

## 原著論文

# 授業にディスカッションを取り入れる方法 ―より深いディスカッションへと導く授業設計―

How to Incorporate Discussion into Classes:  
Designing a Class Structure for More Meaningful Discussions

アドゥアヨムアヘゴ 希佳子 Aduayom-Ahego Kiyoko  
宝塚大学東京メディア芸術学部

### 抄録

本研究は、ケースメソッドにおけるディスカッションに関する知見を援用しながら、自己モデルの更新を目指した、より深いディスカッションへと導く授業設計のあり方について明らかにすることを目的とした。筆者が本学で行った、ケース教材を用いないディスカッション授業を3つ取り上げ、授業計画書の内容とその意図を記述するとともに、授業当日の板書やディスカッションの文字化資料をもとに、授業設計がいかにより深いディスカッションへと導いたのかを分析した。その結果、教育目的によって大きなテーマを設定し、ディスカッションの到達点を見据えた上で、効果的な設問や発問を用いて小さいテーマという枠組みの中でのディスカッションを積み重ねることにより、様々な角度から大きなテーマにアプローチし、学生の考え・視点をゆさぶるやり方が重要になることが明らかになった。そのために、「教育目的」「設問」「討議運営計画」という3点の授業準備を緻密に行うことが重要になるといえる。

The objective of this study is to define methodologies for constructing academic frameworks that lead to deeper, substantive discussions, with an emphasis on updating the self-model. This research leverages principles from the case method discussion model.

Initially, this paper delineates the curricular architecture and intentions of the lesson plans for three discussion classes, conducted by the author with undergraduate students, without the use of case materials. Subsequently, the author analyzed how these lesson designs led to more in-depth discussions, drawing on both board notes and discussion transcripts from those sessions. The results make it clear that it is important to establish a comprehensive theme aligned with educational objectives as the end point for discussion. This serves as a guide for structuring consecutive discussions around narrower sub-themes, facilitated by the use of effective questions and prompts. Such an approach enables students to tackle the overarching theme from multiple perspectives, thereby challenging their existing viewpoints. For this reason, careful planning in terms of "educational objectives," "questions," and "discussion management plan" is imperative for achieving classroom discussions.

キーワード：ディスカッション、自己モデル、ケースメソッド、アクティブラーニング、日本語教育

Key Words : discussion, self-model, case method, active learning, Japanese language education

## I はじめに

近年、様々な教育現場においてアクティブラーニング<sup>1</sup>が推奨されている。特に大学においては、「大学のユニバーサル化」や「学士力、社会人基礎力などさまざまな＜新しい能力＞の要請」という背景の中、一方向的で受動的な講義形式から、学習者中心のパラダイムへの転換を図るために普及してきた（松下, 2015）。具体的な授業形態としては、グループワーク、プレゼンテーション、ディスカッション、ディベートなどが挙げられる。しかし、教壇に立つ教員は、そうした授業の方法を学んでこなかったため、アクティブラーニングのやり方を分かっていないという大きな課題があると指摘されている（中原, 2022）。

日本語教育を専門とする筆者は、ケースメソッド（以下、CMと記す。）の研究者及び実践者として、アクティブラーニングの一つであるディスカッションに関する知見を深めてきた。本研究では、より深いディスカッションへと導くための授業設計の具体例を提示しながら、授業においてディスカッションを取り入れる方法を示すことにより、教育現場におけるディスカッションの積極的な活用を提言する。

## II ディスカッションに関する先行研究

### 1. ディスカッションとは

ディスカッションという用語については、様々に説明されてきた。例えば内田（2022:198）では、ディスカッションの成立条件として以下の3点を挙げている。

- ①特定の論題（テーマ）について集団で思考すること
- ②異なる立場や「思考の枠組み（フレーム）」から提出された主張や根拠を肯定的に受容すること
- ③提出された主張や根拠によって論理的に集

### 団の合意形成を行うこと

以上の成立条件のうち、特徴的なのは、②で異なる主張や根拠を知るだけでなく肯定的に受容することを目指している点、③で学生それぞれが納得解を得ればよいとするのではなく、集団の合意形成を行うところを目指している点である。内田がこれらを成立条件として挙げている理由は、ディスカッションの重要な目標が、「自分の主張とは異なる立場や「思考の枠組み」からの主張を尊重する「他者への思いやり」の意識を持つこと」（内田, 2022:198）であるとしているからである。これには、内田が国語科におけるディスカッションという文脈で考察している影響があるといえる。

また、丸野、生田、堀（2001:11,12）では、「ディスカッション場面とは、知識や経験の異なる者が一緒になって与えられた問題について自由に意見を出し合いながら、よりよい解決の仕方や新しいアイデアを発見していく協同構成による創造的な問題解決場面である」としている。ここでは、前述のような合意形成は目指されておらず、創造的な問題解決の手段としてディスカッションを捉えていることが特徴的である。これは、ディスカッションが「社会的構成主義による知の生成過程、すなわち“人は他者と相互作用する中で自らの考え・知識を新たに構成していく”という知の生成過程を明確に浮き彫りにできる適切な状況の一つ」（丸野ら, 2001:11）であると位置づけられているためである。

本研究では、以上の先行研究とは異なり、後述するCMに依拠してディスカッションを捉える。CMの目標は「自己モデルの更新」（竹内, 2010:122）である。自己モデルとは、自己認識及び外界認識の仕方を意味する（アドゥアヨム・アヘゴ, 2022）。ディスカッションの場は「自己モデルの展示場」（竹内, 2010:123）となり、「各々の自己モデルがディスカッションの場に表出し、お互いに観察されたり、交換された

り、また相手の自己モデルや自分の自己モデルに対して検討を加えたり、疑ったり、吟味したりして、モデルの更新が進んでいく」(竹内, 2010:123)。竹内(2010)によると、自己モデルの更新の過程は、以下の三段階を経る。

- ①解凍：自分の凝り固まった頭を柔らかく解きほぐし、更新の必要性を自覚する
- ②移動：自己モデルを望ましいものに修正・変更する
- ③再凍結：新しい自己モデルの定着化を図る

このうち、③再凍結は授業内に完結するとは限らず、実生活で起こることも多いため、CM授業では特に①解凍と②移動のプロセスを重視している。本研究においても、自己モデルの解凍及び移動に重点を置く。

このCMの考え方が丸野ら(2001)と共通しているのは、他者との相互作用を通して自らの考えを新たに構成するという点である。しかし、CM及び本研究では、協同で問題解決を行うことが最終的な目標ではなく、学生それぞれの自己モデルの更新というより深い価値観に通じる部分の教育を目指しているのである。以上をふまえ、ディスカッションを以下に定義する。

ディスカッションとは、特定のテーマについて他者と意見を出し合いながら、自己モデルの更新を目指すものである。

なお、内田(2022:198)でディスカッションの目標とされている「[他者への思いやり]の意識を持つこと」は、CMで重視されているコンセプトである「勇気・礼節・寛容」の「礼節」及び「寛容」に関連すると思われる。本研究においても重要であると捉えるが、目標ではなく、学生が重視すべき「基本的な徳目」<sup>2</sup>(バーンズ2010:20)として位置づける。

## 2. ディスカッションと混同しやすい用語

ディスカッション、ディベート、討議、討論、話し合いといった類似した用語は混乱を招きやすいため、内田(2022)を参考に、以下にその異同を示す。

**討議**：ディスカッションの訳語

**討論**：ディベートの訳語

**ディベート**：特定のテーマについて、肯定側と否定側に分かれ、自分側の主張の正当性について根拠を示して述べ、第三者がより説得力のあるほうを判定するという形式に則って行われるもの

**話し合い**：ディスカッション、ディベート、討議、討論という4つの用語を包括する上位概念

## 3. よいディスカッションとは

本研究では、よいディスカッションとは、より深いディスカッションであると捉える。図1において、外的活動つまり身体的活動が活発であるCとAはアクティブラーニングと呼ばれるが、内的活動が不活発なCではなく、活発なA(ディープ・アクティブラーニング)を目指すべきである。

		内的活動	
		低	高
外的活動	低	D	B
	高	C	A

図1 学習の能動性  
(松下, 2015:19)

前述のように、本研究では、ディスカッションを自己モデルの更新を目指すものであると位置づけている。そのため、自己モデルの更新を可能にし得る、外的活動と内的活動が共に活発な、より深いディスカッションがよりよいディスカッションであると捉える。

### Ⅲ ケースメソッド (CM) とは

CMというのは、「ケース教材をもとに、参加者相互に討議することで学ばせる授業方法」(竹内, 2010:18)である。ケース教材とは、インタビューをもとに、実際に起きた、主に問題発生 の事例を物語的に記述したものであり、教育目的が含まれているという点で単なる物語とは異なる(水野, 黒岩, 2022)。1922年に米国ハーバード・ビジネススクールで生まれた(竹内, 2013)後、慶應ビジネススクールの教員たちによって日本の経済社会風土に合うよう作り替えられ、日本国内の経営学、医学や法学、教育学などの様々な分野に広まっていった(アドゥアヨム・アヘゴ, 2022)。日本語教育ではケース学習という、経営学CMに修正を加えた形で普及している。筆者は慶應ビジネススクール主催の経営学CM教授法セミナーを修了した後、CMインストラクターとして実践を行いながら、経営学CMにより基づいた日本語教育版CMを共同研究者と共に開発している(アドゥアヨム・アヘゴ, 鈴木, 2022a, bなど)。

授業の流れは、個人予習、グループディスカッション、クラスディスカッションという3段階である。教育現場や企業研修で一般的にディスカッションというと、グループディスカッションに最も重点が置かれ、その後グループディスカッションで出た意見を要約して全体で共有することが多い(水野, 黒岩, 2022)。しかし、CMでは、グループディスカッションはあくまでクラスディスカッションで意見を伝えるための練習の場であると位置づけている(竹内, 2010)。そして、クラスディスカッションでは、グループディスカッションをふまえて、「発言者に問いかけられている設問に対してどのように考え、判断したのかを論理的に整理して語ることが求められる」(水野, 黒岩, 2022:15)。この、教師(=ディスカッションリーダー)の舵取りのもと行われるクラスディスカッションに最も重点が置かれ、ここでいかに

深いディスカッションをするかが重要になってくるのである。(以下、ディスカッションとはクラスディスカッションを意味する。)

### Ⅳ 目的

CMを実践するには、「それが成立する前提条件や手順、「お作法」を理解した上で、実践することが求められる」(水野, 黒岩, 2022:2)が、実際は必ずしもその前提が守られているとはいえず、名ばかりのCMが蔓延し、CMの存在価値が否定されかねない現状である(水野, 黒岩, 2022)。とはいえ、CMの理念や方法を深く学ぶには金銭的にも時間的にも負担が大きいというのも事実である。そこで本研究では、CMについて学んだ経験のない教員であっても、授業にディスカッションを取り入れやすくなるよう、ケース教材を用いずに行うディスカッション授業を取り上げる。

もし緻密な授業準備をせずに、テーマについて学生に自由に意見を出させた場合、ディスカッションは以下の図2のようになる。(○は学生から出された意見を意味する。)

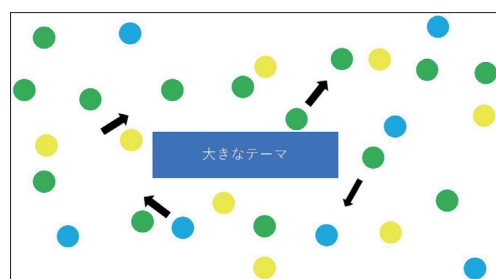


図2 深まらないディスカッションのイメージ

一つの論点について十分に深めないままほかの論点に移ったり、論点があちこちに飛んで雑談のような発言が増えたり、論点がずれた者同士の噛み合わない発言が続いたり、論点が何かも気にしない安易な発言が増えたりする。これでは、実りのない不毛なディスカッションに終わってしまい、自己モデルの更新にたどり

着くことが難しくなる。

さらに問題なのは、このような不毛なディスカッションであっても、外的活動が活発であるために、学生も教師も、積極的な授業参加によって多様な意見を交換できたという満足感を得やすいことである。論点があちこちに飛んだことを「多様な意見が交換できた」「様々な角度から検討できた」と肯定的に評価し、「みんな違ってみんないい」という安易な結論に落ち着く。しかし、このようなディスカッションは、外的活動が活発であっても内的活動は活発ではない図1のCであることを自覚しなくてはならない。我々は内的活動も活発である図1のA（ディープ・アクティブラーニング）を目指さなければならないのである。そのためには、論点を明確に提示し、真剣に深く考えながら濃密なディスカッションを行わなければならないといえる。

そこで、CMにおけるディスカッションに関する知見を援用しながら、より深いディスカッションへと導く授業設計のあり方について明らかにすることを目的とする。

## V 方法

本研究では、筆者が本学において行った、ケース教材を用いないディスカッション授業を取り上げ、まず授業計画書の内容とその意図を記述する。アドゥアヨム・アヘゴ、鈴木(2022b)では、授業計画書の重要な項目が4点（「教育目的」「ディスカッションを通して考え、自分のものとして獲得してほしいこと」「設問」「討議運営計画」）挙げられているが、本研究では竹内(2010)に倣い、「ディスカッションを通して考え、自分のものとして獲得してほしいこと」を「教育目的」の中に含め、3点に分けることとする。さらに、実践例1については授業当日の板書及びディスカッションの文字化資料をもとに、実践例2と3については授業当日の板書をもとに、授業設計がいかにより

深いディスカッションへと導いたのかを分析する<sup>3</sup>。

## VI 学生の悩みを題材とした「実践例1」

### 1. 授業の概要

「実践例1」として取り上げるのは2022年度秋学期に本学東京メディア芸術学部において開講されていた「日本語上級」という、全15回の90分授業であり、中国人留学生16名が受講していた。授業はすべてZoom<sup>4</sup>上で行われた。本授業は、ディスカッションを通して総合的な日本語運用力を伸ばすことを目的とし、ケース教材を用いたCM授業を行っていた。しかし、授業外の雑談の中で、日本人学生と友達になれないという悩みを持つ学生が多いことが話題になった。そこで、予定を変更し、第14回の授業では、ケース教材を使わず、その悩みについてディスカッションを通して考えることとした。

### 2. 授業計画の詳細

#### 1) 教育目的

教育目的は、「学内で日本人の友達を作る重要性やその具体的な方法について考える」である。教育目的を設定することによって、ディスカッションの仮の到達地点を設定し、ディスカッションの方向性を定めることができると言われている（アドゥアヨム・アヘゴ、鈴木、2022b）。

さらに、教育目的をより具体的に考え、「ディスカッションを通して考え、自分のものとして獲得してほしいこと」を7点設定した。例えば、以下のようなものである。

- ・日本に住んで日本の大学に通っているからといって、自然に日本人の友達ができるわけではない。日本人の友達がいなくてもいいと諦めるのではなく、日本人の友達を作ろうと前向きに考えることが必要である。

・日本人の友達ができない理由は、日本語能力が不十分であるからではなく、がんばってコミュニケーションを取ろうとする姿勢や意欲に欠けているからであるといえる。日本語が初級であっても友達を作れる外国人はたくさんいるのである。

この作業により、ディスカッションを深めるための重要な論点を明確化することができると言われている（アドゥアヨム・アヘゴ, 鈴木, 2022b）。

## 2) 設問

設問とは、「討議を確かに起動させ、深化させるためのきっかけ作りや方向付けのために用意される」（竹内, 2010:159）ものである。以下のように、2点設定した。

- 設問① 学内で日本人のすごく親しい友達を作るとどんないいことがあると思うか  
 設問② 学内で日本人の友達を作るにはどうすればいいと思うか

## 3) 討議運営計画

日本語教育で一般的に書かれている教案のように、時系列で、教師の発問及び学生の発言の予想を表に書き込んだ。このように、ディ

スカッションの流れを具体的に予想することにより、設定した教育目的や設問・発問が適切であるか改めて確認することができる。また、ディスカッションは当日どのように進行するか分からないため、「ある意味、「恐い」教育手法でもある」（水野, 黒岩, 2022:4）ののだが、具体的に授業の流れを想定しておくことにより、教師の気持ちを整え、当日のディスカッション運営をより効果的に行うことにつながる。

ここで特に重要なのが発問である。発問とは、ディスカッション中に授業者が参加者に投げかける質問のことである。例えば、日本人の友達を作る利点について検討する際、日本人以外の友達にも共通する利点が挙げられることが予想される。そこで、「この中で、日本人だからこそ「いいこと」はどれか」という発問を投げかける。ディスカッション中にこのような発問を投げかけることにより、別の角度から考えさせることができ、より深い意見を引き出すことが可能となると言われている（アドゥアヨム・アヘゴ, 鈴木, 2022b）。

## 3. 当日のディスカッションの流れ

当日は10分のグループディスカッション後、以下の流れで78分のディスカッションを行った。

表1 実践例1におけるディスカッションの流れ

番号	時間	論点	内容
[1]	0-11分	[導入] 現状	現在、学内に親しい日本人の友達が何人いるか
[2]	11-31分	[設問1] 利点	学内で日本人のすごく親しい友達を作るとどんないいことがあると思うか
[3]	31-39分	[ペルソナ分析 <sup>5</sup> ] 二人の情報	日本人学生田中さんと留学生リンさんの背景情報
[4]	39-51分	問題の原因	田中さんとリンさんの会話が続かない原因の分析
[5]	51-59分	[ロールプレイ] 問題の原因 + a	ロールプレイによる中国語会話 →日本語能力の低さは、友達ができない原因の一つか
[6]	60-68分	[設問2] 解決策	学内で日本人の友達を作るにはどうすればいいと思うか
[7]	68-78分	[設問2 + a] 解決策 + a	大学（留学生センター）はどうすればいいか

#### 4. 当日のディスカッションの詳細及び授業設計による効果の分析

##### 1) [導入] 現状

「現在、学内に親しい日本人の友達は何人いるか」という発問に対し、すごく親しい日本人の友達がいると答えたのは4名、まあまあ親しい日本人の友達がいると答えたのは3名、全然いないと答えたのは9名だった。その9名のうち、友達がほしいと答えたのは6名、どうでもいいと答えたのは3名であった。まあまあ親しい日本人の友達がいると答えた3名も、一緒に本屋に行くだけ、一緒にゲームをするだけで話さないといった表面的な付き合いしかしていないとのことだった。ここで、親しい日本人の友達がいる学生は少なく、親しい日本人の友達を作る重要性を感じていない学生もいるという現状を確認したことは、次の設問1を考えるための足掛かりとなる。

##### 2) [設問1] 利点

「日本人のすごく親しい友達を作ったら、どんないいことがあるか」という設問1に対しては、①学びが得られる（日本語能力向上や日本文化の理解、人間関係の勉強）、②役に立つ（助けてくれる、有益な情報をくれる）、③楽しい（いい思い出ができる、いろんな体験ができる、人生を楽しめる）、④アニメで夢見ていた世界を体験できる、という4種類の意見が出された。次に、「この中で、日本人だからこそこの「いいこと」はどれか」という発問を投げかけた。すると、例えば②については「日本人の友達がいれば、将来仕事を探すときに助けてくれる」、④については「母国でできない体験ができる」というように、より焦点化された意見が出された。

##### 3) [ペルソナ分析] 二人の情報

本研究では、本学1年生の日本人学生田中さんと中国人留学生リンさんという架空の人物について、ペルソナ分析を援用して趣味、年齢、

アルバイト、コミュニケーションが得意か、国際交流に慣れているかという5項目について、具体的に想像してもらった。これは、表1の「[4] 問題の原因分析」で二人の会話が続かない原因を考える前提として、共通の情報を持つておくためである。ペルソナ分析を行わない場合、各学生が田中さんとリンさんを自分なりにイメージするため、この二人の情報が統一されず、問題の原因についてディスカッションする際に論点がずれてしまうと予想される。

田中さんとリンさんに関するペルソナ分析の中で、年齢、コミュニケーションが得意か、国際交流に慣れているかという3点については特に学生に気づきをもたらしたと考えられる。年齢については、田中さんは18歳だが、リンさんは21歳と設定された。留学生は日本語学校を経て入学するケースが多く、20～25歳程度と幅があるという点が意識化されたためである。次に、コミュニケーションが得意かという点については、田中さんは恥ずかしがり屋でコミュニケーションが苦手だが、リンさんは母国ではコミュニケーションは得意、国際交流については、田中さんは国際交流の経験がなく初めてだが、リンさんは日本語学校の時に様々な国の人たちと親しく交流した経験があるというように、留学生だからといってすべてが苦手・不十分なわけではないということが可視化された。

##### 4) 問題の原因

3) をふまえ、田中さんとリンさんの会話が続かない原因について、自分に原因がある場合と相手に原因がある場合に分けて分析した。出た意見の抜粋は以下の表2の通りである。

表2 田中さんとリンさんの会話が続かない原因

	自分に原因	相手に原因
リン	・日本語が下手 ・自信がない	・難しいカタカナ語を使っている ・内向的な性格 ・相手の国が嫌い
田中	・外国人に伝わっているか 自信がない	・発音や単語の間違ひがある ・年上なのにリードしてくれない

田中さんが考える相手の原因には、リンさんが年上なのにリードしてくれないというものがあったが、ここで年齢が関係あるかという話題になったのは、3)でペルソナ分析を行った効果ではないかと思われる。

#### 5) [ロールプレイ] 問題の原因 + $\alpha$

4)ではリンさんの発音・単語の間違いや、田中さんによる難しいカタカナの使用が原因となって会話が続かないという意見があった。それをふまえ、「日本語が不十分だから、友達ができないのか」と発問した。そして、ロールプレイを見ながら考えてもらった。ロールプレイは、教師(=筆者)が本学1年生の日本人学生役となり、学生のうちの1名と友達になるために中国語で会話をするというものである。筆者の中国語は初級レベルであるが、一生懸命に話す姿勢を見せた。ロールプレイ後、自分の国の言葉を話してもらえると嬉しい、友達ができないのは日本語能力が低いからではなく自信がないからだといった意見が出された。一方で、親しい関係になるためにはやはり日本語能力は必要だという意見も出された。ロールプレイを取り入れたことにより、「日本語が不十分だから、友達ができないのか」という発問に対してより考えが深まったといえる。

#### 6) [設問2] 解決策

次に、設問2「学内で親しい日本人の友達を作るためにどうすればいいか」について検討した。中国語を勉強したい日本人を探す、同じ趣味の人を探すといった漠然とした意見が出たところで、「ではそのために明日からどうするか」と発問した。すると、前者に関しては、教員を通して紹介してもらい、後者に関しては、授業で同じグループの日本人が話している内容をよく聞き、もし自分が好きなアニメについて話していたら勇気を持って話に加わる、かばんに自分が好きなキャラクターの缶バッジがついているかよく見て、話していたら話

かける、『NARUTO -ナルト-』<sup>6</sup>のコンタクトレンズを入れるなど、自分が好きなアニメが分かるような服装や持ち物にして話しかけてもらうといった意見が出た。より具体的な意見が出たのは、発問が効果的に働いたからだといえる。

#### 7) [設問2] 解決策 + $\alpha$

最後に、「留学生に日本人の友達ができるように、大学側、留学生センターは何をすべきか」と発問した。中国の文化に興味がある日本人を集めるために、中国の伝統の切り絵やサンザシ飴・餃子を作る、上野の春節祭に行く、中国のゲームを紹介するなど、日本人が中国文化を体験するためのイベントを企画するのがよいつの意見が出た。この発問により、設問2を大学というより広い視点から改めて考えることができたといえよう。

### 5. 実践例1のまとめ

実践例1では、教育目的「学内で日本人の友達を作る重要性やその具体的な方法について考える」という大きいテーマのもと、小さいテーマ(小さい枠)内で論点(灰色部分)が以下の図3のように移っていった。なお、○は学生の意見を表す。

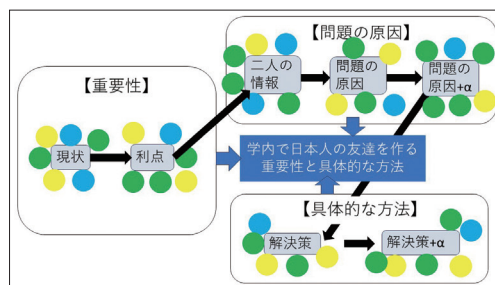


図3 実践例1のディスカッションの流れ

まず、導入で現状を確認してからの設問1により、日本人の親しい友達を作る利点を検討し、その重要性を認識した。次に、ペルソナ分析を経て、日本人と留学生の会話が続き



という問題の原因を両者の立場から分析した。その際、日本語能力の低さは原因になるかという点について、なる・ならないという両者の立場からの意見を共有した。最後に、設問2として、個人の視点からのより実現可能性の高い解決策と、大学というより大きな視点からの解決策を検討した。以上により、教育目的「学内で日本人の友達を作る重要性やその具体的な方法について考える」が達成されたのではないかと考えられる。

Ⅱでは、ディスカッションの目的は自己モデルの更新であると述べた。自己モデルの更新の有無を知る手掛かりとして、学生が授業後に「印象に残ったこと」を記述したものの中から、使用許可を得たものを以下で紹介する。(原文ママ)

- ・一番印象に残っているのは先生が中国語で交流してくだり、相手の気持ちを理解させてくれました。同時に友達を作る方法もたくさん分かった。言葉の流暢さだけでなく、心の溝を開くことが大切です。
- ・実は日本人の友達がいなくて中国の学生は私の予想したより多くて、授業の中で私の以前予想したことがない多くの友達の方式を勉強して、実は私の最大の欠点はやはり日本の学生と話す自信が不足しています。

以上のように、「心の溝を開くことが大切」「自信が不足している」といった記述からは、自己モデルの解凍が起き、他者の多様な意見を知ることによって移動が起きた可能性があるのではないかと予想される。ただし、学生一人ひとりに自己モデルの更新があったかどうかを明らかにするためには、学生へのインタビュー調査を行う必要があるため、詳細については稿を改めたい。

## Ⅶ 学生のモチベーションの維持・向上を 目的とした「実践例2」

### 1. 授業の概要

「実践例2」として取り上げるのは2023年度春学期に本学東京メディア芸術学部において開講されていた「日本語総合表現A」という、全15回の90分授業で、主に中国出身の留学生25名が受講していた。授業はすべて対面で行われた。本授業では、日本語能力試験（以下、JLPTと記す。）N1合格を目指してN1レベルの言語知識（文字・語彙・文法）、読解力、聴解力を身に付けることを目的とし、JLPTの模擬試験を用いて授業を行っていた。本学では、全留学生がJLPT N1への合格を求められているが、専門の勉強で忙しく、日本語学習に対して意欲的でない留学生も多い。15週にわたってこのJLPT N1対策の授業に意欲的に参加するためには、留学生のモチベーションの維持・向上が欠かせない。そこで、初回授業では、学生のモチベーションの維持・向上を目的としたディスカッションを行った。

### 2. 授業計画の詳細

#### 1) 教育目的

教育目的は、「JLPT N1取得の意義を知り、モチベーションを高める」である。「ディスカッションを通して考え、自分のものとして獲得してほしいこと」は5点設定した。例えば、以下のようなものである。

- ・日本で就職する際や、母国で日本に関連した仕事をする際、N1があったほうが有利である。N1には、日本語能力を証明する分かりやすい指標としての価値がある。
- ・N1にもし不合格になったとしても、そのために費やした時間と労力は自分に有益に働く。日本語能力はもちろん、目標に向かって努力する姿勢などは卒業後も重要になる。合格という結果より合格までがんばるといふ過程のほうが大事である。

## 2) 設問

設問は以下の2点を設定した。

設問①JLPT N1を取得する利点は何だと思うか  
設問②JLPT N1に絶対に合格したいというモチベーションを保つためにはどうすればいいと思うか

## 3) 討議運営計画

実践例1と同様に討議運営計画を作成した。  
発問としては、「JLPT対策でどんな日本語能力

が高まるのか」「会社の人はなぜN1を持っている人を採用するのか」「試験の傾向やテクニックだけを学んで合格できればいいのか」「AIの時代に日本語能力は本当に必要なのか」といったものを準備しておいた。

## 3. 当日のディスカッションの流れ

当日はグループディスカッションなしに、ディスカッションを約60分間行った。以下は、当日のディスカッションの流れである。

表3 実践例2におけるディスカッションの流れ

番号	時間 <sup>7</sup>	論点	内容
[1]	0-10分	[導入] 現状	今までJLPTのための勉強をしたことはあるか JLPTのための勉強は好きか。なぜか
[2]	10-25分	[設問1] 利点	JLPT N1を取得する利点は何だと思うか
[3]	25-35分	問題の原因	JLPT N1の勉強よりも優先したいこと(楽しい・大事なこと)は何か
[4]	35-45分	[設問2] 解決策	JLPT N1に絶対に合格したいというモチベーションを保つためにはどうすればいいと思うか
[5]	45-60分	[設問2 + a] 解決策 + a	明日からどうすればいいか

## 4. 当日のディスカッションの詳細及び授業設計による効果の分析

## 1) [導入] 現状

「今までJLPTのための勉強をしたことはあるか」という発問に対しては、母国の学校や塾、日本の日本語学校で勉強したという回答が出された。次に、「JLPTのための勉強は好きか」という発問に対しては、好きは1名、まあまあは14名、嫌いは2名、未回答は8名であった。肯定的な意見としては、勉強すればマンガやアニメを読む時・ネットの生配信を聞く時に役に立つ、否定的な意見としては、会話や日本語学習全般は好きだが試験対策は嫌い、N1の日本語は生活で使う日本語と違う、勉強はすべて嫌い、興味が湧かないといったものが挙げられていた。このような否定的な意見を持ったまま一学期間JLPT N1対策の授業を受けていては、

日本語能力は身につけにくい。設問1でJLPT N1を取得する利点を考える必要性をここで確認することができた。

## 2) [設問1] 利点

設問1「JLPT N1を取得する利点は何だと思うか」について意見を自由に出してもらった。大学からお祝い金として3万円もらえる、大きい賞状がもらえる、家族や友達に自慢できるといった安易な動機に起因するもの始まり、日本で就職するために必要、N5からN1まですべてに合格したら達成感が得られるといった様々な意見が出された。そこで、「JLPT対策でどんな日本語能力が高まるのか」という発問を出すことによって、語彙力・速読力・聞く力がつく、書く・話す力にもつながる、様々な文章を読んで視野が広がる、自分に足りな

い能力が分かる、賢くなるなど、能力に関連したより本質的な意見が出されるようになった。「AIの時代に日本語能力は本当に必要なか」という発問に対しては、AIは未熟でニュアンスが伝えられない、自力でやりたいといった意見が出された。以上のようにして、JLPT N1対策の勉強をする意義が確認された。

### 3) 問題の原因

次に、より現実的にJLPT N1対策について考えるために、「JLPT N1の勉強より優先したいこと、楽しいこと、大事なことは何か」と発問した。JLPT N1の勉強より楽しいことは、日本人との会話、ゲームをすること、YouTubeを見ることであり、JLPT N1の勉強より大事なことは、アルバイトでお金を稼ぐこと、専門分野を学ぶこと、授業の課題をすること、自分の健康であるという。JLPT N1取得の利点は分かっている、これらの要因により、モチベーションが低下することが確認された。

### 4) [設問2] 解決策

設問2「JLPT N1に絶対に合格したいというモチベーションを保つためにはどうすればいいと思うか」という問いに対しては、電車の中でポッドキャストを聞いて勉強する、一日〇語覚えるというようにスケジュールを作る、日本のテレビ番組を見る、毎日自分の成長を感じる、同じ国出身の友達と一緒に勉強する、受かるまでの短い期間だと思って我慢する、合格した後の3万円の使い道を考えるといった様々な意見が出された。

### 5) [設問2 + a] 解決策 + a

ここで3)の板書「JLPT N1の勉強より優先したいこと」を再度見せ、こちらを優先せず本当に4)で挙げたことを実行するのと言ったところ、笑いが起きた。それは実行しないという本音を見透かされたからだろう。そこで、「明日から具体的にどうすればいいか」

と発問した。すると、好きなアニメの主題歌を聞いて難しい単語を覚える、YouTubeの字幕を読む、ゲームをする時難しい単語を調べる、好きな人のポッドキャストを聞く、自分の専門分野に関する日本語の本を読む、毎朝少しずつ勉強する習慣をつける、勉強をがんばったら焼肉食べ放題に行くなど、より負担が少なく、無理なく続けられそうな解決策が出された。これは、明らかに4)より具体的で実現可能性の高い解決策であるといえる。

なお、これらの解決策を記した板書は、数週間を経てモチベーションが低下した頃に再度見せることにより、初心を再認識させるために用いた。

## 5. 実践例2のまとめ

実践例2では、教育目的「JLPT N1取得の意義を知り、モチベーションを高める」という大きいテーマのもと、小さいテーマと論点が以下の図4のように移っていった。

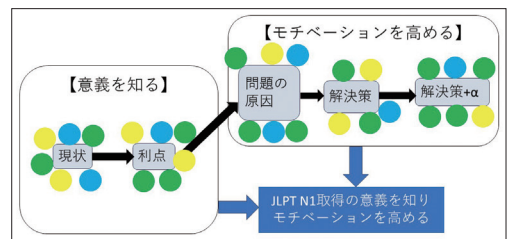


図4 実践例2のディスカッションの流れ

まず、導入からの設問1により、JLPT N1を取得する利点を検討し、JLPT N1対策の勉強をする意義について考えた。それと同時に、JLPT N1対策の勉強より優先したいことがありモチベーションが低下するという現実も確認した。それをふまえた上で、設問2としてより実現可能性の高い解決策を具体的に考えた。

導入でJLPT N1の勉強が嫌いだと答えていた学生も、そうは答えていなくても少なからず否定的な感情を抱いていた学生も、なぜ嫌いなのか考えたこと、嫌いであっても意義はあるこ

と、無理なく勉強を続けるための具体的な方法はたくさんあることを知ったことは、自己モデルの解凍・移動に役立ったのではないかといえる。

## Ⅷ 学習目的の明確化を目的とした

### 「実践例3」

#### 1. 授業の概要

「実践例3」として取り上げるのは2023年度春学期に本学東京メディア芸術学部において開講されていた「ビジネス英語1A」という、全15回の90分授業で、中国人留学生4名と日本人学生20名の計24名が受講していた。授業はすべてZoom上で行われた。本授業では、準中級レベルの教科書を用いて、高校卒業レベルの英語の基礎を定着させ、より多様な状況で運用できるレベルまで伸ばすことを目標としていた。旅行・ビジネス・日常生活などの場面における100語程度の英会話リスニング、350語程度の英文によって読解力を養い、基礎英語力の底上げを図った。

前年度のアンケートによると、受講者の約80%がTOEIC400点未満であり、英語に対して苦手意識を持つ学生が多かった。今年度も同様であると考え、初回授業では、学習目的の明確化を目的としたディスカッションを日本語で行った。

#### 2. 授業計画の詳細

##### 1) 教育目的

教育目的は、「英語学習の意義を知り、モチベーションを高める」と設定した。「ディスカッションを通して考え、自分のものとして獲得してほしいこと」は3点設定した。例えば、以下のようなものである。

- ・英語学習が嫌いな学生は、その理由を考えてみるのが大事である。もし過去の教師や学習方法、試験の結果などにより嫌いな場合、

その教師や授業・試験のやり方は多数ある中の1つにすぎないこと、自分に合った教師や授業・試験のやり方をまだ知らないことを自覚すべきである。また、過去の経験によって生まれた嫌いという感情により自分の可能性を狭めていてよいのかということを自問自答すべきである。

- ・英語ができるとは何か、よく考えるべきである。「できる＝ネイティブのように話せる」であるとは限らない。特に今の翻訳機やAIの発達した世の中では、そのような機器を使いこなしながら英語で意思疎通できる能力のほうが大事かもしれない。自分の人生を見据えた上で、自分なりの、(低くてもいいので)達成可能な目標を設定すべきである。

##### 2) 設問

設問は以下の2点を設定した。

設問①「英語ができる人」とはどんな人か

設問②英語学習のモチベーションを保つためにはどうすればいいと思うか

##### 3) 討議運営計画

実践例1、2と同様、討議運営計画を作成した。発問としては、「英語ができるとどんな利点があるか」「AIや翻訳機の時代に英語力は本当に必要なのか」「本当にその解決策は明日から実行できるのか」といったものを準備しておいた。

#### 3. 当日のディスカッションの流れ

当日はグループディスカッションなしに、ディスカッションを約45分間行った。以下は、当日のディスカッションの流れである。

表4 実践例3におけるディスカッションの流れ

番号	時間 <sup>8</sup>	論点	内容
[1]	0-5分	[導入] 現状	高校までの英語の勉強は好きか
[2]	5-15分	[設問1] 利点	「英語ができる人」とはどんな人か、英語ができる場合の利点は何か
[3]	15-25分	[設問2] 解決策	英語学習のモチベーションを保つためにはどうすればいいと思うか
[4]	25-35分	問題の原因	英語の勉強よりも優先したいこと（楽しい・大事なこと）は何か
[5]	35-45分	[設問2 + a] 解決策 + a	どうすれば英語の勉強をしようという気持ちを強く持ち続けられるか

#### 4. 当日のディスカッションの詳細及び授業設計による効果の分析

##### 1) [導入] 現状

まず、「高校までの英語の勉強は好きか」と発問した。好きは3名、まあまあは5名、嫌いは7名、未回答は9名であった。肯定的な意見としては、好きな映画や動画、ゲーム、歌で学んだ、否定的な意見としては、読むのはいいが、書いたり話したりするのは嫌だ、成績が悪かった、あまりできないから恥ずかしい、先生の教え方が下手だった、授業が理解できなかったといったものが挙げられた。一通りの意見が出されたところで、嫌いという気持ちを持ち続けたまま一学期間授業を受けると頭に入りにくいいため、英語学習について改めて考えてみよう、ディスカッションへの動機づけをした。

##### 2) [設問1] 利点

設問1「「英語ができる人」とはどんな人か」という問いに対しては、日常会話ができる、文法的に正しく話せる、難しいことを説明できる、きちんと聞き取れる、通訳・翻訳ができる、正しく読み書きできるといった意見が出された。次に、「これらができる時の利点は何か」と発問した。すると、①実利的な利点がある（できる仕事が広がり、給料が上がる）、②楽しさにつながる（海外旅行が楽しくなる、ジョークやスラングが分かる、うれしい感情を伝えられる、交流が楽しくなる）、③日本に貢献できる（観光客を助けることができ、日本のイメー

ジ向上に貢献できる）、④クリエイターとして成長できる（世界中の人と話して多様な考え方を知り、クリエイターとして発想力が向上する、クリエイターとして発信して海外のファンを増やせる）といった意見が出された。前述の発問により、英語ができる場合の利点が具体的に導き出せたといえる。

##### 3) [設問2] 解決策

設問2「英語学習のモチベーションを保つためにはどうすればいいと思うか」という問いに対しては、受け身でなく、趣味と結び付けて自分から進んで学ぶ、英語を使って何をしたいかを意識する、外国人と会話する機会を見つける、絵が上手な海外の人とSNSで交流する、アルバイト先の外国人と話す、短期留学に行く、オンラインで英会話を習うなどの様々な意見が出た。

##### 4) 問題の原因

3) で出た解決策について、「本当に明日からするか」と聞くと、実践例2同様、笑いが起きた。しないという本音の表れであろう。そこで、「英語の勉強よりも優先したいこと、楽しいこと、大事なことは何か」と発問した。すると、英語とは関係ない趣味（ゲーム、映画）、専門科目の課題、人生がかかっている就活といった意見や、とにかく勉強から逃げたいという正直な声が聞かされた。

5) [設問2 + a] 解決策 + a

4) をふまえた上で、「どうすれば英語の勉強をしようという気持ちを強く持ち続けられるか」と発問した。すると、挫折しないように無理のない範囲で簡単な目標を決めてがんばる、楽しいことだけでなく将来に役立つことも考えるようにする、趣味に + a をつけたす、楽しむ時とがんばる時のメリハリをつける、がんばった自分にはご褒美のアイスを食べる、英語を勉強する必要性を意識してやらなきゃいけない状況に追い込む、一緒にがんばる仲間を見つけるといった、具体的な解決策が出された。これらは、4) を経たからこそ、3) の解決策より実現可能性の高い解決策であるといえるよう。

5. 実践例3のまとめ

実践例3では、教育目的「英語学習の意義を知り、モチベーションを高める」という大きいテーマのもと、小さいテーマ及び論点が以下の図5のように移っていった。

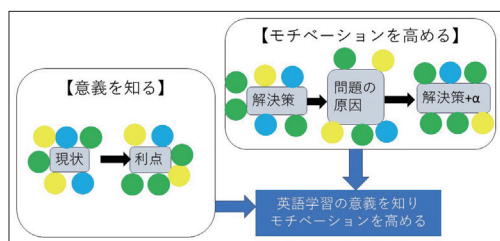


図5 実践例3のディスカッションの流れ

まず、導入からの設問1により、英語ができる状態とは何かを検討し、英語学習の利点・意義について考えた。次に、設問2により英語学習のモチベーションを保つための解決策を考えた。しかしながら英語学習より優先したいことがあるという現実を確認した後、再び解決策を考えたことで、実現可能性のより高い解決策を具体的に考えることとなった。

導入で英語学習が嫌いだと答えていた学生のみならず、少なからず英語学習に対して否

定的な感情があったであろう学生が、実践例2と同様、なぜ嫌いなのかを考えたこと、嫌いであっても意義はあること、無理なく勉強を続けるための具体的な方法は様々であることを知ったことは、自己モデルの解凍・移動に役立ったのではないかといえる。

Ⅹ 授業設計のあり方に関する考察

以上の3つの実践例で示したように、より深いディスカッションに導くためには、緻密な授業準備が必要になる。ディスカッションにおいて重要なのは、IIで述べたように、自己モデルの更新、特に解凍と移動である。換言すれば、重要なのは、既存の考えにゆさぶりをかけ、新たな意味づけをしてもらうことだ。そして、ゆさぶりを引き起こすためには、いかに多様な意見を引き出すかという点が重要になってくる。そのために本研究が提示したのが、小さいテーマという枠組みの中でのディスカッションを積み重ねることにより、様々な角度から大きなテーマにアプローチしていくやり方である(図6)。

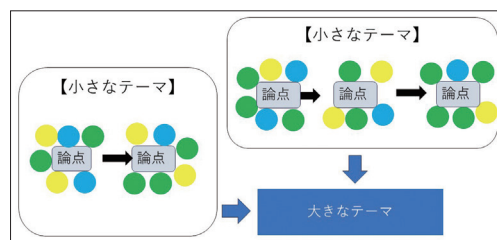


図6 深まるディスカッションのイメージ

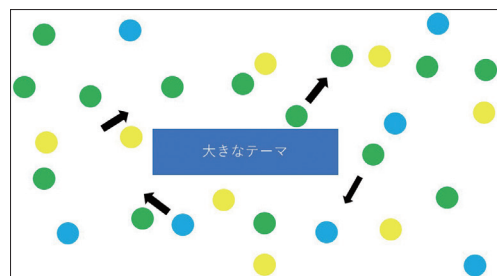


図2 (再掲) 深まらないディスカッションのイメージ

図6は○(学生の意見)が図2と比べて明らかに濃密であることが分かるだろう。「教育目的」として大きなテーマを設定し、それを具体的に記述した「ディスカッションを通して考え、自分のものとして獲得してほしいこと」や設問を軸にして小さいテーマと論点を設定する。そしてまず、小さいテーマの中の各論点に関して、自由に意見を出してもらおう。この枠組みを設定することで、全参加者が共通の論点を理解した上で発言することができるようになり、そのような発言が、別の角度からの発言を導く。その積み重ねによってディスカッションが徐々に深まっていく。また、この枠組みがあることによって、発言が論点から逸脱しているか否かを教師が判断しやすくなり、逸脱があれば戻すことができるという利点もある。

このようにして一つの論点についての意見を徹底的に出し切り、飽和状態にしてから、効果的な設問や発問によって別の論点に移る。そして、小さなテーマについて検討が終わり次第、別の小さなテーマに移る。これはつまり、大きなテーマについてまた別の角度から意見を出し合うということである。その視点を変えろという役割を、教師は担っている。そのために、これまで述べてきた「教育目的」「設問」「討議運営計画」という3点の授業準備が重要になってくるのである。

この授業準備の中で特に重要なのは、答えや他の人の意見が知りたくなるような問い(設問・発問)を考えることである。バーンズ(2010:59)は、「ケース討論<sup>9</sup>では、素晴らしい答えよりも素晴らしい質問のほうが価値がある。」と述べている。ディスカッションでいかに学生の内的活動を活発にするかは、問いの質にかかっているのである。その問いの質を高めるためには、教育目的及び「ディスカッションを通して考え、自分のものとして獲得してほしいこと」の設定が必要である。また、授業全体を見据えた上で適切な場面で適切な問いを投げかけるためのタイミングを見極めるために、

授業の流れを練り、授業計画書を作ることも重要となる。

なお、教師の緻密な準備は、教師によるディスカッションの誘導につながるのではないかと懸念を抱く人がいるかもしれない。しかし、授業準備と当日の授業運営は別の問題として考える必要がある(アドゥアヨム・アヘゴ、鈴木, 2022b)。授業準備が終わったら、一旦すべて忘れ、当日は目の前の学生の意見に柔軟に対応しながらディスカッションをリードする必要がある。「設計に固執すると、スムーズな流れの議論になりにくい」(水野、黒岩, 2022:86)ためである。「最終的には、教育目的の議論というゴールへ到達しなければならないが、それまでのプロセスは、学習者の好む道を通ればよいという気持ちで臨もう」(水野、黒岩, 2022:86)とある。しかし、緻密に準備した内容が頭の片隅に残っていることにより、とっさによりよい対応ができるようになるという点でやはり授業準備は重要になるといえる。

## X おわりに

以上のように、教育目的によって大きなテーマを設定し、ディスカッションの到達点を見据えた上で、効果的な設問や発問によって、学習者の考え・視点をゆさぶることにより、単なる楽しい意見交換ではなく、様々な角度から考えさせるより深いディスカッションが可能となるといえる。3つの実践例のように、学習者自身に問題の原因やより実現可能性の高い解決策を考えさせることは、より自律的な学習を促す上で重要になるといえる。本研究が、教育現場におけるディスカッションの積極的な活用に貢献できれば幸いである。

本研究は、ケース教材を用いなくとも、CMの知見を援用した深いディスカッションを行うことが可能であることを示した。ただし、これがいつでも可能なわけではないことには注意が必要である。実践例1は、全参加者が本学

東京メディア芸術学部の学生であったからこそ実現できたことであり、もし学部が異なるなど、背景の異なる参加者からなるクラスであれば、共通の情報が不足しているため、ケース教材を作成してディスカッションの前に読んでもらわねばならなかっただろう。また、実践例2、3は、初回授業において、学生のモチベーションの維持・向上や学習目的の明確化のために行った実践であったが、ケース教材があれば、ディスカッションはより深められたと考えられる。ケース教材を用いたCM授業におけるディスカッションについては、稿を改めて検討したい。また、今回は教師側の立場から授業設計について論じたが、今後は学習者の発言や成果物をもとに、ディスカッションによる学びの詳細についても明らかにしていきたいと考えている。

## 謝辞

CMに関して、鈴木綾乃氏（横浜市立大学）から助言をいただいた。心より感謝申し上げます。

## 付記

本研究は、第4回アフリカ日本語教育会議における口頭発表をもとにしたものであり、文部科学省科学研究費21K13040の研究成果の一部である。

## 参考文献

アドゥアヨム・アヘゴ 希佳子 (2022) : 経営学ケースメソッド実践者の考える内省とは—日本語教育版ケースメソッドの開発を目指して, 東京国際大学論叢 人文・社会学研究, 7, 33-48.

アドゥアヨム・アヘゴ 希佳子, 鈴木綾乃 (2022a) : より深い討議・学びを目指した「ケースメソッド」とは一経営能力の育成を目指す慶應型ケースメソッドとの比較から, 日本語教育方法研究会誌, 28 (2), 32-33.

アドゥアヨム・アヘゴ 希佳子, 鈴木綾乃 (2022b) : より深い討議・学びを目指した「ケースメソッド」の授業設計—討議前の準備に注目して, 日本語教育方法研究会誌, 29 (2), 98-99.

内田剛 (2022) : 国語科における「話し合い」学習の理論と実践, ひつじ書房

竹内伸一 (著) 高木晴夫 (監修) (2010) : ケースメソッド教授法入門 理論・技法・演習・ココロ, 慶應義塾大学出版会.

中原淳 (2022) : 話し合いの作法, PHPビジネス新書

松下佳代 (2015) : ディープ・アクティブラーニング—大学授業を深化させるために, 勁草書房.

丸野俊一・生田淳一・堀憲一郎 (2001) : 目標の違いによって, ディスカッションの過程や内容がいかに異なるか, 九州大学心理学研究, 2, 11-33.

水野由香里・黒岩健一郎 (2022) : ケースメソッドの教科書 これさえ読めば授業・研修ができる, 碩学舎

ルイス・B・バーンズ, C・ローランド・クリステンセン, アビー・J・ハンセン編著 (2010) : ケース・メソッド教授法, ダイヤモンド社. Barnes, L.B., Christensen, C. R., and Hansen, A. J., 1994. *Teaching and The Case Method: Text, Cases, and Readings 3rd Edition*, Harvard Business Press, Boston: MA.

Bonwell, C.C., & Eison, K.A. 1991. *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No.1.

## 注

<sup>1</sup>「学生にある物事を行わせ、行っている物事について考えさせること」(松下, 2015:2)。原文は以下の通りである。“involves students in doing things and thinking about the things they are doing.” (Bonwell& Eison, 1991:2)



<sup>2</sup> 原文では“basic values” (Barnes et al. 1994: 26)と書かれている。

<sup>3</sup> 板書は実践例1、2、3すべてにおいて、授業後の共有がしやすいよう、Google Jamboard (Google社が提供するオンラインホワイトボードサービス) を用いた。

<sup>4</sup> Web会議ツールの一つ

<sup>5</sup> ペルソナ分析とは、マーケティング手法の一つで、製品やサービスを使用する人物像を具体的に想定することである。

<sup>6</sup> 岸本斉史の漫画『NARUTO -ナルト-』(1999年～2014年、集英社)を原作としたテレビアニメ(2002年～2017年、studioぴえろ)

<sup>7,8</sup> 授業における実際の時間ではなく、授業計画書における時間を記載した。

<sup>9</sup> ここでいう「討論」は、ディベートではなく討議・ディスカッションを意味する。

