

I. イントロダクション

学習指導要領の2020年改訂に向けて文科省では「何ができるようになるか、何を学ぶのか、どのように学ぶのか」という3つの大きな柱を中心に議論を進めている。特に3点目の「どのように学ぶのか」に関しては、課題の発見や解決に向けた主体的及び協働的学習を促進するための学習方法として、アクティブラーニングが推奨され、教育現場や研究者の間で大きな関心を集めている。アクティブラーニングの定義は多様だが、山地 (2014) はこれを「思考を活性化する」学習形態の総称であると捉え、様々な活動を通して「より深くわかるようになること」や「よりうまくできるようになる」ことを目指すものであるとしている (p. 1)。従来の暗記型学習とは異なり、学習者は学んだ知識を深化させ、自分のものとして使えるようになることがアクティブラーニングを介して求められていると言える。

これと並行して推奨されているのが教育現場における情報通信技術 (ICT) の活用である。文科省は総務省と連携し、平成23年度から25年度にかけて「学びのイノベーション事業」という教育現場での ICT 活用に関する実証研究を行った。この報告では、実証校20校 (小学校10校、中学校8校、特別支援学校2校) に関して約8割の児童生徒と教員が ICT 活用の授業を肯定的に評価したという結果が出ている (2012, p. 8)。従って今後更に学校教育における ICT 活用の促進が予測される。

本稿ではアクティブラーニングと ICT 活用という2つの教育的アプローチについて根本的な問いを提示する。つまりそれらがなぜ今必要とされているのか、まずその背景と利点について考察する。更に筆者が専門とする英語教育の観点から、アクティブラーニングと ICT を導入する際の課題について議論する。

II. なぜアクティブラーニングが求められるのか

この問いに対する答えを以下3つの視点から考えてみたい。第一に産業界からの要請が挙げられる。これは溝上 (2015, p. 7) が「トランジション課題」として指摘しているように、大学教育の成果、つまり大学卒業時に学生が身に付けている知識や能力が企業のニーズに合致していないという実情に起因する。経済産業省 (2006) は社会人として必要な力を「社会人基礎力」と定義し、そこには「前に踏み出す力、考え抜く力、チームで働く力」が含まれている。社会人として不可欠だとされるこれらの力が大学卒業時までには培われていないとすれば、おのずと大学教育を見直すことになる。実際、中央教育審議会大学分科会 (2008) は大学教育を通して身につけるべき「学士力」を以下4項目、「知識・理解、汎用的技能、態度・志向性、創造的な学習経験と創造的思考力」とであると定義した。このように大学教育の目標が具体的に設定される中で、その目標に到達するために効果的だと考えられたのがアクティブラーニングである。学習者が主体的学びや協働的学びを経験することで、これらの力を習得することができると期待されている。

第二に社会的変化から生じるニーズが考えられる。政治・経済・文化など多方面に渡って国際化が進む中、国際共通語としての英語を使う言語能力だけでなく、文化的背景の異なる人々と共存していくための異文化間コミュニケーション能力 (Intercultural competence: Byram, Nichols and Stevens, 2001) も必要になってきている。更に ICT の発達に伴い、アクセスできる情報量もコミュニケーションの範囲も大幅に拡大した。このように急激に変化する社会にあって、必要な情報を迅速に取り入れ、客観的に分析・判断した上で、独自の意見を形成し正確に発信するという能力は非常に重要である。これまでのように定型知識を暗記するだけでは、多様で流動的な社会に対応できなくなっている。従って学んだこ

とを個々の状況に応用させる力を育てるためにもアクティブラーニングが必要とされる。

第三に認知心理学の見地から学習の効率化や充実化を考える時、アクティブラーニングは理にかなっている。Barkley(2015)によれば、通常学習者は認知システムとして自己のニューロンネットワークを利用しながら新しい情報を取り込む。それによって既存のネットワークが書き換えられ新しい接続が生まれることを学習と捉える (p. 76)。新しい情報が学習者の長期記憶に保存されるためには、その情報が既存知識と上手く統合され意味をなすこと (make sense)、そして学習者に関連があり意義を持つこと (have meaning) が重要な要件だとしている (p. 81)。情報を自己と関連付けて取り込むためには、そこに学習者の主体的な関与が不可欠であろう。従って主体的な学びを促進するとされるアクティブラーニングが有用となる。更に Barkley はアクティブラーニングを的確な動機づけと組み合わせることで相乗効果を生み出すことができると指摘する。そのためには、適度に難易度の高いタスクを与えること、学びの共同体的感覚を持たせること、情動・認知・身体全ての要素を含むホリスティックな学習を目指すことが必要とされる (p. 83)。この点においても、例えば複雑ではあるが学習者にとって有意味な問題を解決するために他の学習者と協力しあい、実践を通して様々な体験を得られるアクティブラーニングの学習形態は効果的だと言えるだろう。

以上3つの観点からなぜアクティブラーニングが求められるのかを議論してきた。次に現在の教育におけるもうひとつの潮流である ICT 活用についてその有効性を考えてみる。

III. なぜ ICT 活用が求められるのか

なぜ ICT 活用が教育にとってメリットをもたらすと考えられるのか、まず ICT の特長から見てみる。文部科学省 (2014) は ICT の特長を (1) 時間的・空間的制約を越えることができる、(2) 双方向性を持つことができる、(3) 多様で大量の情報を収集・編集・共有・分析・表示することやカスタマイズすることができる、の 3 点としてまとめている (p. 6)。

上記 3 つの特長を英語教育と関連付けて考えてみよう。まず空間や時間の制約が無いと、海外との交流が非常にやりやすくなる。Eメール、スカイプ、テレビ会議など様々な ICT を駆使して直接海外の英語学習者または英語使用者とつながることができれば、そこに英語を学習し使用する意義が生まれる。海外留学をしなくても教室にいながら所謂オーセンティックなコミュニケーションが体験できるというのは ICT 導入以前には考えられなかった大きなメリットである。

次に双方向性というのはコミュニケーションの基本であり、言語学習には不可欠な要素である。例えば ICT 活用により、教師はフィードバックを迅速に出したり、学習者から質問を受けたり、学習状況を観察したりすることができる。また学習者は協働作業を行ったり、お互いの学習成果を評価をしあったりすることが容易になる。

更に大量の情報を収集・編集・共有・分析・表示できるという特長は、教材の多様性をもたらす。個々の学習スタイル、興味関心、習熟度などにあつた教材を提供できれば、画一的な教科書教材を使用した場合に比べ、学習者が学習内容を自己に関連付けたり、それを教室外学習へ発展させたりする意欲にもつながるだろう。

これらに加えて特筆すべきは ICT の記録性である。教師からのフィードバックや自己評価等を含む学習成果を段階的に記録することにより、学習者の課題

や今後の方針などが分かりやすくなる。またこれにより特定科目内の単元同士の関連性が可視化され、より包括的な学びのイメージが持てるようになる。先述のように学習は既存の認知システムに新しい情報を取り込んでいくプロセスであるから、個々の情報をネットワークに組み込む際のマッピングにも役立つのではないだろうか。

このように ICT 活用は教育の場面に様々なメリットをもたらす得る。これは英語教育のみならず他の教科でも同様であろう。この新しい技術を効果的な学習環境を作るために活用し、更にアクティブラーニングを通じて主体的学び、協働的学び、そして学習の深化を促進できれば、次世代教育への一助となるだろう。今後アクティブラーニングや ICT 活用は益々促進されると予測されるが、その一方で、導入に関する課題も視野に入れておく必要がある。そこで次のセクションでは、アクティブラーニングと ICT 活用それぞれの課題を英語教育の観点から議論する。

IV. 英語教育におけるアクティブラーニングの課題

現在日本の英語教育では主としてコミュニカティブ・ランゲッジ・ラーニング (Communicative language learning: CLT) の方針に従い、英語を使うことで英語を学習するというアプローチが促進されている。従来の文法訳読式教授法とは異なり、文法や語彙指導は最小限に抑え、主にオーラルコミュニケーションに力点が置かれた指導となっている。また英語インプットを増やすことを目的として教師は（主として）英語で授業をすることが求められている（高等学校は 2013 年から実施、中学校は 2020 年から）。これらの是非に関する議論は他稿 (Matsumoto, 2016) に譲るが、このような状況でアクティブラーニングを導入する際の課題について考えてみたい。

先に述べたようにアクティブラーニングの核心的要素には協働学習が含まれる。例えばそれぞれの学習者が持つ既存知識を共有し、活発な意見交換を通じて何らかの問題解決に取り組んでいく。またそのような学びの共同体を通じて高次の思考（分析、統合、評価）が促進される。アクティブラーニングの協働的側面から得られるこれらの学習効果は、学習者間の自由なコミュニケーションと協力が大前提となり、いわば「知」のチームワークだと言える。先述の「学士力」や「社会人基礎力」でも重要項目として挙げられていたチームワーク力だが、果たして英語使用を前提とする教室で十分に機能しうるだろうか？英語のみで与えられた情報をしっかりと理解し、その理解をもとに踏み込んだ議論を行うためにはかなりの英語力が必要となる。それが専門科目の内容である場合、既存知識に頼ることも難しい。従って英語の上級者を除く多くの学習者は、溝上 (2015, p. 45) が指摘するところの「浅い学習」、つまり与えられたタスクを自己と関連させたり発展させたりすることなくただ表面的にこなすこと、に従事する結果になりかねない。

もし英語学習にアクティブラーニングを導入して本当に学習成果を上げたいのであれば、そこに然るべき工夫が必要となる。例えば学習者の英語レベルや学習の目的を考慮しながら部分的に学習者の母語を活用するということが考えられる。協働学習の前提となる学習者間コミュニケーションを円滑に行うための英語表現や語彙を学習したり、学習内容に関する背景知識を学んだりする場面で、学習者の母語は非常に効率的なツールとなりうる。そのように段階的な準備を整えて初めて、英語による対話を通じた学びが可能になる。更に自らの英語使用を振り返ったり分析したりするメタ言語的活動も、英語のレベルによっては学習者の母語を使う方が効果的かもしれない。英語を英語で教えるというアプローチだけが先行し、学習者の実態を無視した英語使用の強制は決して良い結果をもたらさないとと思われる。筆者は原則として、英語使用を下支えする言語的

知識の指導や背景知識の学習、および英語によるコミュニケーション活動の振り返りなどは、特に初級・中級レベルの場合、母語を柔軟に活用すべきだと考える。

V. 英語教育における ICT 活用の課題

英語教育の場面で ICT 活用によるメリットは先述のように様々あるが、その一方で留意すべき点もある。以下小学校における外国語活動を例に挙げる。現行では5年生と6年生を対象とする外国語活動だが、2020年からは教科となり検定教科書を使用して成績がつけられることになる。現在教科化に向けて様々な準備が行われているが、電子教材の開発もその一貫である。ネイティブスピーカーによる英語の発音、異文化理解を目的とした動画、カラフルな絵図を用いた語彙練習やゲームなど、小学生にとって分かりやすく親しみやすい工夫がなされている。教師にとっても教材準備の時間が短縮できて有り難いツールである。

しかしこの電子教材を使った教員養成課程の大学生による模擬授業を観察して気づいたことが2つある。ひとつは電子教材を操作するために教師の可動範囲が限られるという点である。通常教室の前方にテレビ画面があり、その横にコンピュータを接続して電子教材を操作するのだが、その間教師は生徒の中に入って活動の様子を観察することができない。電子教材の使用が頻繁になると生徒側から見た場合、教師がずっと川の向こう岸にいるような印象を受けた。また音声を流す場合もテレビ画面を確認しながら操作するため、生徒の顔よりもテレビ画面を見ている時間の方が長くなりがちである。言語学習の根幹が対話にあるとすれば、教師と生徒がお互いの顔を見ながら直接対話を行う活動がおろそかになってはならない。例えどれほど ICT が高度化しようと、それはあくまで学習のサポートであり学習の本質ではないはずだ。教師はその点をはき違えないよう留意すべきである。

もうひとつ気づいたことは、ネイティブスピーカーによる豊富な音声教材があるために、教師がそれに頼りすぎてしまう点だ。もちろんネイティブスピーカーの発音を聞かせることも大切だが、音声は学習者の状況を考慮することなく一定のスピードで流れてしまう。従って学習者の様子を見ながら、途中で切ったりスピードを変えたりするためには、やはり教師が十分に練習を積んだ上で自分の発音で生徒をリードしていくことが不可欠である。たとえそれが「完璧な」発音でなかったとしても、教師も1人の英語学習者として努力している姿を見せることは生徒にとって励みになるだろう。日本人教師が英語を指導する際に目指すべきは、V. Cook (2013) が指摘するように、ネイティブスピーカーになることではなく、優れた英語の使い手になることである。日本人教師がしっかりと練習して提示する発話モデルは、日本人の生徒が到達可能なモデルとして意味があると筆者は考える。会話にしてもチャンツにしても、音声教材に頼らず教師自らが練習・準備することで、どのポイントが難しいのか、どう工夫したら上手くできるのか、など指導上の具体的なヒントも得られる。また実際の教室で往々にして起こる機器の不具合にもこれによって対応できる。例え電子教材が全く使えない状況になっても、英語の授業が滞りなくできるよう教師は準備をすべきだと考える。

VI. まとめ

本稿では現在日本の教育で奨励されているアクティブラーニングと ICT 活用について、英語教育という観点から議論した。まずそれぞれがなぜ必要とされているのかその背景を考察した。アクティブラーニングに関しては産業界からの要請、社会的変化への対応、そして学習の効率化と充実化という3点を挙げた。ICT 活用に関しては、その3つの特長（空間的・時間的が無い、双方向性がある、多様で大量の情報を収集・編集・共有・分析・表示することやカスタマイズするこ

とができる)をもとにその利点を分析した。更に英語教育の現場でアクティブラーニングを導入したり ICT 活用をしたりする場合の課題も取り上げた。英語による授業の中でアクティブラーニングを十分に機能させるためには、学習者の母語使用を部分的に取り入れ準備を行うことが必要だと思われる。また英語授業の中で ICT 活用、特に電子教材を使用する場合の留意点として、教師と学習者の直接対話をないがしろにしないこと、教師が音声教材に頼りすぎないことを挙げた。今後もこのような議論を活発に行い、規定のアプローチのみに囚われることなく柔軟に、学習者にとって最善の学習方法を創り出していくことが必要である。

参考文献

- Barkley, E. F. (2015). 「学生関与の条件—大学授業への学生の関与を理解し促すということ—」(松下佳代訳) 松下佳代編著『ディープ・アクティブラーニング 大学授業を深化させるために』(58-91) 勁草書房.
- Byram, M., Nichols, A., & Stevens, D. (Eds.). (2001). *Developing intercultural competence in practice*. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
- Cook, V. (2013). What are the goals of language teaching? *Iranian Journal of Language Teaching Research, 1*, 44-56.
- Matsumoto, Y. (2016). The effects of L1 and L2 use in the L2 classroom: Cases in L2 reading comprehension with peer-interaction activities (Unpublished doctor dissertation). Tsuda College, Tokyo, Japan.
- 経済産業省 (2006) 「社会人基礎力」『経済産業省ホームページ』2016年10月17日アクセス <http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/>
- 溝上慎一(2015) 「アクティブラーニング論からみたディープ・アクティブラーニング」 松下佳代編著『ディープ・アクティブラーニング 大学授業を深化させるために』(31-51) 勁草書房.
- 文部科学省 (2008) 「各専門分野を通じて培う『学士力』—学士課程共通の『学習成果』に関する参考指針—」『文部科学省ホームページ』2016年9月23日アクセス
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu10/siryu/attach/1335215.htm
- 文部科学省 (2012) 「学びのイノベーション事業実証研究報告書(概要)」『文部科学省ホームページ』2016年10月8日アクセス
http://jouhouka.mext.go.jp/school/pdf/manabi_no_innovation_report_gaiyo.pdf
- 文部科学省 (2014) 「ICT を活用した教育の推進に関する懇談会報告書」『文部

科学省ホームページ』2016年9月26日アクセス

http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/26/08/__icsFiles/afieldfile/2014/09/01/1351684_01_1.pdf

山地弘起 (2014) 「アクティブ・ラーニングとはなにか」『大学教育と情報』(146), 2-7.