

開発教育における参加型授業の研究

岩 下 康 子*

Research of the Participatory Classes in Development Education

Yasuko IWASHITA*

1. はじめに

多文化が拮抗し、融合しあう現代、異なる価値観や言語を使用する人々との対等な関係を保っていくためには、互いの違いを理解し受容してだけでなく、さらに深い自分への回帰、すなわち変革が求められているといえる。これから生きる若者にとって、異なる文化背景や価値観を持つ人々との接触機会は、今まで以上に増加し、日常的なコミュニケーションも頻繁に起こり得るであろうと考えられる。

このような大きな社会変化に対応していく人材育成を目指す柱として、能動的な学習、いわゆるアクティブラーニング型授業の実践が高等教育の場で盛んになってきている。「能動的な学習」「主体的に学ぶ」というフレーズは1990年代以降、初等中等教育から浸透してきており、それが2000年以降アクティブラーニングという言葉で包括的にとらえられるようになってきた。

開発教育は、地球的課題の理解と解決に向けて、アクティブラーニングの一形態である参加型で学習を進める教育活動である。国際理解教育、グローバル教育等と並び、地球的規模の諸問題を理解し解決するための教育の一つで、南北問題、開発問題を理解し、解決のための態度を養い、行動を促すことがその目的である。も

ともと学習者の社会参加を目標に掲げてきたためその教育方法として参加に重きを置いていることから、参加型の授業研究においては有効である。日本の学校教育活動の中では、学習指導要領に明確な規定はなく、「国際社会の平和と発展に寄与する」「多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるようにする」といった記述に見られるように、ESDの理念に基づいた全人的な教育を施すことが求められている。独自のカリキュラムはないため、各教科や領域、時間に分割され、各教員の努力によって、教育実践が行われているのが実情となっている。

また、関連した諸教育が多数あるが、それらを明確に区分することは難しい。国際理解教育、人権教育、グローバル教育など、成立の背景や研究者の実践分野に主軸が置かれていることなどを除けば、それらがゴールとする社会的課題解決は類似しているといえる。

2. 研究の目的

近年グローバル化の進行する中、私たちを取り巻く環境と開発に関する課題は、複雑化し、多様化している。問題の解決には、国の枠を超えた協力、協調が不可欠なほどに入り組んでいる。我が国においては、持続可能な社会の構築の観点から学習指導要領にも明確に盛り込まれ、

* 本学講師

また、ESDの推進については教育振興基本計画に明確に記載されるなど、教育政策においてESDは前面に打ち出されている。こういった予測困難な課題解決に向かう人材育成の柱として、高等教育では近年アクティブラーニング型授業の推進が叫ばれ、様々な試みが実施されている。

アクティブラーニング型授業に関しては、多様な解釈があり、その手法也多岐にわたる。そもそも授業改善の意味合いをもって、アメリカから押し寄せてきたこの波は、教育に携わる者が自らの教育実践と真摯に向き合い、教育方法や理念を根底から見直さなければならない事態が高等教育の大衆化に伴って起きているということにある。しかしながら、知識伝達型の授業を受けて育ち、そして、それを踏襲してこれまで教育実践を重ねてきた教員にとって、その教育方法を大幅に転換することは生易しいものではない。グループ活動、プレゼンテーションなどを持ち込むことで、アクティブラーニング型授業を実践したものの実質的な学習に至っていないケースも多く存在するという(アクティブラーニング失敗事例ハンドブック 2014)。

本稿では、アクティブラーニングの一形態として参加型授業を取り上げ、開発教育における実践の考察と今後の課題について述べる。確固たる研究力は言うまでもないが、大学全入時代に突入したといわれてから10年が経過し、高等教育の現場では教員の教育力向上がますます課題となってきた。教員が授業を通して学習者の自己実現を促進し、さらに学外活動への動機を与えるような授業実践が求められていることを念頭において、これまで積み重ねてきた事例を考察することで、依然として講義型授業が行われている現状への提案を示したい。

3. 参加型学習と教員の役割

1) 参加型学習とは

従来の講義のような一方向知識伝達型の学習でなく、学習者が学習過程に参加することを促すような学習形態を指し、学習プロセスにおいて知識よりも体験を重視することから、体験的学習という言葉が用いられることもある(田中2008)。一方、知識伝達型学習は指導者が一定の答えをもっていて、それを学習者に提供するという前提がある。指導者が持っている情報を、学習者が獲得することで「学んだ」状態となる。そのため大勢が参加していても学習者各人の「個人学習」が進行しているに過ぎない。それに対して参加型学習は、様々なアクティビティを組み合わせたワークショップ(協同作業)形式で行われることが多く、学習者主体の教育活動を中心に据えた方法に基づく。教員(ここではファシリテーター)は、対話を重視した双方向のやり取りを通じて、学習者の学習を支援する存在となる。ここでは、ファシリテーターだけでなく学習者も自らの意見を示し、様々な考え方を共有する。教えられるというよりも、学習者同士が教えあひ学びあうことで、自分なりの答えを探索し、情報を共有していく。

しかしながら、参加型学習を取り入れれば、学習者が常に能動的に学び、主体的に思考するのかというところではない。一方的な情報提供にはならないが、知識伝達型で行われるほどの情報量は格段に減り、参加の度合いによって、学習者の理解度にも大きな差が出ると思われる。時間配分や学習者のレディネスによる展開にも差が生まれる。また、教室や会場の中でのディスカッションが、その後の行動変容に結びつかないことも多々ある。ファシリテーターの誘導がうまく作動しないために、話し合

いが行き詰まることや、別の方向に流れていくこともある。そして最も懸念されるのが、楽しさやその場の和を求めるあまり、単なる集会で終わってしまうことである。

2) 教員の役割

ファシリテート (facilitate) には、「手助けする」「促進する」という意味合いがある。開発援助の分野において多く使われていた言葉であるが、今ではビジネス、医療など幅広い分野で見ることができる。単なる司会者ではなく、学習者による創造的な議論を喚起し、補助するという役割がこの言葉に込められている。「問題解決に欠かせないコミュニケーション技術」を持つ存在そして、新しい時代のリーダーシップとして語られている。

ファシリテーションの歴史には諸説あるが、1960年代に、アメリカの心理学者ロジャースが、カウンセラー養成のためのワークショップにおいて、「ベーシック・エンカウンター・グループ」というグループアプローチを開発し、当時のスタッフをファシリテーターとよんだことに始まるのではないかとされている。ビジネス分野においては、1970年代より、同じくアメリカで始まり、会議を効率的に進める方法として開発され、チームによる現場主導型の業務改革手法として、用いられるようになった。今では、ファシリテーションが専門技能として認められるようになり、支援型リーダーとして、重要な会議に登場するのは珍しくない。しばらくして、日本でも使われるようになったが、広く周知されるようになったのは21世紀に入ってからであろうと思われる。

ファシリテーション協会が掲げる「ファシリテーション4つのスキル」は以下の通りである。

①場のデザインのスキル：学習者による目標の

共有、協働意欲の情勢、そしてチーム作りがその後の活動を左右することから、活動のプロセスを設計するスキルが求められる。②対人関係のスキル：学習者の意見を受け止め、仮説を引き出し、チーム内の相互理解を図るスキルが求められる。③構造化のスキル：議論を論理的に進行し、わかりやすくまとめていくスキルである。④合意形成のスキル：意思決定をするために、相互の異なる意見をまとめるスキルである。

ファシリテーションについて造詣の深い中野(2008)は、「ファシリテーターは教えない。」と明言する。一方、教育現場では、上記4つのスキルにあるように教員は学習者の学びのプロセスに関わり、支援することに重点をおくことには違いないが、加えて教えるべきゴールがあり、学習者に対する評価を与えることが求められる。ゴールとする内容によっては、メッセージ性の強いものや学習者のレディネスによって、教員側がのぞましいゴールへの誘導を行う場合も出てくることは否めない。支援者であるという立場を維持しながら、時間内にゴールに向かわせることは、困難を極める役割である。時には、必要な知識を伝える伝達者として、あるいは必要に応じて学習プロセスに介入するガイド役として、さらに学習者の能力を引き出す促進者でなくてはならない。そのため、他分野でのファシリテーターと区別し、教育現場における教員の立ち位置を「ファシリテーター型の教員」として位置づけている。

ファシリテーター型教員は、その資質が問われるのは当然であるが、学習者が社会と関わるための手立てを明確に構築しておく動線を確認しておかなければならない。興味深い活動内容を思い付きで提示するのではなく、学習者を導きたいとする目標があり、その目標達成に向けて学習者の変容プロセスを考えながら活動の流

表1) 教員の役割

	従来型の教員	ファシリテーター型の教員
求められる教育形態	トップダウンの教育 ピラミッド型	ボトムアップの教育 ネットワーク型
学習内容と過程	知識や情報を考え、内容をより充実させていく	予定していた内容とそれをきっかけとして気づく想定外の内容とがある
教員の発言量	予定した学習内容を伝え教えることが重視されたため、発言量が多くなる	学習者同士で学び合う過程において引き出されるものもあるので、発言量は少なくなる
立ち位置	意見をコントロールすることで結論へと結びつける	学習者なりの結論に至る案内をする
雰囲気づくり	結論ありきの空気が醸し出されるため、意見が言い出しづらくなる	全員の意見が尊重され、何をいってもいい、安心安全な場が保証される
リーダーシップ	集団を先導するような力強さ	集団を活かすしなやかさ
参加感	発言できなかった学習者への対応が不十分になりがちで疎外感を覚える	場へ貢献する存在として捉えられるため、いてもいいという安心感を覚える

参考) 石川 (2015) 「教育ファシリテーターになろう！」より

れを組み立てていく力が求められる。

3) 大学生の現状

ベネッセの「大学生の学習・生活実態調査報告書ダイジェスト版 2016年」によると、残念なことに大学生の教育観調査項目において、「自分の興味を追究する授業」よりも「単位を楽に取れる授業がよい」が過去8年間で約13%増加し、6割を超える学生が支持しているという。また、「教員が知識を教える講義形式の授業がよい」と答える学生は8割程度いることも結果から判明した。大学教育の中で、プレゼンテーションやディスカッションの機会は増えているはずだが、学生に受け入れられていない実態が浮かび上がる。学生が受動的になったと評する向きもあるが、長い間講義形式の授業を続けてきた教員側に授業の構成や学習者に即した授業展開に問題はないか、学生の意欲を引き出すための工夫はあるのか、ということをお問いただす必要がある。

4. 参加型学習の実践

参加型学習の活動基本型は様々だが、これまで取り組んだ形態の中でも、より学習者にとって深い学びが起こりうると思われるのがロール・プレイング型である。全員参加を目指すこと、当事者意識を持つこと、現実に立ち向かう主体性と創造性を高めることを目標とするために、この型を利用した構成を多用する。実際に、自分自身が問題にある役割を担うことにより、納得する場面や葛藤する場面に出くわし、学習者の態度変容に大きな効果が期待できる。学習者の問題意識がその役割に即さないこともあるため、事前に知識を与えておくことが必要となる。

事例1) 異文化トレーニング『世界がもし100人の村だったら』

異文化トレーニング実践授業として、開発教育協会発行の『世界がもし100人の村だったら』第5版を用いて行った。教材で描かれている統

計に、最新の情報を盛り込みながら、世界の現実を疑似体験という参加型の方法で体験していくことを狙いとしている。世界には、多様な言語や文化を持つ人びとが住んでおり、そこには大きな格差があることを体験的に学び、日本が世界の中でどのような位置にあるのかを知ることのできる内容である。

①アイスブレイキング：学習者は、すでに互いのことをよく知った仲間であるため、世界クイズと題して、世界の人口を過去、現在、未来に分けてクイズを出し、グループごとに回答させて、急激な人口上昇を理解し、活動に興味を持たせた。

②100人村シミュレーション：全員に役割カードを配布し一人ひとりが100人村の住人であることを告げ、カードに沿って疑似体験が進むことを理解する。ここでは、「男女」「年齢」「言語」「所得」について、自分の役割に基づいて動き、集団を構成する。例えば、自分の役割が「スペイン語を話す子ども」であったり、「中国語を話す老人」であったりする。人数構成比が、世界統計に基づいていることから、その割合が自分の思いと違うところに驚きと疑問が生じる。「なぜアフリカでは子どもの比率がこれほど多いのか」「世界の言語比率はどうなっているのか」それぞれの場面で、質問を織り交ぜながら、体を動かすことで、実際の現状をつかむ。最後の所得の部分は、動いた後で、これが何を構成しているのか考えさせ、ヒントを与えながら、答えを導き出した。

③「100人村」を読む&ディスカッション：シミュレーション後、自分の席に戻り、資料『世界がもし100人村だったら』を読んで、体験したこと振り返る。振り返りから、学生たちが多くの場面で、先入観を抱いていること

が分かった。所得格差の大きさについて認識していなかったという意見、さらにその格差が一部の地域に偏っていることへの驚き、そして、英語は世界で最も強力な言語となっているが、第一言語として使う人口比は第一位ではないということへの意外性が多く述べられ、実際に動きを伴って世界を概観することができて新鮮だったという意見がみられた。

事例2)「世界一大きな授業」

次に、「世界一大きな授業」について取り上げる。「世界一大きな授業」は「持続可能な開発目標 (SDGs)」の「ゴール4 = 教育目標」を達成するための世界規模のキャンペーンである。「質の高い教育をみんなに」、という副題を掲げて、世界各国において授業が展開される。今年日本では、506校及びグループ、4万3,493人がこの授業に参加したという。

この授業の実施目的は次の通りである。現在、世界で小学校に通えない子どもは5,800万人、読み書きができない大人は7億8,100万人もいるといわれている。こうした背景には、戦争や貧困はもちろん、教育の機会が与えられなかった人々が直面する厳しい現実がある。そんな世界の教育の現状に目を向け、世界中で同じ時期に学び、教育の大切さについて考える世界規模の取り組みである。

教材は、教育協力 NGO ネットワークより配信され、参加者の実情に合わせて、ワークショップの内容を変更することもできる。

①導入でアクティビティ1に当たる「教育クイズ」を通して世界の教育の現状をつかみ、アクティビティ2の「識字ゲーム」を通して、字が読めないとどのようなトラブルが起こる

のか、何が不便なのかを学生が知らない文字を提示して、実体験させる。この時点で、文字が読めることが当たり前になっている日常生活に気づき、全く字が読めない人の視点が持てるようになる。そこで、世界各国の成人の非識字率を提示し、このような状態に置かれた人々が直面する問題に言及する。最後に、「なぜ彼らは教育を受ける機会がなかったのか」を話し合い、彼らが教育を受けるために必要な手立てと資金について、先進国の予算状況と支援問題と絡めて提示する（アクティビティ3）。

- ②現状を変えるために、途上国および日本の中に活動している人たちがいることを伝え、その活動状況を知ることから始まる（アクティビティ4）。ここでは、ノーベル平和賞を受賞したマララさんの活動と国連スピーチ、国内外のフリーザチルドレンの活動について映像を通して紹介する。さらに、広島市が実施している国際ボランティアに参加している本学学生やフィリピンスタデイツアーをきっかけに国際協力を呼び掛ける学生が、学内で古着回収やフェアトレードに関わっていることについて提示し、社会変革のために自分ができることについて話し合い、グループごとに意見をまとめた。後半、地域やジェンダー、障害、人種や民族、置かれている状況を理由に見逃されている、あるいは仕方がないと考えられている人々の問題を見直すために「ちがいのちがいがい」（アクティビティ5）を行う。グループに分かれ、カードに書かれた内容を「あってもいいちがいがい」と「あってはいけないちがいがい」に分類していくのだが、文化や価値観の違いと思われる地域事例を提示されると判断基準が揺らぎ、分類に葛藤が生まれ、時間を要する活動となった。

- ③アクティビティ6で、「本当に必要な教育援助」について考える事例をロールプレイで行い、仮想国Cに必要な支援と手立てを考えながら、自分たちが行っている支援は「果たして必要とされていることなのか」、「本当の支援となっているのか」というジレンマを経験し、考察する。仮想途上国C国を援助するA国に日本を置き換え、日本政府の教育援助の内容や傾向を理解して、実際に求められていることと照らし合わせて提言を行う（アクティビティ7）という設定である。ロールプレイの配役は学生の特性を考えて選択し、一人ひとりが何らかの役割をもって参加するようにした。

学習者からの反響は様々であった。世界の識字率に関するクイズの正答率は37%と理解度は低かった。開発途上国が必要とする教育の援助費が、世界が費やす軍事費の約50分の1に過ぎない事実については、それを数字のみでなく、実際に模造紙幣で目視したことで、非常に驚いたことを半数以上がコメントにあげている。アクティビティ5では、様々な国や地域の事例が出てくるのだが、ここに学校や地域の事例を入れることも可能である。筆者は、提示されたカードをすべてそのまま使用した。学習者が特に悩んでいたのは、日本と韓国、ブラジル、スイスの中学校1クラス当たりの平均生徒数の比較や、通学路における通学方法についてのものであった。「日本は教育において進んでいると感じていたので、1クラス平均の生徒数が他国より多すぎることに驚いた。」「子どもの数が減っている日本で、なぜ20人学級が成り立たないのか」という意見があり、グループ内の意見が対立することもあった。1クラスの人数が少ないほうが良いという意見が多かったが、なぜ日本

は学級定数を削減しないのかについては、意見が行き詰まり、結局これはあってもいい違い、ということに分類された。最終アクティビティ7の後で、「わたしたちの政策提言」を行った。まず援助について、「途上国のニーズを知ることが必要である」と全員が述べる。これは、現在の支援活動の場でも度々問題にされる内容であるが、政策会議の場では、現場のニーズが見えてこないまま予算や支援内容が決定されている。実際に現地へ赴いてみるとそれらが現地の問題を解決するどころか、現地の自然な生き方までを奪う結果になりかねないものもある。そこに気づくことが支援を始める際の一步である。この視点に立つことは、国際協力の現場では欠かせないことであり、ここでは学習者全員の総意としてまとまった。その後、「教育支援に関しては、まず初等教育の充実から徹底すること。そして、基礎教育（初等教育、中等教育）に従事する教員の質の向上に力を入れることが大切だ。」「NGOなどと協力して、草の根レベルの活動を広げていく必要がある。途上国の先生を育成したうえで、人口に応じた学校を立てていく必要がある。」という意見が寄せられ、政策提言書としてまとめた。この提言書は、実施報告書と一緒に、JNNE（教育協力NGOネットワーク）に送っている。

実践後の感想である。「ロールプレイの役割になりきろうと一生懸命当事者の気持ちを考えた。」「日本の行っている支援は、相手国の立場を考えていないものだと気付いた」「立場の違う人たちが意見を言うと、誰にとってもよい解決法はなかなかみつからない。その中で合意点を見つけ出すのは大変なことだと思った。」

なお、参加型授業の後に、こういった授業形式についてどう思うか5段階で評価してもらっているが、今のところ3が5%、4が21%、残

りは5評価である（5：非常に良い 4：良い 3：どちらでもない 2：どちらかという望まない 1：望まない）。ベネッセ教育研究所の統計にあるように、楽に単位を取れる授業が好まれる傾向にあるのは確かだが、それは現在においても、授業が双方向になっておらず、教員の一方的な答弁や学習者の思考の流れを無視した授業構成がとられているからではないだろうか。知識の伝達は今や、ICTやインターネットなどを用いて、授業内ですべて行う必要はなくなってきている。情報を入手する方法と取捨選択する基準を与えておけば、授業外で取り組むことによって効率が上がる。授業においては、人と人が関わらなければ成り立たないような授業構成が最も重要になってくると考えている。大学教育は、総じて主体的に学ばねばならない場であり、自らの考えを述べる場であることを学生に授業を通して伝え、教員自身自らが学びのモデルであることを示し、よりよいファシリテーターであろうとすれば、教育の場は変わってくると期待する。

大学生が満足感を得る授業とは何か、その条件を探った樋口氏は次のように述べている。『1年から3年を通して「①教員と授業時間内に交流ができる授業」「②学生の意見や授業評価の結果を反映させた授業」「③学んでいる内容と将来について考えられる授業」の経験が、学生の抱く教育への満足感を規定する主な要因となっている。』現在の大学生は、教員に対し、非常に厳しい目を向けていることを意識していかなくてはならない。

5. おわりに

所属する「地球市民教育塾ひろしま」では、定期的にワークショップや学習会を開催し、ESDの視点で参加型授業の技術向上に関する実

践に取り組んでいる。参加者は、中学校、高等学校、大学の教員、NPO や NGO 職員、公共団体職員、大学生と多岐にわたる分野の方々が集っている。その中で、新たな教育方法の視点、新しい教材開発の構想などを出し合い、相互の実践に反映している。他分野からの意見は特に貴重で、こういった場で社会と繋がることを実感し、社会が必要としている力を自分自身が学ぶことで多くのことに気づく。これらを授業で還元し、社会に巣立っていく学生に伝授していくことがとても大切だと感じている。

本学では、FD 専門委員会を通じて教員相互の公開授業や研修会が行われている。筆者も公開授業を行うことで、自分のファシリテーターとしての能力を振り返るきっかけをいただいた。今後は、さらに、この効果を高めるために、公開授業だけでなく授業の事前事後の検討会や授業方法改善のためのワークショップ開催などを企画し、大学全体で教育力の向上を図ることを目標としたい。また、優れた教育実践を紹介する場や、それらを表彰する場があってもよいのではないかと考える。

高等教育現場でのアクティブラーニング型授業は増えたが、学生には受け入れられていないという結果が見られる。これは大学教員が2極化した教育方法の存在を容認している結果ではないだろうか。全員が教育と向き合い、学生に思考させることを前提とした教育方法、理解度に即した授業構成、価値や方向性を押し付けなが集団を導くことのできるファシリテーター性を持つ存在であることを目指し、研鑽に努めていけば、教育の現場は変わってくる。

これまで実践してきた開発教育の参加型学習は、他分野に応用することは十分可能である。実際に、ロールプレイ、ゲーム活動、グループ討論、疑似体験活動などを外国語の授業や教科

教育法などの授業に反映させて行っている。1 回 1 回の授業が挑戦であり、自己研鑽の場でもある。同じ内容であっても、学習者の状況によって大きく変化し、それがまたファシリテーターとしての技量を問われていることを思い知らされている。ファシリテーターとしての技量を磨くことはもちろんだが、今後は、独自の教材を開発し、授業法の改善に努めていくことを目指し研究に努めていく。

参考文献

- 1) 石川一喜 (2015) 「教育ファシリテーターになろう!」, 弘文堂。
- 2) 小貫 仁 (2007) 「学校における教育方法をめぐる一考察—参加型学習の変遷とその課題—」, 『開発教育』, 開発教育協会, Vol. 54, pp. 66-78。
- 3) 田中治彦 (2007) 「参加型開発と開発教育—参加型の学習をキーワードとして—」, 『開発教育』, 開発教育協会, Vol. 54, pp. 8-22。
- 4) 世界一大きな授業事務局 (2017) 「世界一大きな授業2017 質の高い教育をみんなに」, 公益財団法人プラン・インターナショナル・ジャパン。(2017年12月10日入手)。<http://www.jinne.org/gce2017/about.html>。
- 5) 谷田川のみ (2012) 「序章4 現代の大学生の人間関係—先生、友だちの存在が大学への着地を促す—」, 『大学生の学習・生活実態調査報告書2012年』, ベネッセ教育総合研究所, pp. 22-23。(2017年12月5日入手)。<http://berd.benesse.jp/koutou/research/detail.php?id=3159>。
- 6) 中野民雄 『ワークショップ 新しい学びと創造の場』, 岩波新書。
- 7) 中野民雄 (2009) 「ワークショップとファシリテーション」, 『開発教育』, Vol. 56, pp. 55-67。
- 8) 中部地域大学グループ・東海 A チーム (2014) 『アクティブラーニング失敗事例ハンドブック—産業界ニーズに対応した教育改善・充実体制整備事業—』, 一粒書房。
- 9) 林加奈子 (2013) 「開発教育における地域づくりにみる参加概念の検討—正統的周辺参加論の視点から—」, 『早稲田大学大学院文学研究科紀要』, Vol. 59, pp. 57-67。
- 10) 東内清孝 (2003) 「参加型学習を取り入れた国際理解教育に関する研究—中・高等学校における国際理解教育の実践に向けて—」, 『広島県教育センター

- 研究紀要』, 第30号。
- 11) 樋口 健 (2014) 「調査データをよむ 大学生が満足感を高める授業についての3条件」, ベネッセ教育総合研究所。(2017年12月4日入手)。<http://berd.benesse.jp/koutou/topics/index2.php?id=4320>。
 - 12) 100人村教材編集委員会 (2016) 『ワークショップ版 世界がもし100人の村だったら第5版』, 開発教育協会。
 - 13) 福田恭介・本多潤子・宮崎昭夫・文屋俊子・Nigel Scott (2006) 「学生の授業評価から見えてきた教員の授業改善」, 『福岡県立大学人間社会学部紀要』, Vol. 14, No. 2, pp. 65-73。
 - 14) ベネッセ教育総合研究所 (2016) 「第3回 大学生の学習・生活実態調査報告書ダイジェスト版 2016年」, (2017年12月5日入手)。berd.benesse.jp/koutou/research/detail1.php?id=5169。
 - 15) 丸山義王 (1984) 「授業における教師と児童の相互関係の考察—児童理解のズレなくすための一方法として—」, 『学校経営研究』, 9巻, pp. 49-59。
 - 16) 溝上慎一 (2014) 『アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換』, 東信堂。
 - 17) 山中信幸 (2009) 「学校教育におけるファシリテーターとしての授業実践の課題とその可能性」, 『開発教育』, Vol. 56, pp. 39-54。
 - 18) 山西優二 (2009) 「開発教育の教師・指導者とは—ファシリテーターを深め、ファシリテーターを超える—」, 『開発教育』, Vol. 56, pp. 10-22。
 - 19) ユニセフ報告書 (2015) 『Progress for Children 2015: Beyond Averages: Learning from MDGs』, UNICEF。