

## 橋本メソッドを用いた大人数授業での授業デザインについて

金西 計英<sup>†</sup>, 吉田 博<sup>†</sup>

<sup>†</sup>徳島大学大学開放実践センター

### 1. はじめに

多くの高等教育機関において、授業形態に対する試みが進んでいる。従来の講義形式一辺倒から、さまざま授業が設計され、実践されている。我々も、学習者主体の授業形態のデザインをおこなっている。平成22年度より、橋本メソッドに基づく授業を実践しており、新しい形態の授業形態の開発と効果の検証に取り組んでいる<sup>[1],[2]</sup>。

現在、FD活動の一つとして授業開発がおこなわれているのには、学生の多様化が挙げられる。少子化の影響をうけ、学生像の多様化が進み、多様な学生に対応するため、授業形態も多様化することが求められる。

我々は、新しい授業形態として、学習者の集中力を切らすことなく、効率的な学習を実現するものを目指した。そのために、学習者の積極的な活動を促すことにした。活動として、協調学習を進めるという観点から、グループでの活動を導入した。また、アクティブラーニングの観点から、単に何かを調べてまとめるといった作業ではなく、学習者が他の学習者に説明をおこなうような場面を導入することを心がけた。こうした学習者による能動的な授業を実現するため、我々は橋本メソッドに注目した。橋本メソッドは、学生主体の授業形態の一種である。この橋本メソッドをベースに、授業デザインを進めている。平成22年度、平成23年度と実践をおこなっている。実践の結果、学習者の授業に関する満足度が高まることが示唆された。また、授業における予習、復習時間が長くなる傾向も見られた。このことから、現在我々が開発中の授業形態に、一定の学習効果が見られることが分かった。本稿では、授業デザインについて、また効果とその考察について述べる。

### 2. 橋本メソッドとその改良

以下に、橋本メソッドの概要について述べる。橋本メソッドとは、富山大学の橋本によって開発された、チーム制による大人数討論型授業のこと

である<sup>[3]</sup>。授業を履修している学生を3~4名のチームに分ける。各チームは、初回講義時に提示された各授業の課題テーマの中から、2つまでテーマを選択することができる。選択したテーマに関し、チームで調査・分析をおこない、レジュメを期限までに作成して提出する。その中から、教員が授業毎に2チームを選び、5~10分程度の発表をおこなう。発表後、残った時間で議論をおこなう。授業後、受講生の投票により、発表した2チームの勝敗を決める。さらに、シャトルカードと呼ばれる用紙が、教員と学生間のコミュニケーションのために用いられる(シャトルカードは、大福帳として知られる)。

我々は、この橋本メソッドをベースに、授業の設計をおこなっている。基本的なフレームワークは、橋本メソッドを踏襲している。新たに、授業に途中回に本授業に対する改善をテーマとして取り上げる。また、学生のモチベーションを維持するため、授業中の学生の様々な活動に対してポイントが付加される。このポイントの重みは、実践を通して、学生からのフィードバックに基づいて調整中である。適度なゲーム性はモチベーションを高めることは明らかになっているが、過度なゲームは、競争心を煽るだけで、学習効率が低下するからである。2010年度、2011年度、授業デザインに基づいて、効果を検証とフィードバックを得るため授業実践をおこなっている。

### 3. 実践からフィードバック収集

我々は2010年度におこなった実践において、授業の途中と最終回で、学生からアンケートの収集をおこなった。アンケート収集の概要について述べる。2010年度後期に徳島大学で金西が担当した共通教育科目「情報メディアと教育」において授業研究を試行した。この授業の受講生は約140名であった。授業の中間期の9回目の授業の終わりに、授業に対する学生の取り組み方、授業外学習、授業の改善点などを問うアンケートを実

施し、85名の学生から回答を得た。さらに、15回目の授業においても(16回目は定期試験の回)、同様のアンケートをおこない、93名の学生から回答を得た。アンケートは、5件法による選択式の設問と、自由記述の設問から構成されている。

#### 4. 結果と考察

以下に、アンケート等から得られた結果を簡単にまとめる。

まず、授業に対するモチベーションや授業外学習に、どのような影響を与えたかについて述べる。「今回の授業方法は、授業への参加や学習に対してモチベーションを上げることにつながったと思うか？」(5件法)という質問に対し、約6割の学生がとてもそう思う、またはどちらかといえばそう思うと回答した。また、「この授業では、他の授業に比べて、授業以外での学習(調査、発表準備を含む)をよく行ったと思うか？」(5件法)という質問に対し、約半数の学生がとてもそう思う、またはどちらかといえばそう思うと回答していた。さらに、エントリー時の授業外学習時間(調査、分析、発表準備を含む)を問う設問への回答から、学習時間は、平均3時間程度だったことが分かった。実際、このデータのばらつきは大きかった。0分や30分と回答した学生が数名いる中、8時間と回答した学生が5名いた。このことから、我々の設定した学習形態が、学生の予習、復習を促している可能性が見られる。

次に、学生が授業で獲得したと考える知識やスキルについて述べる。受講生に、この授業で獲得したと思われる知識やスキルを、記述形式で答えてもらった。この設問に対する回答を分類すると、上位5項目は、「プレゼンテーション能力」「チームワーク」「メディアリテラシー及び現代のメディアに関する知識」「傾聴力」「積極性」であった。これらは、スタディスキルと呼ばれる能力や、授業の目的である現代メディアについての知識であった。

学生が学習すべき内容や量を自由にする代わりに、学生を競争させる仕組みを導入することで、モチベーションの向上や授業外学習を促進していることが分かる。

一方、アンケート等から、本授業に対する課題も挙げた。「今回の授業方法には、まだまだ改

善すべき点や課題があると思うか？」(5件法)という問いに対し、7割の学生が、そう思う、またはどちらかといえばそう思うと回答していた。具体的な改善点を質問する記述式設問の回答を分類すると、上位5項目は、「遅刻、欠席者の管理を行うべき」「チームについて(作り方、人数、席の固定化など)」「大福帳について(コメント欄の大きさなど)」「チーム内のモチベーションの差に対する評価をすべき」「発表できなかったチームの評価をすべき」であった。

学生からの挙げた課題に対して、改善を実施するもの、しないものに分類し、学生に対し結果を口頭で説明した。教室のレイアウトの変更等物理的に変更が困難なものや、授業の狙い上変更しないもの等があったが、学生に各項目を挙げ理由を説明した。最終におこなったアンケートから、授業改善の提案に対しフィードバックをおこなうことで、学生の授業に対する満足度が上がったことがうかがえる。

#### 5. おわりに

本稿では、我々が取り組んでいる授業改善の取り組みについて述べた。我々は、橋本メソッドに基づく、学生主体の授業デザインを進めている。昨年度より、授業の設計と実践をおこなっている。昨年度の実践から、各種のフィードバックが得られ、授業デザインを改良した。改良したデザインに基づいた実践を現在おこなっている。昨年度得られたフィードバックから、我々の授業デザインにおいて、一定の学習効果が示唆された。予習、復習時間の向上が見られた。今後も引き続き、デザインの改良に努める。授業デザインを広く公開し、効果の検証を進める予定である。

#### 参考文献

- [1] 吉田博, 金西計英, “双方向型授業の取り組みにおける成果と課題—「橋本メソッド」の実践を通して—,” 高等教育研究ジャーナル, Vol.8, pp.128-137, 2011.
- [2] 金西計英, 吉田博, “学生参加FDとしての学生による授業研究の試み,” 日本教育工学会第27回全国大会論文集, pp.145-148, 2011.
- [3] 清水亮, 橋本勝, 松本美奈, “学生と考える大学教育,” ナカニシヤ出版, 2009.