

2017 年 8 月 4 日

株式会社クリエイティブシフト
株式会社ベネッセホールディングス

学校での主体的・対話的な学びをサポート 「アクティブ・ラーニング・パターン《教師編》」を共同開発！ ～アクティブ・ラーニングの指導に役立つ 45 の“実践のヒント”～

株式会社クリエイティブシフト（本社：横浜市；代表取締役社長 井庭崇；以下、クリエイティブシフト）と株式会社ベネッセホールディングスの子会社、株式会社ベネッセコーポレーション（本社：岡山市；代表取締役社長 小林仁；以下、ベネッセ）は、言語化や体系化が難しいと言われるアクティブ・ラーニングにおける指導の工夫・コツを抽出し、パターン・ランゲージにより言語化した「アクティブ・ラーニング・パターン《教師編》」（以下、ALP）を開発しました。ALP は、「アセスメント」「カード」「冊子」の 3 点で構成されており、2017 年 8 月から、高等学校の先生向けに紹介・配布をスタートします。

【開発に至る背景】

文部科学省の学習指導要領改訂においては、主体的・対話的で深い学びの視点からの学習過程の改善が求められており、学校現場においても、教育改革の流れから授業でのアクティブ・ラーニング（以下、AL）の実施が広がっています。

ベネッセの「教育・入試改革対応に関するアンケート 2017」によると、約 4 割の高等学校で「AL、思考力・判断力・表現力育成の授業改善」への取り組みが行われており、「AL の視点からの授業改善」を強化したいと答えている学校は 7 割を超えます。

一方で、「グループワークや話し合いを『型』として導入しても、本質的な学びにつながらない」「教える内容が多い中、そうした活動に時間を取れない」「優れた実践事例があっても、自校の生徒には合っておらず、導入は難しい」などの声もあがっており、AL の本質的な導入には課題が山積しています。

【開発の目的】

このような背景のもと、学校現場での経験則・秘訣を「パターン・ランゲージ」の方法で言語化することに取り組む井庭崇氏（株式会社クリエイティブシフト代表、慶應義塾大学総合政策学部准教授）とベネッセは、授業のなかでアクティブ・ラーニングを実現している先生方にインタビューを行い、アクティブ・ラーニングのためのパターン・ランゲージを作成しました。

「アクティブ・ラーニング・パターン《教師編》」では、生徒が学びの主体となり成長していくために、教師が実践できる指導のヒントを言語化し、45 の「パターン」としてまとめています。このパターンを用いることで、自分の経験を振り返ったり、同僚の先生たちと意見を交わしたりすることが可能になります。

クリエイティブシフトとベネッセは、ALP がよりよい学びの場をつくるきっかけになり、「グループワークをする」「プレゼンテーションをする」というような形式にとらわれることなく、生徒たちが主体的にいきいきと学び、豊かな知恵を手にする一助となればと期待しています。

■ アクティブ・ラーニング・パターン《教師編》の概要

アクティブ・ラーニング・パターン《教師編》（以下、ALP）には、自分自身がどれくらいの「コツ」を実践しているのかを自己チェックするための「ALP アセスメント」と、対話を通して他者と知見を高め合うワークショップで活用する「ALP カード」、それぞれのパターンの詳細説明や、具体的な事例をまとめた「ALP 冊子」の3つがあります。

【想定される対象者】

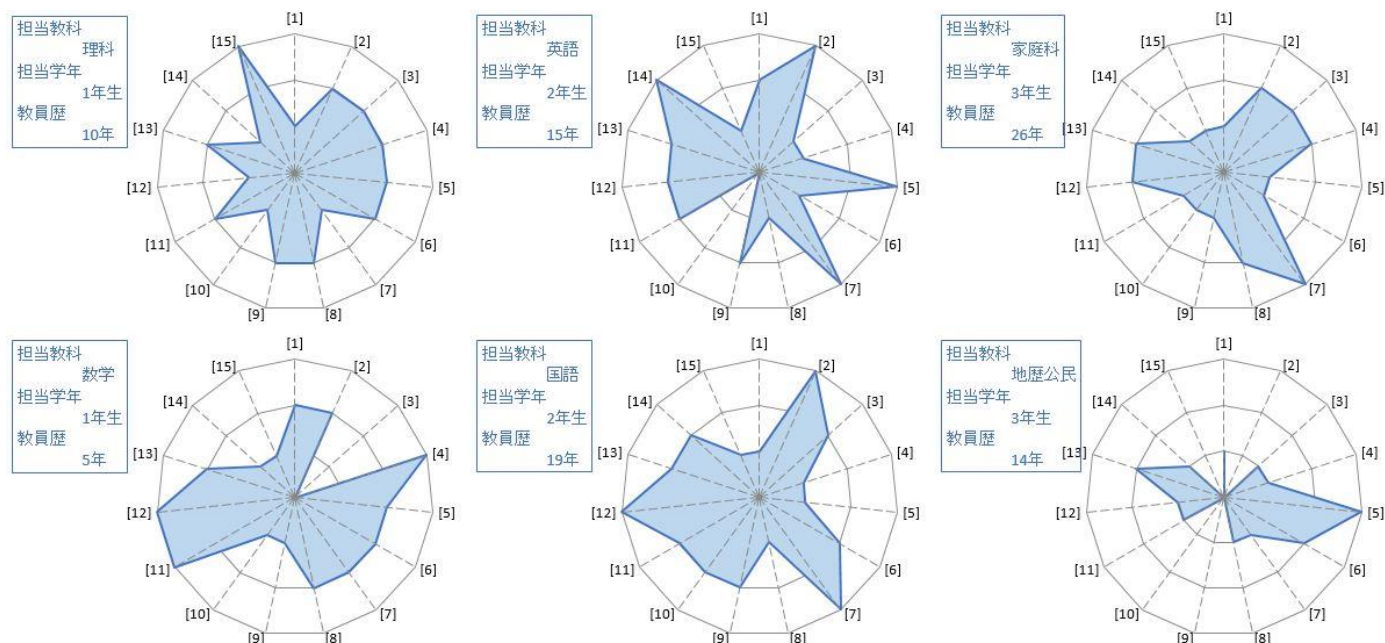
主に高等学校の先生に向けたものです。想定される対象者は「AL を導入していきたいと考えているが、どうやったらよいかイメージがわからない」「導入に不安がある」という先生や、「自分自身は実践できているが、他者に伝えるのが難しい」と感じている先生、「学校全体として組織的に導入したい」と考えている先生方です。

【使用方法】

① ALP アセスメント

AL に関するコツを、自分がどれくらい実践できているか、領域ごとにチェックするアセスメントです。得意なところ、これから取り入れていきたいところが見えてきます。様々な形式がある AL の、どの指導方法が自分らしいか、どこをレベルアップできそうか、などの目標設定をする際に役立ちます。また、組織的に取り組めば、組織としてどこを強化していくか、実際強化できたのかなどの振り返りにも使えます。

<ALP アセスメントの結果例>



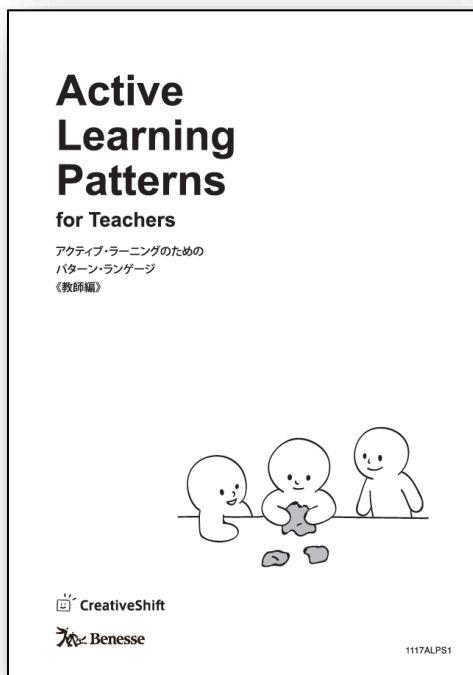
「ALP アセスメント」の結果は、先生一人ひとり異なります。あくまで自己評価の結果ですので単純に他者との比較はできませんが、個人内でのバランスや学校としての特徴を見ることができます。自分が実践できている分野、できていない分野を自分の中で振り返ることで、具体的な次の一步を考えるきっかけとなります。

② ALP カード



先生同士で知見を高め合う「対話のワークショップ」で活用します。専門教科が異なる先生同士では、互いの授業についてはコメントしにくいものです。しかし、ALP は全ての教科に通じる“コツ”のリストです。ALP カードが媒体となり、先生同士で「対話」を行うことで、AL の姿を具体的にイメージすることができます。先生方が「もやもや」と感じていることも、カード上に言語化されているため、特別なファシリテーションがなくても対話が進みます。

③ ALP 冊子



アセスメントやカードでは、ポイントを凝縮して示しているため、より深く知りたいと思った“コツ”については、詳しく内容を記述している「ALP 冊子」を参照することができます。冊子には、それぞれのコツの詳細記述に加え、そのコツのもととなったインタビュー時の「先生語録」が掲載されています。アセスメントや対話を通してもっと知りたいと思ったコツについて、ALP 冊子を辞書として活用したり、参考書として自学に活かしたりすることができます。

<3つのグループにわかれた 45 の実践ヒント>

A. 学びたい心を見つけ、育てる

- A1. 学びの主人公
- A2. 同じ側に立つ
- A3. 未来への広がり

- A4. おしゃべりの関係
- A5. なじみのチーム
- A6. 自然な動き

- A7. 心が動くこと
- A8. 好きの深掘り
- A9. 考えの可視化

- A10. グッド&ベター
- A11. 視点のアップグレード
- A12. つながる感動

- A13. 全体のなかの位置づけ
- A14. 意図の共有
- A15. 夢への対話

B. 一段上へ引き上げる

- B1. 学び方を学ぶ
- B2. 疑問をもつ力
- B3. 達成への粘り

- B4. 楽しい入口
- B5. とっつきやすい課題
- B6. いろんな参加

- B7. 探究の道具
- B8. 概念の体験
- B9. ポジティブなもやもや

- B10. 挑戦への着火
- B11. 晴れ舞台をつくる
- B12. 超えるべきライン

- B13. 自分で決める経験
- B14. 成長への糧
- B15. リフレクション・ダイアログ

C. とともに高めあい、変わり続ける

- C1. 学び続ける教師
- C2. 世界への接点
- C3. 自分なりの哲学

- C4. 余裕をつくる
- C5. 自分のワクワク
- C6. まずやってみる

- C7. その場でのアレンジ
- C8. 技のストック
- C9. 一緒に改善

- C10. 場を変える
- C11. 想定外の取り込み
- C12. 学びの編集者

- C13. ケーススタディ・カフェ
- C14. 教科間コラボ
- C15. 個性の集まり

【活用事例】2017 年度沖縄県事業での ALP 研修の様子



「ALP アセスメント」で個人の自己チェックをしたあと、「ALP カード」を用いて知見を高め合うワークショップをしています。自分を取り入れたいと思ったコツを実践している先生から具体例を聞くことで、自分だったらこのコツをどう授業で実践するかをイメージすることができます。グループの中で実践している先生がいなかったとしても、気になるコツについては「ALP 冊子」で詳細を確認することができ、それを自分の学校だったらどう実践できそうかを話し合うことができます。

【活用者の声】

- ・ コツが「言語化されている」ことで対話がしやすい
- ・ 対話を通して自分の指導を振り返ったり、他者の指導について学べたりして効果的
- ・ 日常意識していないことを考え、話し、聞くことができた
- ・ 自分がやっている授業内容も共感してもらおうと自信につながる
- ・ 話を聞きながら新しいことに気づいたり、知識と知識がつながったり、試してみたいことも出た
- ・ ALP 研修の時に取り入れたいと思ったコツを意識しながら指導案を考え、実践することができた
- ・ 互見授業の自分の授業について ALP のカードで FB してくれ、その中には自分では意識していなかった観点も入っていて、そうした観点を意識することができてよかった
- ・ ALP のカードを使用しての会議を通し、本校の課題が少し見えてきた感じがした

【パターン・ランゲージとは】

パターン・ランゲージは、建築家クリストファー・アレグザンダーが提唱した知識記述の方法です。よい町やよい建物に繰り返し現れる特徴を「パターン」と呼び、それを「ランゲージ」（言語）として表現し、共有する方法を考案しました。ある「状況」で生じる「問題」をどのように「解決」すればよいのかという実践的な知を記述することで、問題発見・問題解決を支援し、誰でも自分なりにデザイン・実践に取り組むことができるようにすることが目指されています。もともと建築の分野で始まったパターン・ランゲージの制作・研究は、その後ソフトウェア開発や、創造活動一般を支援する方法として広がっています。

【制作・監修】 井庭 崇（いば たかし / Takashi Iba）

慶應義塾大学総合政策学部准教授、同大学院政策メディア・研究科委員、株式会社クリエイティブシフト代表、および、The Hillside Group 理事。博士（政策・メディア）。専門は、パターン・ランゲージ、システム理論、創造技法。慶應義塾大学環境情報学部卒業、慶應義塾大学政策・メディア研究科後期博士課程修了後、マサチューセッツ工科大学（MIT）スローン経営大学院 Center for Collective Intelligence 客員研究員等を経て、現職。著書に『パターン・ランゲージ：創造的な未来をつくるための言語』（2013 年）、『プレゼンテーション・パターン：創造を誘発する表現のヒント』（2013 年、2013 年度グッドデザイン賞受賞）、『プロジェクト・デザイン・パターン：企画・プロデュース・新規事業に携わる人のための企画のコツ 32』（2016 年）など。平成 27 年度文部科学省 高大接続システム改革会議 新テストワーキンググループ委員等において、これからの教育に関する提言・議論に携わっている。

■株式会社クリエイティブシフト ホームページ

<http://creativeshift.co.jp>

【使用申請】

2017 年 8 月現在、ALP の一般販売はしていません。

ALP のお申込みなどについてのお問合せは、下記窓口へご連絡ください。

■ TEL : ベネッセコーポレーション お客様サービスセンター 0120-350455（通話料無料）
受付時間／月～金 8:00～19:00 土 8:00～17:00 祝日、年末・年始を除く

■ MAIL : alp@mail.benesse.co.jp

【ご参考】2017 PC カンファレンス

2017 年 8 月 5 日（土）に開催される 2017 PC カンファレンス「創造する学び -アクティブ・ラーニング 2.0-」にて、制作・監修の井庭崇氏による ALP に関する講演と対話ワークショップが実施されます（ともに参加無料）。この対話ワークショップの場にて、「アクティブ・ラーニング・パターン《教師編》」の冊子をお配りする予定です。

<開催概要>

2017 PC カンファレンス「創造する学び -アクティブ・ラーニング 2.0-」

会場：慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス

主催：一般社団法人 CIEC（コンピュータ利用教育学会）、全国大学生活協同組合連合会

詳細および参加登録：<http://gakkai.univcoop.or.jp/pcc/2017/>

8 月 5 日は、まず最初に θ（シータ）館 1F フロアの受付（9:00～）で名札と資料（大会プログラム）をお受け取りください。

- 対話ワークショップ「創造的な職員研修・FD 体験！ アクティブ・ラーニング・パターンによる対話」（井庭 崇 慶應義塾大学総合政策学部）

8 月 5 日(土)10:00-11:30

慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス（SFC）Ω（オメガ）館 11 教室

- 基調講演「創造的な学びを促すパターン・ランゲージ」（井庭 崇 慶應義塾大学総合政策学部）

8 月 5 日(土)12:30-13:40

慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス（SFC）θ（シータ）館

また、8 月 6 日（日）10:30～17:00 に、同カンファレンス会場で開かれる「教育・IT フェア」のベネッセブースにて「アクティブ・ラーニング・パターン《教師編》」の冊子を展示・配布予定です。