

今更聞けない？

ブレンディッド・ラーニングと反転授業とは？

ブレンディッド・ラーニングと反転授業の違いを押さえて
授業デザインを考えるワークショップ

グローバル学部日本語コミュニケーション学科
藤本かおる

世界の幸せをカタチにする。
Creating Peace & Happiness for the World



Musashino University
武蔵野大学

ワークショップの目的

ブレンディッド・ラーニングと反転授業とは何かを改めて理解し、自身の授業実践に活かす

担当：藤本かおる（武蔵野大学）

そろそろ20年近いeラーニングヲタク

eラーニングベンダーさんたちと「eラーニング畜の会」を作り、日々eラーニングについて語っています（笑）

アイスブレイク

- ・あなたが、「ブレンディッド・ラーニング」もしくは「反転授業」に期待していることは何ですか。
- ・紙に書いて同じグループの人と意見交換をしましょう。
- ・ついでに、自己紹介もしてください。

(10分)

反転授業について

世界の幸せをカタチにする。

Creating Peace & Happiness for the World



Musashino University

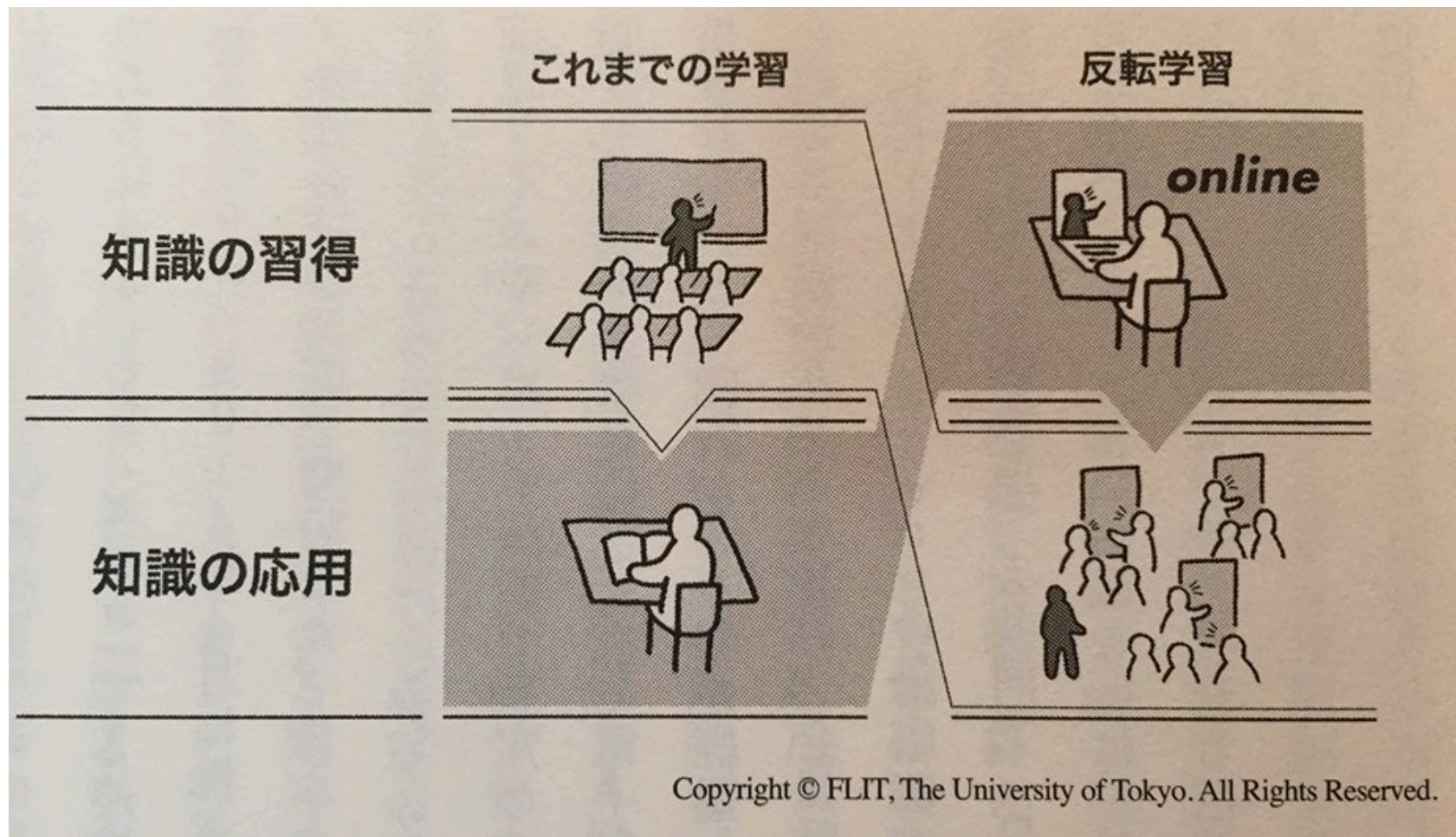
武蔵野大学

©MUSASHINO UNIVERSITY 2016

あらためて、反転授業とは？

「説明型の講義など基本的な学習を宿題として授業前に行い、個別指導やプロジェクト学習などを知識の定着や応用力の育成に必要な学習を授業中に行う教育方法

(バーグマン, サムズ2014)



『反転授業 生徒の主体的参加への入り口』(2015)
 ジョナサン・バーグマン, アーロン・サムズ

算数を例に(佐藤他2015)

【従来型】

教室活動

新しい知識の導入、解説、説明など
練習問題と解答

自宅学習

宿題として、ドリル等

知識の習得

反転

【反転授業】 自宅学習

知識の習得

動画で新しい知識の導入、解説、説明(+練習問題)

教室活動

ドリル←教師が個別にチェックする
アクティブな活動
←理解を深める

自宅学習

動画で新しい知識の導入、解説、説明(+練習問題)

知識の応用

知識の応用

算数を例に(佐藤他2015)

単元目標「百分率とグラフ」

【事前学習】

- 教科書の指導用デジタル教科書に、書き込みながら解説している動画を作成
- 生徒に配布したタブレットPCに動画をインストール(オフラインで視聴できる)
- ノートの見開きを利用し、左側に学習内容、分かったこと、わからなかったことを、生徒がまとめる

算数を例に(佐藤他2015)

【クラス学習】

- ペアやグループで学習課題に取り組む
- タブレットに自分たちの考えを記述
- ノートの右半分に、適応問題もしくはは学習感想を記述

日本の学校教育での反転授業の特徴

- 反転授業で生まれた時間は、「能動的な活動をしなくてはならない」わけではない
例) 完全習得型: 教室を巡回して、問題を解いている生徒・学生に個別指導する
- しかし、日本では反転授業で生まれた時間は、ほとんど能動的な活動に当たられている

コミュニケーション能力、能動的な能力の育成、協働学習の必要性

2つの反転授業

完全習得型「Mastery Learning」

応用発展型／高次能力学習型

2つの反転授業

完全習得型「Mastery Learning」

全員が一定の水準に達することを目指す

最初に学力を評価、それに基づいて特別な処遇を適切に与えることで、全員をある基準以上の成績に到達させる

学生全員が一定の知識を一定レベル
習得することを目的とする

算数の数式などを学ぶ
JLPTの試験対策などもこちらかも

2つの反転授業

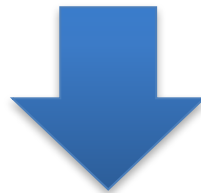
応用発展型／高次能力学習型
授業の目標を高次な能力にシフトする
対面学習は協調学習が中心
プロジェクト学習を実践

基礎知識を元に、よりアクティブな
授業活動を行う

社会の問題を考える
答えが1つではないものを考える等

反転授業でのオンライン教材

実際の教室活動を前提としている
オンライン教材として必ず必要なのは



基礎理論や授業活動に必要な
予備知識習得のための**動画**

動画の確認問題は必須ではない

中級授業を例に

それまでの授業

【対面授業】

導入や説明解説

練習問題
解答と解説

アクティブな活動

【自宅学習】

練習問題や個人化作文



反転授業

【自宅学習】

導入や説明解説

【対面授業】

動画の確認
練習問題
解答と解説

アクティブな活動

【自宅学習】

導入や説明解説

中級授業を例に

それまでの授業

【対面授業】

導入や説明解説

実際は時間が
なくてあまり
できない...

問題
解説

アクティブな活動

【自宅学習】

練習問題や個人化作文

反転授業

【自宅学習】

導入や説明解説

デジタル化して
授業外に

【対面授業】

動画の確認
練習問題
解答と

時間の余裕

アクティブな活動

【自宅学習】

導入や説明解説

動画について

- 動画の長さは10分以下
→7分すぎると一気に視聴率が下がるという話も
- 動画が長くなりそうな場合は、複数に分ける
→10分×〇本
* 分けておいた方が、学習者も見やすい

ブレンディッド・ラーニング について

世界の幸せをカタチにする。

Creating Peace & Happiness for the World



Musashino University

武蔵野大学

©MUSASHINO UNIVERSITY 2016

ブレンディッド・ラーニングとは？

特定の顧客に対して最適のトレーニングプログラムを作り出すために、異なるトレーニングの「メディア」(技術、活動、事象の種類)を組み合わせることである。

(バーシン2006)

ブレンディッド・ラーニングとは？

最近、新しい定義が出てきた様子です

「少なくとも一部がオンライン学習から成り、生徒自身が学習の時間、場所、方法またはペースを管理する正式なプログラム」

(ホーン＝ステイカー, 2017)

ブレンディッド・ラーニングとは？

ブレンディッド・ラーニング

オンライン学習の項目は、
多岐にわたる

練習ドリル、テストe.t.c.

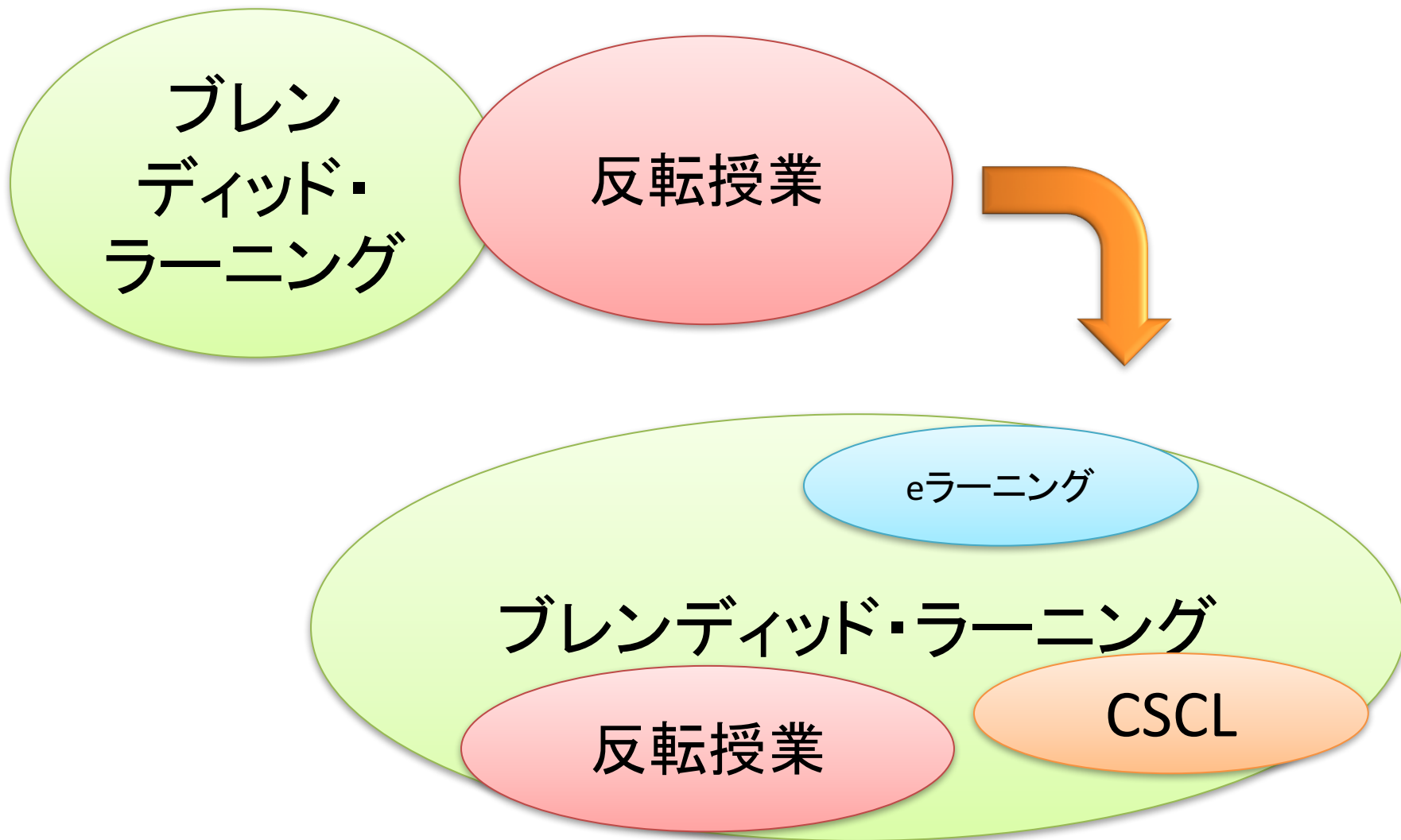
→導入用動画だけに限らない

反転授業

基礎理論や授業活動に必要な予備知識の動画

→練習ドリルなど定着練習は必須ではない
(なくても全く構わない)

ブレンディッド・ラーニングと反転授業の関係



ブレンディッド・ラーニング例

- 武蔵野大学「異文化コミュニケーション」
- 1年生の選択・選択必修科目で1クラス90人以上が3クラス
- 授業を均質にする必要
- 1年生の初めての専門科目できめ細やかな授業対応が必要
+アクティブな活動をしたい
- 同様に基礎用語をおさえる必要あり
- 反転授業にすると動画がかなり長くて重くなる

オンラインでの内容確認Weeklyテスト
を導入
=簡易なブレンディッドラーニング

ブレンディッド・ラーニング例

- 日本研究(言語・心理)
- サブカルチャーを通して日本語や日本文化について理解する
- 複数の学科の学生が65名ほど受講
- アクティブな活動の後、クラスの学生の考えを集約するために[googleスプレッドシート](#)を利用
- 教員だけでなく、学生も色々なところからアクセスし、他の学生の考えを知ることができる

簡易なブレンディッドラーニング

ワーク

世界の幸せをカタチにする。
Creating Peace & Happiness for the World



Musashino University
武蔵野大学

©MUSASHINO UNIVERSITY 2016

ワーク1(20分)

自分が変えたいと思っている授業にICTを取り入れてみる

1. 授業活動を時系列で記入(導入、練習、応用等)
2. 取り入れたい授業活動(もっと練習問題を解かせたい、ディスカッションさせたい、ロールプレイさせたいetc.)を付せんに書き、取り入れたい箇所にはる。
3. ②を取り入れるためには、①のどこをICT利用すればいいか、形態を考える(動画視聴、オンラインドリル、オンラインタンDEM etc.)
4. もしくは、同じ活動をしているが変えたい箇所を考え、どのようにICT化したいか考える
5. 同じグループの人に紹介、意見交換

ICT利用は反転？ブレンド？

今考えたICT利用を以下の観点で分類します。

1. 授業の大前提として動画を見てくる必要がある
2. 練習などのために、ICT(インターネット利用を含む)の何かの活動を取り入れる

1の人→反転授業をしたい人

2の人→ブレンディッド・ラーニングをしたい人

ブレンディッド・ラーニング・反転授業の準備リスト

1. 動画作成や学習コンテンツ作成
 - PCで作るか？タブレットPCで作るか？
 - お金がかかけられるか？できるだけ安く作りた
いか？
2. 配信方法
 - 使えるLMS (learning management system) や
CMS (course management system) がある
か？

ブレンディッド・ラーニング・反転授業の準備リスト

1. 動画作成や学習コンテンツ作成
 - PCで作るか？タブレットPCで作るか？
 - お金がかかるとは？安く作りたいか？
2. 配信
 - 使えるLMS (learning management system) や CMS (course management system) があるか？

スキル？

根性でカバー！

もしくはアウトソーシング
という手もあります

最初にチェックすることは...

2. 配信方法

- 使えるLMS (learning management system) や CMS (course management system) があるか？

あれば、それを使用

- LMSやCMSは様々な学習コンテンツを作れるようになっているので、それを利用
- すでに学校や大学で使っていれば、学生はIDを持っているし使い方も知っている

具体的なツールの話し

LMSやCMSがあっても、動画は別に作る

- PCならcamtasia : 一番有名かも。
Windows版は確認テストなども作れる
お金を払うと履歴も取れる
- タブレットならExplain everything: 安くて高機能
タブレットからyoutubeにアップもできる
iPad版android版あり
- パワーポイントで作る
- 実際の授業をビデオ録画する手もあり

練習問題作成ツール

- LMSやCMSがある場合はその中のツールを使う
- ない場合
 - Quizletなどの無料サービスを使う
 - Quizgeneratorなど日本語のものも
 - Googleのアンケート機能を使う
→名前を入力してもらう設定にすると、誰がどこを間違えたのかわかるのでいい

使えるLMSやCMSがない...

動画配信

- Youtubeの限定公開
- Facebookグループを作りそこにアップする
- Webサイトやブログを利用する

メリット: 学習者が日常使っているサービスなので自分の利用のついでに...という気持ちで利用できる

デメリット: 学習用に作られたものではないので、履歴の管理やコースマネージメントは難しい

eラーニング作成ツールやLMS

色々な会社が販売

- e-LEARNING SUITE (ロゴスウェア)
10万円くらいでPPTを使った動画作成、クイズ作成、
googleのシステムを使った履歴管理ができる
- edulio
50人月額7000円程度、使い方も割と簡単
- Etudes (エチュード) 日本で一番新しいLMS

限りなく無料で作ることもできるが、履歴
管理などをしたい場合はパッケージを
買うのが手っ取り早い

学習履歴の役割

- 対面授業の教室活動の充実
- 授業改善のヒント
- 学習効果の検証

学習履歴の把握は大事！

反転授業の場合...

動画の内容を対面授業で繰り返教えない

→理想...しかし...

- 特に、初めて学ぶ内容の場合、あまりにも見ていない学生が多かったら？
- 「反転授業のスタイル」にこだわるのが、本当に学生のためになるのか？

臨機応変に対応するためにも、学習履歴は把握しておいたほうがいい

授業改善のヒント

動画

- シラバスのどの部分を動画にするか
- どのように動画にするか
- 動画と授業のつながり



考えて作っているが……

授業改善のヒント

動画

- シラバスのどの部分を動画にするか
- どのよう動画にするか
- 動画の長さ

見る必然性を
感じられる動画

(古川・手塚:2016)

考えて作っているが……

ワーク2(10分)

ワーク1で考えた授業をもう少し具体的にしてみる

- 利用可能な技術やサービス(使えそうなもの)
- 学習履歴管理をどうするか
- 同じグループの人に紹介、意見交換
- ほかの島の人々の授業案も見てみる
- 最後に「やろう！」という意気込みを語る！

著作権

- 自作教材を作る時に気を付けなくてはいけないことがあります
- 「学校その他の教育機関における著作物の複製に関する**著作権法第35条**」
- 「学校」の定義に自分が所属している組織が当てはまるのか？ここからチェックする必要がある
- 日本語教育関係でも著作権に関するセミナーが開かれることがあるので、そういうセミナーをチェック

紹介した作成ツール

動画作成

- Camtasia <https://www.techsmith.co.jp/camtasia.html>
- Explain Everything
iPad版:<https://itunes.apple.com/jp/app/explain-everything-classic/id431493086?mt=8>
android版:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.explaineverything.explaineverything&hl=ja>

紹介した作成ツール

クイズ作成

- Quizlet <https://quizlet.com/ja>
- Quizgenerator <https://quizgenerator.net/>
- Goolgeフォーム
https://www.google.com/intl/ja_jp/forms/about/
- ログスウェア <https://suite.logosware.com/suite/>
- edulio <http://www.edulio.com/>
- etudes <https://etudes.jp/>

引用文献・参考文献

- 「日本語教育における反転授業実践—上級学習者対象の文法教育において—」古川智樹氏, 手塚まゆ子, 『日本語教育』164号(2016年8月発行), pp. 126-141
- 「反転授業における児童の学習活動に関する調査」稲垣忠・佐藤靖泰・横田俊行・浅川智己, 日本教育工学会研究報告書, JSET15-1, P225-230
- 「ムーク(MOOC)と反転授業がもたらす学びの変革 ~米国サンノゼ州立大学の挑戦~」, JUCE Journal 2013年度 No.3
- 「MOOCと反転授業で変わる21世紀の教育」<http://flit.iii.u-tokyo.ac.jp/seminar/001-2.html>(5月24日参照)
- 『ブレンディッド・ラーニングの衝撃「個別カリキュラム×生徒主導×達成度基準」を実現したアメリカの教育革命』マイケル・B・ホーン, ヘザー・ステイカー, 教育開発研究所
- 『反転授業』ジョナサン・バーグマン他著, オデッセイコミュニケーションズ(2014)
- 『反転授業-生徒の主体的参加への入口』ジョナサン・バーグマン他著, オデッセイコミュニケーションズ(2015)
- 『アクティブ・ラーニング入門(アクティブラーニングが授業と生徒を変える)』小林昭文著, 産業能率大学出版部(2015)
- 『教材設計マニュアル—独学を支援するために』鈴木 克明著, 北大路書房(2002/04)
- 『ブレンディッドラーニングの戦略—eラーニングを活用した人材育成』ジョシュバーシン著, 東京電機大学出版局(2006)