

第3回  
日本薬学教育学会大会  
シンポジウム10

「医療職専門教育のアクティブ・ラーニングを充実するために-医学教育の取り組みから」

**「アクティブ・ラーニングとは」**  
— 総論および医学教育学会における活動について —

泉 美貴

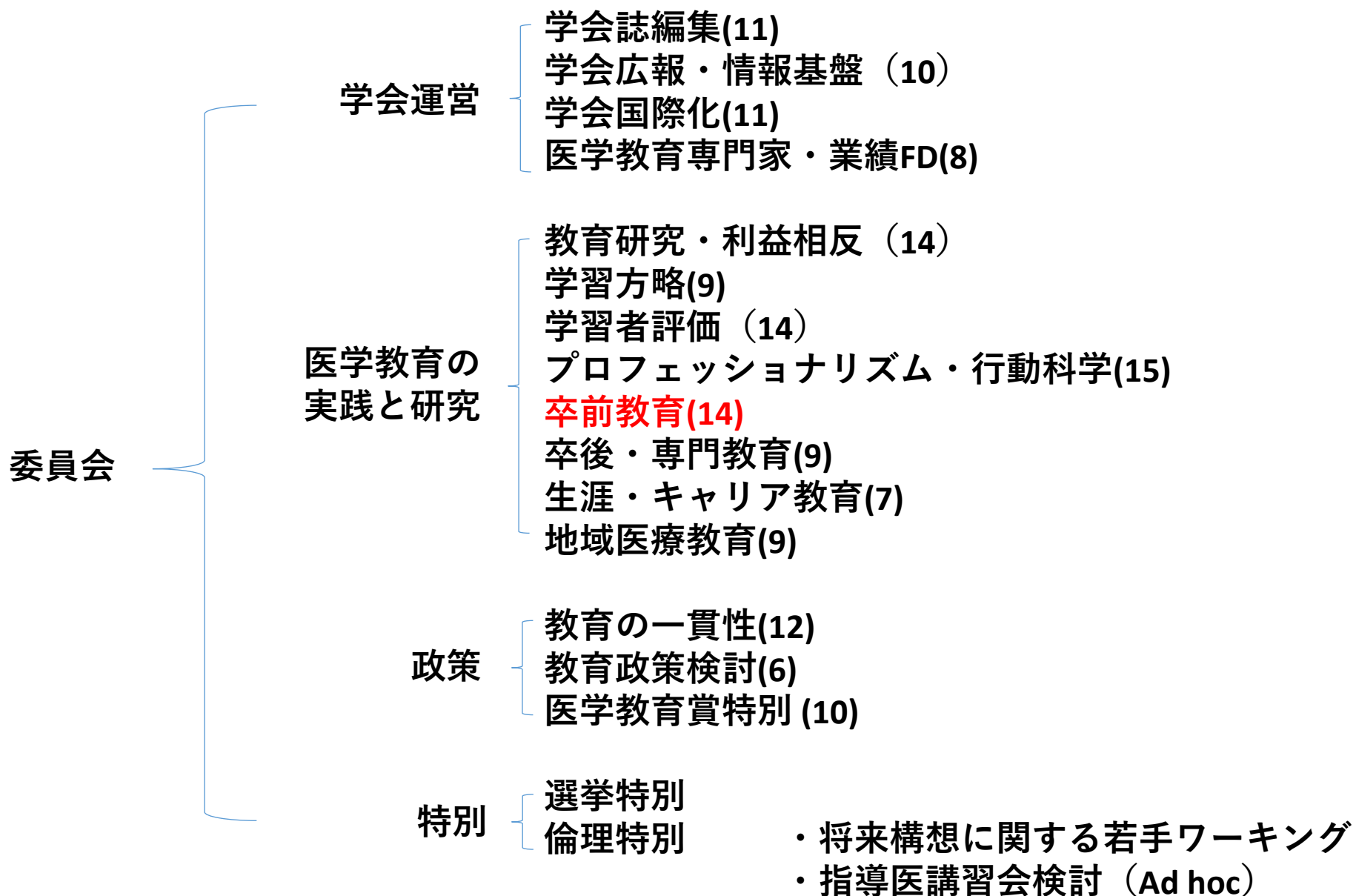
昭和大学 医学部 医学教育学講座/医学教育推進室

日本医学教育学会 卒前教育委員長

[mikiizumi@med.showa-u.ac.jp](mailto:mikiizumi@med.showa-u.ac.jp)

スライド引用: 小林直人教授, 愛媛大学医学部附属 総合医学教育センター長・教授  
(日本医学教育学会 卒前教育委員)

2018年9月2日 昭和大学, 大会長 中村明弘先生



理事会 第18期

理事会 第19期 → 20期

2016年6月

2018年8月

卒前臨床教育委員会

基礎医学・生命科学委員会



卒前教育委員会  
Undergraduate Education  
Committee

## 第19期 卒前教育委員会（14名）

委員長	泉 美貴	（昭和大学）
副委員長	神代 龍吉	（湘南鎌倉医療大学）
委員	青木 昭子	（東京医科大学）
	阿部 幸恵	（東京医科大学）
	伊藤 俊之	（滋賀医科大学）
	小田 康友	（佐賀大学）
	小林 直人	（愛媛大学）
	鯉淵 典之	（群馬大学）
	辻 美隆	（埼玉医科大学）
	中島 昭	（藤田保健衛生大学）
	中村 真理子	（東京慈恵会医科大学）
	長谷川 仁志	（秋田大学）
	廣井 直樹	（東邦大学）
	三木 洋一郎	（九州大学）

## 当初の活動方針

- (1) 診療参加型臨床実習の実質化
- (2) 基礎と臨床との垂直的教育の推進
- (3) アクティブ・ラーニング

2020年からの文部科学省新学習指導要領

「カリキュラム・マネジメント」  
「アクティブ・ラーニング」



**アクティブ・ラーニングで行こう!!**

これまでの主な発表

## ■ 第64回医学教育セミナーとワークショップ（MEDC） in 昭和大学

共催：昭和大学 2017年4月22日(土) 13:00～17:00(4時間)

昭和大学 旗の台キャンパス

### ワークショップ7

明日からできる、アクティブ・ラーニング～さまざまな  
アクティブ・ラーニング・モデルを共有する～

【企画】 日本医学教育学会 卒前教育委員会（泉 美貴、神代龍吉、  
青木昭子、阿部幸恵、小田康友、小林直人、鯉淵典之、辻 美隆、中島  
昭、中村真理子、長谷川仁志、廣井直樹、三木洋一郎）



これまでの主な発表

■ **第49回医学教育学会大会**  
(札幌医科大 札幌コンベンションセンター)  
2017年8月18日 (金)

**シンポジウム1 アクティブ・ラーニングの  
実践例の紹介**

座長 泉 美貴(東京医科大学) 神代 龍吉(久留米大学)  
コメンテーター 安永 悟 (久留米大学)

1. **アクティブ・ラーニングと教育観・学習観のパラダイムシフト**  
小林 直人 (愛媛大学)
2. **佐賀大学におけるPBL、TBL、CBL の実践とその成果**  
小田 康友 (佐賀大学)
3. **医学部組織学実習へのLTD 基盤型授業を意識した協同学習の導入  
とその効果**  
太田 啓介(久留米大学)
4. **シミュレーション教育の実践例**  
阿部 幸恵(東京医科大学)
5. **アクティブラーニングを充実する症例ベースの統合展開：  
入学直後から6年間幅広くシームレスにつなぐ工夫**  
長谷川 仁志 (秋田大学)



これまでの主な発表

- 第50回 医学教育学会大会  
(東京医科歯科大学)  
2018年8月3日 (金)



## シンポジウム1

アクティブ・ラーニングを用いた模擬授業と体験ワークショップ

座長： 泉 美貴(昭和大学)  
三木 洋一郎(九州大学)

1. 大教室でできるアクティブ・ラーニング  
小林 直人 (愛媛大学)
2. 協同学習によるアクティブ・ラーニング  
太田 啓介 (久留米大学)
3. 基礎-臨床統合型TBL  
鯉淵 典之 (群馬大学)



# 「アクティブ・ラーニングとは」 グローバル・スタンダード

医学部は、

- ・ 学生が自分の学修過程に責任を持てるように、学修意欲を刺激し、準備を促して、学生を支援するようなカリキュラムや教授方法/学修方法を採用すべきである。(B 2.1.2)

# 「アクティブ・ラーニング」とは？

新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて  
中央教育審議会答申 平成24年8月

生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することができない。従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒になって切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく**能動的学修(アクティブ・ラーニング)への転換**が必要である。すなわち個々の学生の認知的、倫理的、社会的能力を引き出し、それを鍛える**ディスカッションやディベートといった双方向の講義、演習、実験、実習や実技等を中心とした授業への転換**によって、**学生の主体的な学修を促す質の高い学士課程教育を進める**ことが求められる。学生は主体的な学修の体験を重ねてこそ、生涯学び続ける力を修得できるのである。

# 「アクティブ・ラーニング」とは？

文部科学省，用語集，2007

伝統的な教員による**一方向的な**  
**講義形式の教育とは異なり，学習**  
**者の能動的な学修への参加を取**  
**り入れた教授・学習法の総称**

# 「アクティブ・ラーニング」とは？

一方的な、知識伝授型の講義を聞くという(受動的)学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと。

能動的な学修には、**書く・話す・発表するなどの活動への関与**と、そこで生じる**認知プロセスの外化**を伴う。

溝上慎一による定義 「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～」、松下佳代・編著、勁草書房2015 から

# アクティブ・ラーニング手法の例

- レスポンス・アナライザー（回答数等を表示する機器）
- プレゼンテーション       輪読（読書会）
- ペアワーク／グループワーク       ペア・リーディング
- 問答法       ロール・プレイ       シミュレーション
- ディベート     ディスカッション     ケース・メソッド
- PBL (Problem-Based Learning)     TBL (Team-Based Learning)
- 調査       フィールドワーク（巡見、現地調査）
- インターンシップ       サービス・ラーニング
- 実習       実験       実技       研究室配属

# 「アクティブ」と「ディープ」は別？

## ◆ Deep Learning (深い学び)

外的活動における能動性だけでなく、  
内的活動における能動性も重視した学習

vs.

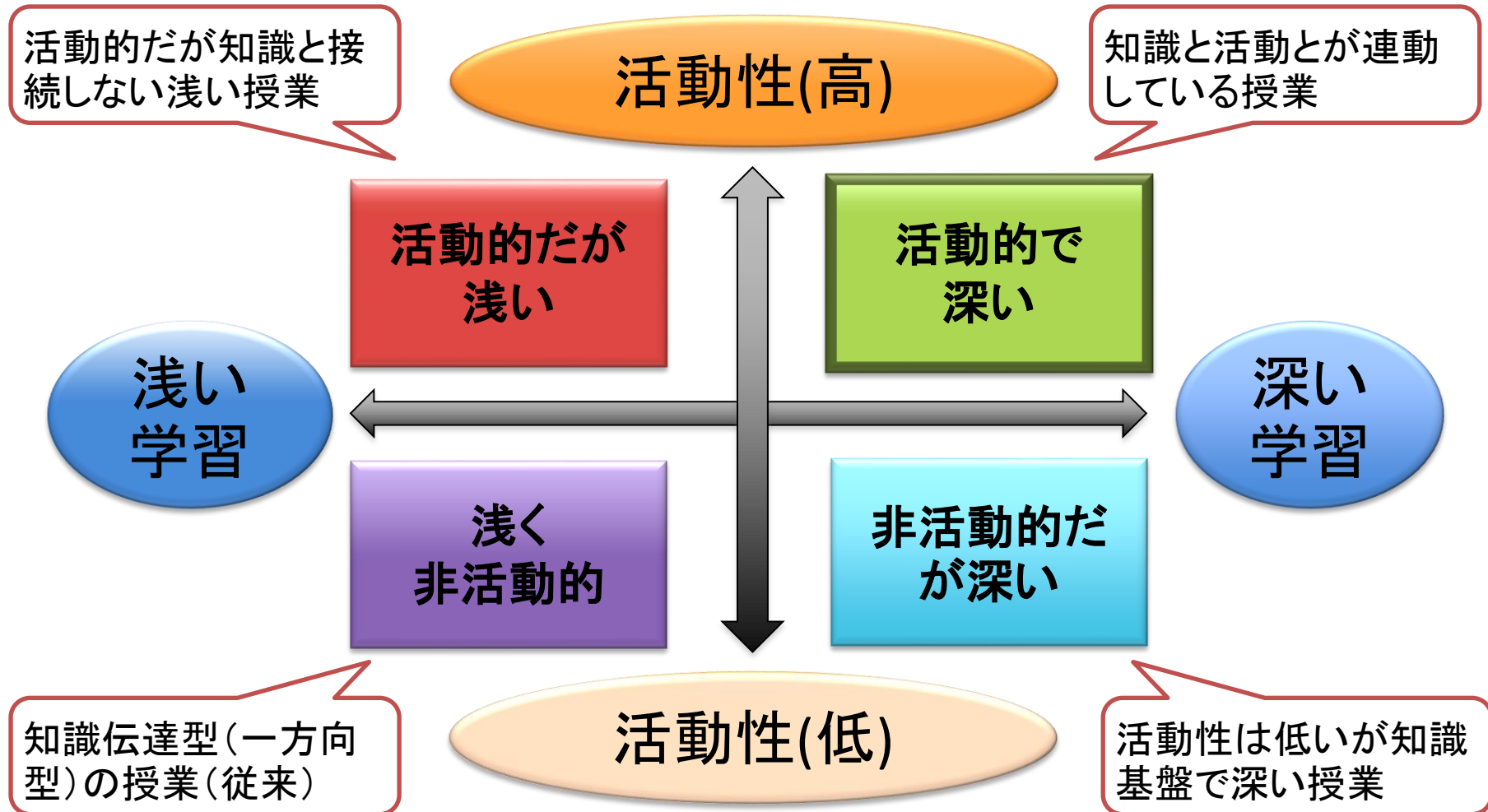
## ◆ Surface Learning (浅い学び)

「活動あって学びなし」？

「ディープ・アクティブラーニング」、松下・編、勁草書房、2015

# 活動性と、学びの深さとの関係

縦軸: Active-Non Active / 横軸: Deep-Surface



ディープ・アクティブ・  
ラーニングを目指し  
ましょう！



# 学生に考えさせる: 『発問』

- 「問い」には力がある.
- 問われると, 人は考える.
- 教員が学修者に対して, 教育的な意図をもって問う伝統的な教育技法.
- わかっている人が, わかっていない人に問う.

(中井@愛媛大学、IDE,582, 2016、他による)

「深い学び」という「目標」へ

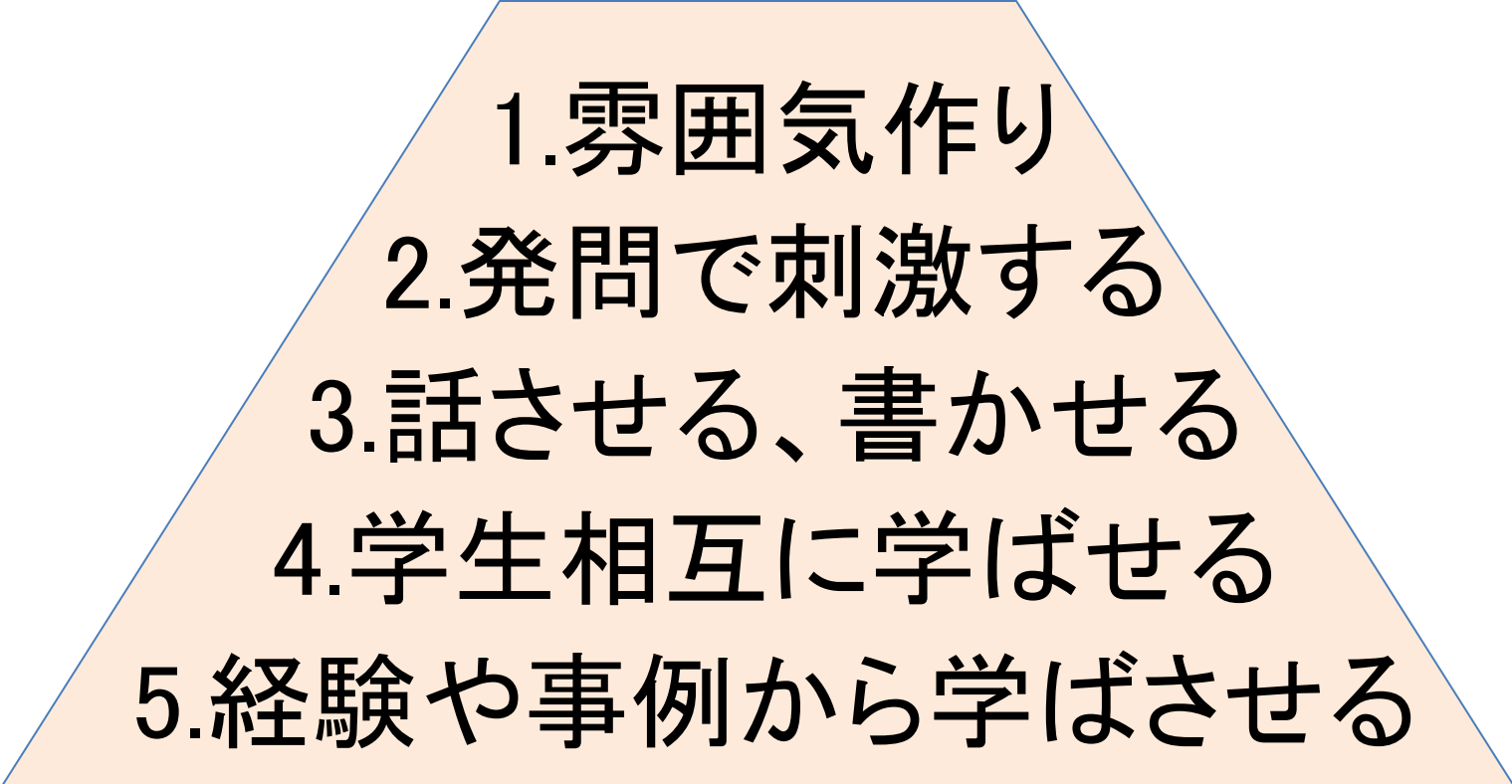
**学生**は、教室でも病棟でも

「頭を使う」

**教員**は、「学生が何を学んだか」

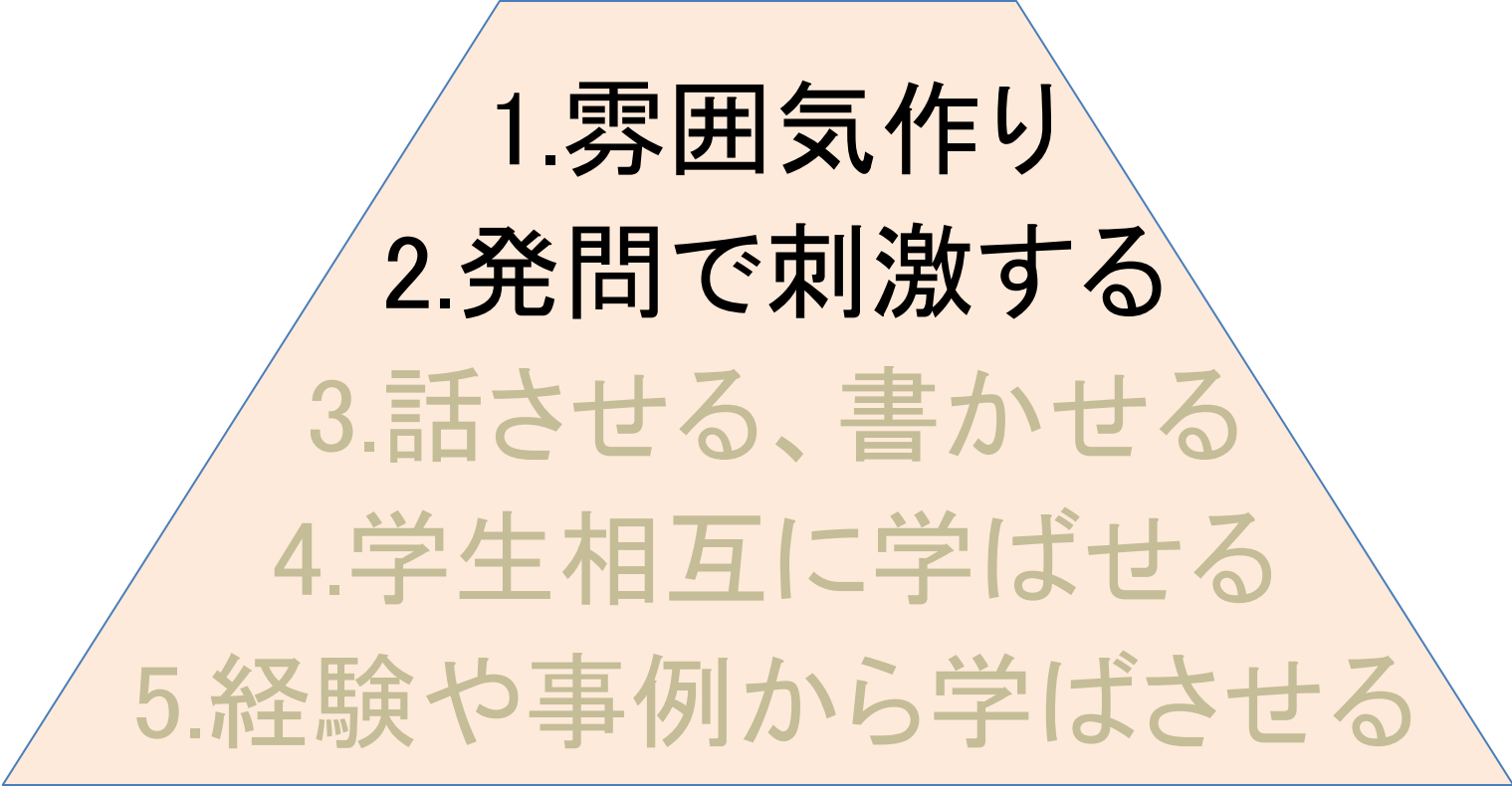
へのパラダイム・シフト

# アクティブ・ラーニングの「5コア」

- 
1. 雰囲気作り
  2. 発問で刺激する
  3. 話させる、書かせる
  4. 学生相互に学ばせる
  5. 経験や事例から学ばさせる

「アクティブラーニング」、中井・編、玉川大学出版、2015

# アクティブ・ラーニングの「5コア」

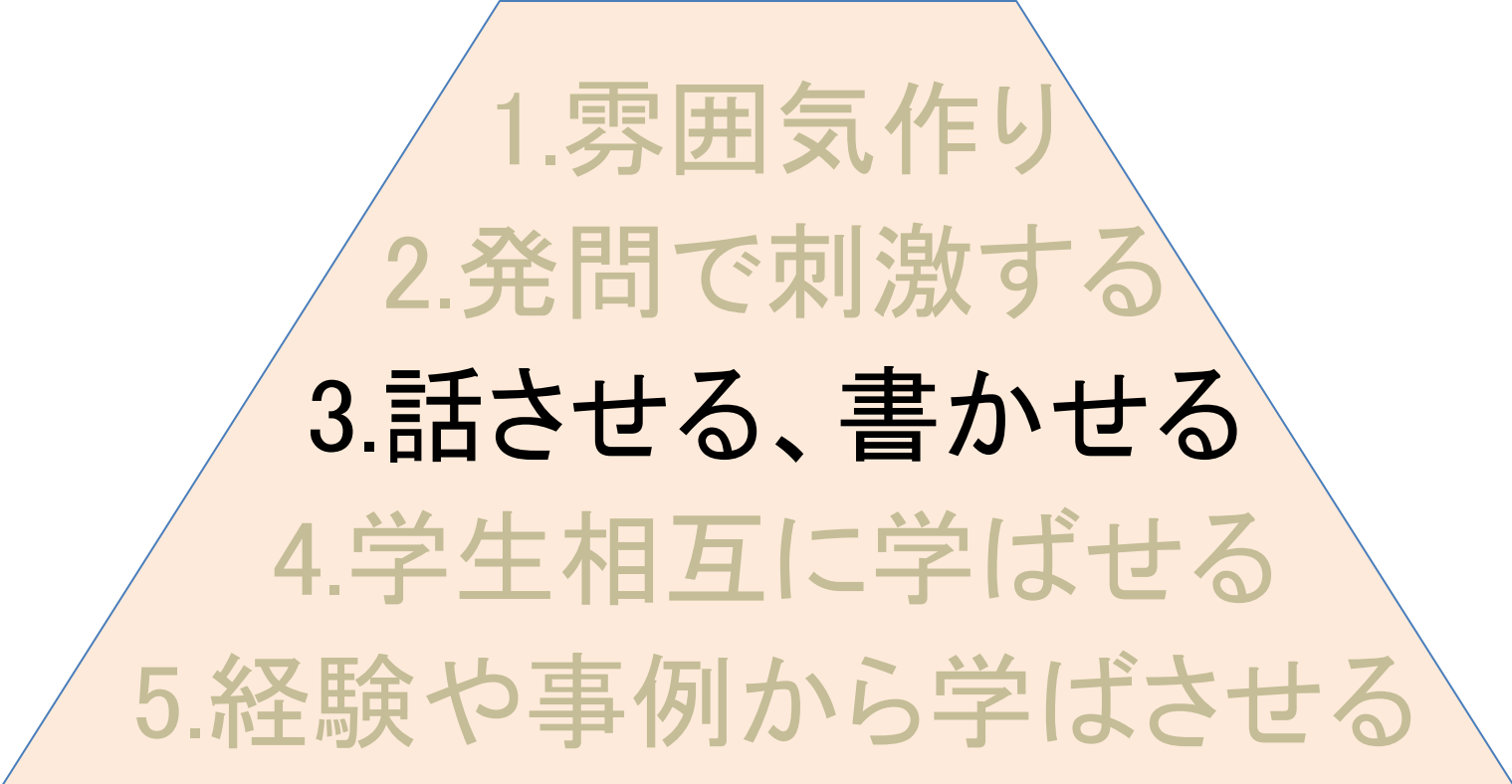
- 
1. 雰囲気作り
  2. 発問で刺激する
  3. 話させる、書かせる
  4. 学生相互に学ばせる
  5. 経験や事例から学ばさせる

「アクティブラーニング」、中井・編、玉川大学出版、2015

1. 雰囲気作り
2. 発問で刺激

1. 机間を歩いて、発問
2. いじられキャラを定めて、発問

# アクティブ・ラーニングの「5コア」

- 
1. 雰囲気作り
  2. 発問で刺激する
  3. 話させる、書かせる
  4. 学生相互に学ばせる
  5. 経験や事例から学ばさせる

「アクティブラーニング」、中井・編、玉川大学出版、2015

発問により考える, 書く, 話す

≡ **大講義室でのアクティブ・ラーニング**

1. Think, Write, Pair, Share
2. バズ学習(6・6法)
3. ラウンド・ロビン
4. ロール・プレイ

「アクティブラーニング」、中井・編、玉川大学出版、2015

# 「大教室」でのアクティブラーニング に挑戦

**Think, Write, Pair, Share**

課題

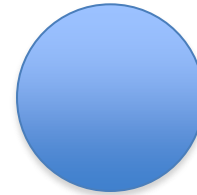
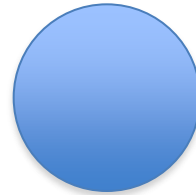
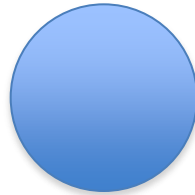
自分の理想の教育とは何だろうか？



自分の理想の教育とは何だろう？

「大教室」でアクティブラーニング

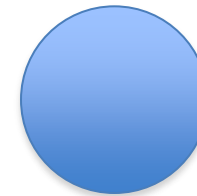
**Think, Write, Pair, Share**



自分の理想の教育とは何だろう？

「大教室」でアクティブラーニング

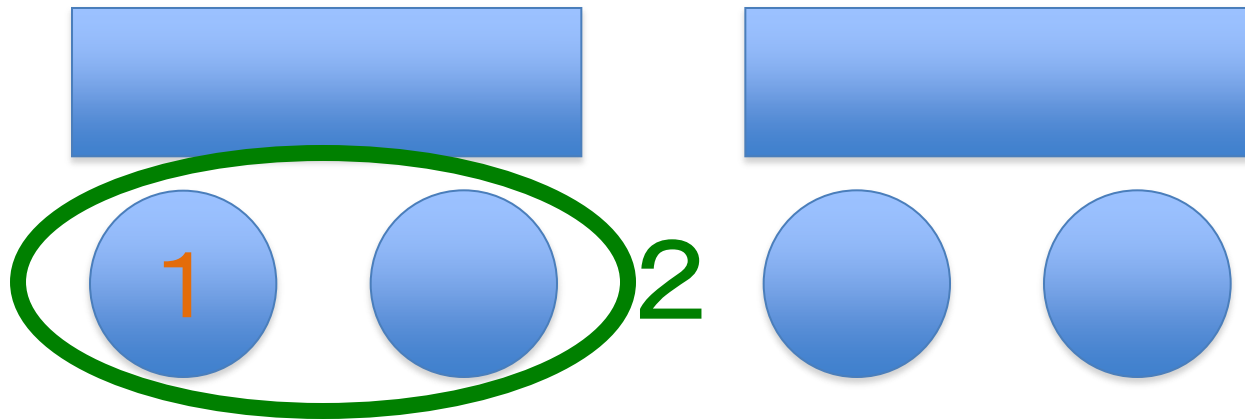
**Think, Write, Pair, Share**



自分の理想の教育とは何だろう？

「大教室」でアクティブラーニング

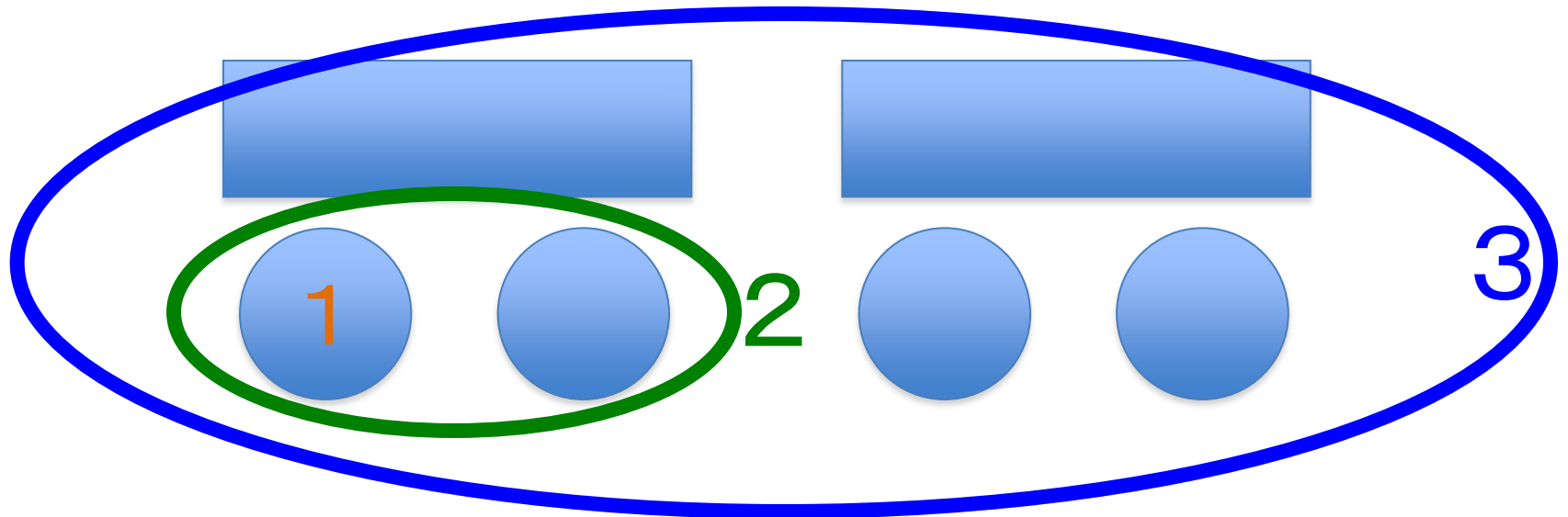
Think, Write, **Pair**, Share



自分の理想の教育とは何だろう？

「大教室」でアクティブラーニング

Think, Write, Pair, **Share**



# 最後に、 当日レポート方式 (timed essay)

1. 他の人の意見はどうだったでしょうか？
2. 今後取り入れようと思うアクティブラーニングを記載して下さい。

(制限時間3分間)

# 結語

1. **現代の医療教育**は、アクティブ・ラーニングが求められています。
2. **ディープ**・アクティブ・ラーニングを目指しましょう
3. 教員は、「何を教えたか」から「**学生が何を学んだか**」へパラダイムシフトする必要があります。
4. 大教室でもできます：**発問**→考える→（記載する）  
→意見交換する→議論する。
5. アクティブ・ラーニングには5つのコアがあります。
6. 明日から、一つでもご自分の授業に導入して頂けましたら幸いです。

**明日からの授業では**

**「発問」しましょう！**

ご静聴ありがとうございました