

AL

NEWSLETTER

アクティブラーニングニュースレター

Volume 11, No.4
March 2026

～ 目次 ～

- ◆ アクティブラーニングニュースレター(p.1)
- ◆ アクティブラーニングとは？ (p.1)
- ◆ どのような学習成果物が良いのか？
 - ・ 「レポート課題」の課題(p.1)
 - ・ 物語・パンフレットを学習成果物として作成する(p.2)
- ◆ 今後の活動予定(p.2)

◆ アクティブラーニングニュースレター

学習効果を高める方法の一つとしてアクティブラーニングがあります。アクティブラーニングは駒場アクティブラーニングスタジオ（KALS、東京大学駒場キャンパス 17号館 2階）といった特別な設備があるところで行うこともありますが、通常の教室でも行えます。授業の一部にアクティブラーニングをとり入れる際に、参考になるように、本ニュースレターでアクティブラーニングのさまざまな方法や関連する話題をお知らせいたします。気になる記事がありましたら、東京大学教養学部附属教養教育高度化機構 Educational Transformation(EX)部門（旧アクティブラーニング部門と初年次教育部門・自然科学教育高度化部門が統合する形で 2023年4月に新設）までお問い合わせください。（若杉）

◆ アクティブラーニングとは？

アクティブラーニングとは、データ・情報・映像などのインプットを、読解・ライティング・討論を通じて分析・評価し、その成果を統合的にアウトプットする能動的な学習のことで、

講義でのインプットに対して、試験や課題でアウトプットすることは普段から行われていると思いますが、それだけで深い理解を獲得させるのはなかなか困難です。アクティブラーニングでは、その途中に読解・ライティング・討論など、学生が中心になって行う活動を取り入れることにより、より深い理解を獲得させるものです。一人で読んだ時は気がつかなかった観点を他の学生の見方から知ったり、他の学生の発表に質問することでより広がりをもって

問題を捉えることができるようになります。

単に討論をすればアクティブラーニングになるわけではなく、どのように進めれば有効かについてさまざまな知見があります。このニュースレターでは、そのような方法をいくつか紹介していきます。（若杉）

◆ どのような学習成果物が良いのか？

皆さんは、授業の学習成果物として、どのようなものを学生に求めますか。ここでの学習成果物とは、学習目標に向けて取り組む中で受講生が生み出すものや、学んだことを外化（自分の考えを書き出したり説明したりすること）するために受講生が生み出すものです。例えば、学習成果物の代表的なもの、「レポート」です。多くの授業で「レポート」を課しているのではないのでしょうか。

筆者は、授業の学習成果物として、いわゆる「レポート」を課すのを極力やめています。同じテキストでの学習成果物であっても「物語」や「パンフレット」を学習成果物として求めることが多いです。

今回のニュースレターでは、学習成果物に焦点を当てます。そして、筆者の実践を紹介しながら、学習成果物のあり方について考えます。

「レポート課題」の課題

筆者はこれまで、全学自由研究ゼミナール/高度教養特殊演習「未来の学びを考える」や「AI社会を生き抜くための教育・学習を考える」で、レポートを課すことがありました。レポートの内容はどれも、授業でのインプット（文献講読やゲスト講師による講義）やディスカッションを踏まえ、個人やグループで10年後の未来の学びや、AI社会を生き抜くための教育・学習のあり方を述べるものでした。

提出されたレポートを読んだ筆者は、正直なところ物足りなさを感じました。というのも、授業中は生き生きとしたディスカッションが展開されていたのに、それがレポートに反映されていない…と感じたのです。もちろん、どのレポートも授業の内容を踏まえた内容でした。しかし、生き生きとした様子が欠落してしまったように感じたのです。おそらく、レポートという形式で整理する際に、ディスカッションでの悩みや葛藤、ひらめきといった豊かさが失われたのです。レポートでは、自分やグループ

の考えを客観的に、抽象的に述べようとするでしょう。そのため、具体性やプロセスが情報として削ぎ落とされたのだと考えられます。初年次ゼミナール文科で課しているような、文章量が多い学術論文に準ずるもの（小論文）であれば、授業で取り上げたアカデミックライティングの作法を守れているかや、データなどに基づいて主張と根拠を述べられているかといった別の評価の観点があります。しかし、レポートを書くこと自体を目的としない授業の場合、学習プロセスが見えにくくなる問題は生じ得るのではないのでしょうか。学習評価の方法としてのレポートの妥当性を考える必要がありそうです。

また、生成 AI による代替可能性も感じました。具体性が低いレポートは、たとえ受講生本人が書いたものであっても、生成 AI っぽさを感じてしまいます。レポートの問いに対する、一般的な考えが「生成 AI がそれっぽいことを言っている」ように見えてしまうのです。生成 AI による執筆代行という懸念もよく議論されることを踏まえると、授業での学習プロセスをしっかりと反映するような学習成果物を検討する必要性がありそうです。

物語・パンフレットを学習成果物として作成する

これらの課題に対して、レポートの内容を練り直す策（例. 字数を多くする、条件を定める等）を取ることもできると思います。筆者は、物語やパンフレットを学習成果物とする方法を採用しました。

当部門が編者として出版した書籍「つくって学ぶアクティブラーニング」でも、学習成果物として教材やケースブック、授業などを設定した実践を紹介しました。「つくって学ぶアクティブラーニング」での学習成果物よりも、物語やパンフレットの方が、受講生が作成にかかる時間や作業の複雑さなどの負担は小さいです。具体的な学習成果物のテーマ（課題）や授業の流れは、表の通りです。

パンフレットについて補足します。パンフレットは Canva で筆者がテンプレートをつくり、各グループに配付しました。テンプレートでは、「概要」、「（教育・学習の）対象、学習環境・場」、「教育・学習の内容・方法」、「特徴」、「実現するための課題」、「メンバーからのコメント」などの項目を設けました。分量は、A3 サイズ両面です。画像なども含まれるので、文章量は 1000 字程度でしょうか。第 13 回の最終発表では、各グループのパンフレットを A3 両面印刷して配付し、発表や質疑応答を行いました。

さて、提出された物語・パンフレットは、学習プロセスが見えにくくなる課題や生成 AI っぽさが出てしまう課題を克服できていたのでしょうか。筆者の主観的な感想になってしまいますが、課題を克服できていました。物語には、授業中のグループディスカッションで耳にしたキーワードがいくつも出てきており、授業での学習プロセスが反映されているよ

うに思えました。パンフレットは、グループの考えのエッセンスがしっかりと埋め込まれており、何を大切にしているのかがよくわかりました。また、どちらの課題についても、私自身、学習成果物を読むのがとても楽しかったです。

アクティブラーニング型授業は、ディスカッションを行うことが多々あります。ディスカッションの結果、どのように考えが変容したのか、どのような結論に至ったのかを知る術として、人間味が出る学習成果物を課すことができそうです。生成 AI が台頭している時代だからこそ、「なぜレポートなのか」という問いとともに、学習プロセスを反映するような学習成果物を検討するのも良いのではないのでしょうか。（中澤）

表 学習成果物のテーマ（課題）と授業の流れ

	未来の学びを考える	AI 社会を生き抜くための教育・学習を考える
課題	「10 年後の未来で誰が、どこでどのように学んでいるか」の物語	学校の授業/教育プログラム/学習方法/教育制度等を紹介するパンフレット
授業の流れ	<ul style="list-style-type: none"> ・第 9 回まで：文献講読やゲスト講師による講義 ・第 10 回：自身の教育・学習経験の振り返り ・第 11 回・第 12 回：最終課題の物語を個人・グループで考える ・第 13 回：物語の中間発表と議論 	<ul style="list-style-type: none"> ・第 9 回まで：AI や教育・学習に関する基礎知識のインプット、ゲスト講師による講義 ・第 10 回～第 12 回：グループでのディスカッション・作業 ・第 13 回：最終発表

◆ 今後の活動予定

2026 年 9 月頃には、再びワークショップを開催する予定です。ご興味がある方はぜひご参加ください。部門の活動に関する情報は、部門ウェブサイト (<https://komex-ex.c.u-tokyo.ac.jp/ja/>) で発信していきますので、ぜひご覧いただければと思います。

(奥付)

- 発行年月日：2026 年 3 月 12 日
- 発行：東京大学 大学院総合文化研究科・教養学部 附属教養教育高度化機構 EX 部門
若杉桂輔・中澤明子
- 連絡先：dalt@kals.c.u-tokyo.ac.jp
- Web サイト：https://komex-ex.c.u-tokyo.ac.jp/ja/