

人間健康学部「導入演習」における 問題解決型授業の試み

An experiment of active-learning through problem-solving works in freshman seminars at Faculty of Health and Well-being, Kansai University

浦 和男（関西大学人間健康学部）

キーワード アクティブラーニング、問題解決、初年次教育／active learning, problem-solving, first-year experience

1 はじめに

本学人間健康学部では、初年次教育として1回生春学期に「スタディスキルゼミ」（履修推奨科目であり必修科目ではない）と秋学期に「導入演習」（必修科目）を開講している。1クラスを20人程度とし、火曜日2限、3限に各9クラス合計18クラスを設置する。2014年度から2016年度は、「スタディスキルゼミ」ではライティング、パソコンスキル、Project Adventureを各5回ずつ、「導入演習」ではライティング、プレゼンテーション、Project Adventureを各5回ずつ学習し合計15週の授業となる。5回ごとに担任者が交代し、学生は各科目を各5回学び合計15回の授業となり、1名の教員が通期で指導するシステムにはなっていない。2017年度は、春学期にProject Adventureのみ15週履修とし、秋学期にはライティング、プレゼンテーション、リーディング科目を通例通り5回ずつ学習するシステムに変更予定である。

本学部は、定員330名、2年次から「スポーツと健康コース」と「福祉と健康コース」に分属となる。高校までの運動系クラブ所属率は、正確な数は把握していないが、学部全体で90%超と推測している。入学後の体育会所属率は、現在30%弱と思われるが、スポーツ系サークル、地域のスポーツチームへの加入を考慮すれば、70%の学生は何らかの形でスポーツに関わっていると推定される。スポーツ経験者でも、甲子園で三度選手とし

て出場した、チームスポーツで三冠達成したときのキャプテンだった、国体で優勝した、というハイレベルの学生が多く在籍する。こうしたアスリート学生が全員スポーツコースを選ぶわけではなく、福祉コースを選んで学習を進める者もいる。

スポーツに関わっていれば様々な「考える」場に巡り会うはずだが、高校までのスポーツの多くの場合が「指導者の考えの実践」という形になり、さらに力で勝負するというスタイルになってしまっているようである。実際には「考える」力を習得する機会がないに等しい状態であろう。2016年秋学期にプレゼンテーションを担当する機会を得たので、担任クラス合計6クラスで問題解決型の合意形成を主体とする授業を実験的に行った。本稿では、主なアクティビティーの取り組みを報告する。

2 「考える力」を育むために

「考える力」を潜在的に持っているにもかかわらず、「考えない」、「考えようとしなない」。これは他の授業でも目立つ。「わからない」と言って思考を停止させ、間違っても減点になるわけでもないのに答えを書こうとしない。周囲の学生が「こうじゃないか」と言った答えを丸写しする。ひどい場合は答えを言ってから、その答えをそのまま書き込む。興味関心が狭く、極端な表現をすれば、自己を中心に半径1mの範囲にしか興味を

持っていないかのようなのである。しかも、自分の興味関心の周囲に何か飛び込んでこなければ、興味の有無を判断しない。主体的な行動意欲が比較的低い。体育会学生の試合でも、その行動は教科書の模範通りで、場に応じて行動を判断するということがなく、結局定石通りの攻撃で相手に負かされてしまうこともある。

また、運動部所属経験者が多いせいであろうが、「勝ち負け」にこだわる傾向が強い。解答がなくとも、教員の考える解答に近い方が「勝ち」であると感じる。学生は問題を解決する中で、試合のように明確な結果が出てくることを求める。あらかじめ用意された解答を導き出すのではなく、多様な「解答」があるということを理解できない学生が相当数存在する。

このような点を考慮すると、人間健康学部初年次では以下の項目が必要となる。

- ・受講生がアクティブに参加でき、教員対受講生、発表者対フロアの一方通行にしない。
- ・相手の意見を聞き、それに対して自分の考えを発信できる。
- ・調べてまとめるのではなく、問題解決型のテーマを設定する。
- ・受講生の興味関心の範囲に興味をちらつかせ、自ら触手を伸ばすような内容にする。
- ・知識の記憶という受け身の授業ではなく、記憶した知識を活用し、さまざまな知見を融合する。
- ・原則として明確な「答え」がない。
- ・おもしろさ、いわゆる「ユーモア」を含める。
- ・90分完結。

以上の点を踏まえ、ディスカッションを中心とするアクティブな授業運営を試みた。受講生が自ら「考える」、「発見する（ないしは体感する）」学習の場となり、そこから自分の意見を発信するという形での「プレゼンテーション」の授業を計画した。

3 授業展開

3.1 授業前のアイスブレイク(グループ分け)

19人クラスと21人クラスであったので、毎回ほぼ6~7人のグループを構成する。メンバーを固定せずに、毎回簡単なアイスブレイク（じゃんけんトレイン、誕生日など順位をつけやすいゲーム）でグループ分けし、できるだけ多くのメンバーの価値観を知ることができるようにする。授業前の緊張感が和らぎ、今回は誰と組むのかという興味もあり、授業をスムーズに展開するきっかけとなる。反面、任意のグループ形成であるため、無口な学生のグループになる、クラスに溶け込んでいない学生が固まる、あるいは半分がそのような学生である、私語の多い学生が組む、そのため、早く作業を終わらせようとして、逆に考えを停止させてしまうケースもある。そのような場合は、後半のワークで半分ずつメンバーを入れ替えるなどした。2回生LAを2限クラスに1名（女性）、3限クラスに2名（女性、体育会所属）配置した。

クラス編成自体は原則任意であるが、春学期の「スタディスキルゼミ」でSF生クラス（ただし全員ではなく、小論文テストを実施し、13名を選んだ）を設置し、筆者がライティング指導を行った関係から、そのクラスの学生を含み、体育会所属の学生を多く含むように作画的調整を行った。

3.2 授業運営

毎回前半と後半に分け、2つのワークを進める。ただし、「クロスロードゲーム」のみ1ワークとした。ある問題に対して個人の意見を表明し、その意見に基づいて合意形成を得て、グループの意見をまとめる流れを基本とする。問題解決のために学生はアクティブに討論に参加することが必要となる。個人の意見を表明することで、多様な価値観の存在、認識の違い、自分とは異なる視点の存在などを体感する。他者の意見を踏まえて自分の意見を修正し、合意形成を図ることが次に求められる。そのさい、「ごり押ししない」、「誰かに頼らない」、「虎の威を借る狐にならない」を

厳守し、「相手の意見を尊重する」、「相手の意見を否定する場合は、必ず問題点を指摘した上で否定する」、「人格を傷つけるような発言等はない」ことをルールとする。

3.3 ワークシート

各ワークでは記述式シートを配付し、自分の意見、グループ内発表のメモ、感想を記入させる。シートは1～4回は毎回回収し、確認して返却する。おもしろい記述にはコメントをつけるようにした。ワークシートを使用した関係で、パソコンなどのAV機器は授業では利用していない。「ヌーボード」やホワイトボードを利用して、適宜「イラスト入り」の発表を行った。

4 ワークの実例

各ターム（1ターム5回）ごとに若干内容を変更し、学生の反応を観察した。同じワークでも、実施後の反省を踏まえて修正を施すなどして実施した場合もある。

4.1 全ターム共通のワーク

4.1.1 NGワードゲーム

毎回初回の自己紹介に続いて実施した。名詞、間投詞など決められた語句をゲームの会話中に使用するとアウトになる。各チームで相談して、同じ語句がないように「NGワード」を決定させ用紙に書き込み、他のチームに回す。自分では見えないように「NGワード」を記入した用紙を取り、それを筆箱などで隠し他のメンバーに示す。対話を進める中で自分の「NGワード」を発した学生が負けとなる。会話をしなければゲームが進まない、相手にさりげなく「NGワード」を発せさせるような会話術が必要となる、相手の話をきちんと聞いて自分の「NGワード」を推測しなければいけない、といった点が「勝ち負け」を左右し、いやでも「考える」ことをしなければならない。ゲームを進めながら、他学生の性質がわかるようになり、コミュニケーション力の必要性もわかるようになるため、次回以降の授業でのディスカッ

ションが進むきっかけとなった。

4.1.2 クロスロード・ゲーム

毎ターム第2回目の授業で、90分通して実施した。取り組みやすいように、学生の現実に近い問題を作成した。毎回、反応を見て、後のクラスでは適宜問題を変更して出題した。YES・NOカードは、大きめの単語カードを利用して、その場で作成する。座布団の代わりに、該当者には獲得した座布団と同数のキャンディーを授業後渡すことにした。ワークシートは、自分の立場の理由説明、他者の理由説明のメモ、グループでの最終的な合意形成による判断とその理由説明、印象に残った意見を書き込めるようにする。グループごとに、実際のクロスロード・ゲームと同じく得点を記録する。グループごとに合意形成を図り立場を決め、最後に口頭でその理由を発表する。修正後の最終問題を記しておく。

【練習】

<役割>あなたは浦先生（筆者）に習っている学生です。

<状況>浦先生がサングラスをかけて顔を隠して、女優の新垣結衣と腕を組んで歩いているところに出くわしました。あなたは浦先生だということがすぐにわかりました。先生にあいさつをしますか。

【ゲームⅠ】

<役割>あなたは高校3年生です。

<状況>今日は大阪大学の推薦入試の面接の日です。試験会場に行く途中、ひき逃げ事故を目撃しました。その人は血だらけで動いていません。現場には誰もいません。あなたは、その人を助けますか。ただし、助ければ、面接試験に間に合わず、電車事故、自然災害以外の理由では再試験は受験できません。面接試験欠席扱いで不合格です。

【ゲームⅡ】

<役割>あなたはコンビニのアルバイト店員です。

<状況>レジ打ちのとき、うるさくて、ややこし

そんな大阪のおばちゃんたちが 3 人来ました。1338 円の請求をしたら、そのうちのひとりが他のおばちゃんとしゃべくりながら、小銭を投げ出して品物を持って出て行こうとしています。小銭は 986 円しかありませんでした。あなたはその人に声をかけますか。

【ゲームⅢ】

<役割>あなたは関西大学の学生です。
<状況>今日は 2 ヶ月ぶりのデートです。待ち合わせ時間の 15 分前に、たくさんの荷物をもったお年寄りから道を尋ねられました。危篤状態の人がいるので、すぐに入院先の病院へ行きたいそうです。あなたはその場所をよく知っていますが、説明するには複雑すぎます。また、ここからでは最低でも徒歩で 15 分かかります。タクシーもバスもありません。しかも、いつも間に合わせに遅刻していて、今日のデートに遅れたら「わかれる！」と宣言されています。こんなときにかぎってスマホが電池切れで使えません。あなたはお年寄りを連れてそこへ行きますか。

【ゲームⅣ】

<役割>あなたは避難所のボランティアで食事を配る係です。
<状況>300 個届くはずの弁当が 200 個しか届いていません。あなたは弁当を配りますか。
字数の制限があるため、結果数値の報告は省略する。全員、クロスロード・ゲームは初めての体験であった。エクササイズシートの記述に気を取られてディスカッションが進まなかったグループもあったが、ディスカッションがはずみすぎて無記入のシートを提出したグループもあった。とんでもない意見でも自分の意見をはっきり説明し、聞く側も頭ごなしに否定することはなかった。該当タームの授業 2 回めで多様な考え方に触れることができ、また、知っているはずの同級生の意外な面を見ることにもなった。授業後に「今日はいらいらした」と言った学生が多かったが、「覚える」ではなく「考える」授業は初めてであったという。「答がない」、「少数意見が無視されない」

という点が新鮮に感じられたという学生もいた。

4.1.3 砂漠からの脱出

NASA のゲームを全ターム第 3 回の授業の前半で実施した。手順等はオリジナルゲームと同一とした。誤差は、個人もグループも 45~65 の間、平均 55 となった。最優秀の誤差は 17 であった。ワークシートには順位だけではなく、個人、グループともに 1、2、9、10 位の選出理由を記述させ、グループごとの見解を口頭発表してもらった。クロスロード・ゲームに比べて、自分の意見をはっきりと持てないまま「なんとなく」順位をつけた学生が多かったが、グループ討論では相手の発言を参考にして考え、自分なりの意見をまとめようとする態度も見えた。

4.2 一部のクラスで実施した主なワーク

4.2.1 記憶を奪う宇宙人

学生たちと雑談をしているときに一番忘れたくない思い出について話題となり、このアクティビティを考案した。

【問題】ある日、宇宙から謎の宇宙人が地球を襲撃してきました。やつらの目的は、人間から記憶を奪い去って奴隷として、地球を征服することです。やつらは高度な技術を持っていて、地球人は次々に記憶を奪われています。ついあなたの前にも宇宙人が現れました。ところがその宇宙人は研究者で、どの記憶が残っているとどのような影響があるかを調べています。やつはあなたに、高度な人工頭脳を使って話しかけてきました。「次のなかから、捨て去りたい記憶を順番に選べ」
<記憶>アルバイト、友人、学校・試合の成績、恋人、家族、自分の時間（趣味など）、部・サークル活動、ファッション、スマホの記憶、大学入学後の思い出

砂漠からの脱出に類似するが、答がない点が大きく異なる。扱われる項目に現実性があるのでディスカッションは盛り上がり、合意形成も比較的スムーズに進んだ。結果には大きな差異がなく、1

～2位はアルバイト、ファッション、9～10位は友人、家族であった。多様な価値観が表れる可能性を期待したが、学生の価値観は比較的均一であった。

4.2.2 自分を身の回りの電化製品あるいは文房具にたとえる

インターンシップで出題されると学生から聞き、授業に利用した。自分を電化製品などにたとえ、その理由、メリット・デメリットを考え、グループで感想を述べるワークを行い、全員順番に発表する。合意形成を図る問題解決型のワークではなく、とっさに自分を違う目で見ることができかどうかを試される。

- ・ラジコン（自分から率先して何事にも取り組めないから。強みは、人に使われるとすぐに動くから好かれることが多い。弱みは、人に使われなければ動かない。）（体育会所属）

- ・電波ではない時計（調子の良いときはきっちりとこなす。初めはしっかりしている。強みは、正確に仕事をこなす。弱みは、長く使うと狂いだし、ズレたらズレっぱなし。）（体育会所属）

- ・修正テープ（間違いを修正できる。強みは、間違えても軌道修正できる。弱みは、こんがらがるときがある。）（体育系サークル所属）

「考える力」の訓練となる練習であるが、自分の姿を見直すという課題は、体育会学生が得意であり、体育系サークル所属学生やサークル非所属学生が苦勞する傾向が見られた。

4.2.3 ○○派か××派か

就職のグループ面接で課せられたと学生から聞き、試みた。グループをさらに二組にし、強制的にどちらかのグループに振り分ける。事前にグループで「おすすめ」のポイントを決め、戦略を相談する。練習は「おやつにするなら、たこやき派かお好み焼き派か」で、たこやきが好みでも、お好み焼き派になれば、お好み焼きを支持しなければならない。本題は「告白されるなら、メールか

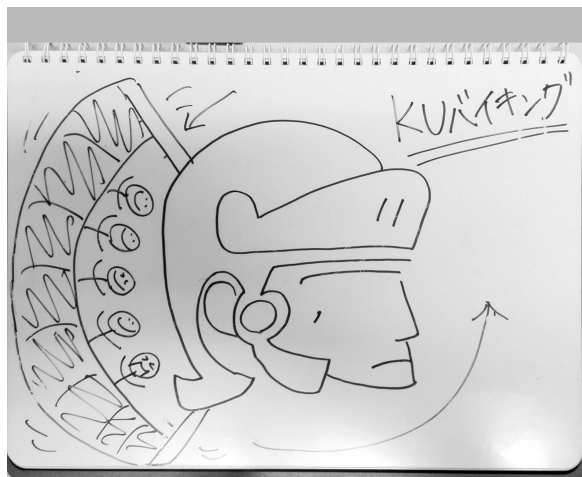
手紙か」とした。自分の考えではない立場になっても、自分の考えを即座にまとめて相手を納得させる必要があり、同時に同じ派閥内でも短時間に合意形成をしなければならない。安易に妥協してディスカッションを終了させようとするグループもあったが、身近なテーマということもあり、「激論」となったグループもあった。学生からは、「考えたこともないような意見が出てきた」、「様々な考えがあることがわかった」という、狙い通りの感想を聞くことができた。また、「自分の考えと異なる立場に立って自分の考えを否定することが本当に難しかった」、「考えが異なる立場での良い点が即座に思い浮かばなかった」、「おすすめポイントを絞るのにまとまりがなかった」、「相手に納得してもらえるように意見が言えなかった」など、ディスカッション、プレゼンテーションの難しさも体験していた。

4.2.4 新しい関大グッズを企画する

第1タームでは食堂の新しいメニューと関大グッズ、第2タームでは関大グッズのみ企画した。前者では空想の3大学と「閑祭大学」の空想メニューを比べて、「閑大」のメニューを創作するという課題とした。クリティカル・シンキングの準備をするという意図があったが、「ありえないもの」のイメージに難渋し、堺キャンパスで実際に提供してほしいメニューの提案となった。企画されたメニューは、「エバーグリーン定食」（緑系野菜のみがおかずのヘルシー定食、エバーグリーンは堺キャンパスの人工芝グラウンド）、「プロテインバー」（プロテインドリンク飲み放題）、「焼き肉食い放題」など学部の特色を考慮しているが、独創性には欠けている。

関大グッズは、「等身大カイザーズ君」、「カイザーズ君人形」と実現可能なアイデアから、「関大Gショック」（授業前に学歌のイントロが流れ、教室を読み上げる）、「関大納豆」（すべての豆にKUと刻印がある）、「関大ソーダ」（応援団の問いかけに「そーだ！」と答える時にキャ

ップを開けると「ソーダ」という音が出て、ソーダを飲みながら応援する) という実現不可能なグッズ、「KU バイキング」(遊園地にあるゴンドラで、カイザーズの意匠が両側にある) といったイベント系グッズが提案された。実践力を高めるといふ点では、授業と連動させて「新関大グッズ企画コンテスト」などが全学的に毎年実施されてもよいかもしれない。



4.2.5 こだわりの融合

交渉学ワークショップでの「恋する学問」を活用した。各自のこだわりをグループ内でプレゼンし、最後にそれを融合させたイベントを考案する。体育会学生から「大学へ行って、練習して、寝ての繰り返しでこだわっているものはない」、非体育会の学生から「言うのが恥ずかしい」という発言があり、合意形成がなかなか進まなかった。

あるグループのメンバーのこだわりは「寝ること、正方形のこたつに入ってぼーっとすること、3mm 芯のシャープペン、ナイキのランニングシューズ」で、ここから「そこらへんの寮で一日寮体験をする。シャープペンでノートを取り、ランニングシューズをはいて寮に帰り、こたつに入ってぼーっとして、寝る」という「一日寮体験」企画を提案したが、他のメンバーからの評価は低かった。

受講生同士の仲がよく、体育会の男子学生たちがリーダー的な存在となったグループでは合意形成が進み、次々にアイデアを出していた。「白

玉、某アーティスト(2名)、柔軟体操」がこだわりのグループでは「4月29日、午前10時から午後15時、千里山キャンパス悠久の庭、アーティスト2組のコンサートのあと、アーティストたちといっしょに柔軟体操を体験、その後みんなで白玉を味わう」という「アーティスト参加柔軟体操教室」企画を発表した。自己のこだわりを明快に述べたメンバーが多いグループほど、より現実的で、他学生からの評価が高い融合企画が提出される傾向にある。

4.2.6 おとぎの国の交渉学

これも交渉学ワークショップでのアクティビティを活用した。各グループ内を桃太郎とお供の動物に分け、労働条件を交渉して win-win の関係を達成する。1グループ3~4人とし、グループ内で練習後に、順次発表を行った。架空の人物になりきって問題解決のための合意形成を行うという初めての体験に、最初はぎくしゃくした交渉を行っていた。しかし、大阪出身の学生たちが中心となると、俄然口頭発表がおもしろくなる。突如他グループのメンバーが「鬼」として加わり、「鬼ヶ島の襲撃を中止し、平和交渉をする」という設定で即興の発表を演じたグループもあった。この発表では、最後は金銭的解決となってしまう、win-win の関係は成立したが、ある意味「大阪らしさ」がいろいろな面に表出したコントとなってしまった。



4.2.7 もしも□□が〇〇だったら

前半で「もしも私が〇〇だったら」に取り組み、後半ではグループごとに「もしも□□が〇〇だったら」のアクティビティーに取り組んだ。4.2.2と同様に、自分自身を違う視点から見る能力に著しく劣っており、どうしても考えつかない学生が現れた。LA やグループメンバーにヒントを与えてもらい、ようやく個人発表にこぎつけた。考えついた理由、自分で考えるメリット・デメリットも発表してもらった。授業をさぼる時などは即座に「虚言」を思いつくが、このような実生活とは直接つながらない「虚言」はまったく思いつかない。思いついたものも「空」、「雲」、「風」、「太陽」などの自然現象が多かった。

「□□」の案出も大変であった。グループごとにテーマを考え、そのテーマを別のグループが解決するという方法で授業を進めた。なかなか「□□」が出てこないため、結局「××君がTシャツだったら」のような、やや友人を揶揄するようなテーマになり、揶揄される側が許可をしてくれたので、そのまま合意形成を進めてもらった。「ナタデココがピアノを弾いたら」、「浦先生がイケメン俳優だったら」などが出題され、与えられたチームは相当苦勞してメリット・デメリットの合意形成を行った。

5 ふりかえり

プレゼンテーションスタイルを指導する時間がなかったが、学生からは他の選択科目で個人発表やグループ発表があり、授業によっては上級生から順次発表するので、スタイルは見よう見まねで何とかあったという。さらに、自分たちで調べたことを持ち寄って繋げて発表するのではなく、意見交換をした上で発表内容を決定した学生たちもいるようで、授業で学んだことを応用できる能力は学生には十分あることがわかる。

わずか5回ではあるが、回を追うごとに自ら考えることでグループワークに参加し、グループで合意形成を図ろうとする態度がはっきりと現れて

きた。ワークに慣れてきたことであろうが、ここにも「勝ち負け」理論が見え隠れする。つまり、「他グループよりおもしろければ勝ち」の感覚である。実際、就業すれば他者に勝つことは不可欠の要素となる。この点を考慮すれば、合意形成の結果に「勝ち負け」理論を持ち込むことは、本学部学生の「考える力」を育むためには必要であるかもしれない。

「考える力」の育成を阻む最大の敵はスマホである。集中力が弱いためにスマホをいじるだけではなく、スマホをいじりたいがために集中を解く学生もいる。ディスカッションのためにスマホの使用は許可したが、クリッカーなどを導入するなどして、中毒とも言える学生のスマホいじりに対応する方法を考える必要もある。

教科の学力よりも体験や発想力を必要とするアクティビティーが多かったので、いわゆる「学力に問題がある、不安がある」とされる学生も積極的に参加できた点は想定外の成果であった。しかし、今回、どこまで「考える力」を習得できたかを測定できないため、授業効果を明確に評価することができない。学生たちからは、自分が思いもしなかった考えに触れた驚きや同級生の意外な一面に触れた喜び、また自分の意見が十分に伝わらないことやグループでの合意形成ができないことへのいらいらなど、短時間の授業でさまざまな知的な興奮を感じることもできたという感想が出てきたことは、このような問題解決型の合意形成を図る授業の必要性を示している。従来のスタイルを指導してから個人発表へ進む授業は、このような授業を経たからの受講にするのも一案であろう。大学の初年次の授業で、高校より多様な個性を持つ同世代の者どうしの思考訓練の場を与え、いっそう多面的な視点からの「考える力」を育むならば、受講者が本学の学是である「学の実化」の理念を理解し、実践できるようになる可能性が高くなると考える。

浦 和男（関西大学人間健康学部）