

マイクロフォーマットによる授業と研修のデザイン

Designing Modules of Lecture and Training by "Micro Format" Principle

向後 千春

Chiharu Kogo

早稲田大学人間科学学術院

Faculty of Human Sciences, Waseda University

〈あらまし〉授業や研修においては、長時間同じペースで講義を続けることは参加者の集中力を削ぎ、結果として効果の低いものになってしまう。参加者の集中力を高め、効果の高い授業や研修にするためには、活動内容の変化と時間配分がポイントになる。本研究では、どのような内容の授業や研修にも適用できるような活動と時間配分の原則として"マイクロフォーマット"という考え方を提案した。

〈キーワード〉インストラクショナルデザイン、授業スキル、教授法、時間配分、マイクロフォーマット

1. 講義を聴くのに集中できる限界時間

R. Pike (2003)は、研修や授業の進め方について「90/20/8の法則」を提唱している。それは次の3点からなるルールである。

1. ひとつのモジュールは90分以内に収める
2. インストラクションのペースは20分ごとに変化をつける
3. 8分ごとに学習者に学習内容を応用させるようにする

大学の授業は通常90分の長さであるから、Pikeのルールの1番目には合致している。しかし、20分ごとにペースを変えたり、8分ごとに内容を応用させるような活動をしているかという、そうした授業はまだ少数であるのが現状だろう。

そうした中、学習者を授業活動に巻き込むような「アクティブラーニング」の必要性が指摘されている。これに「90/20/8の法則」を適用して、講師の話をも20分以内に区切り、学習者に活動をさせるようにすれば、授業は自ずと「アクティブラーニング」になるはずである。

そのためには、授業者が自らを「講演者」としての役割を降り、受講者の学習活動を促進するような設計者とファシリテーターの役割を獲得しなくてはならない。

これは、対面の教室授業だけではなく、これからますます増えていくことになるオンラインの授業や研修にもまた適用できる原則である。オンラインの場合にも、20分以内で話を区切り、その間に学習者を巻き込むような活動を挟んで

いくというデザインをすることが必要になるだろう。

2. "マイクロフォーマット"によるデザイン

Pikeの法則にヒントを得て、"マイクロフォーマット"というデザイン方法を試行している。

マイクロフォーマットとは、だいたい30分を基本ユニットとして、授業や研修を組み立てていく方法である。30分間は以下の要素から構成される(図1参照)。

1. 15分間のレクチャー
2. 10分間のグループでの対話
3. 5分間の全体シェア

このようにすれば、参加者は長い話を聞いて飽きることなく集中できる。講師による話は、Pikeによれば最長でも20分間で区切るべきである。

グループによる対話は10分間を割当てる。グループの人数は経験則では 5 ± 1 が最適である。各グループに、1人1分程度を目安に順番に話すことを指示する。こうすることによって1人が時間を占有することなくグループメンバー全員が公平に話しをすることができる。

メンバーが何を話すかは講師ができるだけシンプルなたスクを明示する。たとえば「今私がお話した3つの視点のうち最も重要なものは何だと考えますか」というようなたスクである。

5分間の全体シェアでは、2~3のグループをランダムに指名して話した内容を簡潔に紹介してもらおう。グループ内でじゃんけんをして、

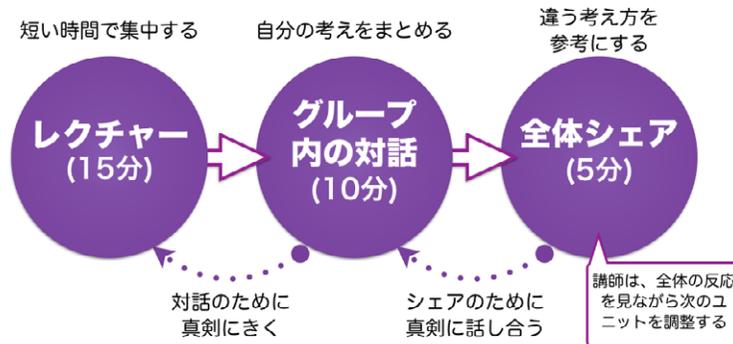


図1 マイクロフォーマットの仕組み

勝った人が代表で話すなどの方法を取る。これも1分程度でスピーチをしてもらう。

以上のような30分のユニットを組み合わせることによって、指定時間の長さの授業や研修を構成していく。これ以外に、質問があれば受け付けるので、30分を超える場合もある。しかし、だいたいこれくらいの長さで1つのユニットが終わることがポイントである。

3. “マイクロフォーマット”がうまくいく仕組み

このマイクロフォーマットを実際に試行した感触では、通常の講演よりも参加者が「アクティブ」になり、それぞれの能動性が高まっているように見える。その仕組みを考察してみよう。

まず、レクチャーを15分程度で区切り、そのあとでグループで話し合ってもらうことを予告することによって、参加者は、話を聞くことに集中する。それだけでなく、グループ内の対話の時間に自分の言葉で話すことによって考えがまとまり、知識やアイデアが定着する効果が得られる。

また、グループ内の対話のあとで、全体でシェアすることを予告することによって、参加者はグループ内の対話を真剣にしようとするだろう。また、そこで出されたアイデアを全体にシェアすることによってそれぞれのグループでは出なかったさまざまな考え方を知ることができ、参加者はそれを参考にすることができる。

講師にとっては、グループ内の対話の時間と全体シェアの時間は、自分が話さなくてもいい時間帯となる。この間に、講師は全体の反応を見ながら、次のユニットの進め方をどのように最適化すればいいかを考え、調整していくという時間にあてることができる。

以上のように、30分というユニットを、レクチャー、グループ内の対話、全体シェアという3つのパートから組み立てることによって、お互いのパートが相互作用的に働き合う。その結果として、それぞれのパートにおいて参加者が真剣に課題に取り組むことになり、アクティブラーニングが実現されることになる。

4. “マイクロフォーマット”の展開

川嶋(2013)は、「ベチャクチャタイム」という名前でマイクロフォーマットに近いレクチャーの形式を提案している。それは、「30~40分のレクチャーのあとに、4人グループで、感想、疑問、質問を2~3分、長くても10分で話し合ってもらうもの」と提示されている。この方法も、時間配分が多少違うものの、レクチャーのあとのグループでの話し合いの効果をうまく使おうというものである。

マイクロフォーマットは対面授業と同様に、eラーニングにおいても適用できる。eラーニングコンテンツを以下のようにデザインすることを考えてみる。

1. 15分間のレクチャービデオ
2. 各グループBBS内での対話
3. 全グループBBSを読んだの個別の感想と振り返り

このようなデザインにすることで、簡単に学習者の参加を促し、eラーニングをより活性化することができるだろう。

引用文献

- 川嶋直(2013) KP法：シンプルに伝える紙芝居プレゼンテーション、みくに出版
 Pike, Robert (2003) Creative Training Techniques Handbook, 3rd edition, Lakewood Books.