

はじめに

本書を手にとっていただきありがとうございます。

「いかに教えたか」から「いかに学んだか」へ。現在、教育は大きな転換期にあります。そして、学びの環境をより良いものにするための書籍や動画、研修など様々な知識獲得の機会もかなり充実してきました。

そのなかで、東京大学 大学総合教育研究センターと一般財団法人日本教育研究イノベーションセンターは、「インタラクティブ・ティーチング」という教え方を学ぶためのオンライン講座を、2014年から2016年にかけて日本語MOOCプラットフォームであるgaccoにおいて開講しました。この講座は、東京大学で実施されている大学院生および教職員を対象とした「東京大学フューチャーファカルティプログラム（東大FFP）」¹の蓄積をもとに構成されており、学生が主体的に学ぶための教育のあり方について、特に「ともに学ぶ」ことに重点をおいたものです。ともすれば、一方向になりがちなオンライン講座ではありますが、学習者も一緒に考え、身につけていく活動を多く取り入れた実践的な内容にしました。8週間というオンライン講座としては長期にわたる講座であったにも関わらず、大学関係者だけでなく初等中等教育関係者や民間企業の方々にも広く受け入れられ、4期のべ約24,000名の方々に受講いただくことができました。

このオンライン講座の閉講後もオンライン講座の動画は、東大FDのウェブサイト²や科学技術振興機構（JST）の運営するJREC-In Portal³において公開され、また、その内容は「インタラクティブ・ティーチング」として河合出版より書籍化されています。この書籍は日本大学教育学会より2018年度のJACUEセレクションに選定されるという栄誉も受けることができました。

しかし、教育の転換期における貢献としては十分ではないと考えた私たちは、インタラクティブ・ティーチングの動画を予習教材として活用した「インタラクティブ・ティーチング」アカデミー（以下、アカデミー）というブレンド型の体系的研修を開発し、2018年より提供してきました。

今や、教育に関する知識は、冒頭のとおり書籍や動画など多様な手段によって容易に手に入れることができます。しかし、その「抽象的な」知識を、「じぶんごと」にし、実際に活用していくことは容易ではありません。例えば、レポートなどの評価に用いられるルーブリックを例にとると、ルーブリックに関する知識は簡単に手に入りますし、作成プロセスも非常にシンプルなもので、比較的容易にその概念や構造、使い方などは理解できるでしょう。しかし、概念などを理解する段階と、それを実際に自分の授業において作成し、活用する段階との間には大きなギャップがあることもまた事実なのです。つまり「知っているけど使えない」ということが生じるのです。このギャップをうめようとしたのが「インタラクティブ・ティーチング」アカデミーです。

しかしながら、アカデミーは研修ですので参加しなければその体験はできません。アカデミーに参加できなかった方々にも、この「学んだことをじぶんごとにする」ということの重要性をご理解

1 参考ウェブサイト：<https://utokyofd.com/ffp/about/>

2 参考ウェブサイト：<https://utokyofd.com/>

3 参考ウェブサイト：<https://jrecin.jst.go.jp/seek/SeekTop>

いただき、また、「じぶんごとにする」ための手立てを届けたい—その思いを形にしたのが、本書が含まれる3冊の書籍です。これらの書籍に通底するのは、「理論・概念」と「実際」の架橋を目指すという点です。

本書は、これまで主として授業選択資料として用いられてきたシラバスをあらためて「学習者の学習を促す」および「授業全体をデザインする（コースデザイン）」ためのツールとして見直し、活用することに主眼をおいています。どのようにシラバスを作成すれば良いのか、また、どのようにコースデザインのツールとして用いるのか等、シラバスの役割をとらえ直し、コースデザインの方法を具体的に提示し、多様な実例をおさめています。本書を読むことでシラバスに対する見方が変わり、実際にシラバス作成を通してコースデザインができることを体験いただきたいと考えています。

本書が想定する読者は、基本的にはオンライン講座と同様に、大学や短大、高専などの高等教育機関の教員やこうしたアカデミック・ポストを目指す大学院生ですが、教育方法は学校種や教える内容に限らず普遍的なところも多いことから、小中学校や高等学校など初等中等教育の先生方にも役立つ内容であると考えています。

なお、本書が含まれる3冊の書籍は、アカデミーにおける主要なトピックであった「クラスデザイン」「コースデザイン」「ルーブリック」を扱っており、本書はその第2巻となります。「クラスデザイン」は既刊であり、今後「ルーブリック」が刊行されます。これらの書籍に込めた私達の思いが伝わり、「学んだことをじぶんごとになりたい」方々のお役に立つと幸いです。

2023年6月
栗田佳代子・中村長史

本書の構成と使い方

本書は4章で構成されています。第1章から順番に読み進んでいただくことを想定していますが、関心のあるところから読むことも可能です。以下に、各章の概略を説明しますので、まずページを開きたいところを見つける参考としてください。

第1章は、シラバスの全体像について、意義や活用とともに説明しています。シラバスのそもそもの定義や役割、活用方法など全体像について学びます。

第2章は、シラバスの作成方法について扱います。シラバスの基本的な項目について確認してから、特に重要と思われる項目について事例を交えながら、段階を追って作成していけるように学びます。

第3章は、グラフィック・シラバスの作成方法を紹介します。シラバス作成において授業計画を立てる際に、グラフィック・シラバスはそのデザインつまりコースデザインをする上での強力なツールです。本章では、事例も交えながら、グラフィック・シラバスの作成過程を実際にたどります。

第4章は、シラバスの事例集です。「インタラクティブ・ティーチング」アカデミーというかつて行われていた研修において作成されたシラバスです。現在、大学や高校で教鞭をとっている先生方の多様な授業のシラバスが、グラフィック・シラバスとともに紹介されています。各事例から、様々な工夫を学ぶことができるでしょう。

末尾には、本書における参考文献を所収しています。

目次

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| はじめに | 1 |
| 本書の構成と使い方 | 3 |
| 第1章 シラバスについて知る | 6 |
| 1.1. シラバスとは何かを知る | 6 |
| 1.2. シラバスの役割・活用法を知る | 7 |
| 第2章 シラバスを作成する | 10 |
| 2.1. コースデザインの方針を定める | 10 |
| 【Tips1】モチベーションへの配慮：価値・期待・環境 | 11 |
| 2.2. 到達目標、学習成果の決定 | 11 |
| 【Tips2】Bloomの教育目標分類 | 15 |
| 2.3. 評価方法、最終課題の決定 | 17 |
| 【Tips3】総括的評価と形成的評価 | 18 |
| 2.4. 授業内容、方法の決定 | 19 |
| 【Tips4】専門家の盲点と最近接発達領域 | 20 |
| 2.5. 授業実施をふまえて改善する | 25 |
| 第3章 グラフィック・シラバスを作成する | 28 |
| 3.1. グラフィック・シラバスとは何か | 28 |
| 3.2. グラフィック・シラバスを作成する | 29 |
| 3.3. グラフィック・シラバスを活用する | 34 |
| 3.4. グラフィック・シラバスの例 | 34 |

第4章 シラバスの事例をみる 40

- 4.1. シラバス事例の構成とみかた 40
- 4.2. 事例1 学生のために書く「日本社会文化演習」 41
- 4.3. 事例2 授業とディプロマ・ポリシーの相関「精神看護Ⅱ」 49
- 4.4. 事例3 主語と動詞を意識する「医療倫理」 54
- 4.5. 事例4 学生の労力を考える「国際社会の抱える諸問題」 60
- 4.6. 事例5 オンライン授業への対応「化学特論」 66
- 4.7. 事例6 親しみやすさを意識する「国語総合」 72

資料 シラバス作成・改善のための対面講座 78

- おわりに 82
- 執筆者一覧 83