

# eラーニングを活用した 反転型社会科憲法学習プログラムの開発

奥野 浩之・虫本 隆一

(同志社大学免許資格課程センター・同志社香里高等学校)

## **Development of a Flipped Learning Program on the Constitution of Japan for a Social Studies Class: Based on e-Learning**

**Hiroyuki Okuno & Ryuichi Mushimoto**

The purpose of this research is to develop a flipped learning program on the Constitution of Japan for a social studies class that can be practiced at school by using e-learning. E-learning has possibilities to help teachers develop their classes and teachers can keep track of each student's learning progress. For content design, we used Instructional Design Theory, which is researched in the field of educational technology. The developed learning content was e-learned and practiced as flipped learning at school. In the case of constitutional learning, it is possible to think about issues from a plaintiff, a defendant, or a neutral standpoint by using judicial precedents in face-to-face activities. To realize this learning, it is necessary to acquire basic knowledge and concepts for thinking of cases through e-learning. Through this research, we were able to demonstrate a model of a flipped learning program on the Constitution of Japan for a social studies class that enables collaborative learning utilizing the knowledge and concepts obtained through e-learning.

Keywords: constitutional learning, e-learning, flipped learning, collaborative learning

## 1. 問題と目的

社会科憲法学習は、2008年の学習指導要領改訂に影響を与えた2004年11月の法務省法教育研究会の「報告書」でも指摘されているように、憲法の条文を覚える知識型の教育から、憲法の意義を考える思考型の教育に変革する必要に迫られている<sup>(1)</sup>。思考型の教育を目指した憲法学習の実践例は、活動的な実践家や、各自治体の教育委員会の指導部から提示されている。しかし、授業時数の不足が原因で、条文や制度を理解させることなく事例について考えさせるだけの授業になってしまっていたり、教師の憲法に対する知識不足のため、条文や制度の内容を誤って教えていたりするものが見受けられる<sup>(2)</sup>。この現況に対する解決策を与えてくれるものとして、eラーニングが考えられる。憲法学習に必要な知識を提供し、適宜、写真・音声・資料・アニメーション等により説明を加えてくれるeラーニング用の教材は、教員の授業展開を助けるとともに、教員は生徒個々の学習の進捗状況を把握することができ、生徒にとっては、自分のペースに合わせて学習を進めていくことができる。本研究においては、思考型の教育を実現することができる憲法学習を目指して、eラーニングを活用した反転型社会科憲法学習プログラムを開発することを目的とする。

## 2. 反転授業から反転学習へ

2007年、高校の化学科目担当教員であったジョナサン・バーグマンとアロン・サムズが自身の講義を録画して授業前に視聴し、授業中に理解度チェックや個別指導、プロジェクト学習を行う形態を「反転授業 (Flipped Classroom)」と呼び、彼らの実践がマスメディアで取り上げられたことがきっかけでこの用語が一般に知られるようになった<sup>(3)</sup>。

反転授業は授業相当の内容を予習としてオンライン学習で行うことによって対面授業の位置づけを変え、教育活動の付加価値をあげる点に特徴がある。反転授業は、完全習得学習型と高次能力学習型の2つの類型に分けることができる。完全習得学習は、早い時点で学習者の評価を行い、理解していない生徒に特別な処遇を与えることによって、全員が一定基準以上理解すること

をめざす教育方法である。この型の反転授業では、オンライン学習で予習した後、十分理解していない学習者に対して教員や達成度の高い学習者が個別指導する対面活動を選択することが多い<sup>(4)</sup>。つまり、完全習得学習型の反転授業は、「従来は教室で行われていたことを自宅で行い、従来は宿題として自宅でやっていたことを教室で行う」<sup>(5)</sup>というものである。高次能力学習型は、読解・作文・討論・問題解決などの活動において分析・統合・評価のような高次思考課題を行う学習である。これらの高次能力を育成するためには、学生が協力しながら課題を解決する活動が必要になり、必然的に対面活動は協調学習が中心になる<sup>(6)</sup>。高次能力学習型の反転授業については、「反転学習 (Flipped Learning)」と呼ばれている。反転学習は、直接指導を集団学習の場から独習の場へと移し、その結果として集団学習の場を、動的で双方向型の学習環境へと変容させる教育アプローチのことである。その学習環境においては、生徒が教師のサポートのもと、学習概念を応用し、創造的かつ主体的に学びの内容に取り組んでいくことになる<sup>(7)</sup>。

バグマンとサムズが当初開発した反転授業は、スポーツ活動などが理由で頻繁に授業を欠席せざるを得ない生徒のために導入したため完全習得学習型が中心になっている。本研究では、現行カリキュラムの中で知識習得に偏りがちである社会科憲法学習の授業を、思考能力を獲得する「活用」に重点を置く授業に転換することを目指しているため、高次能力学習型の反転授業、つまり、反転学習を取り入れた憲法学習プログラムを開発した。高次能力学習型にするためには、基本的な知識・概念をeラーニング等で学習し、対面活動ではそれらを「活用」することが望まれる。そのためには、対面活動の中で、eラーニングの学習内容を活用し、多様な意見が出てくる発展的な問題に取り組まなければならない。憲法学習の場合、対面活動で判例を活用することによって、原告、被告、あるいは中立的な立場から問題について考えることが可能になる。ただ、そのためには判例を考えるための基本的な知識・概念をeラーニング等で身につけておく必要がある。また、学習管理システムで事前に生徒からの意見を収集し、教員が授業を準備する際に活用することも可能である。

DK 高等学校2年生「現代社会」の授業において、本研究で開発したeラーニングコンテンツを用いた反転学習を実践することを通して、本プログラム

の有効性を実証することができた。同時に、対面活動において討論を活発にするためにグループ構成のあり方が課題として見えてきた。eラーニングを効果的に活用することで、限られた授業時間の中でも、本研究が目的とする高次能力学習型の社会科憲法学習プログラムを実現できることを明らかにすることができた。

### 3. eラーニングを活用した反転型社会科憲法学習プログラム

反転型社会科憲法学習プログラムの開発にあたり、憲法の基本原理、基本的人権、公共の福祉の概念について理解するためのコンテンツを設計した。コンテンツはeラーニング化し、オープンソースで配布されているeラーニング用システムの代表格である Moodle（ムードル）を基盤とした学習管理システムに搭載した。学習管理システムにおいては、生徒の学習履歴を管理できるため、生徒個々の学習の進捗状況を把握することができる。

ここまででも論じてきたように、憲法における基本権は、「国家に対する個人の公権で、公権力の侵害や干渉から個人の自由の領域を守るもの」<sup>(8)</sup>であることを理解することが最も重要であるにもかかわらず、大学生になっても大半の学生は、対国家規範であるはずの憲法を一般の法律と同様に国民が守るべきものと考えているのが現状である。実際に、本プログラムを実践した DK 高等学校において、コンテンツで学習する前に憲法の対国家規範性を理解できていた生徒は40人中3人だけ（7.5%）であった（(資料5)で社長以外のすべての人物を選べた生徒）。本研究で開発したコンテンツを活用することによって、カリキュラム上の問題点を克服し、知識型の教育から思考型の教育へと変革することができる一つの解決策を示す。

### 4. ガニエの9教授事象とケラーの ARCS モデル

eラーニングのコンテンツ設計にあたっては、教育工学の分野で研究が進んでいるインストラクショナルデザイン理論（ID理論）を用いた。「IDとは、教育活動の効果・効率・魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野、またそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのことを指

す」<sup>(9)</sup>。本研究で開発する e ラーニングコンテンツは、ID の生みの親であるロバート・M・ガニエの 9 教授事象に基づいて設計した。ガニエは授業を構成する過程を「学びを支援するための外側からの働きかけ」という視点でとらえ、学習心理学の知見をもとに授業構成を分析した結果、効果的な授業を作るための教師の働きかけとして 9 種類に分類できるという結論に至った（表 1）。9 教授事象とは、「1. 学習者の注意を喚起する」「2. 学習者に目標を知らせる」「3. 前提条件を確認する」「4. 新しい事項を提示する」「5. 学習の指針を与える」「6. 練習の機会を設ける」「7. フィードバックを与える」「8. 学習の成果を評価する」「9. 学習の保持と転移を促す」である<sup>(10)</sup>。

表 1 ガニエの 9 教授事象 (Gagne, R. M. (2005), p.195)

1. 学習者の注意を喚起する
2. 学習者に目標を知らせる
3. 前提条件を確認する
4. 新しい事項を提示する
5. 学習の指針を与える
6. 練習の機会を設ける
7. フィードバックを与える
8. 学習の成果を評価する
9. 学習の保持と転移を促す

1989年告示の小・中学校の学習指導要領から「知識・理解」よりも「関心・意欲・態度」が重視される「新しい学力観」が打ち出された。しかし、「関心・意欲・態度」においては、授業の手だてとして具体化はせず、子どもの状況の評価するだけの位置づけになってしまっている傾向がある。そこで、本研究においては、子どもの学習意欲を高めるために、ジョン・M・ケラーの ARCS モデルを利用した。アメリカの教育工学者であるケラーは、動機づけに関する膨大な心理学研究や実践知を統合し、実践者向けに使いやすい形に整理し、ARCS モデルを提案した。ARCS モデルは、学習意欲を「注意 (Attention)」「関連性 (Relevance)」「自信 (Confidence)」「満足感

(Satisfaction)」の4つの要因でとらえて、授業における学習者の学習意欲を高めるための方策の検討に利用する。

また、ARCSモデルの4要因には、それぞれ3つずつの下位分類が存在する。「注意」については、「知覚的喚起」「探究心の刺激」「注意の持続」がある。「関連性」については、「目的指向性」「動機との一致」「親しみやすさ」がある。「自信」については、「成功への期待」「成功の機会」「個人的なコントロール」がある。「満足感」については、「内発的な強化」「外発的な報酬」「公平さ」がある<sup>(11)</sup>(表2)。本研究で開発するコンテンツは、ケラーのARCSモデルを利用し、ガニエの9教授事象に基づいて設計した。

表2 ARCSモデルの下位分類 (Keller, J. M. (2010), pp.287-291)

注意 (Attention)	A1 知覚的喚起	学習者の興味をひくために何ができるか？
	A2 探究心の刺激	どのようにすれば探求心を刺激できるか？
	A3 注意の持続	どのようにすれば学習者の注意を維持できるか？
関連性 (Relevance)	R1 目的指向性	どのようにすれば学習者の目的と教材を関連づけられるか？
	R2 動機との一致	いつどのようにすれば学習者の学習スタイルや興味と教材とを関連づけられるか？
	R3 親しみやすさ	どのようにすれば学習者の経験と教材とを結びつけることができるか？
自信 (Confidence)	C1 成功への期待	どのようにすれば学習者が前向きな成功への期待感を持つように支援できるか？
	C2 成功の機会	学習経験が学習者自身の能力に対する信念をどのように支えたり高めたりするのか？
	C3 個人的なコントロール	どのようにすれば学習者は自分の成功が自分の努力と能力によるものであると確信するのか？
満足感 (Satisfaction)	S1 内発的な強化	どのようにすれば学習経験の本来の楽しみを促進し支援できるか？
	S2 外発的な報酬	学習者の成功に対してどのような報酬的結末を提供するのか？
	S3 公平さ	どのようにすれば学習者が公平に扱われていると感じるか？

## 5. eラーニングコンテンツの設計

本研究で考察するeラーニングコンテンツの開発にあたっては、動機づけ方策としてARCSモデルを援用し、「注意」については、固定観念を覆す導入で憲法に注意をひきつけた。「関連性」については、身近な事例を通して憲法が自分たちの生活と関係があることに気づかせた。「自信」については、練習問題の回答に対する確認的フィードバックで自分の理解を確認させる。「満足感」については、対面活動における仲間との討論のなかで自分の意見が認められるという経験をさせた(表3)。

表3 学習意欲を検討するための授業づくり検討表

(稲垣忠・鈴木克明(2011), p.118の表を基に筆者作成)

テーマ：憲法と法律—対国家規範としての憲法（立憲主義）—				
設計要因	ARCS カテゴリー			
	注意	関連性	自信	満足感
学習者の特徴	憲法に関心がない（－）	憲法は自分と関係がないと思っている（－）	憲法について知らない（－）	
学習課題	とっつきにくい（－）	憲法と自分たちとの関係に気づきにくい（－）	難しく見える（－）	学習しても役に立たないと思っている（－）
指導方法	eラーニングは目新しい（＋）	コンピュータやタブレットの操作に慣れている（＋）	SBのタイトルで、学習目標を意識して進めることができる（＋）	互いに教え合い、学びあえるグループ学習である（＋）
教材の特徴	絵やアニメーションがある（＋）	クイズ形式の練習問題など、ゲーム的要素がある（＋）	自分のペースで確実に理解することができる（＋）	複数の解答が考えられる（＋）
概要	最低限の方策でよい	学習内容で憲法と自分たちとの関連性に気づかせる必要がある	練習問題を通して、学習した知識・概念が確実に身に付いている実感を持たせる	学習した知識・概念が複雑な社会問題を考える際に役立つという経験をする必要がある
授業での動機づけ方策	固定観念を覆す導入で憲法というものに注意をひきつける	身近な事例を通して憲法が自分たちの生活と関係があることに気づかせる	練習問題の回答に対する確認的フィードバックで自分の理解を確認させる	対面活動における仲間との討論のなかで自分の意見が認められるという経験をさせる

コンテンツの設計においては、「憲法の対国家規範性について、具体例を通して説明することができる」ことを目標として、ガニエの9教授事象をコンテンツに組み込んだ(表4)。導入では、(1) 憲法を守るべき人を選ぶクイズで生徒の注意をひきつけ、憲法というものに生徒の注意を向かわせる(図1)。また、(2) スライド、音声、タイトルで学習目標を知らせたうえで、(3) 身近な法律を例に出し、これまでの知識を新しく学ぶ憲法と結び付ける。

表4 憲法学習プログラムとID理論の対応表(筆者作成)

憲法学習プログラム	ガニエの9教授事象	ARCSモデル
(1) eラーニング	1. 学習者の注意を喚起する	A1~A3
(2) eラーニング	2. 学習目標を知らせる	R1~R3
(3) eラーニング	3. 前提条件を確認する	C1
(4) eラーニング	4. 新しい事項を提示する	R1~R3, C1
(5) eラーニング	5. 学習の指針を与える	R1~R3, C1
(6) eラーニング	6. 練習の機会を設ける	R1~R3, C2
(7) eラーニング	7. フィードバックを与える	C2
(8) 小テスト	8. 学習の成果を評価する	C2, C3
(9) 対面授業	9. 学習の保持と転移を促す	S1~S3



図1 ストーリーボード2



展開では、(4) 導入で確かめた既習事項と関連させ、「内閣総理大臣を批判した者は、50万円以下の罰金に処する」という架空の法律と、「人の悪口を言った者は、1万円以下の罰金に処する」という架空の法律を提示し、憲法が対国家規範であり、国民一人一人の権利・自由を守るものであることを提示する。次に、(5)「X教以外の宗教を信仰した者は、50万円以下の罰金に処する」という法律ができればY教を信仰できないのかという問題を考えることで、生徒が学習事項を意味のある形で理解する。さらに、(6) 2つの事例問題を通して、学習した知識を使ってみる機会を提供する。また、(7) 事例問題の生徒の回答に対して、解説を行うことによって、生徒の理解を確実なものにする。まとめに相当する(8)と(9)は、小テストと2時間目の対面授業で行う。(8)小テストは、生徒たちに自信を持たせるためにも、引っかけを作らず、これまでの学習の成果を生かせば必ず正解できる問題になっている。問題は、eラーニングコンテンツのストーリーボードの順に沿って作成されているので、コンテンツを見直ししながら回答することもできる。

2時間目の授業では、(9) 保持と転移を促すために、学習内容を応用して最適解を探し出す問題に取り組む(図2)。2時間目の授業は、「学習者が

やってみよう!

Eさんは地元にある巨大企業W社に就職したいと考え、採用試験を受けた。W社は、社長がX教であることから、これまでX教のものを採用することにしてきた。EさんはY教であったため、W社はEさんを採用しなかった。EさんはW社による不採用の決定は「信教の自由」に反し、違憲無効であるとして、訴えた。

W社 (巨大企業)

Fさん (X教)

Eさん (Y教)

今回の授業までに、あなたの意見とその理由についてシートに記入し、提出してください。

テキスト表示    テキスト非表示

図2 ストーリーボード20

他者との関わり合いの中で自らの理解を深め、共有する問いへの答えを新たに作り出していく<sup>(12)</sup>協調学習が中心となる。2時間目の導入問題は、コンテンツの最後に提示されているので、事前に調べて考えておくことができる。更に、応用問題としてeラーニングコンテンツとは異なる事例（DK 高等学校の場合は2014年の日本テレビアナウンサー内定取り消し事件）を挙げ、未知の課題の解決に向けたグループディスカッションの時間を設け、学習内容の保持と転移を促す。2時間目の問題は、複数の解答が想定されるため、対面活動において、他の生徒からの意見を聞き、多様な視点を学ぶことができると同時に、自らの意見が他者から認められるという経験を持つこともできる。

## 6. 授業後の生徒の反応—記述式アンケート結果の分析を通して

本プログラムの有効性を検証するために、記述式アンケートに用いられた表現の共起ネットワーク分析を行った。共起ネットワークの描出には、樋口耕一氏（立命館大学）作成の計量テキスト分析用フリーソフトウェア KH Coder ver.3を使用した。（n=42。研究授業対象クラス43名中未回答者1名を除く、また回答者には2名の第1時欠席者を含む。凡例のSubgraphは、色毎に抽出された言葉の共起ネットワークを示し、Frequencyは使われた言葉の頻度を示す。図中の数値はJaccard係数であり、太く、色の濃い線ほど共起性が大きい。）

記述式アンケートは、選択式の尺度法を用いるより回答者の率直な感覚を得やすいが、定性的分析には必然的に分析者の解釈を伴う。集計に共起ネットワークを示すことにより、回答者が記述に用いた単語の使用頻度と、どの語と共に用いたかを機械的かつ定量的に示すことができる。以下、アンケートの各項目に対する定性的分析をその根拠となる定量的な共起ネットワークと共に示す。

アンケートの質問1「eラーニングによる学習（1回目）を受けて、良かった点を書いてください。また、良くなかった点があれば書いてください。」に対しては、次の4つの特徴が見られた。①「良い」、「分かる」の発現頻度が大きい（20以上）。②内容面への言及の頻度はそれほど大きくないが、言

及している者では、「憲法」と「法律」に共起性が見られる。③学習方法を評価する者が一定数おり、その中では「自分」と「ペース」に特に強い共起性が見られた。④「音声」、「図」、「聞く」、「解説」、「理解」、「進める」など、学習方法、教材のインターフェイスに言及する者も見られた（否定的な評価ではない）（図3）。

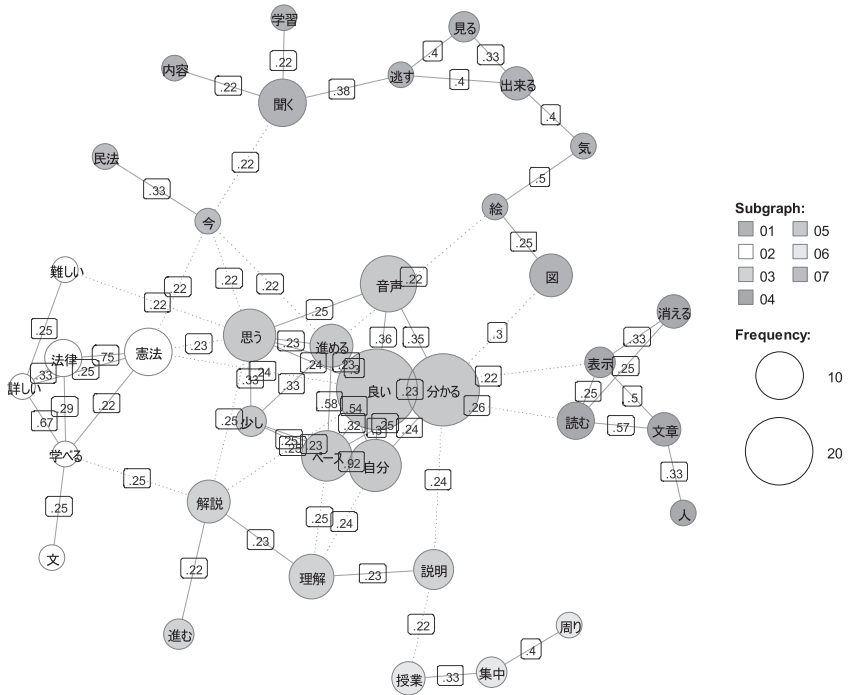


図3 共起ネットワーク分析1

質問1については、「憲法の対国家規範性について基本的な理解が得られた」、「eラーニングの方が理解しやすかった」といった回答が多いことが望ましい。上記いずれかの趣旨を含むアンケートの回答数は40であった。また、2時間目に行なった小テストの憲法を守るべき人を選ぶ問い（選択式）では正

解数31、私企業の採用試験における信教を理由とした不採用の判例理解を問う問題（記述式）では正解数39、地方公共団体の採用試験における信教を理由とした不採用の是非を問う問題（記述式）では正解数36であった。通常の講義式の授業では習得が難しい、憲法は対国家規範であるという概念的知識・理解をeラーニングによって理解を得させるという開発者の意図は概ね達成されたといえる。

アンケートの質問2「2回の授業を受けて、日本国憲法について分かったこと（これまで知らなかったこと）について書いてください。」に対しては、次の2つの特徴が見られた。①「憲法」、「法律」、「守る」、「国民」、「人」、「国家」、「権力」への言及が多く、共起性が確認できることから、憲法と法律の規範対象の比較という概念的な操作はできるようになったと考えられる。②「国家」と「権力」には強い共起性が見られ（Jaccard 係数0.73）、この2語を使っている者は、憲法が国家権力を制約するために存在するというeラーニングコンテンツの核となる概念的知識を適切なタームを選んで述べている。その出現頻度は10程度である（図4）。

質問2については、憲法が対国家規範であり、私人間効力については諸説あるという理解が得られたという趣旨の回答が多いことが望ましい。上記の特徴から、憲法の意義を多くの生徒が概念的に説明できるようになったと考えられるが、「国家」、「権力」という語を選び、憲法の意義を説明できた者の数は、それに比べればやや限定的であった。

アンケートの質問3「対面授業の問題を考えるうえで、eラーニングコンテンツはどのように役立ちましたか。」に対しては、次の3つの特徴が見られた。①質問1への回答と同様に、「自分」、「ペース」、「分かる」、「進める」、「理解」等の発現頻度が大きく、一定の共起性を持つ。②「問題」、「考える」、「頭」、「入る」、「知識」、「役に立つ」等にも共起性は見られるが、発現頻度が5程度で小さい。③「説明」、「集中」、「eラーニング」、「書く」、「ノート」等にも共起性は見られるが、発現頻度は更に小さい。

質問3については、協動的な問題解決の過程で活用できる基本的な知識・理解が定着したという趣旨の回答が多いことが望ましい。しかし、上記の特徴から授業者の期待に沿う回答を多く見出すことはできない。質問3が、eラーニングで行われた第1時と、対面授業で行われた第2時の関連を問うも

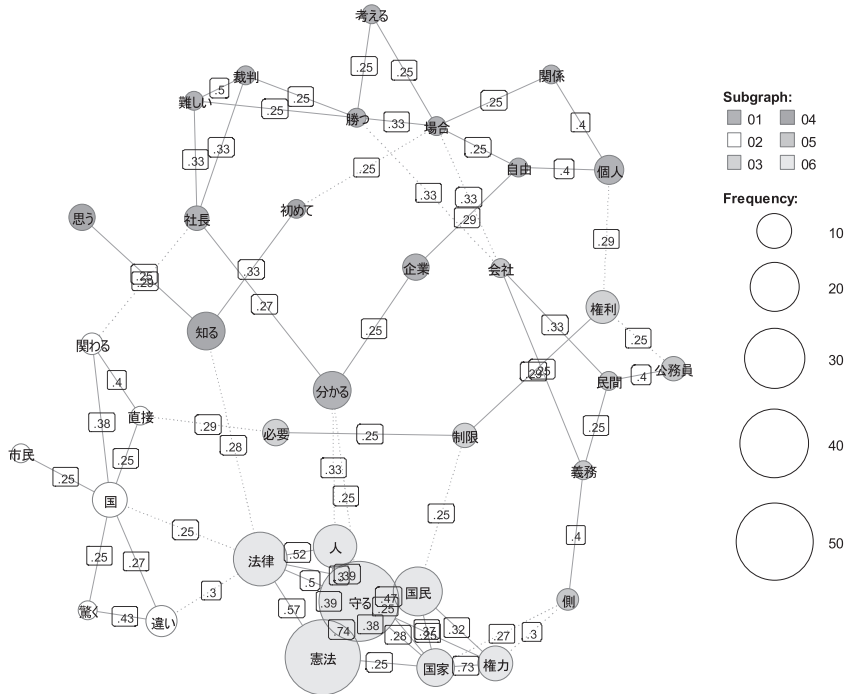


図4 共起ネットワーク分析2

のだという理解ではなく、通常の対面授業とeラーニングとの差異を問う質問1の趣旨と混同して回答した者が多数いたのではないかと考えられる。

アンケートの質問4「グループディスカッションにおいて、仲間の意見は自分の意見にどのように影響しましたか。」に対しては、次の7つの特徴が見られた。①「自分」、「意見」の発現頻度が高く、「考える」、「思う」、「視点」、「違う」と共起性が見られる。②「根拠」、「論理」、「観点」、「大切」、「反対」、「たくさん」、「知る」、「深い」、「異なる」等に共起性が見られるが、発現頻度は小さい。③「言う」、「納得」に共起性が見られるが、発現頻度は小さい。④「仲間」、「影響」に共起性が見られるが、発現頻度は小さい。⑤「価値」、「広がる」、「感じる」、「刺激」、「角度」、「それぞれ」等に共起性が見られるが、発現頻度は小さい。⑥「気付く」、「出す」、「つける」等に共起性が見られる

が、発現頻度は小さい。⑦「取り入れる」、「良い」、「持つ」、「逆」等に共起性が見られるが、発現頻度は小さい（図5）。

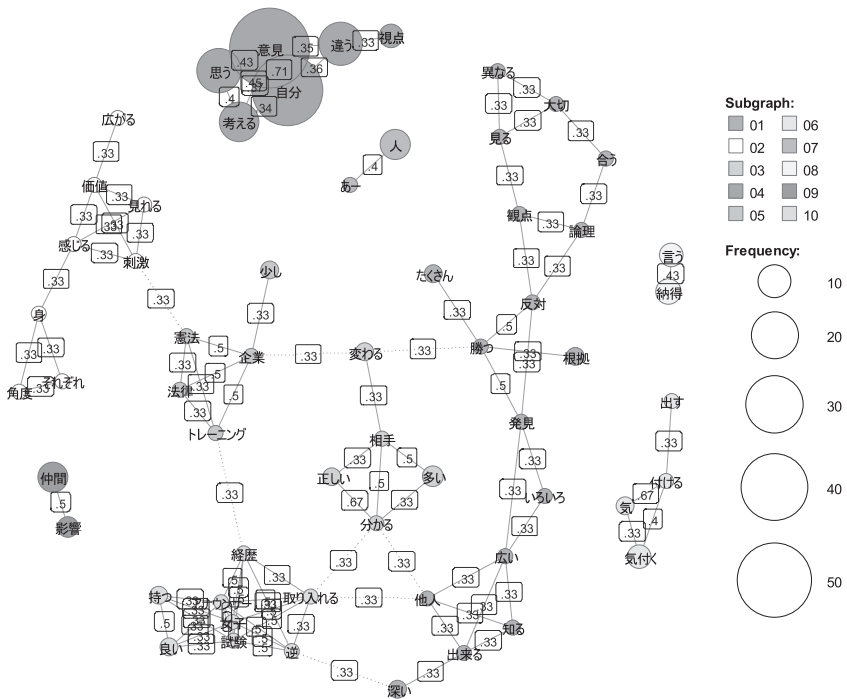


図5 共起ネットワーク分析4

質問4については、学習者自身の見方・考え方が、ディスカッションを経て批判に耐え得るものに深化したり、思考の及ぶ範囲が広がったりという趣旨の回答が多いことが望ましい。上記の特徴から、どのように他者を参考に考えを深めたかについて、回答者各人が表現を異にして別々の視点から表現したと考えられる。従って、ディスカッションが各人の思考を深化させる重要なプロセスであったといえる。

アンケートの質問5「2回の授業を受けた感想を自由に書いてください。」

に対しては、次の9つの特徴が見られた。①「授業」、「思う」、「自分」、「良い」、「ペース」に共起性が見られ、発現頻度が大きい。②「憲法」、「法律」、「裁判」、「学ぶ」、「知る」、「考える」、等に共起性が見られ、発現頻度はやや大きい。③「理解」、「問題」、「深まる」に共起性が見られ、発現頻度はやや大きい。④「eラーニング」、「コンテンツ」、「受ける」、「面白い」に共起性が見られ、発現頻度はやや大きい。⑤「グループ」、「意見」、「問題」、「深まる」に共起性が見られ、発現頻度はやや大きい。⑥「新鮮」、「パソコン」、「使う」に共起性が見られる。⑦「普段」、「違う」に共起性が見られる。⑧「人」、「スピード」、「ケース」、「進む」、「スピード」に共起性が見られる。⑨「内容」、「入る」、「見る」に共起性が見られる。

質問5については、eラーニングがあったから、グループディスカッションが深まり、知識・理解が課題解決に活用できるようになったという趣旨の回答が多いことが望ましい。上記の特徴から、ネガティブな表現の発現頻度は高くなく、授業自体は肯定的に評価されている。何を評価するかについては、授業の進め方、学びの内容・深まり自体、eラーニングのインターフェイスやコンテンツ、普段との差異により生じた新鮮さ等に大別できる。

## 7. 成果と課題

本研究により、eラーニングによる基本的な知識・概念の定着と、これによって得た一定の知識・概念を活用する協調学習を組み合わせた反転型社会科憲法学習プログラムの一つのモデルを示すことができた。特に、記述式アンケートの分析から、実践を通し、ほとんどの生徒がeラーニングにおいて自分のペースで憲法の対国家規範性について理解したうえで、討論学習（対面授業）に進むことができていたことが明らかになった。また、このような反転学習のあり方は、授業に参加した生徒の多くから積極的に評価され、対面授業を通じ、議論によって生徒が知識や理解を深化させることも明らかになった。

宗形美郷と山本奨は、協調学習を取り入れた授業において、教えかつ学ぶという経験だけでなく、教えるのみ、または学ぶのみの場合でも児童の授業に対する満足度が高かったこと明らかにしている。一方で、教えることも、

学ぶこともできなかった児童は授業に対する満足度が低かったことが示されている<sup>(13)</sup>。したがって、教え合いながら学びを深める協調学習は学びへの動機付けをもたらす可能性がある。つまり、協調学習を成功裏に導くためには、教え合いながら学びを深めることのできるグループ構成が重要な要素となってくる。この点において、本実践は討論学習におけるグループ構成を考えることなく、グループディスカッションを実施したため、すべての生徒が十分に学びを深めることができたとはいえない結果になってしまった。今後、eラーニング完了後の課題に対して提出された意見を分類し、異なった意見を持った生徒で各グループを構成することにより、多様な視点から課題について考え、学びを深めることができると考えられる。

## 文献)

- (1) 法教育研究会 (2004) 『我が国における法教育の普及・発展を目指して 一新たな時代の自由かつ公正な社会の担い手をはぐくむために一』  
(<http://www.moj.go.jp/content/000004217.pdf>) (2019年10月8日参照)、p.2.
- (2) 奥野浩之 (2014) 「教育課程における科目横断的内容編成の可能性」『評論・社会科学』第108号、pp.92-93.
- (3) Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Eugene, OR: ISTE/ASCD  
(ジョナサン・バーグマン/アーロン・サムズ(著) 山内祐平・大浦弘樹(監修) 上原裕美子(訳) (2014) 『反転授業 基本を宿題で学んでから、授業で応用力を身につける』オデッセイコミュニケーションズ、pp.4-5.)
- (4) Ibid. (同書、p.9.)
- (5) Ibid., p.13. (同書、p.40.)
- (6) Ibid. (同書、pp.9-10.)
- (7) Bergmann, J., & Sams, A. (2014). *Flipped learning: gateway to student engagement*. Eugene, OR: ISTE, p.6. (ジョナサン・バーグマン/アーロン・サムズ(著) 東京大学大学院情報学環 反転学習社会連携講座(監修) 上原裕美子(訳) (2015) 『反転学習 生徒の主体的参加へ



- の入り口』オデッセイコミュニケーションズ、p.33.)
- (8) 川内 焔 (1979) 「学習指導要領と憲法教育」『日本教科教育学会誌』第4巻第4号 日本教科教育学会、p.219.
  - (9) 稲垣忠・鈴木克明(編著) (2011) 『授業設計マニュアル』北大路書房、p.17.
  - (10) Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. G., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design*. Wadsworth, pp.192-207. (R. M. ガニェ, W. W. ウェイジャー, K. C. ゴラス, J. M. ケラー(著) 鈴木克明・岩崎信(監訳) (2007) 『インストラクショナルデザインの原理』北大路書房、pp.218-236.)
  - (11) Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer, pp.44-55. (J. M. ケラー(著) 鈴木克明(監訳) (2010) 『学習意欲をデザインする ARCS モデルによるインストラクショナルデザイン』北大路書房、pp.46-59.)
  - (12) 三宅なほみ (2012) 「『21世紀型スキル』をすべての子どもたちに」『国際文化フォーラム通信』第96号、p.5.
  - (13) 宗形美郷・山本 奨 (2015) 「協働学習への参加形態が児童の授業評価と学習成果に及ぼす影響—算数科教育の実践と学級経営の視点から—」『岩手大学教育学部付属教育実践総合センター研究紀要』第14号、p.406.

## 要約

本研究は、eラーニングを活用することで、学校現場で実践可能な反転型社会科憲法学習プログラムを実現することを目的とする。eラーニングは、教員の授業展開を助けるとともに、教員は生徒個々の学習の進捗状況を把握することができる。また、eラーニングは、生徒にとっても自分のペースに合わせて学習を進めていくことができる教材である。コンテンツ設計にあたっては、教育工学の分野で研究が進んでいるインストラクショナルデザイン理論 (ID 理論) を用いた。開発した学習コンテンツについては、eラーニング化し、学校現場において反転学習として実践した。憲法学習の場合、対面

活動で判例を活用することによって、原告、被告、あるいは中立的な立場から、公平な視点で問題について考えることが可能になる。ただ、そのためには判例を考えるための基本的な知識・概念をeラーニング等で身につけておく必要がある。本研究により、eラーニングによる基本的な知識・概念の定着と、これによって得た一定の知識・概念を活用する協調学習を組み合わせた反転型社会科憲法学習プログラムの一モデルを示すことができた。

キーワード：憲法学習、eラーニング、反転学習、協調学習