

第12分科会

「アクティブ・ラーニング」から 「インタラクティブ・ラーニング」へ ～【教育アップデート】アクティブ・ラーニングの次の教育をさぐる～

報告者

熊野 森人（株式会社エレダイ2 代表取締役）

倉成 英俊（電通総研アクティブラーニングこんなのどうだろう研究所 所長）

協力者

福元 和人（メドラボ代表）

熊野 陽人（東海大学 体育学部 非常勤講師／博士(体育学)）

コーディネーター

森原 規行（京都精華大学 デザイン学部 教授／教務部長）

参加人数

38名

学生からの能動的アプローチを前提としたアクティブ・ラーニングというコンセプトは、従来の詰め込み型授業から、教員と学生が互いに意見を出して考え、互いに刺激を与えながら知的に成長する場をつくることとされています。ですが、そもそもコミュニケーションスキルが互いにある前提での設計であり、「コミュニケーションが苦手」と回答する大学生がほとんどの教育現場では、理想通りにワークするものではないと考えます。ではどのようにすれば学生の苦手意識のマインドセットを変え、真にインタラクティブな関係性のもと勉学に取り組むことができるのか。私たち京都精華大学では、新入生のオリエンテーションにおけるコミュニケーションのスキルアップを想定した対話補助ツール「セイカタルタ」を研究、作成することにしました。

〈第 12 分科会〉

「アクティブ・ラーニング」から「インタラクティブ・ラーニング」へ ～【教育アップデート】アクティブ・ラーニングの次の教育をさぐる～

●分科会のコンセプト

本分科会のキーワードとなる「アクティブ・ラーニング」とは、従来の詰め込み型教育から、教員と学生が互いに意見を出して考え、互いに刺激を与えながら知的に成長するような能動的教育のことであり、昨今の教育現場では導入が急がれている。しかし、この教育手法は、コミュニケーションスキルが教員と学生に既に備わっている前提で設計されたものが多く、「コミュニケーションが苦手」と自己分析する大学生が大半の教育現場では、上手く落とし込めないものが多いと考えられる。そこで我々は、トランプを模した発想支援・コミュニケーションツール「カタルタ」に注目し、京都精華大学新入生のオリエンテーションにおけるコミュニケーションのスキルアップを想定した「セイカタルタ」を作成・研究することにした。

今回は京都精華大学での「セイカタルタ」研究報告、電通総研アクティブラーニングこんなのはどうだろう研究所のアイデア紹介、カタルタ開発者の意見、体育・スポーツ分野におけるコミュニケーション活動などを報告し、「能動的」な学び、あるいは「双方向」のコミュニケーションが存在する学びについて考えることを本分科会の目的とした。

●全体の流れ

最初に「セイカタルタ研究報告～インタラクティブ・ラーニングへの手がかり～」として、熊野森人氏（株式会社エレダイ2／代表取締役）よりセイカタルタ研究の報告を行った。既存のカタルタというカードを京都精華大学の学生に合うようにアレンジし、タブレット端末上でアプリケーションとして使用できる形に変え、使用した事例の分析結果を報告した。その後、分科会参加者を2人1組で分けて実際にセイカタルタを使用するワークショップを行った。最初は会場内には緊張感があり、演者のジョークにも笑いがあまり起きないような雰囲気であったが、セイカタルタを使って自己紹介からのトークを展開していく内に笑いが起き、恥らいながらも楽しそうに参加者全員が自己開示することで一気に場が和んだ。セイカタルタによって話題と接続詞・副詞が与えられ、強制的にトークを展開して自己開示させられることでコミュニケーション活動が起こり、まさにアイスブレイクする瞬間に参加者が身をもって感じたのではないだろうか。まさにアクティブ・ラーニングを体験したワークショップだったと思う。

最初のプレゼンテーションを踏まえ、「アクティブ・ラーニングとインタラクティブ・ラーニングについての座談」として、カタルタ開発者の福元和人氏（メドラボ／代表）と、競技スポーツや体育におけるコーチング活動を行う熊野陽人氏（東海大学体育学部／非常勤講師）と熊野森人氏によるディスカッションを行った。中でも、「体育授業におけるコミュニケーション阻害の最大の原因は、失敗することの恐怖であることが多い」といった、熊野陽人氏の体育学的見地からの意見が、参加者にとって新たな視点となったのではないだろうか。

午後の初めに、電通総研アクティブラーニングこんなのはどうだろう研究所所長の倉成英俊氏による研究所の活動報告を行った。「変な宿題」や「Project初体験」など、アイデアやキャッチコピーなどが斬新な取り組みの数々が紹介され、広告業界ならではの独創的な物事の捉え方がアクティブラーニングと相性が良いことが分かり、参加者にとっては新鮮だったのではないだろうか。その後、総括討論ということで登壇者全員による座談形式での参加者からの質疑応答を行った。参加者から多くの質問や意見



が飛び交い、活発に議論が展開された、正にインタラクティブラーニングな分科会であった。

●今後の展望

アクティブラーニングという言葉が世に出て久しく、教育現場では盛んに用いられるキーワードであるが、その実体は掴み辛く、何を持ってアクティブラーニングとするのが非常に難しいのが現状である。そんな中、様々なアイデアで様々な実践を蓄積していくことが、アクティブラーニングの実体を形作っていく唯一の方法であろう。今回は様々な実践例や取り組みを紹介し、登壇者、参加者ともに議論を交わす良い機会となった。

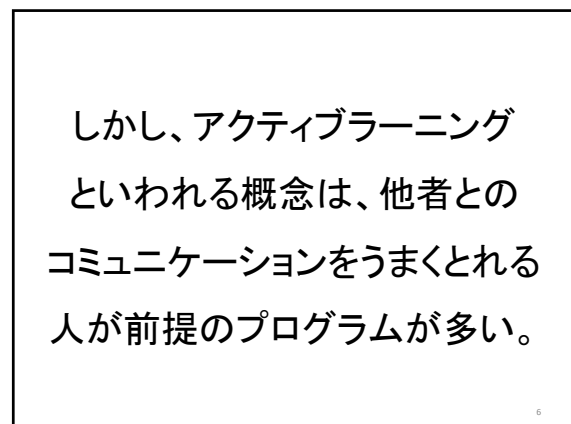
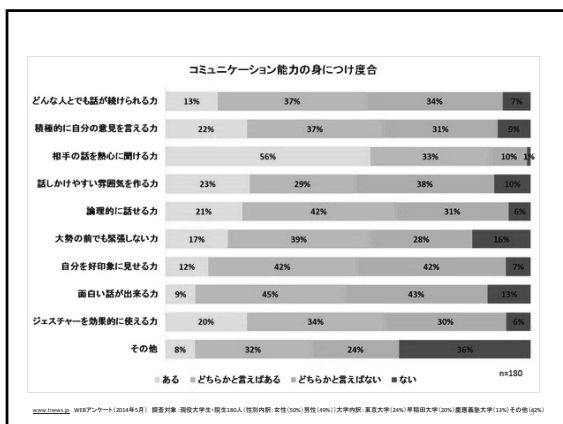
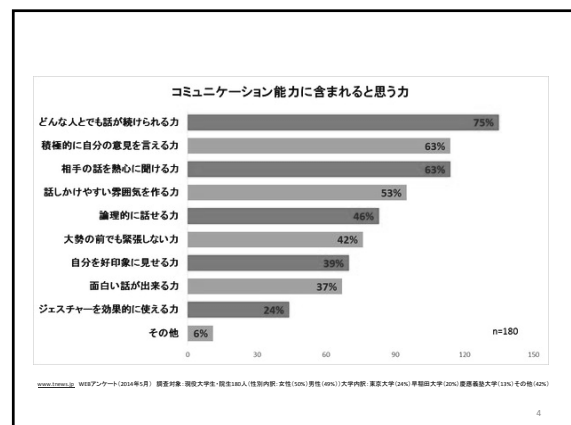
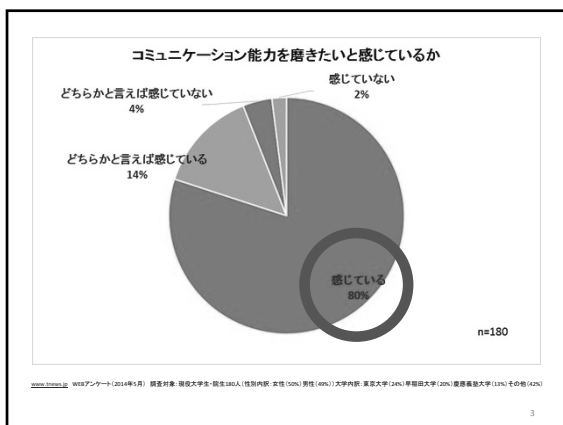
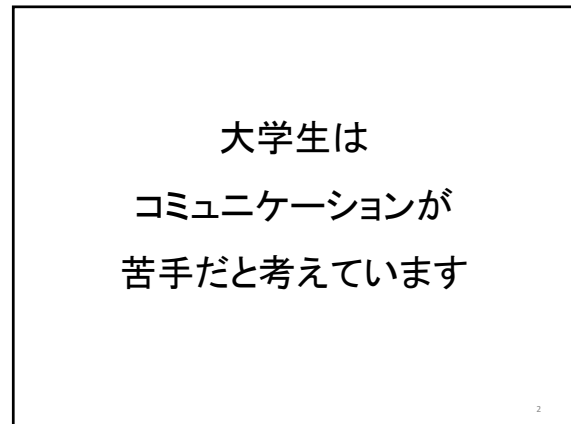
また、ワークショップを行うことで参加者自身が「セイカタルタ」の効果を実感し、赤の他人同士の中にコミュニケーションが生起する瞬間を体験していた。普段は学生に教授するばかりの教員自身が様々な体験をする、アイデアに触れる、ディスカッションを展開するといった「教員がアクティブになる」時間を作ることが、能動的で双方向のコミュニケーションの存在する学びを作り出すきっかけになるのではないだろうか。

コーディネーター 森原 規行（京都精華大学 デザイン学部 教授）



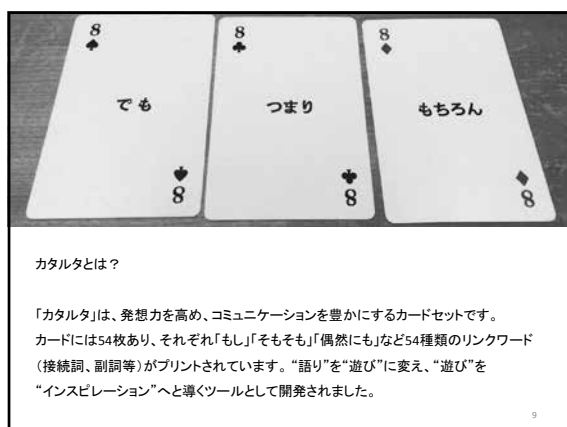
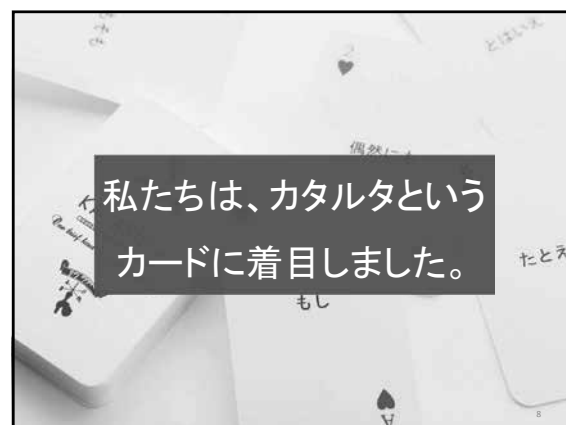
アクティブ・ラーニングからインタラクティブ・ラーニングへ 【教育アップデート】アクティブ・ラーニングの次の教育をさぐる

株式会社エレダイ 2 代表取締役 熊野 森人



では、どのようにすれば学生の
コミュニケーション能力を伸ばす
ことができるのか。能動的かつ
積極的にものごとに取り組める
マインドセットにできるのか。

7



9

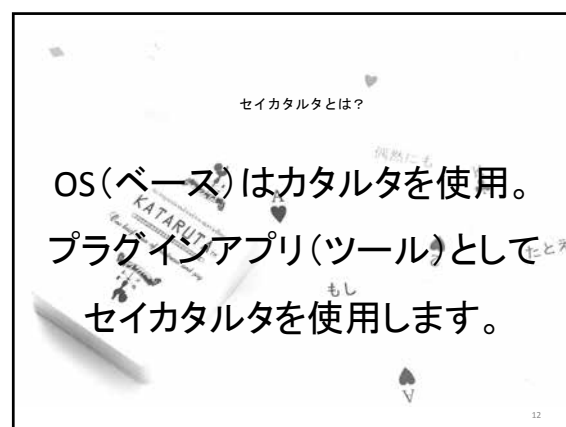
SEIKA TARUTA 2017

10

セイカタルタとは？

コミュニケーションにおいて
自分の頭の中を、解像度高く
人に伝えることができるツール。
話をラリーできるためのツール。

11



12

精華学生の苦手なこと

- ①自己開示(自己紹介／アイデアの共有など)
 (よりディティールの深い、解像度の高い情報の提示及び共有と自身／他者への興味の促進)
- ②他者との話すきっかけ／話の組み立て方
 (他者が発信している情報の読み取り方、時系列での話の構築方法)
- ③話を膨らませるための嘘(ボケ)と突っ込み
 (もしもこうならば、ズラして考えるならば、的if文構築の創造性の重視)

13

精華のコミュニケーション向上プログラムのメインのコンテンツとします。

4 有名企業も研修で導入する 人となりが、自分を表現するプログラム コミュニケーションの教室



即興演劇を行い会話の反射神経を高める授業などを通じ、引っ込み思案でしゃべるのが苦手な学生も、人前で寛々と自分の意見を話せるようになります。

「エア大縄跳び」や「金カジャケン」など、一見するとキャリア教育とは思えない手法でコミュニケーション力を伸ばすトレーニングを行っています。

http://www.kyoto-seika.ac.jp/career_lp_b/

14

データ① → 自己紹介が苦手

自己紹介	学年
1年	47
2年	47
3年	47
4年	47
5年	47
6年	47
7年	47
8年	47
9年	47
10年	47
11年	47
12年	47
13年	47
14年	47
15年	47
16年	47
17年	47
18年	47
19年	47
20年	47
21年	47
22年	47
23年	47
24年	47
25年	47
26年	47
27年	47
28年	47
29年	47
30年	47
31年	47
32年	47
33年	47
34年	47
35年	47
36年	47
37年	47
38年	47
39年	47
40年	47
41年	47
42年	47
43年	47
44年	47
45年	47
46年	47
47年	47
48年	47
49年	47
50年	47
51年	47
52年	47
53年	47
54年	47
55年	47
56年	47
57年	47
58年	47
59年	47
60年	47
61年	47
62年	47
63年	47
64年	47
65年	47
66年	47
67年	47
68年	47
69年	47
70年	47
71年	47
72年	47
73年	47
74年	47
75年	47
76年	47
77年	47
78年	47
79年	47
80年	47
81年	47
82年	47
83年	47
84年	47
85年	47
86年	47
87年	47
88年	47
89年	47
90年	47
91年	47
92年	47
93年	47
94年	47
95年	47
96年	47
97年	47
98年	47
99年	47
100年	47

15

＝仮説＝

なぜ自己紹介が苦手なのか。
なぜ他人と話することが苦手なのか



うまく話そう(自分も相手も気持ち良く話せる状態)
とするけど、その具体的方法がわからない為。

(うまく話している成功体験や自己承認がないため、
うまく話している自分のイメージの解像度が低い)



話が続く人、上手な人の切り返し方を実践すればいい

16

＝仮説＝

会話には「話す」と「聞く」がある。
話し上手は聞き上手という言葉があるように、
そのどちらのバランスが崩れても豊かな会話は成立しない。
「話す」というフェーズはOSであるカタルタが無理やりにも
話を構造化して相手に自己の詳細なディティールの
考えを提示できるので、セイカタルタは
「聞く(返す／受け答える)」ことに
フォーカスして作ってみるのがよいと考えた。

17

具体案

18

相手の話すことに対して5つの大きな返答カード、及び2つのジョーカーを用意します。

positive

negative

change

肯定する(褒める)

同調(理解を示す)

質問

つつこむ(自己のコメントを挟む)

否定する(けなす)

ボケる(話を抽象化、ズラす)

話題を変える

19

今回のワークショップでは、2種類のカードを準備。回答のベクトルを指示するカードと、それを代表的な言葉に置き換えたもの。どちらが自然に話ができるかを考察する。

GROUP A

GROUP B

①肯定して

②同調して

③質問して

④つつこんで

⑤否定して

⑥ボケて

⑦話題変えて

①すばらしいわー

②わかるわー

③●●ってどういうこと？

④意味わからんw

⑤●●は違うと思うわー

⑥ボケて

⑦話題変えて

20

今回ワークショップ後の結果、以下のような提案並びにレスポンスがありました。とくに「ボケて」はどの人格／シーンにおいても会話が止まってしまい、いいレスポンスが得られなかったため、削除する方向がよいと考えた(2015/12/15第一回ワークショップ後の反省)

GROUP A

GROUP B

言葉が優しい

言葉が優しい

言葉が優しい

話せる

①肯定して

②同調して

③質問して

④つつこんで

⑤否定して

⑥ボケて

⑦話題変えて

①すばらしいわー

②わかるわー

③●●ってどういうこと？

④意味わからんw

⑤●●は違うと思うわー

⑥ボケて

⑦話題変えて

使いたくない

リズムの出で使いたくない、言いづらい

わかりにくい、使いたくない

使えるけどそれで会話が詰まってしまふ

わかりにくい、使いたくない

話せる

21

その上で、10の言葉でカードを組み直した。また、肯定的な感嘆ワードを設定することで会話の潤滑になることがわかった。

positive

even

negative

change

褒めて

盛って

同調して

フォローして

提案して

質問して

叱って

けなして

話題変えて

笑わせて

感嘆ワード

すごい

わかる

その通り

22

またその後、会話のステップをもう1段深めて、話のきっかけカードを増やして実験してみた。内容は以下である。

●子供の頃の思い出話

●過去にあった恥ずかしい話

●自慢話

●「ラッキー」と思った時の話

●怖かった話

●ニガテ話

●最近食べた美味しいものの話

●最近買った高いものの話

●怒った時の話

●家族の話

●涙が出た時の話

●テレビの話

●将来の不安の話

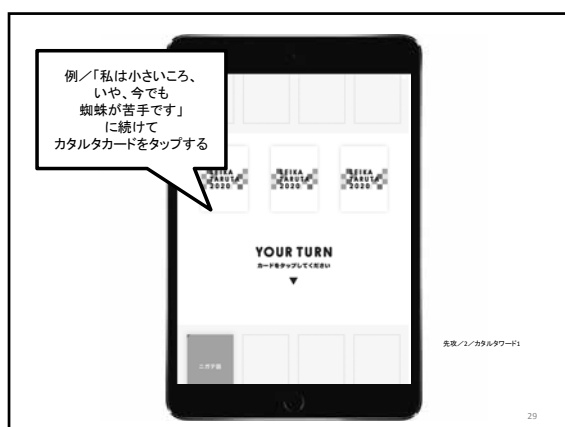
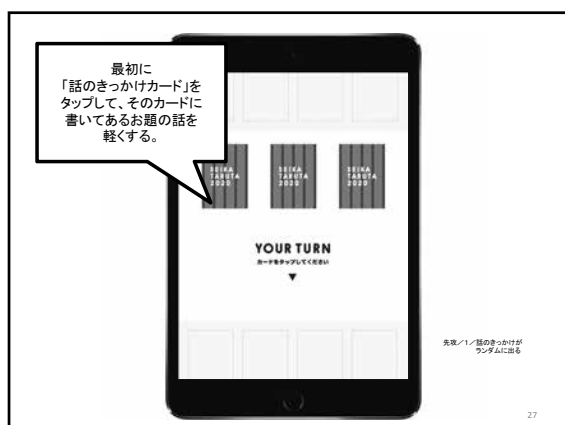
●先生の話

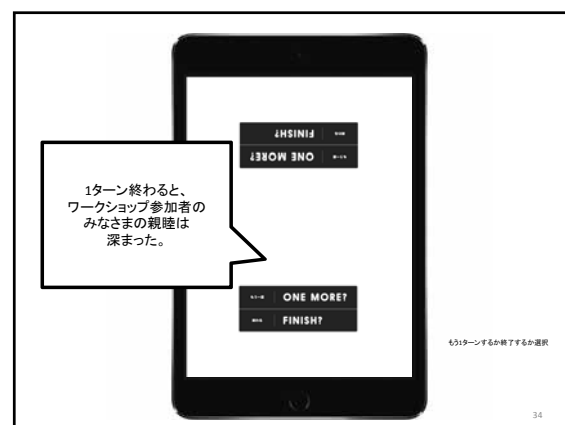
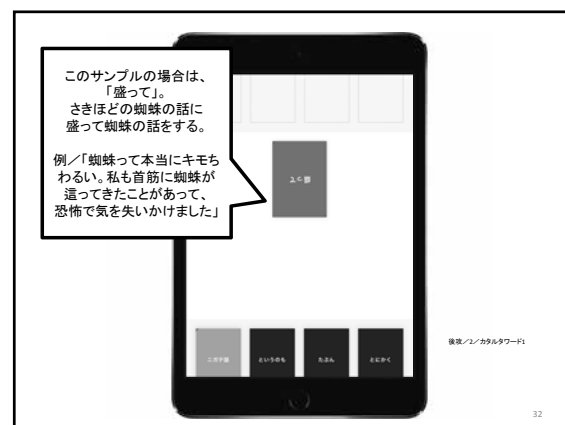
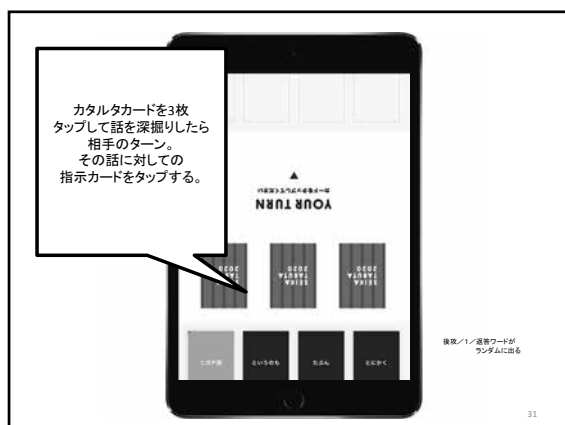
●感動した話

23

結果、つまることなく他者との会話は成立し、1～2回のローテーションでお互いのディティールの深い情報を手にすることができ、そこからカードなしでも話のきっかけ、膨らまし方のコツを理解できるようになった。

24





本ツールを使用した1対1の初対面コミュニケーションにおいて、
テストに参加したのべ60人の中の約8割の精華大生が、

「はじめてのコミュニケーションに、
このツールは効果を発揮する」

と回答。現在精華大学では、学内オリエンテーションや、
ゼミなど、学生同士の初対面のシチュエーションが多い場
において、本ツールを提供できるルールを模索中である。

35

電通総研 アクティブラーニング こんなのだうだろ研究所

電通総研アクティブラーニングこんなのだうだろ研究所 所長 倉成 英俊

電 通 総 研
 アクティブ
 ラーニング
 こんなのだ
 うだろ
 研 究 所。

釈迦に説法の会
 へようこそ

本日は、

本日は、

自 習 です。

さっそくですが、
 第1問。

自己紹介してください。

自己紹介してください。ただし、10文字以内で。

自己紹介してください。ただし、10文字以内で。

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

注1: 10文字の中に自分の名前は入れてもいいです。入れなくてもいいです。
 注2: 文字は漢字もありです。
 注3: 即座に書いてもらっていいです。1分くらいお待ちします。

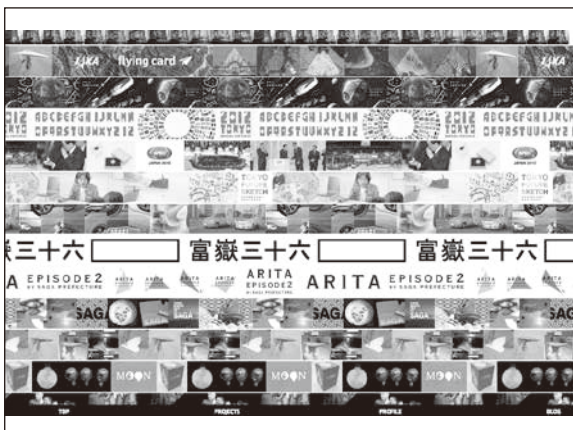
Thinking Time!!!!!!



自己紹介してください。ただし、10文字以内で。

2	1	世	紀	の	ブ	ラ	ブ	ラ	社	員
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

注1: 10文字の中に自分の名前は入れてもいいです。入れなくてもいいです。
 注2: 文字は漢字もありです。



dentsu ?



<http://www.career.dentsu.jp/recruit/2018/works/>

Q, 1 週間が8日に増えたら、
その1日何をしますか？
800字で書きなさい。

A, 僕の答え。

Q2, 彼女とケンカしました。
絵だけで謝りなさい。

Q3,朝起きたら
ヘビになってました。
よかったこと3つ、
悪かったこと3つ
書きなさい。

僕はどうしてこういう問題が
好きなんだろう？

伝説の授業採集？

電通社内の研修、クリエイティブテスト、母校の恩師の授業、
都立中学のグレートティーチャーの隅田川花火の授業、
アーティスト梶井さんのお子さんへの教育、日比野亮彦さんの芸大での教え方、
宣伝会議の伝説の授業、黒澤明さんの自伝に出てくる立川先生、
瀬高の先生の授業、レジョエミリア、某プロダクトデザイナーの企業研修、
某コピーライター事務所の入社試験、etc...

変な宿題

過去の開催場所

東京大学 / 復旦大学（上海）新聞学院広告学部 / 中国伝媒大学 広告学院 / 立命
館大学飯田ゼミ / 佐賀大学美術工芸コース / 青山学院大学 / 有田工業高校デザイ
ン科 / 弘学館高校 会社見学 / 都内私立中学 / 大手ゲーム会社チーム合宿 / 大手
放送局役員研修 / 広告制作会社新入社員研修 / 6次元 / その他



変な宿題

本日は、

本日は、

自習
です。

ルール of 変な宿題

- ◎自習。
- ◎正解ない。（全部正解。）
- ◎全員クリエイティブ。

いまみなさんは何をやっていたのか？



← 広告会社の
疑似体験を
していました。

広告会社の疑似体験？

広告の仕事

- 1、伝えたいことを
- 2、予算や
- 3、制作期間や
- 4、その他制約の中で

伝える。

広告会社の疑似体験？

広告の仕事

- 1、伝えたいことを
- 2、予算や
- 3、制作期間や
- 4、その他制約の中で

伝える。

今やってたこと

- 1、自分のことを
- 2、0円で
- 3、ほぼ即座に
- 4、口頭で

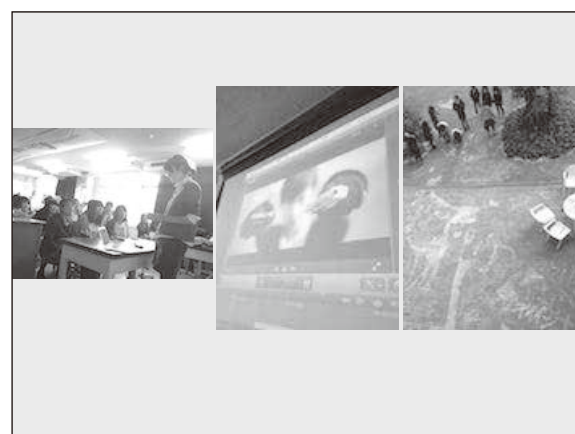
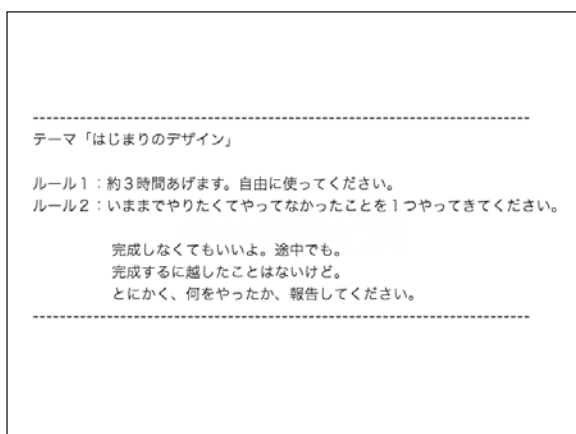
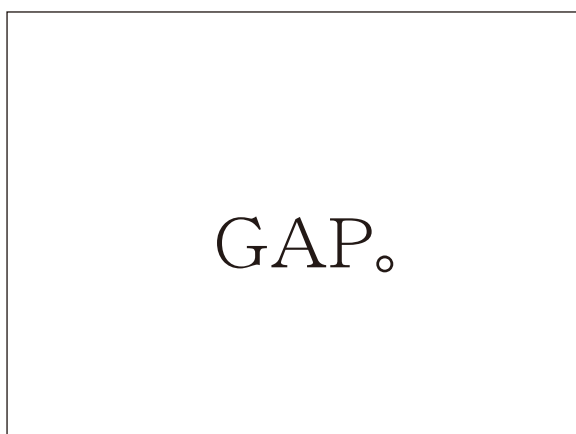
伝える。

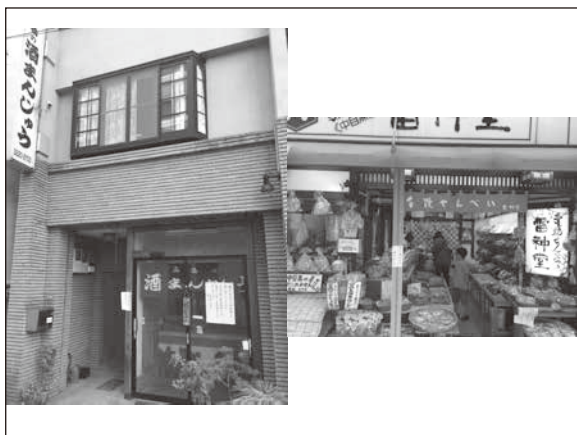


Exercise

Project 初体験

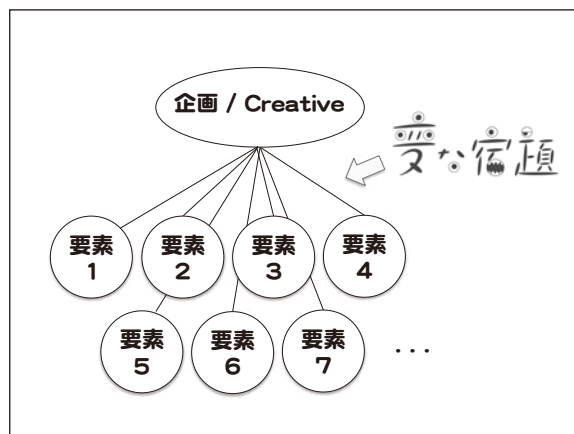






ベストキッド方式

変な宿題 → いつの間にか学んでいる



電通総研 アクティブ ラーニング こころの どらだろら 研究所

倉成 英俊 Hideaki Kurematsu  広告クリエイティブのスキルを応用して、クリエイティブ開発授業を実践。	館林 恵 Megumi Tatebayashi  子どもたちの中にある「！」を生み出すスイッチを刺激したい。	キリーロバ・ナージャ Nadux Kollroba  6カ国で、アクティブラーニング教育を受けてきた。その経験で、もっと日本の教育にクリエイティブを吹き込みたい。
伊東 美晃 Yoshiaki Ito  少年野球の現場も、ビジネスの現場も。アクティブラーニングは新たな才能を育むキーになる。	大山 徹 Taro Oyama  学びの中の「あそび」に着目して、学びの場を広げていきたい。	森口 哲平 Tetspei Moriuchi  中国の学生たちと事業のスタートアップに本気でトライ。大切な法は、「Teacher」じゃなくて、

本田 晶大 Masuda on Honda  医療・教育・福祉にもっとデザインを！全ての子どもたちが自信をもてる世界に！	押尾 昌典 Masamichi Oshio  視点を養えると景色が変わる。そんなあらしのスイッチを伝えたい。	野田 千尋 Chiharu Noda  日常のあんなこと、そんなことも実はアクティブラーニングにつながっている。そういう思いでリサーチしています。
尾崎 賢司 Kenji Ozaki  リアルな場だからこそ生まれる繋がりで、新しい発見をつくってほしい。	小林 正幸 Masayuki Kobayashi 	大熊 雅士 Masayoshi Ohsu 

1: 広告小学校 	2: 伝えるコツ 
3: 日中プロジェクト 	4: CRテスト
5: クライアントとの子供向けプロジェクト 	電通の もともとの リソース 5つ。

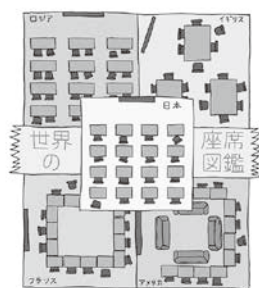
学校現場の、
ラーニングのアクティブ化の
お手伝い。

こころの
どらだろら

ナージャの 6カ国比較教育コラム



検索：電通報 ナージャ



学校との共同研究・実践授業

共同研究校

- ・八王子市立 弐分方小学校
- ・中央区立 明石小学校
- ・東京都立 多摩科学技術高校

実践校

- ・大阪府立 金岡高校
- ・神奈川県立 元石川高校
- ・第一学院高校
- ・高崎商科大学
- ・スクー

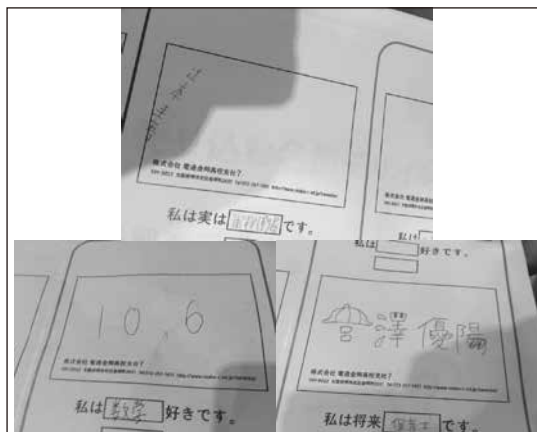
①コミュニケーション教育

大阪府立 金岡高校

「電通 金岡高校支社？」の新入社員研修の設定で「変な授業」を1年間担当。



2年生全員（362名）対象に、コミュニケーションや課題解決などのニーズに合わせて、クリエイティブ、発想、マーケティングの授業を実践。





第1問：
今年からロボットが1台同級生になりました。
明日は彼(彼女)の誕生日です。あなたは何をあげますか？
選んだプレゼント（2000円以内）とその理由を書いてください。

第2問：
もしもあなたが外国人だったらどんな名前になりますか？ その名前と由来を書きなさい。

名前：_____

由来：_____

組

第3問：あなたの机の裏を見ると見慣れないボタンが。
押すと何が起こりますか？



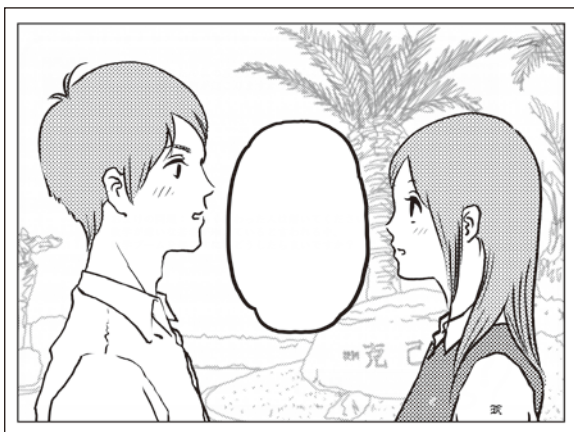
おまけの問題：（早く終わった人は解いてください）
数学が嫌いな若者が増えていると言われる中、
数学ブームを起こすにはどうしたら良いですか？

組

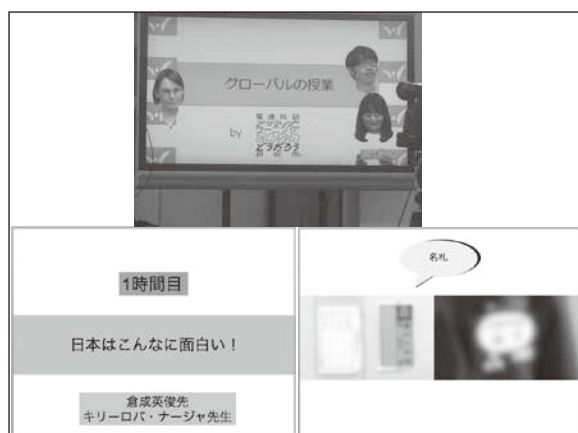
おまけの問題：（早く終わった人は解いてください）
数学が嫌いな若者が増えていると言われる中、
数学ブームを起こすにはどうしたら良いですか？

数学の問題文とか「へそ解け。」とか「ちやよから
やから、もっと「解いてみる？」とかにしたら「解く？」ってなって
数学ブーム
イェー！

組



②グローバル教育



③アントレプレナーシップ

④自己分析/自己発見

高崎商科大学

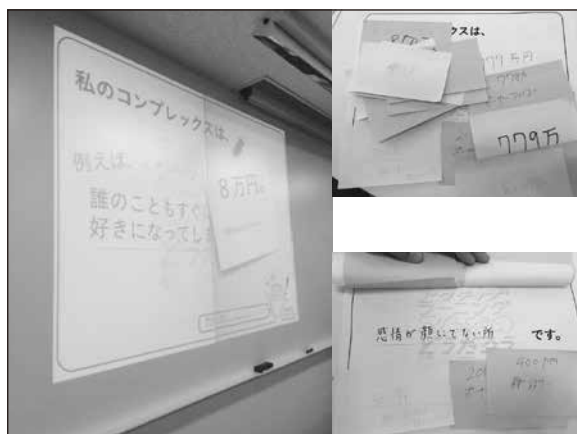
**産学連携プロジェクトで、世界初の
自己分析・自己発見の方法を実践。**



アドビシステムズ×楽天×電通×学生

枠にはまらない若者を育成する、大学とアドビシステムズ・楽天・電通協同の産学連携プロジェクト「3.5本の矢」。就活のツールではない豊かな人生のきっかけになるような自己発見の方法を共同で研究。







⑤オンライン教育



⑥普通の科目への応用

⑦先生向けへのトライ

⑧アクティブラーニングでの評価

