

タイプC 応用指向 知識やスキルを現実で起こりそうな状況に応用したり、問題発見・解決したりする、主に教室等内での学修

ロールプレイ シナリオに基づいて与えられた役割を演じることによって、想像した人物や場面を感じたり、考えたりする。その後、役割の解釈や行動の結果について話し合う。

タップス [Think Aloud Pair Prblem Solving] 一連の問題を提示し、学生を問題を解く「解決者」と解法を聴く「聴き手」のペアに分ける。

解決者は問題解決の各段階で考えを声に出し、聴き手は質問したり、示唆を与えたりする。

センドアプロブレム グループごとに別々の問題を与えて解かせる。グループの解答はフォルダや封筒に入れておく。制限時間がきたら、手元の問題を次のグループに渡し、別のグループから新しい問題と別のグループの解答を受け取り、前のグループの解答を見ずに問題を解く。最後にすべてのグループの解答を検討・評価し、最良解を全体に報告する。

ケーススタディ 現場の抱える問題を含む現実のシナリオをグループで検討する。学生は事前に学んだ評価方法を応用して、ケースを評価し、考えられる選択肢や最終的な助言を文章化して報告する。その後、実際のケースの情報を開示し、全体で話し合う。

ストラクチャードプロブレムソルビング 解決すべき複雑な問題をグループに与え、(1) 問題発見、(2) 可能性のある解決策の列挙、(3) 解決策の検証と評価、(4) グループの全員が納得できる解決策の決定、(5) 解決策の実行、(6) 解決策の評価といったステップで解かせる。最後に報告する。

アナリティックチーム グループのメンバーがそれぞれ分析的思考方法において特定の役割や課題を担い活動する。複雑な分析的思考を必要とする課題を用意し、役割を示しておく。役割の例としては、「賛成者」「批判者」「例示者」「要約者」「質問者」などがある。最後にパネルやポスター等を用いて発表する。

グループインベスティゲイション 研究テーマの候補からグループの興味のある研究テーマを選択してもらい、各自の分担を含むグループでの研究計画書を作成してもらい、グループごとに研究し、情報を収集・検討して、最終報告をしてもらう。

チーム基盤型学習 反転学習で事前に基礎知識を学んでもらい、個人で多肢選択問題を解いてもらった後、グループでテストを解いてもらう。正誤を確認後、誤答の弁護の機会を与え、必要に応じて補足説明をする。その後、基礎知識を使って解決してもらう応用課題をチームに与え、解決結果を発表してもらい、フィードバックする。

タイプA 知識の定着・確認 知識の定着およびそれらを確認する、主に個の学修

クリッカー 無線で通信が可能な選択肢となる複数のボタンがついた小型の機器を用いて、質問やアンケートの回答をリアルタイムに収集する。回答結果を集計して即時にスクリーン等に表示できる。

小テスト 授業中に知識の定着や確認を確かめるために短時間で実施するテスト。口頭試問や実技、実演で実施することもある。学習後に実施する事後テストだけでなく、学習前に実施する事前テストや、学習のための前提条件を満たしていることを確認するための事後テストがある。

演習 練習問題や問題集を解く、ドリル学習。

実験（手順通りの実験） 手順通りに実施される実験。創造的な活動の余地はなく、型どおりに実施していくことが求められる。

調査学習 与えられたテーマに沿って文献やインターネット等を用いて情報を収集・取捨選択し、整理する。調べ学習。

大福帳 授業回数分（8回や15回）の枠が設けられた1枚の紙を用意する。授業終了時に学生に質問や感想などを書いてもらい、次の授業時までに教員がそれを読み、必要に応じて返事を書いたりチェックをつけたりして返却する。

タイプD 知識の活用・創造 知識やスキルを現場等で活用し省察する学修や、創造的な学修

サービスラーニング 事前学習で学んだことを活かして、学生が人々や地域社会の抱える課題やニーズに対応する奉仕活動に従事する。活動中および活動後の省察を行い、最後に全体の経験を報告を行う。

プロジェクト学習

実習／臨床実習

創成学習

フィールドワーク

インターンシップ

研究・論文作成

タイプB 意見の表現・交換 知識や意見等を表現し、発表したり交換したりする他者との協働や相互作用のある学修

シンクペアシェア 話し合いのための課題として質問や問題を学生に提示し、まずは1人で考える(Think) 時間を与える。近くの学生でペア(Pair)になり、考えを共有(Share)する。

ブレインストーミング 4～6名のグループでアイデアを出し合い発想する。アイデアの創出を妨げる質の判断や批判をせず、質よりも量を求める。アイデアを組み合わせたリ、改善しながらアイデアを出していく。

ラウンドロビン ブレインストーミング技法の1つ。右回りで順番に短い言葉でアイデアを出す。制限時間や発言数を決めて終了する。

バズグループ 情報や考えを引き出すためにグループのメンバー間で考えを交換する。意見の一致は求めない。全体の話し合いのウォーミングアップに用いる。

トーキングチップ トークン（代用貨幣）、例えば紙切れやカードなどを与えておき、発言する回数を統制して話し合いへの平等な参加を促す。

スリーステップインタビュー ペアになって交代で質問リストに従ったインタビューをし、ペアの相手から学んだことを要約して他のペアに報告する。

ワールドカフェ グループで議論した後、メンバーのうち1人だけが残って、残りのメンバーは別のグループに分かれる。新たなグループで最初のグループの議論についての情報交換をした後、最初のグループに戻ってそれぞれグループでの情報を共有しあう。

クリティカルディベート 相反する2つの考えのあるテーマを設定する。学生は自分の意見とは反対の立場のチームに属し、相手のチームとテーマについて話し合い、意見を述べ、議論をする。

ノートテイキングペア 各自が作成したポイントをまとめたノートをもとに、ペアになって説明し合い、訂正や情報の追加等によってノートを改善する。

ラーニングセル 各自で学修課題や学習活動で取り上げた重要なポイントに対する質問とその答えを考える。ペアになって相互に質問し、答える。

フィッシュボウル (インサイドアウトサイドサークル) 3～5人の学生で小さな輪を作り、その他の学生は周囲に大きな輪を作って座る。内側の学生のみが話し合いし、外側の学生はその話し合いの内容や展開のメモをとる。話し合いの終了後に意見交換する。

ジグソー 学生を話題ごとの「専門家」グループに分け、グループごとに話題を学習させる。その後、「専門家」グループを解いて、それぞれ異なる話題の「専門家」学生で構成されるような「ジグソー」グループを作って、相互に教え合う。

テストテイキングチーム 試験対策のためにグループで協力して一緒に勉強をしてもらう。まず個別試験を実施し、その後、チームで試験を受験する。個別試験の結果とチーム試験の結果の両方を得点として算出する。

ピアレスポンス 主に作文課題に対して、学生がペアまたはグループになって改善点を出し合い、推敲する。

ピアインストラクション 概念的な問題であるコンセプトテストを提示し、クリッカーを用いて回答を求める。グループで意見を交換し、再度クリッカーで回答してもらった後、問題の正解と解説を行う。