

高大接続システム改革会議での アクティブラーニング議論を読み解く

昨年9月に公表された、高大接続システム改革会議の「中間まとめ」。

主体性・多様性・協働性まで含めた学力の3要素が示され、

その育成と評価についてさらに議論が進められている。

センター試験に代わる新テストの内容のみに注目が集まりがちだが、高大接続改革の肝要は、

これから求められる能力を育成する「アクティブラーニング(※)」にあることは間違いない。

まとめ/教育ジャーナリスト 友野伸一郎

やっとな姿を現した

新テストの作問例は何を示すか

昨年12月22日の高大接続システム改革会議では「大学入学希望者学力評価テスト(仮称)」の記述式問題例が新テストワーキンググループより示され議論が行われた。かねてより新テストの具体的な姿が見えないという声の高まりにいったんこたえたことになる。

前回11月30日の同会では「共通テストへの記述式導入の考え方について(案)」が示された。そこでは、「大学教育への円滑な接続に向けて、高等学校教育で育てたい力を育てるため

には、共通テストにおいて、それらの要素をよりの確に評価する記述式の出題を行うことが効果的と考えられる」として、図のような「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」とそれらを評価する方法のイメージ例(たたき台)も示された。新しい共通テストでは「連動型複数選択+記述問題」「条件付記述式(説明・要約・作図など)」そして「短答式(穴埋めを含む)」で「答えが複数あり得る問題」に取り組ませようとしているが、その例があげられたことになる。

国語では、統計資料を読み解いたり、複数の文章を読んで条件付記述を行わせたりする問題や、新聞記事を読んで自分の考えを200~300字で記述する問題が提示された。数学では、スーパーmoonや校庭に描かれた四角形など、実生活を想定した問題となっている点などが目を引く。

が、「果たして高校教育修了程度の思考力・判断力・表現力を問うレベルになっているのか」という疑問や、「例3は自分の考えを書くのだから国語よりも小論文に近い」などの批判も上がっている。

筆者としては、問題の今後のレベルアップは不可欠と考えるものの、現時点でこのレベルの問題なら共通テストなど不要という立場は取らない。それは、改革の本質を見誤るものだからだ。

高大接続改革は単なるセンター試験の新試験への移行ではない

つまり、こういった新テストにいかに対応するかのみに関心が向いてしまうと、いったい何のための改革であるのかが忘れられかねない。そこで、高大接続改革とはいったい何であり、そして現在、それがなぜ切実に求められるようになったのかについて、2015年9月に公表された高大接続システム会議の「中間まとめ」を読み解きながら、改めてここで確認しておきたい。

まず高大接続の改革と言われるが、これは大学教育改革、高校教育改革、そしてその両者をつなぐ高大接続改革の3つ

記述式問題のイメージ例(国語)

問題イメージ(例3)

(公立図書館に関し、その現状と課題の他、若者の自立・社会参画支援を推進する場、家庭教育支援のための場、地域の人たちの対話や交流の場としての試みなど今後の公立図書館の可能性等について記した1,400字程度の新聞記事を読んで答える問題)

問：今後の公立図書館の在るべき姿について、あなたはどのように考えるか。次の1~3の条件に従って書きなさい。

条件1 200字以上、300字以内で書くこと(句読点を含む。)

条件2 解答は2段落構成とすること。第1段落には、今後の公立図書館が果たすべき役割として、あなたが重要と思うものについて書くこと。その際、文中に示された公立図書館の今後の可能性のうち、今、あなたが重要と考える事項の一つを取り上げ、本文中の言葉を用いて書くこと。第2段落には、仮にあなたが図書館職員だとした場合、図書館において、第1段落で解答した姿を実現するために、どのような企画を提案したいかを記すこと。その際、企画の内容に加えて企画の効果についても記すこと。

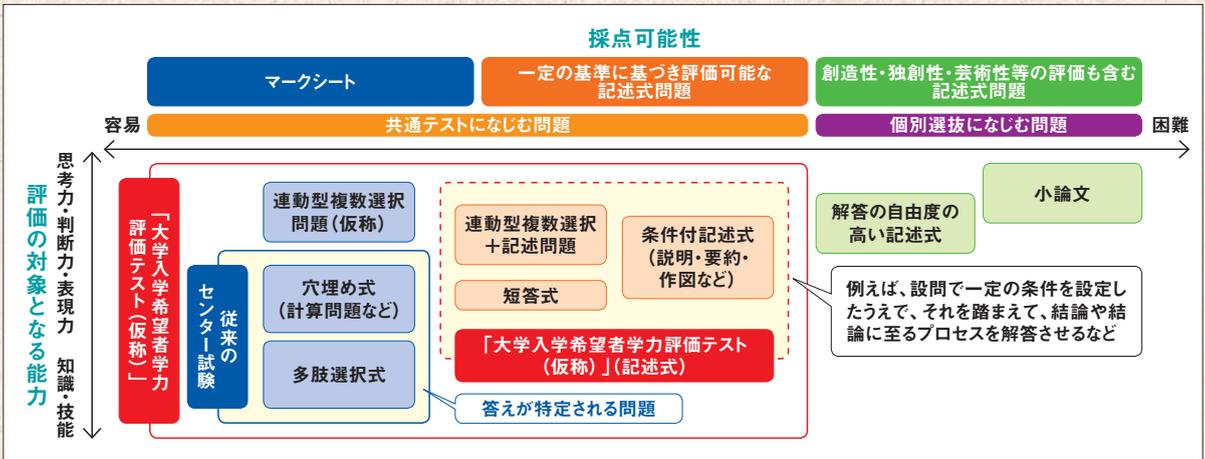
条件3 本文中から引用した言葉には、かぎ括弧(「」)を付けること。

(解答例)

今後の公立図書館は、「地域の人たちの対話や交流の場」としての機能を広げ、子供から大人まで幅広い世代に相互理解と学びの場を提供する役割を担うべきと考える。

このため、高校生を対象として、幼児への読み聞かせの方法を学ぶ講座を企画したい。講座では、絵本を読む際の声の大きさや間の取り方、スピードなど、子供に興味を持って話を聞いてもらうためのコツについて、高校生が図書館の司書やボランティアから学ぶとともに、実際に幼児への読み聞かせを体験する。このことにより、講座に参加する幅広い世代の住民の交流が深まるとともに、高校生が、子供の発達について家庭科で学んだことを実体験を通じて深める効果も期待できる。(295字)

図 「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」とそれらを評価する方法のイメージ例(たたき台)



文部科学省高大接続システム会議2015年12月22日配布資料より

が一体のものとして推進されようとしており、その中に位置づけられた高大接続改革である点を忘れてはならない。単なるセンター試験の新試験への置き換えではないのである。

では、この3者を一体のものとして改革することには、どのようなねらいがあるのだろうか。それは、21世紀という時代に子どもたちが適応して生きられるようにするためである。

教育は、社会の要請と無縁に存在しているわけではない。戦後の日本の教育は、高度経済成長という時代の要請にこたえ、それを担える能力を育成するものとして実践されてきたし、それはかなりの程度成功した。それが、戦後日本の大量生産・大量消費による高度経済成長を支えたことは明らかだ。

では、そこで求められた能力とは何か。それは、工場での大量生産をミスや欠品を出さないように担える能力であり、またそれを管理できる能力であった。マニュアルを暗記し、ミスなく反復できる、あるいは計算処理などを正確かつ迅速に行える等といった能力である。そして、日本の学校教育はこれらの能力を効率よく育成できるように編成されてきた。それが知識暗記型の教育であり、それを実現する一斉授業であり、知識の量と正確さを測定する大学入試だったわけである。

しかし、現在の子どもたちが出ていくことになる社会は、このような20世紀の産業社会とは大きく変貌している。アメリカでは現在の小学生が大学を卒業するときに、65%が現在は存在しない新しい職業に就く、という予測も報じられている。あるいは、現在進行するAI(人工知能)の開発により、近い将来、現在は人が携わっている仕事のうち大半はAIによる処理に置き換わると語られている。

そうした社会では、知識の量と正確性、反復したミスのない作業、計算などの処理の正確性と迅速性などは、まさにAIに取って代わられる筆頭格となるだろう。代わりに求められるのが、AIでは容易に代替できない能力を必要とする仕事だ。異文化を背景にもつ多様な人たちとも協働して創造的な仕事に取り組む能力や、ネゴシエーション能力などが求められるようにな

る。そして、初等中等教育、高等教育であると問わず、教育にはこうした能力の育成が求められているのである。

現在の改革が、明治維新と戦後につぐ、3度目の大教育改革であると呼ばれているのは、何も大げさな表現ではなく、このような時代的要請に基づく改革であるからなのだ。

この点について、高大接続システム会議の「中間まとめ」では、こうした未来に生きる子供たち一人ひとりにとって必要な能力は、

- (1) 十分な知識・技能
- (2) それらを基盤にして答えが一つに定まらない問題に自ら解を見だしていく思考力・判断力・表現力等の能力
- (3) これらの基になる主体性をもって多様な人々と協働して学ぶ態度

と述べている。つまり、「知識・技能」だけでなく、「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」を含めて学力の3要素として明確に定義しているのである。

学力の3要素は一斉授業だけでは育成できない

では、こうした能力の育成は、どのような教育手法によって実現可能なのだろうか。考えてみればすぐにわかるように、「思考力・判断力・表現力」や「主体性・多様性・協働性」は、さらに言えば、創造性やコミュニケーション能力、リーダーシップやネゴシエーション能力などは、知識伝達型の一斉授業だけで身につけることは不可能である。

問題は授業の中で、すなわち正課の教育の中ですべての子どもたちに、そうした能力が身につくようにしていけるか、である。

この点について「中間まとめ」は次のように述べている。「(高等学校においては)小中学校において実践が積み重ねられてきたグループ活動や探究的な学習等の学習・指導方法の工夫の延長上に、受け身の教育だけではなく課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習(いわゆる「アクティブ・ラーニング」)の視点からの学習・指導方法の抜本的充実を図

るなど、学習・指導方法の改善を進めることが必要である」

「『何を教えるか』という知識の質や量の改善だけでなく、『どのように学ぶか』という学びの質や深まりを重視した学習・指導方法の改善、そして『何が身についたか』という学びの過程を含めた多様な学習成果についての評価の充実を一体的に推進することが必要である」

つまり、「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」を身につけるためには、いかに学ぶかという学び方そのものを変えていかなければならず、それがアクティブラーニングだと、主張されているわけである。そして、そのようにして身につけられる能力・学習成果を評価するものとして、高大接続改革(大学入試改革)が提起されているのである。繰り返しになるが、「大学入試改革ありき」として理解すると、この改革の本質を見誤ることになる。

アクティブラーニングとはなにか

では、そこで主張されているアクティブラーニングとは何か。

まず、ここでいう「アクティブ」とは「行動的な」という意味よりも「能動的な」という意味である。生徒・学生が能動的に自ら学ぶ、ということを示している。

アクティブラーニングとは、その第一人者である京都大学高等教育研究開発推進センターの溝上慎一教授によると、次のように定義される。

「一方向的な知識伝達型講義を聴くという(受動的)学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと。能動的な学習には、書く・話す・発表する等の活動への関与と、そこで生じる認知プロセスへの外化を伴う」

100%受動的に一方的な講義を聴くだけではなく、能動的な学習であるならばアクティブラーニングと言えるのだが、そこには一つだけ条件があって、「書く・話す・発表する」等の認知活動を表現する・言語化することが必要だというのである。当然、言語化とは他者とのかわりを前提としているし、他者を通じた自己に帰ってくるものである。

そして「中間まとめ」では、こうしたアクティブラーニング導入を推進していくためには、次のようなことが必要であると強調する。「課題の発見・解決に向けて生徒が主体的・協働的に学ぶ、いわゆるアクティブ・ラーニングの視点からの学習・指導方法の改善を図ることが必要である。このような中で、教員一人ひとりには、以下のような視点に立って、自ら指導方法を不断に見直し、改善していくことが求められる。

- i 習得・活用・探究という学習プロセスの中で、問題発見・解決を念頭に置いた深い学びの過程が実現できているかどうか
- ii 他者との協働や外界との相互作用を通じて、自らの考えを広げ深める、対話的な学びの過程が実現できているかどうか
- iii 子供たちが見通しをもって粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげる、主体的な学びの過程が実現

できているかどうか」

つまり、学力3要素を育成するためにこそ、アクティブラーニングの視点からの学習・指導方法の改善が必要であると言うのである。

習得・活用・探究のそれぞれに適したアクティブラーニング

ただ、ここで誤解がないように付け加えておくと、アクティブラーニングといえはすべて問題発見・解決型でなければならないというわけではない。習得・活用・探究という授業の目的に応じて、それぞれに適したアクティブラーニングの手法がいく通りも、もっと言えば各先生方の工夫の数だけある。

活用では、同じ文脈の中で学んだ知識や技能を活用できるようになることが目標とされ、探究では科目を超えてすべての知識を動員して(異なる文脈での知識活用で)課題を解決することが目標とされる。そして特に探究型ではPBL(Problem/Project Based Learning)と呼ばれる、グループワークによる課題解決型のアクティブラーニングが行われる場合が多い。こちらでは、「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」が身につくことをメインとしながらも、そのプロセスで「十分な知識・技能」の「学び直し」が並行して生徒たちの中で生じている。

このように、「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」はアクティブラーニングでなければ身につかないが、「十分な知識・技能」もまたアクティブラーニングで効果的に身につけることができるということも忘れてはならないだろう。

進路指導担当者にとっての高大接続改革とは?

以上から明らかなように、高大接続改革とは、高校教育においては学力の3要素を身につけさせる授業改革(アクティブラーニング型授業への移行)を要請し、それらを評価する新テストを経て、進学先の大学においてさらにその能力を育成していく三位一体の仕組みと理解すべきである。

高校の進路指導担当者には新テストの動向を把握することが、今後はより一層求められるだろう。しかし、新テストの動向とそれに向けた高校での授業改革だけに視野を限定すべきではない。個別の生徒の進学指導に当たっては、その先の大学教育の内容にこそより一層注目し、より多くの個別大学の教育内容に関する知識を収集することが大切である。進学してみたら高校でもやっていないような一斉講義のみの授業しかなかったという声が、卒業生から上がってしまうようでは、その責を果たしたことはないからだ。

※本稿では基本的に「アクティブラーニング」の用語を使用しているが、高大接続システム改革会議「中間まとめ」等の引用部分は原文通り「アクティブ・ラーニング」の用語を使用している。