っている。学生にとって未知の情報や考え方などの基礎的な知識を得ることができなければ、アクティブ・ラーニングで得られる活用知識、実践知識への変換も不可能であると考えられる。さらに、新鮮な知識の習得は、学習継続の内発的動機づけにもつながっていた。以上より、③～⑦のアクティブ・ラーニングを効果的に実施するためには、①②の従来の講義型学習法にも重要な役割があると言える。

最終授業で実施した学生アンケートによると、一連のプログラムの中で、「社会人としてのコミュニケーション能力」を最も高めることができたのは、⑥⑦の「ロールプレイング学習」であると回答した学生が多かった。この結果は、それまでに蓄積してきた社会知識、ホスピタリティ、敬語運用能力などの基礎知識を具体化できたということに学生も満足を感じていることを示している。今回、実施した学習プログラムの検証において、アクティブ・ラーニングはコミュニケーション能力向上に有用な学習法であるとともに、知識修得に必要な伝達型の「講義」と併用することで、さらに学習効果が上がると結論づけられる。

ICT活用教育の分野では、演習（アクティブ・ラーニング）と講義（知識伝達）を併用するブレンディッドラーニングについて、以前より研究が行われている⁹⁾。その中で、eラーニング等の演習を単独で実施するよりも、講義型と併用した方が高い学習効果を示すことが明らかになっている。本章の結果により、キャリア教育における併用学習の効果について検証できたと言える。

4. 学習者の認識効果

前章では、汎用的能力の一つであるコミュニケーション能力の向上を目的として、アクティブ・ラーニングと講義の併用学習を実施し、その育成効果を実証した。1年間の学習プログラムを通じて、学習者自身の中で、コミュニケーションに関する「知識の有意味化」と「実践知識への変換」が行われたことで、改めて知識が定着し、能力が備わったと考えられる。すなわち、上記の二つの過程が確実に行われることで、コミュニケーション能力の育成に効果が生じるのである。

また、次に示すように、学習者である学生にも、その認識が生じていることが明らかとなった。能力向上に必要な、一つ目の段階である「知識の有意味化」が、学生の中で実行されていたとき、学生には「内発的動機づけ」という認識が生じていた。期間の中間に実施した学生レポートには、「ホスピタリティが会話に必要なことに気が付いていなかったが、社会に出たら心配りが大切だと分かったから、今からバイトでも実践していきたい」、「コミュニケーションの一部だという傾聴ができないと、相手の要望に応えられないから、聞き上手を目指したい」などの意見が多く見られ、内発的な動機が発生していることが判明した。これは習得した知識の概念における意味的理解が深まったことによる、自分の行動に対する責任の認識化と、こうなりたいという動機の明確化が関係していると考えられる。

二つ目の段階である「実践知識への変換」は、学習後半のロールプレイングにおける、学生の言動の成長からも、その成果が確認できる。また、学生自身の認識については、図4に示すロールプレイング学習後に実施した学生アンケートの結果から考察を行う。

このアンケートは、授業を通して身についた能力について質問したものである。グラフの12項目は、経済産業省が社会人に必要な汎用的能力としている「社会人基礎力」の12分類に対応している。さらに、経済産業省は12項目の中で、①～③を「踏み出す力」、④～⑥を「考え抜く力」、⑦～⑫を「チームで働く力」と3つに大分類している。アンケート結果から、学生は、この授業において特に⑧～⑫の汎用的能力が身についたと回答していることがわかる。この⑧～⑫は「チームで働く力」に分類される汎用的能力であり、コミュニケーション能力に大きく関係する能力である。これらの3つの大分類については、学生には説明していなかったが、学生側も授業の中で、特にコミュニケーションに関する能力の向上と、「実践知識への変換」の遂行を認識していることがわかった。この学生自身の認識が、先述の「内発的動機づけ」とも関係しており、学習効果拡大にもつながったと考えられる。

以上のように、実践した学習法によるコミュニケーション能力育成の成果において、「知識の有意義化」と「実践知識への変換」に関する学習者自身の認識が作用していたことは明らかである。その認識が生じていなければ、学習効果を向上させることは不可能である。すなわち、行っている学習が「自分にとってどのような意味があるのか」ということを実感できないと、学習意欲は高まらない。さらに、積み上げた基礎知識が実践知識に変換できたという認識が繰り返し行われることで、運用できる知識の定着化、つまり能力修得が達成されるのである。このように、学習法の検証においては、方法論だけではなく、学習者の「認識」を詳細に分析することが必要であり、その認識を深めることで、学習効果を

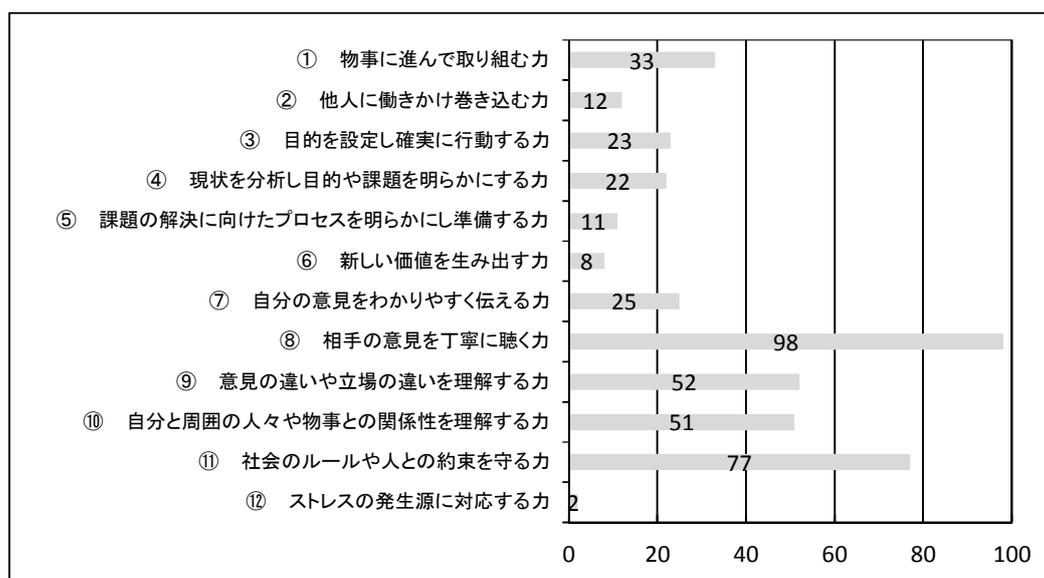


図4. 授業で養えた社会人基礎力に関するアンケート結果（複数回答可）(n=156)

さらに高めることが可能であると言える。

5. おわりに

キャリア教育においても、アクティブ・ラーニングを講義型の学習と併用することで、汎用的能力を効果的に向上できることが明らかになった。さらに、学習者の学びに対する「認識」を促すことで、学習効果を高めることが可能になると同時に、その学習が自分にとってどのような意味があるのかということを実感することにもつながった。また、修得した知識が社会でどのように実践されているのかを理解し、繰り返し適用していく中で、応用力も鍛えられることがわかった。このように、学習における認識の深まりが学習者には必要不可欠であり、知識の有意味化から実践知識への変換という認知構造が、知識の定着化を促進し、実社会での「能力」形成を可能にする。

アクティブ・ラーニングを活用した授業において、学習に対する「認識の深まり」は、「学ぶ意欲」をもたらし、汎用的能力の主体的な育成を促進させることが判明した。キャリア教育科目において、その学びにどのような意味があるのかを認識しながら能力を身につけた学生は、将来への学びの接続が容易になる。さらに、この「学ぶ意欲」は学生が働き始めてからの「働く意欲」へ発展すると考えられる。「学ぶ意欲」の低下が大学において深刻な問題であるとともに、「働く意欲」の低下は社会的に重大な問題でもある。厚生労働省によると2011年3月の新規大学卒業就職者における3年以内の離職率は大学卒32.4%（短大卒41.2%）である。大学での「学ぶ意欲」の低下は、大学卒業後の離職率にも関連していると考えられる。キャリア教育における社会的・職業的自立へ向けた学びは、将来への希望を育み、「働く意欲」を生み出すことが基盤となっている。すなわち、キャリア教育におけるアクティブ・ラーニングの意義は、単に汎用的能力の育成だけではなく、キャリア教育が目指す、長い人生にわたる継続的キャリアの支援を可能にするところにもある。

《参考文献》

1. 中央教育審議会 「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）」 pp.9 (2012)
2. 河合塾「2013年度 大学のアクティブラーニング調査報告書」(2014)
河合塾「2012年度 大学のアクティブラーニング調査報告書」(2013)
河合塾「2011年度 大学のアクティブラーニング調査報告書」(2012)
河合塾「2010年度 大学のアクティブラーニング調査報告書」(2011)
3. ベネッセ教育研究開発センター「第2回大学生の学習・生活実態調査」(2013)
4. 中部地域大学グループ・東海Aチーム「アクティブ・ラーニング失敗事例ハンドブック」一粒書房(2014)
5. 文部科学省 「平成27年度学校基本調査（速報値）の公表について」 pp.6 (2015)
6. Learning Pyramid, National Training Laboratories (NTL)より引用

7. C. Lambert, Twilight of the Lecture : The trend toward "active learning" may overthrow the style of teaching that has ruled universities for 600 years. HARVARD MAGAZINE, March-April 2012
8. 日本経済団体連合会「新卒採用（2014年4月入社対象）に関するアンケート調査」 pp.4 (2014)
9. 安達一寿「ブレンディッドラーニングでの学習活動の類型化に関する分析」日本教育工学会論文誌 pp.30 (2007)

所属 金沢星稜大学女子短期大学部経営実務科