

香港日本語教育セミナー2020 オンライン・ワークショップ  
2020年12月13日(日) 13:00~15:00

# アクティブラーニングのための 反転授業デザイン

---

講師：保坂敏子（日本大学 大学院総合社会情報研究科）

メンター：飯田由美、柏瀬たかよ、藤本真理子、堀内美穂子

# 自己紹介

- 1989年～現在 留学生の日本語教育

遠隔教育  
(オンライン授業)  
実践家

- 2011年～現在 日本大学

総合社会情報研究科 (通信制大学院)  
文化情報専攻 言語教育研究コース

1998年創設

(Graduate School of Social and Cultural Studies :  
Graduate Program in Distance Learning)

スクーリングで  
反転授業

# メンター紹介

- 飯田由美
- 柏瀬たかよ
- 藤本真理子
- 堀内美穂子

# ワークショップの趣旨

## ・目的

対面授業・オンライン授業・ハイブリッド授業をよりアクティブ（主体的、対話的で、深い学び）にするために、どのように反転授業をデザインしたらいいかを修得する。

## ・目標

1. 反転授業とアクティブラーニングの関係について理解する。（ミニ講義）
2. インストラクショナルデザインの手順に則り、グループで話し合いながら、授業をアクティブにするための反転授業のデザインができる。  
（グループ活動）

# ワークショップの流れ

- 13:00~13:10 イン트로
- 13:10~13:35 ミニ講義
- 13:35~13:45 質疑応答
- 13:45~14:30 グループ活動

課題：『アニメパラ』Episode9「ボッチャ」を教材に  
反転授業のデザインを考える。

➡google slideにまとめる。

- 14:30~14:50 全体発表・質疑応答
- 14:50~15:00 まとめ

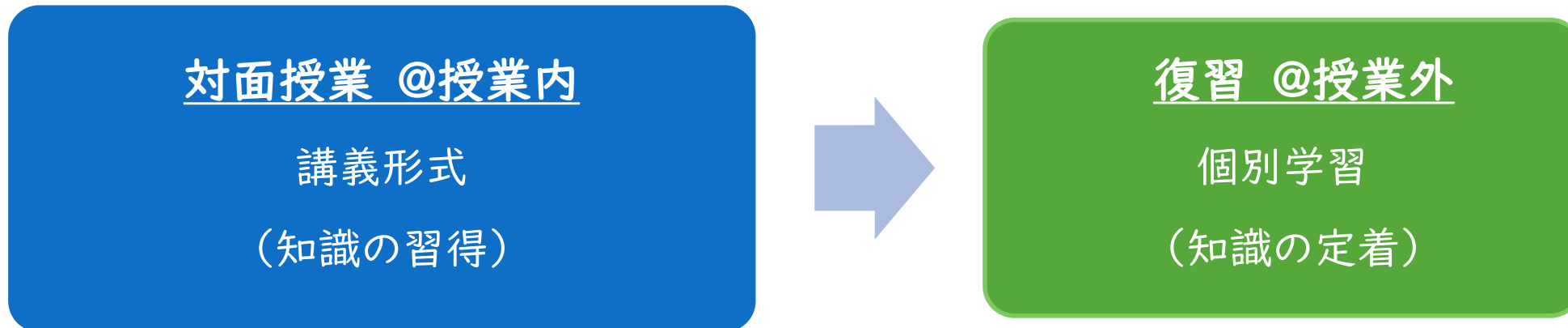
# 事前課題チェック

Google formsでお答えください。

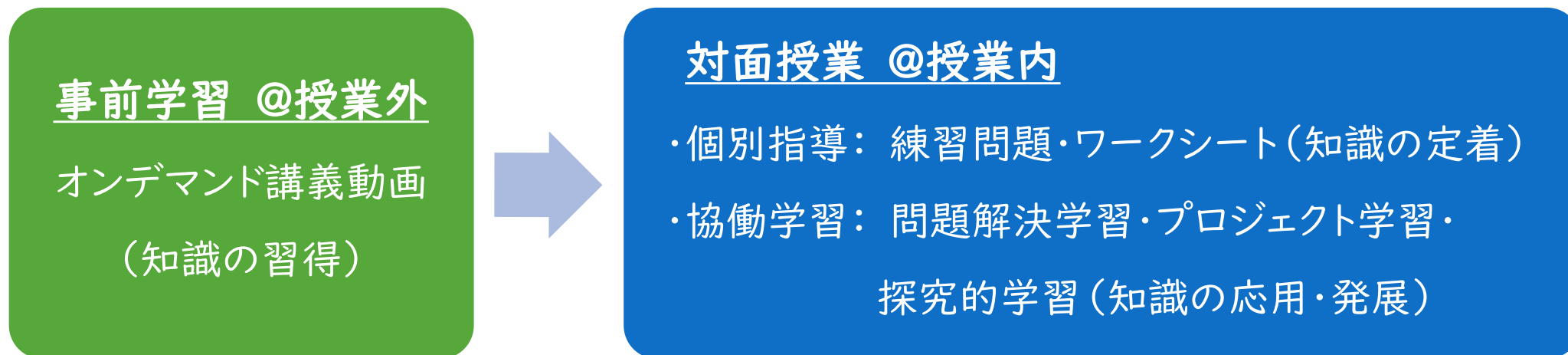
- Q1 「ボッチャ」とは何か。
- Q2 「アニメパラ」とはどんな番組か。
- Q3 反転授業をやったことがあるか。

# 反転授業とは

## 従来の授業



## 反転授業



# 反転授業とは

オンライン(同期型)  
反転授業

## 従来の授業

対面授業 @授業内

講義形式

(知識の習得)



復習 @授業外

個別学習

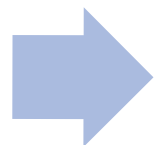
(知識の定着)

## 反転授業

事前学習 @授業外

オンデマンド講義動画

(知識の習得)



対面・オンライン(同期型)授業 @授業内

・個別指導: 練習問題・ワークシート(知識の定着)

・協働学習: 問題解決学習・プロジェクト学習・

探究的学習(知識の応用・発展)



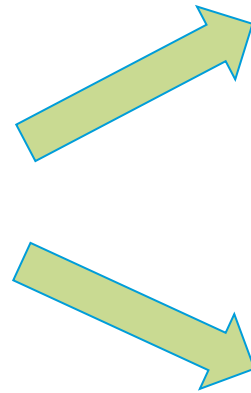
# 反転授業のタイプ

授業外

授業内

事前学習

オンデマンド  
講義動画  
(知識の習得)



完全習得学習型

個別指導：練習問題・ワークシート等  
基礎的な知識・技能の習得  
(知識の定着)

高次能力学習型

読解・作文・討論・問題解決活動での  
分析・統合・評価を協働学習  
思考力・判断力・表現力を育成  
(知識の応用・発展)

AL型授業形態

# アクティブラーニング (AL) とは

## • アクティブ・ラーニング (AL)

そもそも大学教育の  
在り方の問い直し

教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニング方法である。

定義が  
あいまい

(文科省中央審議会 (2012))

授業の方法・技術  
として受容

# ALから「主体的・対話的で深い学び」へ

2017年 学習指導要領改訂案が公示

➔ ALという用語が消失

=ALとは

アクティブ・ラーニングは、  
「主体的・対話的で深い学び」を  
実現するための視点・方策

「主体的・対話的で深い学び」の目的  
生涯にわたり能動的（アクティブ）に学び続けるようにすること

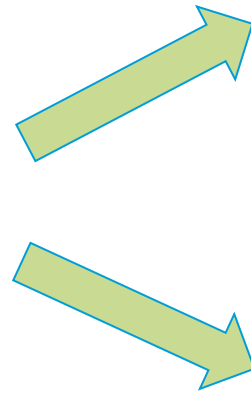
# 反転授業のタイプ

授業外

授業内

事前学習

オンデマンド  
講義動画  
(知識の習得)



完全習得学習型

個別指導：練習問題・ワークシート等  
基礎的な知識・技能の習得  
(知識の定着)

高次能力学習型

読解・作文・討論・問題解決活動での  
分析・統合・評価を協働学習  
思考力・判断力・表現力を育成  
(知識の応用・発展)

AL型授業形態

# 言語教育における反転授業とAL

授業外

授業内

AL型授業形態

事前学習

オンデマンド  
講義動画

(知識・テーマの  
導入・説明)

完全習得学習型

練習問題  
(知識の定着)

+

高次能力学習型

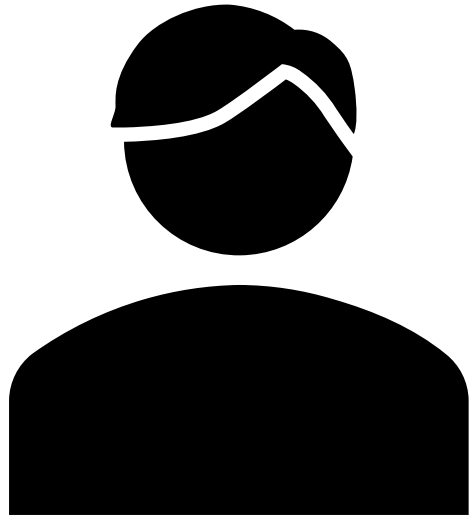
発展練習・協働学習  
(知識の応用・発展)

高次能力学習型

発展練習・討論  
協働学習・プロジェクトワーク等  
(知識の応用・発展)

AL型授業形態

# 反転授業とAL



反転授業は  
徹底的なアクティブラーニング型授業  
を作り出す戦略  
の一つである

溝上慎一(2017)「(理論)反転授業とは」

[http://smizok.net/education/subpages/a00029\(flipped\).html](http://smizok.net/education/subpages/a00029(flipped).html)

# AL型反転授業デザインの課題

授業外

何を事前学習に？

事前学習

オンデマンド  
講義動画

(知識の習得)

AL型授業形態

授業内

完全習得学習型

個別指導：基礎的な知識・技能の習得  
(知識の習得)

主体的

対話的

深い学び

高次能力学習型

協働学習：読解・作文・討論・問題解決活動・  
プロジェクト学習等

思考力・判断力・表現力を育成  
(知識の応用・発展)

# 本日のグループワークの課題

NHK『アニ×パラ』Episode9「ボッチャ」を教材に  
アクティブラーニングのための反転授業のデザインを  
デザイン枠組を参考に  
グループで協力して考える。



# ALにするためのデザインの枠組

- CLIL のデザインの枠組  
(Content and Language Integrated Learning:  
内容言語統合型学習)
- 代表的なインストラクショナルデザイン (ID) プロセスモデル  
    ➡ ADDIEモデル
- 映像作品を使った授業目標別活動の分類

# CLILの背景・目的

- ・誕生の背景

- ・1995年 欧州評議会

- 「ヨーロッパ市民」育成のための「母語+2か国語」政策

- =母語以外の言語を2つ習得する。

- ・目的

- ・言語教育と教科教育の統合

- =言語能力の習得と教科内容の習得の両方を目指す。

Hard CLIL

Soft CLIL

vs 言語教育で行う場合

# CLILの授業デザインの枠組

## ・「4つのC」

主体的 (Content) 言語 (Communication)  
(Cognition) 協学 (Community)

4Cを有機的に結びつけることで  
「相乗効果」で高品質の教育が実現

教科内容  
テーマ  
トピック

Content  
内容

Communication  
言語

言語知識  
言語技能

CLIL

深い学び

Cognition  
思考

Community  
(Culture)  
協学

対話的

低次思考力  
高次思考力

共同学習  
異文化意識

# CLILの「思考」の段階

- 「思考」の枠組

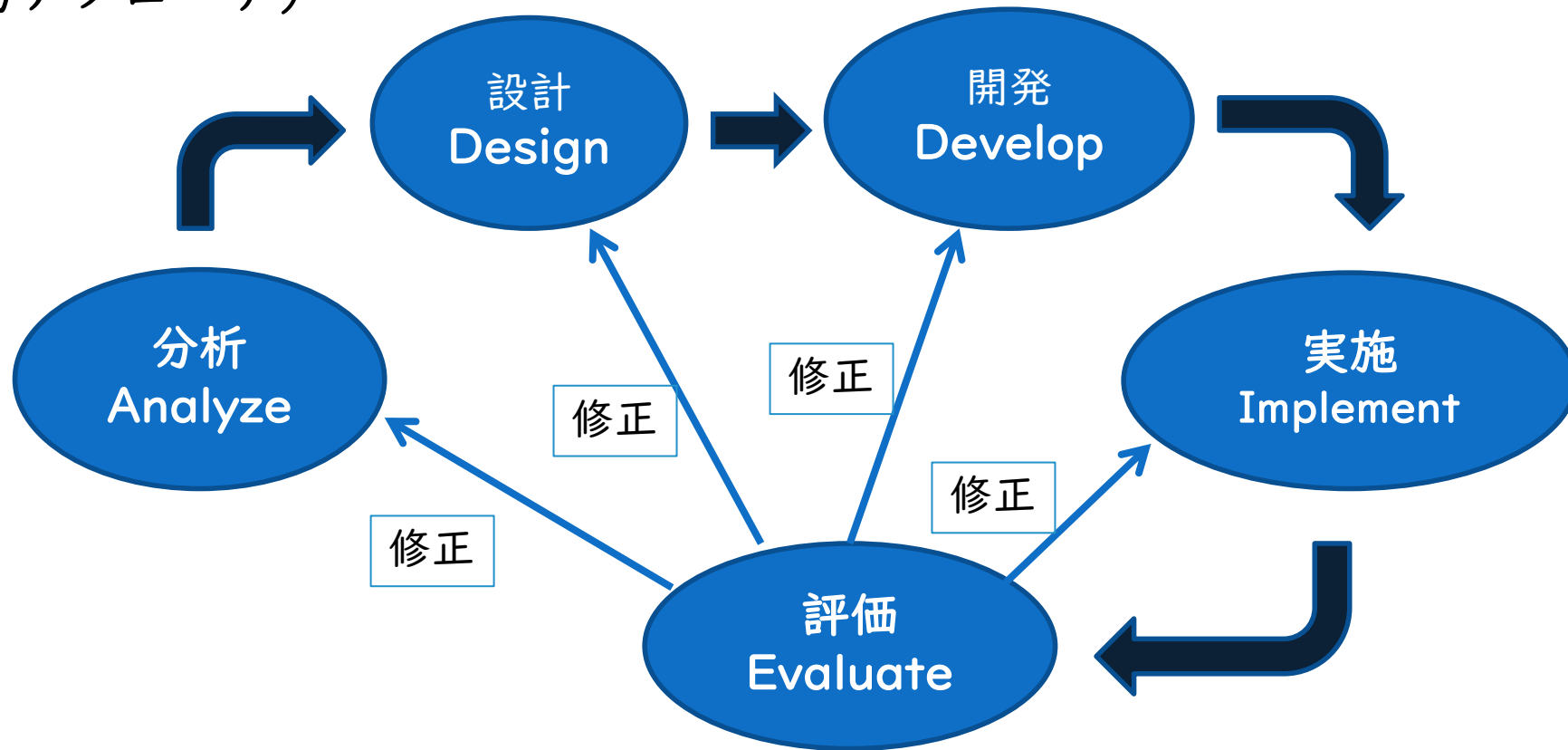
=改訂版ブルーム・タキソノミーによる思考の分類

HOTS (Higher-order Thinking Skills) (高次思考力)	Creating (創造) Evaluation (評価) Analyzing (分析)
LOTS (Lower-order Thinking Skills) (低次思考力)	Applying (応用) Understanding (理解) Remembering (記憶)

出典:市川(2015)

# 代表的なIDプロセスモデル：ADDIEモデル

IDの手順を示すモデル  
(システムのアプローチ)



# ADDIEモデル

- **分析** ➡ ニーズ、学習者の特性、教えるべき内容の分析
  - 誰に(学習者): 対象者の前提スキル、動機づけの特徴の検討
  - 何のために(学習目的): 問題の検討、ニーズの分析
  - 何を(学習内容): 知識・スキル・態度の検討
- **設計** ➡ 学習目標と評価方法の明確化、教授アプローチの選択
  - 何を(学習目標): 単元目標、行動目標「~ができる」の設定
  - どのように(手順・手段): 学習順番や教授方略、評価方法の検討
- **開発** ➡ 教材、ツールの開発、授業デザインの作成
- **実施** ➡ 授業の実施
- **評価** ➡ 授業が学習目標を達成したかの評価し、改善

# ADDIEモデル

- ・分析 ➡ ニーズ、学習者の特性、教えるべき内容の分析
  - 誰に(学習者): 対象者の前提スキル、動機づけの特徴の検討
  - 何のために(学習目的): 問題の検討、ニーズの分析
  - 何を(学習内容): 知識・スキル・態度の検討
- ・設計 ➡ 学習目標と評価方法の明確化、教授アプローチ
  - 何を(学習目標): 単元目標、行動目標「～が～できるように」
  - どのように(手順・手段): 学習順番や学習方略、評価方法の検討
- ・開発 ➡ 教材、ツールの開発、授業デザインの作成
- ・実施 ➡ 授業の実施
- ・評価 ➡ 授業が学習目標を達成したかの評価し、改善

CLIL  
内容&言語&思考

共学

# 映像作品を使った授業の目標別活動の分類

内容理解能力の育成	大意把握（登場人物の理解、話の流れの理解等） 細部把握（語彙・表現、発話の意図の聞き取り、予測、推測等）
異文化間理解能力の育成	異文化間理解、異文化間交流
コミュニケーション能力の育成	音声（発音、イントネーション）、言葉の形（語彙、文型）、伝達の仕方（談話練習、ジェスチャー）、総合的伝達（ストーリーテリング）等の練習
作品をに親しむ態度の育成	動機づけ・日本社会と文化に親しむ活動（感想交換、アフレコ、シナリオプレイ、ビデオ制作等）
メディアリテラシーの育成	テキスト分析（登場人物像、ジェンダー、ステレオタイプ、役割語、商業的影響等）、作品に関する調査、討論（作品の背景、制作の意図等）
構成主義的学習の支援	討論、調査、ビジターセッション、協働学習



# WSの課題

課題： NHK『アニメパラ』Episode9「ボッチャ」を教材に  
アクティブラーニングのための反転授業のデザインを  
デザイン枠組を参考に  
グループで協力して考える。

➡ google slideに結果を書き込んで、  
全体に共有し、発表する。

# グループ1

反転授業経験者( 人中 人)  
居住地( )

誰に(学習者者)	
何のために(目的)	
何を(学習目標)	
どのように (授業/学習の手順)	
工夫したこと	

# WSの手順 @ブレイクアウトルーム

- 13:45~13:55 10分 自己紹介／反転授業をしたことがあるか  
役割の決定(司会・書記・発表者)  
★書記がslideに書き込みます。
- 13:55~14:05 10分 グループで下の内容を決める(事前課題の共有を基に)  
誰に → 学習者  
何のために → 学習目的  
何を → 学習目標
- 14:05~14:30 20分 グループで下の内容を決める  
どのように → 授業/学習の進め方
- 14:30~14:50 20分 全体発表・質疑応答 @メインルーム
- 14:50~15:00 10分 まとめ

★グループ活動中は、担当のメンターと保坂が巡回しますので、質問があるときは直接お聞きください。

## 全体発表・質疑応答

- 各グループの代表者が発表します。(google slide使用)
- 質問がある場合は、チャットに書き込んでください。

# まとめ

- 反転授業はアクティブラーニングに適した授業形態である。
  - ➡ いかに関「主体的・対話的で深い学び」にするかが課題
- 反転授業では、何を事前学習に取り出すかを吟味すること
- 反転授業の形にこだわらなくていい。
  - ➡ 反転授業はブレンディッドラーニングの一種  
同期型・非同期型を含め、目的に応じた多様なブレンディッドラーニングを  
考えていい。

# オンライン授業のための学習リソース

- NHK for School <http://www.nhk.or.jp/school/>  
昔話法廷、メディア・タイムス 等
- NHK Web Easy (やさしい日本語のニュース)  
<http://www3.nhk.or.jp/news/easy/>
- 福娘童話集 <http://hukumusume.com/douwa/>
- Youtube 公式チャンネル (日本テレビ、テレビ朝日、TBS、フジテレビ)
- TED×Kyoto <http://www.tedxkyoto.com/>
- 京都大学OCW <http://ocw.kyoto-u.ac.jp/ja>
- J-Cinemaで学ぶ日本語・日本文化 <http://www.jp-hiroba.com/>
- MBS 動画イズム <https://dizm.mbs.jp/>

# 参考資料

池田真(2011)「CLIL (Content and Language Integrated Learning) の方法論」

<https://www.britishcouncil.jp/sites/default/files/eng-clil-overall-presentation-01-jp.pdf> (2020年2月14日閲覧)

市川新剛(2015)「CLIL内容重視型教授法の特徴とその効果」『名古屋学院大学論集, 言語・文化篇』. 27(1)

ジョナサン・バーグマン, アーロン・サムズ(2015)『反転学習 生徒の主体的参加への入り口』オデッセイコミュニケーションズ

鈴木克明・岩崎信(監訳)(2007)ガニエ・ウェイジャー・ゴラス・ケラー著『インストラクショナルデザインの原理』北大路書房

保坂敏子編(2014)『映像作品を利用した日本語教育の体系化と授業デザインの研究 研究成果報告書』エーエスエス

溝上慎一(2017)「(理論)反転授業とは」

[http://smizok.net/education/subpages/a00029\(flipped\).html](http://smizok.net/education/subpages/a00029(flipped).html)

文部科学省中央教育審議会(2012)「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)」

[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm) (2020年11月20日閲覧)