

オンライン授業 自律性プロジェクト 実践報告
「ジーニアス・アワープロジェクト」
「Genius Hour Project」

石川比奈子, カルガリー大学
Hinako Ishikawa, University of Calgary

1. はじめに

2020年3月にオンライン授業に切り替わってから、春、夏、秋学期を終え、冬学期に入った頃だった。学生からは、何時間もパソコンの前で、授業のビデオをみたり、教科書を読んだり、孤独に勉強していると聞いていたので、彼らの学習意欲が低下するのではないかと心配していた。そこで、学期中に何とか自分の好きなことを続けてモチベーションを保てないかと思い挑戦したのが「ジーニアス・アワープロジェクト」である。Genius Hour (ジーニアス・アワー)というものは、別名「20%タイム」とも呼ばれ、授業時間の20%の時間を使って学生さんに自分の好きなプロジェクトに取り組んでもらう活動である。本プロジェクトはA.J. Juliani (2014)のGenius Hour Projectのウェビナーや本で紹介されたモデルを元に、大学生向けに少し調整した、自律学習プロジェクトの実践報告である。

1.1 なぜ自律学習プロジェクトなのか

好きな事をさせれば、少しは学習意欲を保つことができるのではないかというのが最初の理由であったが、実はもう一つ、大きな理由があった。それは、学生に「自分の意思でプロジェクトを決定し、計画、実行する力をつけてほしかったから」であった。私自身が受けてきた教育もそうだが、クラスに来る学生は基本「受け身」体勢である。例えば、先生が作成したコーススケジュールに従い、指定された教科書を使い、指定された授業時間に教室に行き学ぶ。そんな決められた授業を受けていた。しかし、このプロジェクトでは決定権はすべて学生自身にある。先生は相談にはのるが、何をどうするかは彼ら自身、プロジェクトを通し「Self-directed Learner」になるべくスキルが育つだろうと期待し、このプロジェクトを実施した。

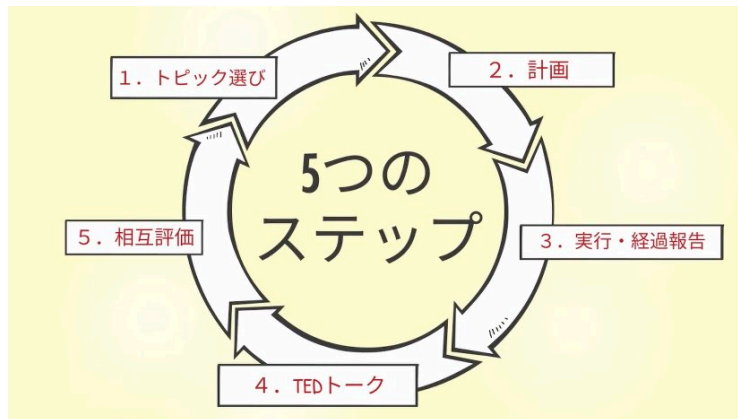
1.2 学生の反応

対象のクラスは、ゼロ初級ではなく、すでに1学期は日本語の授業を終了した初級後半の学生であった。日本の漫画、アニメ、映画、ドラマなど、何かしら日本文化などに触れた事がある学生が大半。日本語の勉強になる好きなプロジェクトをしてもいいと説明すると、クラスのほとんどの学生が興味を示してくれた。しかし、一方で、ごく少数ではあるが「好きなことがない」「先生に決めてほしい」という意見もあった。確かに急に好きなプロジェクトをしてもいいと言われても戸惑う学生もいるだろう。そのような学生には、こちらから、選択肢を用意してそこから選んでもらうという対応をした。

1.3 プロジェクトの流れ

このプロジェクトは5つのステップ（図1参照）から成る、8～9週間の長期プロジェクトである。本来ならば授業時間の20%を使いプロジェクトをさせるのだが、日本語のクラスの授業時間が50分のため、授業外で1日10分、あるいは1週間に1時間という目安でプロジェクトをすすめてもらった。

図1 プロジェクト5つのステップ



2. トピック決め

まず1週目にトピックを決めた。トピックはまずはどんなトピックに興味があるか、MENTIMETERのWord Cloudという機能を使って学生さんにクラスでこたえてもらい、シェア（図2参照）。結果、アニメ、マンガ、旅行、食べ物あたりに興味がありそうだとわかった。

図2 学生が興味をもったトピック例



3. 計画表／プロポーサルの提出

トピック決定後、計画表を提出してもらった。プロポーサルの内容は5つ。

- 1) プロジェクトでどんな日本語の知識が得られるか

- 2) 締め切りはいつにするのか
- 3) どんな教材を使うのか
- 4) 考えられる壁
- 5) その壁の克服方法

興味深かったのは、2)の締め切りである。毎週「決まった時間にプロジェクトをすると決める学生」と「他のクラスでの課題提出やテストの時期を考慮して計画を立てる学生」がいた。自分の忙しさをきちんと予想し、プロジェクトの計画に反映しているのは、現実な計画表だと感じた。

4. 実行・経過報告

経過報告はGoogle フォームで2週間に1回、計3回提出してもらった。フォームでの質問は5つに絞った。

- 1) 何を学んだか
- 2) 計画通りに進んだか
- 3) プロジェクトを楽しめたか
- 4) プロジェクトの嫌いな点
- 5) プロジェクトの好きな点

フォーム提出と合わせて、最初のトピック決めから6週間の間に、2回、個人／グループ面談を行い相談や簡単な経過報告をしてもらった。その他、面談をしていない時でもクラスでプロジェクトをしているか確認と声かけをおこなった。

4.1 何を学んだか

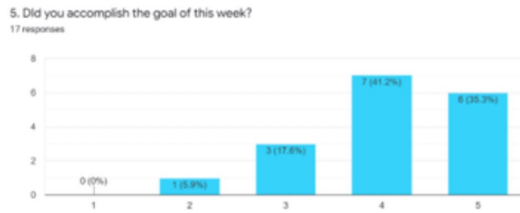
予想通り、「新しい言葉、フレーズ、表現、漢字」を学んだという回答が一番多く、次に「日本文化」についても学ぶ事ができたという回答もあった。私の言語のクラスではなかなか文化まで深く教えることができなかつたので、クラス外で、自分で勉強できたことは良かったと思った。

4.2 計画どおりに進んだか

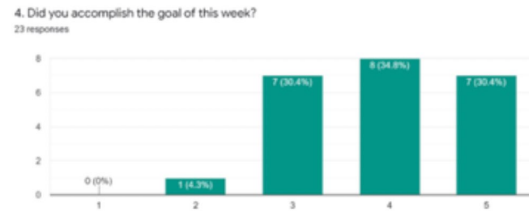
1回目の報告に比べると2回目、3回目は計画通りに進まず苦しむ学生が増えた。学期が後半になるに連れ、思うようにプロジェクトをすすめられなかった学生も多かった。しかし、学生はできなかつた分を調整し計画をすすめているようだった(図3参照)。ただ、一定数どうしても計画どおりにすすめられない学生もいた。完全に他のクラスの課題におわれ、このプロジェクトが後回しになってしまったようだった。面談でも「実は今週は忙しくて何もできなかつた」という相談をうけたが、大事ななのは自分のペースで調整していく事。細く長く楽しむ事。そもそも計画はあくまでも道のりであって、それ通りに進まなければ、違う道を行けばいいし、そういう軌道修正の大切さを面談では伝えた。

図3 計画が達成できかの回答のまとめ

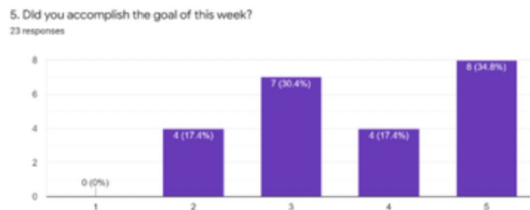
1 回目の報告



3 回目の報告



2 回目の報告



- 一定数でどうしても予定通りにいかなかった学生がいる
- 慣れてくるにつれて、ゴール達成率が上がっている
- 2回目は他のクラスのミッドタームがあった

1回目 4-5が76.5%
2回目 4-5が52.5%
3回目 4-5が65.2%

- 毎回目標ノルマをこなすのは難しいようだが、自分で調整しているようだ

4.3 プロジェクトを楽しめたか

面談では「楽しい・面白い・気分転換になる」といった声もあったのだが、プロジェクトが進むにつれ楽しさが減っていることが、3回の報告フォームからわかった。理由はプロジェクトの記録を残すのに時間がかかったため。覚えた単語のリストを作る、面白かった文化を文章化するのに2時間もかかったという声もあった。具体的に、ドラマが好きな学生からは結局1度ドラマを見るより、学んだ事の記録を取らないといけないので何度もドラマを見る必要があったようだ。図4のコメントでは「役に立った」と書いてはあるが、かなりの時間をかける必要があったため楽しさが半減したのだと思われる。今後、ドキュメン化は1ページ以内に収めるなどの指定が必要だと感じた。

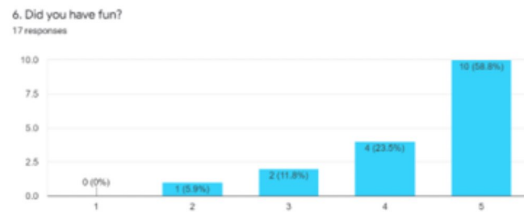
図4 学生のコメント

I usually like watching dramas and just go to the next episode, but through this project I had to replay and rewind a lot, so I rewatched some of the same parts multiple times. However, it was useful that I could learn more than if I just watched once.

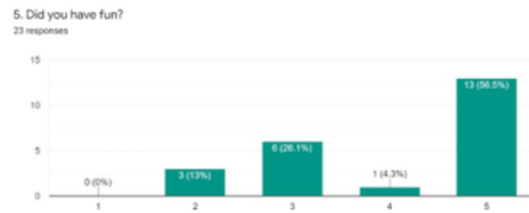
図5からわかるように、このプロジェクトでは「楽しくない」学生が一定数いるということである。自分で選択肢を与えられてこなかった学生は、特に自分がやっている事が正しいのかどうか不安になるなど自律学習の難しさが考えられる。

図5 プロジェクトを楽しめたかどうかの回答のまとめ

1回目の報告



3回目の報告



2回目の報告



- 楽しくない学生も一定数いるということ（自立学習のむずかしさ、受け身の学生に多いのかもしれない）

1回目 4-5が82.3%
 2回目 4-5が65.2%
 3回目 4-5が60.8%

- 最初は楽しかったが、だんだん楽しさが減っている
 やはり記録を残すのが大変だったのかも知れない

4.4 プロジェクトの嫌いな点

時間がない、他のクラスが忙しいという声が多かった。1週間に1時間とはいえ、知らない単語、漢字がたくさんで大変だった。また注目すべきところは、日本語のフォント、フォーマット、縦書きがむずかしいという意見があった。特に、マンガのフォントは、感情表現や擬音語などでフォントが違ってくるので認識するのに時間がかかり苦労したとのことであった。教科書体だけでなく、色々なフォントを読ませる練習も必要だと感じた。

4.5 プロジェクトの好きな点

「自分でトピックを選ばせてくれて、好きなことをさせてくれてありがとうございます」というコメントが多かった。自分が好きなことなら、楽しめるし、無理なく続けられるのだろうと思った。しかし、一方で、自分が好きなことが日本語でもできるかという点、それはとてもむずかしかった学生もいた。途中で難しくすぎて簡単な教材に切り変えなきゃいけなかった子もいた。加えて、簡単な絵本も日本語で読めないのかと、自分の能力に絶望し絵本を読むのをやめた子もいた。自分のレベルにあったものを探す。また完璧を求めないなど、指導していく必要があるだろう。

5 TED トーク

このプロジェクト評価は相互評価なので、プレゼンテーションの形やスタイルを統一すべく TED トークというプレゼンテーションのスタイルを導入した。学生には「TED トークで売り込め、自分のプロジェクト」という課題を与えた。評価するのは自分と同じ日本語学習者。TED トークでは Bookcreator で

まとめた記録を見せながらビデオを作成。長さは10分以内、発表言語は英語、6つの質問の答えをビデオの中でこたえてもらった。質問は次の通り。

- 1) 自分の日本語学習での課題／問題（例えばリスニングが苦手だなど）
- 2) 具体的な勉強方法
- 3) 難しかったことは何？
- 4) このプロジェクトのいい所は？
- 5) 自分が得たもの。成長したところは？
- 6) 振り返り（プロジェクト終わった！さて、次、何する？）

6 相互評価

今回はプロジェクトの評価内容が日本語能力をはかるものではなく、同じ日本語学習者としてプロジェクトが効果的かの判断をしてもらうため、相互評価に挑戦してみた。具体的には、クラスメート5人が評価、自分が誰を評価するのかわかるが、誰にされるのかわからないようにした。評価が妥当かどうか、また先生も評価結果がフェアであるか確認した。

評価が公平になるよう、ループリックを使用し、提出フォームには「誠実に評価する」というコメントも入れた。また、評価したものはなぜそのような評価になったのかコメントを書いてももらった。仮に、自分の評価に納得がいかない学生にのみ評価者全員のコメントをシェアした。結果、文句をいう学生は1人もいなかったが、1人だけコメントを読みたいという希望者がいたので公開した。

興味深かったのは皆、真剣に評価に取り組んでくれたということ。コメントも私がコメントするよりもよっぽど丁寧に書かれたものも多かった。

7 プロジェクトの問題点と改善点：もう一度取り組むための注意

最後にこのプロジェクトの問題点と改善点を表にまとめておくので、同じプロジェクトに挑戦してみたい先生の参考になればいいと思う。

表1 プロジェクトの問題点と改善点

問題点	改善点
好きな事をしてもいいと指示しても好きな事がそもそもない学生がいる。	好きなことを無理やり考えさせるのではなく、嫌なことを30分話させてみる。「人の脳というのは対比することで事象を思い浮かべやすいという傾向があります」(鈴木, 2020)
プロジェクトのドキュメント化に時間をかけすぎる。	1プロジェクトにつき、半～1ページなどこちらから指定する。学んだ事を全部書き出さなくても、覚えたい単語だけリストするのもよいと指示する。
自分にあつたレベルではない、難しい教材で苦戦する学生がいる。	ある程度こちらで選択肢を与えそこから選ばせる。難しすぎたら簡単なものへと軌道修正をいつでもしてもいい。完璧を目指さないで指示する。

相互評価で先生の準備の負担が多い。	お互い秘密の名前をつけてもらい、ピポットテーブルで評価するという方法もある。
-------------------	--

8 まとめ

正直、プロジェクト準備はとても大変であった。しかし、このプロジェクトを通し、教室では教えられない事を学生さんがどんどん吸収していくのが、クラスの中でも感じられたので、プロジェクトに挑戦してみてよかったと思った。実際、リスニングや読むのが早くなったと感じた学生、漢字っておもしろいと発見し、漢字にハマった学生。任天堂スイッチで、いつも英語でしていた「あつまれみんなの森」というゲームを日本語に変えても、すごく楽しかったという学生。いつも英語で読んでいたマンガが日本語で読めて嬉しかった、などの声がきかれた。最後にやってよかったと思えた、学生のコメントを1つ紹介する。

“I love Japanese music in general, so I will keep on doing the same thing in the future.”

おそらく、この学生は日本語のクラスを終了しても自分のやり方で学習を続けていくだろう。「Self-directed Learner」への一歩を踏み出してくれたと期待する。先生というのはいつまでもだれかの先生であり続けることはできない。学生が自分で自分にあった勉強方法を見つけてそれをずっと続けていく、先生はそういう学び方を教える必要があると、このプロジェクトを通じ痛感した。

参考文献

鈴木義幸 (2020) 『コーチングが人を活かす』ディスカヴァー・トゥエンティワン

Juliani, A. J. (2014). *Inquiry and innovation in the classroom: Using 20% time, genius hour, and PBL to drive student success*. Routledge.