

アクティブラーニングのパフォーマンス評価（講演？）

| | |
|--------|---|
| 著者 | 大島 純 |
| 雑誌名 | 発表予稿集：情報学シンポジウム |
| 巻 | 2017 |
| ページ | 31-31 |
| 発行年 | 2017-10-14 |
| 出版者 | 情報学シンポジウム実行委員会 |
| 著者版フラグ | publisher |
| URL | http://hdl.handle.net/10297/10477 |



大島 純

(静岡大学情報学部行動情報学科・教授)

もし、アクティブラーニングが本来の意味で知識を創造していくスキルの育成を目指しているのであれば、正直な回答として「これまで教育の中でそのような評価は一切されたことがない」と言わなくてはならない。伝統的な教授主義が未だに根強い教育の現場では、成果は必ずと言ってよいほど個人に帰結させたがる。しかし、最新の研究が示すように、人類は集団の知性というものを持っており、それをより向上させる方法は、個人の知性を向上させる手法とは大きく異なるはずだ。よって、評価も異なっており当然である。

評価は「認知」「観察」「解釈」の一貫性が重要である。何を伸ばそうとして、それを何から見取り、そしてその原因を探り改善するのか、この3要素が一貫して相互に補完し合う関係性を適切に設計できている評価は驚くほどに少ない。アクティブラーニングをターゲットにこの問題を考えると、自ずとその答えはパフォーマンス評価に落ち着く。この度、落成した共通講義棟には、1Fと5Fにアクティブラーニング・スタジオを設計した。その設計の背景にある「認知」理論と、それに基づく学習データ収集(観察)、そしてその解析(解釈)について話を展開する。

演者略歴

広島大学教育学研究科教育心理学専攻卒業。トロント大学大学院教育学研究科修了、PhD (Applied Cognitive Science)。オンタリオ教育研究所博士研究員、静岡大学教育学部助教授、静岡大学総合情報処理センター助教授を経て、2006年から現職。

専門分野/研究テーマ

学習科学、学習環境のデザイン、集団知の社会ネットワーク分析、協調の調整活動

主要業績

- Oshima, J., Oshima, R., & Matsuzawa, Y. (2012). Knowledge Building Discourse Explorer: A social network analysis application for knowledge building discourse. *Educational Technology Research & Development*, 60, 903-921.
- Oshima, J., Matsuzawa, Y., Oshima, R., & Niihara, Y. (2013). Application of social network analysis to collaborative problem solving discourse: An attempt to capture dynamics of collective knowledge advancement. In D. Suthers, K. Lund, C. Rose, C. Teplovs, & N. Law (Eds.), *Productive Multivocality in the Analysis of Group Interactions* (pp. 225–242). New York: Springer.
- Oshima, J., Ohsaki, A., Yamada, Y., & Oshima, R. (2017). Collective knowledge advancement and conceptual understanding of complex scientific concepts in the jigsaw instruction. In Smith, B. K., Borge, M., Mercier, E., and Lim, K. Y. (Eds.), *Making a Difference: Prioritizing Equity and Access in CSCL*, 12th International Conference on Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) 2017, Volume 1 (pp. 57–64). Philadelphia, PA: International Society of the Learning Sciences.