

高等学校地理におけるアクティブラーニングの授業実践

—CS (ポートフォリオ) 分析を用いて—

地理歴史科 田中 博章

グーグルアースの活用を通して、実際に旅行をしてあたかもその場にいるかのような疑似体験を行う。このように ICT を活用して世界旅行 (授業ではワールドツアーと名付けた) を疑似体験することで社会参画し、観光における様々な課題を取り上げ、地理的思考 (空間的思考) を通して現代的課題を解決する地理的知識やスキルの応用を重視する授業開発を目指した。そこで、第 3 次産業の世界の観光業における単元で、ワールドツアー (世界遺産をめぐる旅行) を取り上げ、教室内で世界旅行の疑似体験を通じた自由な雰囲気の中で話し合い活動を進めるワールドカフェ方式を取り入れた。ワールドカフェ方式とはアニータ・ブラウンとデイビッド・アイザックスによって、1995 年に開発・提唱された対話の手法である。本時においては、各国の代表者として各テーブルの地域ごとによる話し合い活動を行い、「いかにしてより満足できる観光が実現するか」「いかにして自然環境保護ができるか」単に世界遺産や空港を紹介するだけでなく、話し合いを通して課題解決を目指す。まずは最初のテーブルではあらかじめ固定した地域、アジア、オセアニアなどの地域から国を選び、航空交通網や世界遺産を調べ、「どのようにしてその国へ行くのか」「いかにしてより満足できる観光が実現するか」「いかにして自然環境保護ができるか」をテーマとする。ラウンドが変わるごとに 1 人を残して全員が他のテーブルにそれぞれ移動する。この方法で、ラウンドごとに別のテーブルの話し合いに参加できる。1 人残った人は、ファシリテーター (司会) として移動してきた人にそのテーブルで進んだ話の内容を伝える。出された意見を書き込んでいく。このやり方を導入すると移動してきた人でもその前の話し合いでどんな内容が話されていたことが分かりやすく意見も出しやすくなる。そのラウンドの評価を CS (ポートフォリオ) 分析⁹⁾にて行う。最後は全体で情報を共有する。CS 分析とは、CS ポートフォリオ分析とも言い、項目別満足度と総合満足度から、重点改善領域を抽出する分析手法である。満足度を構成する要素ごとの「満足度」を縦軸、総合満足度と要素ごとの相関係数 (関係の強さ) を横軸にとり、各要素をプロットして重点的に改善する要素を明らかにする。

<キーワード> ICT、疑似体験、カフェ形式、CS 分析

I 研究のねらい

1 アクティブラーニングとは

2014 年 11 月の文部科学省から中央教育審議会への諮問や、同 12 月の中教審答申では、「アクティブラーニング (以下 AL)」が大きな柱として取り上げられた。AL について、中央教育審議会 (2012 年 8 月 28 日) の報告書は次のように述べている。「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」¹そこで、文部科学省が定義するアクティブラーニングの定義とは次のようなものである。「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修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。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブラーニングの方法である」²

2014年11月、この中央教育審議会に対し、文部科学大臣が「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）」を公表した。この諮問によって、初等中等教育の分野に降りてきた。そして、この諮問に対して、2015年8月に発表された初等中等教育分科会の教育課程企画特別部会による答申の案が、学びの量とともに、質や深まりが重要であり、子供たちが「どのように学ぶか」についても光を当てる必要があるとの認識のもと、「課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学び（いわゆる「AL」）」について、これまでの議論等も踏まえつつ検討を重ねてきた。³育成すべき資質・能力があり、その資質・能力を育むためには、学びの量、質、深まりが重要と述べている。さらに、その学びの質の向上や深まりを求めるために、課題の発見・解決に向けた主体的・協働的な学びが有効であると主張している。

ALについて京都大学の溝上慎一氏は次のように定義している。⁴「一方向的な知識伝達型講義を聴くという（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である。能動的な学習には、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。AL型授業とは、これまでの生徒・学生が教師の話をつただ聴くだけの一方的な講義型授業だけではない時間・空間を授業内で作ることになる。さらに、溝上氏の定義で注目すべきは、「認知プロセスの外化を伴う」の部分である。「認知プロセス」とは、認知心理学の枠組みを参考にして、知覚・記憶・言語・思考といった心的表象としての情報処理プロセスを指し、このような情報処理プロセスが、学習においては頭のなかで起こっていると考えるとされる。つまり、学習活動としては、従来であれば教師側が提供する授業内容が中心でありすべてであったのに対して、それを学習する過程で学んだことやそこにおける自分の姿勢などを他者との関係で振り返ることに注目する必要があるといえる。

2 ALにおける能力の育成

ALは、能動的学修であり、受動的にならない学習であるが、「課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習」とされている。また、活性化してほしいのは生徒の思考であり、生徒の思考が活性化し、真剣に課題に立ち向かっているような状況が授業の中で起きているかどうかが重要になる。探究的なものもあるが、例えば活用の場面で「より積極的に自分の考えを他者に伝える」、習得の場面で「何のために習得するのか、自身にどのような成長があるかを自覚的に習得する」さらには「個別ではなく子ども同士で教え合う、教えてもらう」といった場面でも、生徒の思考は活性化している。このような学習の状況を授業場面の中に作っていくことがALにつながる。

ALは、課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習であるが、それは、文部科学省が掲げる「確かな学力」の育成の方向性と重なる。第1に、習得・活用・探究という学習プロセスの中で、問題発

見・解決を念頭に置き、深い学びの過程が実現できているかどうか。第2に他者との協働や外界との相互作用を通じて、自らの考えを広げ深める、対話的な学びの過程が実現できているかどうか。第3に生徒が見通しを持って粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげる、主体的な学びの過程が実現できているかどうか。ALでは、「プロセス」「インタラクション（相互作用）」「リフレクション（振り返り）」が、適切に学びの中に位置づけられるかどうかが重要である。主体的に考察させるためには、従来であれば教師が提供する授業内容が中心でありすべてであったのに対して、それを学習する過程で学んだことやそこにおける自分の姿勢などを他者との関係で振り返ることに注目することが必要である。第一に、知識・技能の習得である。第二に、知識・技能を社会や暮らしの中で活用していくために必要な思考力・判断力・表現力等の能力である。第三に、主体的に学習に取り組む態度、いわゆる「学習意欲」である。今、特に課題とされているのは、第二の要素、思考力・判断力・表現力等の「能力」の育成である。これまでの授業は、「知識・技能の習得」に重きを置いた。授業の中に、思考・判断・表現するなど「子ども一人ひとりが能力を発揮する場面」を用意する必要がある。つまり、学習活動のプロセスが充実してこそ、個々の能力は育成される。

3 地理教育におけるAL

現行の学習指導要領において育成が重視されている「思考力・判断力・表現力」は、習得した基礎的・基本的な知識や技能の活用と定着の促進につながるものとする。また、よりよい社会づくりに貢献しようとする生徒に成長するために重要な能力でもある。この「思考力・判断力・表現力」の育成には、生徒に主体的・協働的な課題発見・解決の場面（AL）を経験させることが欠かせないものとする。

習得した知識、概念や技能を活用して、それまでの学習成果を活用して、生活圏や我が国が抱える地理的な諸課題を捉え、その解決に向けた取組などについて探究する中で、地図を有効に活用して事象を説明したり、自分の解釈を加えて論述したり、討論したりするなどの学習活動を充実する。

4 地理教育における観光産業学習の意義

観光産業は21世紀において最も発達する産業の1つとして注目されている。それは、観光産業が人や物資を運ぶための運輸業や、人が寝泊まりするための宿泊業、あるいは観光客に「食」を提供する農業や製造業など地域のさまざまな産業を結びつけ、地域の活性化を生み出すためである。しかし、観光産業がすべての地域で同じ様に発達しているわけではない。そこで、地域のどのような資源（地域の宝）を生かすことで、どのような観光が発達するのかを、世界の事例と身近な地域の事例から学習する。観光客数1位のフランスには、人口の1.3倍もの観光客が訪れる。2位には、アメリカ合衆国、3位には中国がランクインしている。日本でも外国人観光客を見かける機会が増えてきているが、観光客数は33位である。フランスは、セーヌ川、ノートルダム大聖堂、ルーブル美術館、エッフェル塔などの大都市の観光とレジー村のような農村の観光とがあった。このように、地域にもともと備わっている文化・歴史・自然を活用した観光をソフトツーリズムという。一方、ラスベガスのカジノのように、人工的に作り出した非日常的な施設や空間を活用した観光をハードツーリズムという。コスタリカでは、大自然を満喫できるエコツーリズムが人気である。貴重な動植物を求めて観光客が訪れる。森に、一日に入場できる人数を制限するなど、森を保護しながら利用する観光をエコツーリズムという。シンガポールの観光客数は、この10年で、2.5倍になった。「MICE」とは、企業などの会議「Meeting」、研修旅行「Incentive Travel」、国際会議「Convention」、イベント・展示会「Exhibition/Event」の頭文字をとったものである。これらを誘致するために、国が開催費用の助成などを行っている。また、観光客が増え

ることで新たな施設が増え、そのために観光客もさらに増えるといった相乗効果がある。観光資源は、あるものだけでなく、掘り出したり、作り出したりできるということ、そして、その魅力を地元の人たちがいかにうまく発信できるかが観光産業のポイントである。

II 研究の方法

1 本実践のねらい

近年「楽しみのための旅行」が、広く普及し、マストゥリズム（大衆化された観光行動の時代）⁵が到来した。さらに「新たな観光のあり方」として、オルタナティブトゥリズムという概念が提唱され、さらにその後「持続可能な観光」（サステイナブルトゥリズム）という概念が提唱されている。また、エコトゥリズム、エスニックトゥリズムなど、マストゥリズムの反省にたった観光も実践されている。しかしながら、なお現在においても観光・トゥリズムの大勢を占めているのはマストゥリズムである。このことを踏まえ、「いかにしてより満足できる観光が実現するか」「いかにして自然環境保護ができるか」というようなグリーントゥリズムやエコトゥリズムが最近の傾向となってきた。本時においては、あらかじめタブレット型PCにダウンロードしたグーグルアース⁶の活用を通して、実際に旅行をしてあたかもその場にいるかのような疑似体験を行う。このようにICTを活用して世界旅行（授業ではワールドツアーと名付けた）を疑似体験することで社会参画し、観光における様々な課題を取り上げ、地理的思考（空間的思考）を通して現代的課題を解決する地理的知識やスキルの応用を重視する授業開発を目指した。

(1)ICT（タブレット型PC）⁷を活用した効果と課題

本実践においては、従来の地理の授業と比較して特にタブレット型PCを授業に導入することによって、従来の授業とはどのように違うであろうか。タブレット型PCの利点は、各教室で授業が行えることである。また、教室でルーターを設置するだけで生徒一人一人が一斉に検索をしても調べ学習ができることである。このことにより調べ学習の時間が大幅に短縮され、従来の授業時間内で行うことができるようになった。さらに、グーグルアースを活用することにより地球儀を教室で扱う必要がなくなり、指先の操作をマスターすることにより3D世界に疑似体験することができるようになった。地図学習と併用することにより、3Dの地図から2Dの地図をとらえられるようになり空間把握の感覚を高めることができる。しかし、一方では3D学習の楽しさに没頭するあまりタブレット型PCへの依存度が高まることである。今後の課題としていかに併用して学習を進めるかが鍵を握る。

(2)グループ活動にカフェ形式を導入した理由

従来のグループ活動であるとあらかじめ固定したグループでの役割分担からはじまり定型化してしまいがちである。また、扱う教材や単元によっては自由な雰囲気の中で話し合い活動を進めた方が円滑に進むことがある。そこで、第3次産業の世界の観光業における単元で、ワールドツアー（世界遺産をめぐる旅行）を取り上げ、教室内で世界旅行の疑似体験を通じた自由な雰囲気の中で話し合い活動を進めるワールドカフェ方式を取り入れた。ワールドカフェ方式とはアニータ・ブラウンとデイビッド・アイザックスによって、1995年に開発・提唱された対話の手法である。⁸本時においては、各国の代表者として各テーブルでの各地域の話し合い活動を行い、「いかにしてより満足できる観光が実現するか」「いかにして自然環境保護ができるか」単に世界遺産や空港を紹介するだけでなく、話し合いを通して課題解決を目指す。

2 実践の概要

(1) 地理B 単元 第3次産業－世界の観光業（マス・ツーリズム）を取り上げて

(2) 実践学年 2年 理系・自然探究クラス

(3) ねらい

第3次産業について、現代世界の第3次産業の発展と、世界と日本の観光業の特徴を考察する。その際、航空交通網を取り上げる。アメリカ合衆国、ヨーロッパ、そして東・東南アジアにおいて航空交通網が高密度に発達している。また、これらの三つの地域は航空交通によってたがいに強く結びついていることがわかる。このような関係はボーダーレス化、経済的地域差、南北問題として現われる。南北問題については航空交通網と便数から読み取ることができる。先進国では航空交通網が密であると同時に便数が多い。一方、発展途上国では、航空交通網が疎であると同時に便数が少ない。そこで、観光業に焦点を当て、各国の代表者として世界遺産を中心に自然や歴史的文化遺産のすばらしさを紹介し、今後の課題について考える。

(4) 使用教材

タブレット型PC（生徒各1台）、グーグルアース（無料アプリ）、世界大陸地図（マグネット式ホワイトボード型白地図）、CS分析ソフト、学習プリント

(5) 実践実施日 2017年3月9日(木)5限

(6) ワールドカフェ方式⁸を取り入れたワールドツアーの流れ

①5人1組で席に着く。

4～5人が個人机を移動させ、一つのテーブルをつくる。この人数が話す時間と聞く時間のバランスがとりやすくカフェ方式が活きてくる。まずは最初のテーブルではあらかじめ固定した地域、アジア、オセアニアなどの地域から国を選び、航空交通網や世界遺産を調べ、「どのようにしてその国へ行くのか」「いかにしてより満足できる観光が実現するか」「いかにして自然環境保護ができるか」をテーマとする。

②一定時間でファシリテーター（司会）1人を除き、席を移動する。

10分の話し合いを4ラウンド行う。そしてラウンドが変わるごとに1人を残して全員が他のテーブルにそれぞれ移動する。この方法で、ラウンドごとに別のテーブルの話し合いに参加できる。1人残った人は、ファシリテーター（司会）として移動してきた人にそのテーブルで進んだ話の内容を伝える。

③白地図に国、空港、世界遺産を記入

テーブルの真ん中にはそれぞれの地域のホワイトマグネット式白地図が置いてある。そこに話し合いの中で、出された意見を書き込んでいく。このやり方を導入すると移動してきた人でもその前の話し合いでどんな内容が話されていたことが分かりやすく意見も出しやすくなる。

④参加者全員で情報共有をする。

そのラウンドの評価をCS（ポートフォリオ）分析⁹にて行う。最後は全体で情報を共有する。各テーブルのホワイトマグネット式白地図を教室の黒板に貼り、話し合われた内容を発表しそれぞれの地域の世界遺産の良さや観光開発の在り方について世界の国々の立場に立って報告し、情報を共有する。

3 CS（ポートフォリオ）分析を用いた理由

CS分析とは、CSポートフォリオ分析とも言い、項目別満足度と総合満足度から、重点改善領域を抽

出する分析手法である。満足度を構成する要素ごとの「満足度」を縦軸、総合満足度と要素ごとの相関係数（関係の強さ）を横軸にとり、各要素をプロットして重点的に改善する要素を明らかにする。

各評価について、「全くそう思う」「ややそう思う」のいずれかに回答したものを「良い」、「どちらともいえない」を「普通」、「あまりそう思わない」「全然そう思わない」を「悪い」とした。

質問ごとに、3段階（良い、普通、悪い）に対する回答数及び割合（%）を算出し、割合をグラフに作成する。次に各評価項目と総合評価との単相関係数を算出する。満足度のデータ範囲は、満足率の計算で、非常に良い（5点）とやや良い（4点）を統合して満足率を算出する場合、5と4を指定する。各項目と全体の満足度による相関分析を行い、分散分析を用いて表にプロットする。このグラフをCSグラフという。CSグラフにおけるプロットの位置から、改善度優先の順に得点化することができる。Excelアドインソフト10を使ってCS分析を行う。

「総合満足度への影響度」と「個別項目の満足度」をプロットすることにより、改善点（総合満足度への影響は高いが、現状の満足度が低い項目）の抽出を行ない、改善施策立案・優先順位付けの判断資料とする。この方法を授業に取り入れ、次の3点から授業改善を行うことにした。

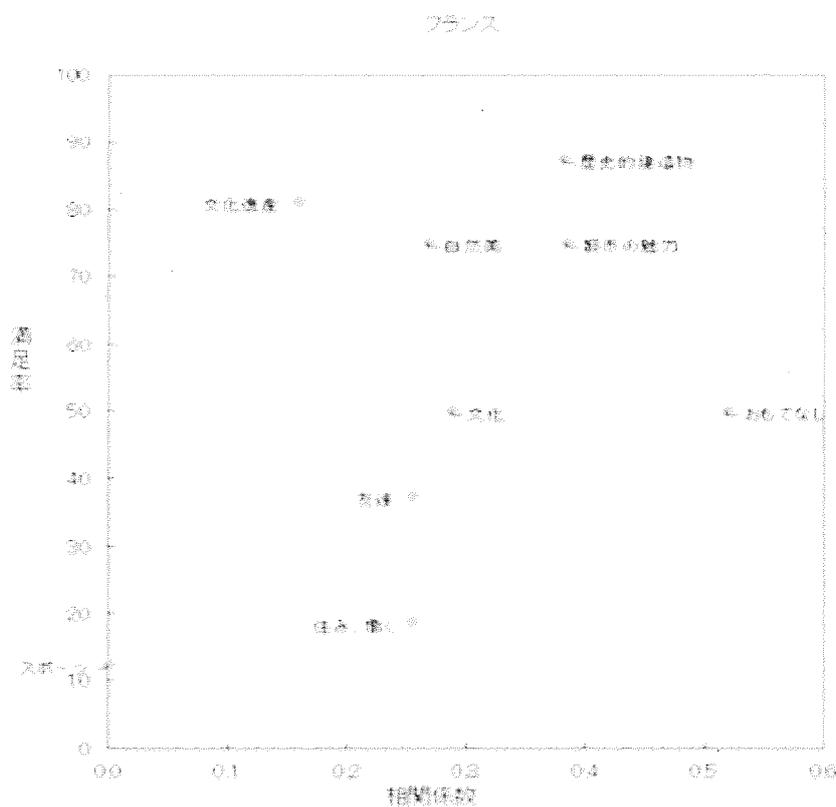


図1 フランス発表グループのCS分析グラフ

表 フランス発表グループのCS分析項目値

項目名	相関係数	満足率
自然美	0.2673	75.0
歴史的建造物	0.3810	87.5
都市の魅力	0.3830	75.0
スポーツ	0.0000	12.5
文化遺産	0.1581	81.3
文化	0.2877	50.0
おもてなし	0.5179	50.0

友達	0.2540	37.5
住み、働く	0.2540	18.8

4 カフェ方式を取り入れた授業を振り返って

今回で2回目のカフェ方式を導入して実践を行った。生徒の主な意見を通して、実践を振り返る。

(1) ワールドカフェ方式の全体発表を聞いて

全体的にはおおむね次の感想が出された。「世界の様々な様子を聞いて良かった。オーストラリアの発表を聞いて、実際に行きたいと思った。」この感想は、タブレット型PCを用いて画像で紹介でき、リアルタイムで生徒同士が情報を共有できたからと言える。また、実際に他国の様子を発表で聞いた生徒は、「それぞれの国の特色を知ることができた。世界遺産の良さや課題について知ることができた。他の国の発表を聞き、自分で調べた国との違いが明確に分かった。その国の気候や土地の違いによって全く違う遺産があった。他の国々の位置や人口、経済、文化がよく分かった。自分の知らなかった情報を聞いておもしろかった。世界遺産のことはもちろんのこと、宗教、治安などもまとめられていた。様々な国の世界遺産や観光スポットを聞くことができ国と国との違いについて比べることができた。」このように自分が調べた視点を通して、その違いについて具体的に学んだことが分かる。一方、カフェ方式の授業については、「テーブルによって話し合うテーマが少しずつ違うのがおもしろかった。自国のことをもっとしっかりと理解しておかなければいけないと思った。自分の行きたいテーブルに自由に行き来できるので良かった。みんなが今まで知らない国の特徴について知ることができたので良い活動であった。」生徒の感想にあるように自由にテーブルを往き来できることによって世界旅行をしている疑似体験を味わうことにつながったと考える。その意味においても世界の観光業でのグループ学習では意義深いものとなった。さらにタブレット型PCを用いたことについては、「画像を用いて話すと分かりやすく良かった。コロンビアの世界遺産の渓谷が美しかった。世界遺産が一番多いのがイタリアであることを知ると同時にスリが多く危険な地域でもあることが分かり背中合わせであると実感した。様々な国の観光情報が聞いて良かった。各国の発表がまとまっていてみんなうまく自分の国の特徴をピックアップしていて聞きやすかった。マイナーな国まで知ることができた。また、タブレットPCを活用して画像を示すことで理解を深めることができた。」このことからタブレット型PCは持ち運びに便利であるばかりかリアルタイムで情報を共有でき、画像を通して世界遺産の様子を知ることができた。

(2) ワールドカフェ方式を取り入れたワールドツアー¹¹の感想

世界の観光業について取り上げることから、自分の行きたい国や地域へ自由に移動できる雰囲気の中で疑似体験の旅行を味わうため、ワールドカフェ方式を取り入れた。生徒の感想では、「カフェ方式は自由に移動ができるので話しやすかった。今回はとにかく楽しめた。いつもより話し合いの時間が増えて良かった。」と趣旨を理解した感想がある。

しかし、一方では、「やり方が少し分からなかった。初めはやり方がわからなかったが、慣れてくると楽しく学ぶことができた。あなたの地域・州とかどこから来たのか。」とかファシリテーター役の意味など理解しにくいことがあった。自分たちが何をなすべきか、これをすると何につながるのかというように本質を知ってから取り組みたかった。」といった感想も出され、カフェ方式の進め方の理解には生徒によって差があることが分かる。



図2 【 カフェのテーブルごとに課題を記入 】

また、タブレット型 PC を併用して学習したことについては、「タブレット型 PC も良かった。自分で選んで国について調べることと人から聞いて情報を得ることで多くの情報を得ることで多くの情報を一度に得られた。一つ一つの国を詳しく調べるためにそれぞれの話を聞いて驚くことが多くて楽しかった。また、様々な地域の国々の特色を聞いて興味・関心を持つことができた。

いろんな国を調べている人がいて、有名な世界遺産を聞いたりして近い国でも文化や言語が違っている国に行ってみたいと思った。発表するときも画像を使いながら説明できもっと具体的なイメージが浮かんだと思った。空港、世界遺産以外にも他のその国の特徴を調べてみたかった。テーブルで活動するのとタブレット型 PC を使う活動はとても楽しいのでまたぜひやりたいと思った。」と生徒にとっては併用して学習する効果があったと考える。さらに、生徒によって次の意見が出された。

「世界の中で自分が全く知らなかった国と出会えたことで大人になったら旅行したいと思った。どんな国でも世界遺産は必ずあることにびっくりした。日本から出たことがないので他国をあまり知らなかったが、多くの国の世界遺産や特徴を聞いて世界旅行をした気分になった。」世界旅行を疑似体験で満喫した生徒もいた。

III 研究のまとめ

生徒の授業感想の中で、「短い時間で広く浅く情報を得ることができた。行きたい国が増えた。テーブルに行って、様々な国について知ることができたので良かった。絶対行けないような国もあったのでその情報や特徴を知ることができ良かった。カフェ方式はなごやかに話をできたため、話がふくらんだ。一人一人では1つの国について調べるのがやっとなが、みんなの意見を比較しながら雰囲気をつくりだしやすく良い学習になった。」というように、従来の調べ学習であると世界の各国の観光地を調べるのに時間がかかったが、タブレット型 PC を活用することで大幅に時間を削減することができた。また、ICT スキルのみではなくホワイトボード型白地図を利用することで生徒の地理的思考（空間的思考）を基礎としながら現代的課題を解決する地理的知識を高める ことにつながった。さらに、アメリカ合衆

国、ヨーロッパ、そして東・東南アジアにおいて航空交通網が高密度に発達しており、これらの三つの地域は航空交通によってたがいに強く結びついていることが分かった。

このことについては、生徒の意見では、「空港から空港へ飛び立つシステムが本当に世界旅行に行っているみたいで現実感がわいた。治安が良さそうだと思っていたところが意外に悪かったりするなど知らなかったこともたくさんあった。たくさんの世界から集まり、様々な情報を収集することができた。一人一人が出す話題に対してみんなの知っている情報を発表していき、とてもにぎやかな空間で意見を交換することができた。今まで知らなかった世界遺産や特徴、治安について知ることができたので旅行する時の参考になったと思う。」とあるように航空交通網のシステムについて理解を深めることができたが、経済的地域差や南北問題としての位置づけといった課題について考えを深めるまでには至らなかった。今後は、単元構成や単元のつながりを工夫するなどさらなる研鑽を続けていきたい。

(注)

- 1 『新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）』（2012年8月28日中央教育審議会）
- 2 http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm (2017年4月閲覧)
- 3 文部科学省「教育課程企画特別部会 論点整理」
- 4 アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換 溝上慎一 (2014年)東信堂、第1章 アクティブラーニングとは P7
- 5 マスツーリズム (mass tourism) とは、第二次世界大戦後に米国・西欧などの先進諸国において発生した、観光が大衆 (マス) の間に広く行われるようになる現象、及び大衆化された観光行動を指す。第二次世界大戦後の荒廃からいち早く復興した先進諸国と呼ばれる国々ではマスツーリズムの時代を迎えた。経済発展により工業生産力が飛躍的に増大し、大量生産・大量消費の時代を迎え、かつてない経済的な豊かさが実現された。その経済的豊かさは社会に広く浸透し、かつては富裕層に限られていた旅行を大衆も享受し得る条件が整っていった。1950年代には米国に出現し、1960年代には西欧諸国にも形成されている。この時期はジェット旅客機時代の幕開けであり、観光者が押し寄せる条件の一つを形づくった。1970年代になると、国際観光はいっそうの拡大を見せる。1969年にはジャンボジェット旅客機の就航により国際観光の大量化・高速化が決定的なものとなった。この頃には、国際観光者の送り出し国として、日本が加わった。この頃には、国際機関による国際観光開発の支援も盛んになされ、国際観光地が世界中に整備された。1980年代には、すでにマスツーリズムの諸問題が顕在化していた。これについては、後述する。そうした批判をよそに1990年代以降も、国際観光の拡大傾向は続いた。アジア諸国の経済発展から、東アジア諸国の富裕層も国際観光地に繰り出した。1980年代の後半には、マスツーリズムに代わる「新たな観光のあり方」として、オルタナティブツーリズムという概念が提唱され、さらにその後「持続可能な観光」(サステイナブルツーリズム) という概念が提唱されている。また、エコツーリズム、エスニックツーリズムなど、マスツーリズムの反省にたった観光も実践されている。しかしながら、なお現在においても観光・ツーリズムの大勢を占めているのはマスツーリズムである。
- 6 Google が無料で提供している地図ソフトウェア：3Dで見られるリアル地球儀と世界中の衛星写真や航空写真を利用した地図

- 7 学長裁量経費にて、一昨年度、アップル社の iPad が 45 台導入され、他の授業でも活用されている。ただし、Google が無料で提供している地図ソフトウェアグーグルアースを 40 人が一斉に利用するとフリーズするタブレット PC も出てくる場合があった。
- 8 ワールドカフェ~カフェ的会話が未来を創る~ 2007 年アニータ ブラウン、デイビッド アイザックス / ワールド・カフェ・コミュニティ (著), 香取一昭、川口大輔 (訳) 株式会社ヒューマンバリュー、<http://world-cafe.net/about/index.html>

おおまかな流れとして、1 ラウンドを 10 分とし、3 ラウンド行う。ラウンドが終わる ごとに、メンバーチェンジを行い、異なるメンバーで意見を出し合うのが特徴である。その際、全員が移動するのではなく、カフェオーナーと呼ばれる 1 人は席を動かさず、移動してきたメンバーに、ラウンド中どんな会話が生まれたかを説明する役割がある。3 ラウンド全てが終わったら、最初についていたグループに戻り、意見をまとめる。話し合いたいテーマを設定し、そのテーマについて自由に、カフェでリラックスして話すかのように、アイデアを出し合うことができる。
- 9 Excel で学ぶ多変量解析入門 菅民郎著 オーム社 (2013 年)
- 10 統計分析研究所株式会社アイスタット開発フリーソフトウェアを利用して作成した。
- 11 生徒が選んだ国は次の通りである。最初に地域を固定したので必ずしも希望した地域・国が選ばれたわけではない。アメリカ合衆国、カナダ、イギリス、フランス、スペイン、メキシコ、オランダ、ギリシャ、ブラジル、チリ、ペルー、コロンビア、インドネシア、カンボジア、シンガポール、パラオ、ミクロネシア、オーストラリア、ニュージーランド、モロッコ、イスラエル、サウジアラビア、イエメン、アルゼンチン、南アフリカ共和国、エジプト、タンザニア、中国、日本