

# 平成28年度 学内研究助成金 研究報告書

研究種目	<input type="checkbox"/> 奨励研究助成金	<input type="checkbox"/> 研究成果刊行助成金
	<input type="checkbox"/> 21世紀研究開発奨励金 (共同研究助成金)	<input type="checkbox"/> 21世紀教育開発奨励金 (教育推進研究助成金)
研究課題名	企業が抱える現実的問題の革新的解決近畿大学の学生のための英語によるアクティブラーニングの機会を推進	
研究者所属・氏名	研究代表者：ソープ トッド 共同研究者：	

## 1. 研究目的・内容

2016年度のACE Conferenceにおけるディスカッショングループの相互作用をビデオで分析することを通じて、申請者は英語を母語としない日本人話者の、英語での現実的な世界の企業の問題解決ディスカッションへの取り組みを増やすことでLSPメソッドの有効性を明らかにする。その結果は今後の英語を母語としない日本人話者、英語を母語とする話者、その他英語を母語としない話者の多文化問題解決ディスカッションを強化することに用いられる。

## 2. 研究経過及び成果

留学生の数が増え、国際学生と国内学生の両方が有意義な学問経験を確実に達成するためには、カリキュラム開発のさらなるステップが必要です。Lego Serious Play(LSP)と呼ばれる革新的な教育方法論は、言語と文化の障壁を橋渡しするうえで効果的な方法であり、有意義な多文化共同学習を英語で促進する可能性があります。

この研究プロジェクトは、2016年12月に近畿大学で行われた日本と国際大学生の英語による企業問題解決会議において、レゴシリアスプレイを使用する体系的アプローチを開発することができました。

このアプローチを用いて、以下の4つの研究課題のテストを行います。

- ①LSPを用いた英語での問題解決ディスカッションにおいて、日本人学生の不安をどの程度軽減できるか。
- ②LSPは、多文化の問題解決ディスカッショングループで、他のメンバーとより多くの人々が対話(質問・応答・共有)するのに役立つか。
- ③英語を母語としない日本人話者が、多文化的な英語での問題解決ディスカッションで難しい概念を他のメンバーに説明するのにLSPメソッドが役立つか。
- ④LSPを用いることができる他の教育方法は何か。

開発された体系的アプローチは、多数の国内会議で発表されており、研究成果は9月にポルトガルで開催されるEIAR会議で発表される予定です。

研究目標は達成され予定通りに進んでいます。

### 3. 本研究と関連した今後の研究計画

この研究の結果を得て、研究者は、国際学生と国内学生の両方が積極的かつ有意義な学問経験を確実に達成できるよう、LEGO Serious Playをカリキュラムに組み込むことに興味を持っています。

### 4. 成果の発表等

発表機関名	種類 (著書・雑誌・口頭)	発表年月日(予定を含む)
2017 SUAC LEGO® SERIOUS PLAY® WORKSHOP	口頭	29年1月27日
SOJO University Teaching and Learning Forum (SUTLF 2017): Active Learning in a Globalized World	口頭	29年2月04日
日本国際教養学会	口頭	29年2月18日
2017 EIAR Forum (Portugal)	口頭	29年9月18日 予定