

A Case Study of Icebreakers for Interactive Online Learning

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-03-23 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 大崎, 理乃 メールアドレス: 所属:
URL	https://mu.repo.nii.ac.jp/records/1751

授業実践

同時双方向型オンライン授業における アイスブレイクの検討と実践

A Case Study of Icebreakers for Interactive Online Learning

大崎理乃

Research Center for Liberal Education

Musashino University Smart Intelligence Center (MUSIC)

概要

同時双方向型のインターネットを利用したオンライン授業は、様々な授業形式の一つとして今後も継続されることが予想される。しかし、参加者の端末やネットワークの問題から、オンライン授業時のグループワークには相手の反応が分かりにくいなどの困難さがある。そこで本研究では、全学部・全学年を対象とした選択科目授業において、授業内容と関連させたアイスブレイクを提案、実施した。その結果、実施したアイスブレイクは授業内容の学修に寄与したこと、提案方法の実施クラスでは、90%以上の参加者がグループワークにポジティブな評価をしたことが確認された。

キーワード： 同時双方向型オンライン授業、グループワーク、アイスブレイク

1. はじめに

インターネットを利用したオンライン授業（以下、オンライン授業）では、同時双方向形式の授業であっても、カメラをOFFにしている参加者も多いため、グループワークの際に相手の反応が分かりにくいなどの課題が報告されている[1]。しかし、学習機会の拡大や学習者および学習内容に合わせた授業形式の選択肢として、今後も同時双方向型オンライン授業（以下、同時双方向型授業）が利用されることが予想される。

そこで本研究では、同時双方向型授業での協調的なグループワークの支援を目的に、授業で扱う学習事項に明確な関連をもつアイスブレイクを設定し、グループの組み換えタイミングで実施することを提案する。提案方法は、グループ内に他学部・他学年のメンバーがいる可能性の高い、全学部・全学年を対象とした授業の中で実施した。そして、その評価のために、提案方法および最終グループ課題への取り組みの有用性についてアンケート調査を行った。

2. オンライン授業とグループワーク

オンライン授業の形式は、大きく2種類に分類される[2][3]。第1の形式は、学習者と教師や学習者同士がリアルタイムにオンライン会議システムなどでコミュニケーションをとる「同時双方向型」であり、「ライブ型」、「同期オンライン型」などと呼ばれることもある。そして第2の形式は、教材の閲覧・視聴やオンライン上での非同期の意見交換などをおこなって、学習者がそれぞれ自分のペースで学習を進める「オンデマンド型」である。

高等教育機関におけるオンライン授業は、COVID-19 感染拡大の影響で対面での活動が制限されたことで爆発的に増加した。2021 年度もオンライン授業での取り組みは継続しており、文部科学省が取りまとめた調査結果「令和3 年度後期の大学等における授業の実施方針について」[4]では、約64%が遠隔形式授業を実施または併用することが報告されている。また、COVID-19 の大規模な感染が収束した後も、自律的学習者の育成を目指して、同時双方向型の活用を含めた授業実践が高等教育機関には期待されている[5]。

一方、オンラインでの活動については、教育機関に限らず多くの組織にてコミュニケーションに関する課題が報告されている。これらの課題に対応するための方法として、雑談を促すチャットの利用[6]や、オンラインワークショップのアイスブレイク[7]など、オンラインコラボレーションのための知見が明らかにされつつある。しかし、学年や学部を超えた選択科目の授業では、チャットを用いた日常的なコミュニケーション活動を期待することは困難である。また、一般的なアイスブレイクはゲーム形式のものが多く、授業中にグループを組み換える度に実施することは、授業内容を扱うための時間確保に影響があった。さらに、筆者が担当する授業では、同時双方向型授業に Microsoft Teams[8]のビデオ会議機能を利用し、参加者のネットワーク環境や機器のトラブルを考慮して、参加者がカメラを OFF にした状況でのグループワークを前提にした授業設計が求められた。そこで、授業内容と関連を持たせたコミュニケーションスキルに関するワーク（以下、CS ワーク）を、グループ組み換えの度にアイスブレイクとして利用することを提案した。

3. 実践

3.1. 授業の概要

実践は、2021 年度3 学期、4 学期に開講された選択科目「メディアリテラシー」の中で実施した。当該科目は、武蔵野大学副専攻「AI 活用エキスパートコース」を構成する科目の一つであり[9]、全学部・全学年を対象としたオンライン授業として設定された。そのため、参加者は同時双方向型授業に参加することを前提に履修登録をしている。授業では、メディア論、フェイクニュース、認知バイアス、プライバシーポリシーなどについて学習し、後輩を対象としたメディアリテラシーに関する教材をグループで制作することをとおして、最終的に「わたしたちに必要なメディアリテラシー」を考えることが参加者に求められた。授業形式は、同時双方向型授業とオンデマンド型授業が週に1 回ずつ、7 週間分設定され

た. そのうち, 同時双方向型授業は表 1 のようなスケジュールで構成されており, 1 回の授業時間は 100 分であった. さらに, 同時双方向型授業のグループワークでは, 様々な学部, 学年の学生が履修する利点をいかして, 参加者が様々な意見を聞く機会を設けるために 1 学期間で 3 回のグループの組み換えを行った. その上で, グループでのディスカッションが中心となる授業であるため, ディスカッションやグループワークを安心して実施できるクラスづくりが大切であること, そのために参加者全員の協力が必要であることを第 1 回授業で教師から参加者へ案内した. なお, 当該科目は合計 4 クラス開講されたが, 本稿では著者が担当した各学期 1 クラスの事例を報告する. 履修登録者数は, 3 学期では 43 人, 4 学期では 56 人であった.

表 1 同時双方向型授業のスケジュール

Table 1 The schedule of live lessons.

週	テーマ	内容
1	メディアとリテラシー	授業内容の説明を聞き, グループを組み, CS ワーク「自己紹介」に取り組む.
2	メディアの批判的な受容	第 1 週と同じグループで, メディアを扱う上で必要な知識・スキルについて議論する.
3	メディアを通じた社会発信	新たなグループを組み, CS ワーク「ユーモア」とメディアでの情報発信に関するグループ議論に取り組む.
4	SNS 世界をよりよく生き抜くためのメディアリテラシー 1	新たなグループを組み, CS ワーク「レジリエンス」と最終グループ課題のアイデア検討に取り組む.
5	SNS 世界をよりよく生き抜くためのメディアリテラシー 2	第 4 週と同じグループで, 最終グループ課題に取り組む.
6	SNS 世界をよりよく生き抜くためのメディアリテラシー 3	第 4 週と同じグループで, 最終グループ課題に取り組む.
7	わたしのメディアリテラシー	第 4 週と同じグループで, 最終グループ課題の評価と改善検討, 「わたしたちに必要なメディアリテラシー」に関するグループ議論に取り組む.

本稿で報告する同時双方向型授業は 2 クラスとも, Microsoft Teams[8]を利用して実施された. グループワークは, グループが組み換わる第 1 週から第 3 週まではグループ活動用のパブリックチャンネルで, 最終グループ課題に同じグループで取り組む第 4 週から第 7 週までは各グループ用のプライベートチャンネルで, 各グループの代表者が投稿への応答

のかたちで会議を立ち上げて活動した（図1）。



図1 同時双方向型授業におけるグループワークの実施方法例

Figure 1 Examples of group activities in live lessons.

第1週から第3週までの前半授業でのグループは、可能な限り学年や所属学部が違う2～4人のメンバーで構成し、最大グループ数は3学期では18グループ、4学期では17グループであった。第4週から第7週までの後半授業でのグループは、最終グループ課題で扱うメディアの種類に関する希望調査結果に基づいて3名から4名のメンバーで構成され、3学期では11グループ、4学期では14グループであった。

3.2. コミュニケーションスキルワーク

CSワークは、表1のとおりグループの組み替えタイミングが3回であるため、「自己紹介」「ユーモア」「レジリエンス」の3種類を設定した。そして、これらのCSワークは、当該科目の設定背景であったOECDの「21st Century Children as Digital Citizens」[10]における感情のコントロールに関する「社会的・情緒的スキル」と関連する活動として設計された。CSワークを実施した授業は、インストラクショナルデザインの9教授事象[11][12]を参考に設計されており、まず全員で科目全体の学習目標と各授業回の学習・活動目標を確認した後、前回授業の振り返りを行い、新規事項の学習や活動に入った。特に各授業回の目標

は、各自で自分自身の達成レベルを判断し、アンケートフォームから回答することを必須とした。その上で、CSワークに取り組む前には、ワークが「21st Century Children as Digital Citizens」の「社会的・情動的スキル」や非認知能力に関連すること[10][13]を教師が説明した。

具体的なCSワークの内容は、第1回授業では、初めて話をするグループメンバーに対して自分の強みを自己紹介する活動[14]であった。第3回授業の「ユーモア」では、参加者は面白い話を他のメンバーに話すこと[15]に取り組んだ。そして、第4回授業の「レジリエンス」では、参加者が自分の弱みや短所を長所に言い換える活動[16]を行った。いずれのCSワークでも、(1)個人で5分から7分間、グループで共有する話を考える、(2)グループで約15分間、話を共有し、お互いにコメントをする、(3)個人で5分以上、グループメンバーから得たコメントや気づきを整理する、という3段階の活動を設定した。また、必要に応じて、これらの活動では「相手を否定しない」「共有しても大丈夫な話をする」ことを、教師からクラス全体へ案内した。

4. 結果

本提案の効果を検討するため、最終回授業終了時にアンケート調査を実施した。本調査は任意回答とし、回答内容が成績に影響しないことを明示した。図1は、授業内容の学修へのCSワークの有効性に関する調査結果である。設問は、「ライブ型授業でのCSワーク（言い換えや自己紹介など）は、メディアリテラシーに関する知識・技能の学修への程度役に立ちましたか？」であり、回答は「全く役に立たなかった」から「非常に役に立った」までの5段階評価とした。なお、3学期と4学期ではCSワークの呼称が異なったため、実際の設問では「CSワーク」を授業中の呼称に変更して調査を実施した。アンケートの回答数は、3学期が30件、4学期が38件であった。アンケートの結果は、3学期にて「非常に役に立った」が43%、「役に立った」が53%、「どちらとも言えない」が3%、「役に立たなかった」と「全く役に立たなかった」は0%であった。4学期のアンケート結果は、「非常に役に立った」が29%、「役に立った」が50%、「どちらとも言えない」が18%、「役に立たなかった」が3%、「全く役に立たなかった」が0%であった。「非常に役に立った」と「役に立った」を肯定的回答とすると、3学期では97%、4学期では79%がCSワークの授業内容の学修に対する有用性を評価した結果となった。

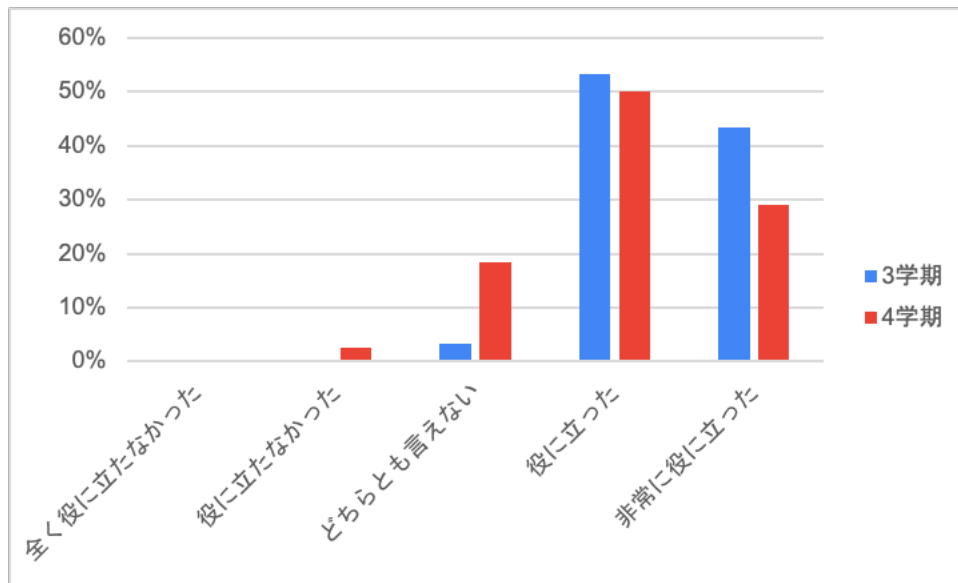


図2 授業内容の学修に対するCSワークの有用性調査結果

Figure 2 An effectiveness of communication-skills work on learning contents.

また、第4週から第7週までの連続したグループワークについての設問「ライブ型授業での最終グループ課題への取り組みは、メディアリテラシーに関する知識・技能の学修への程度役に立ちましたか？」への回答は、3学期で「非常に役に立った」が57%、「役に立った」が37%、「どちらとも言えない」が7%、「役に立たなかった」と「全く役に立たなかった」は0%であった。4学期の回答結果は、「非常に役に立った」が46%、「役に立った」が49%、「どちらとも言えない」が3%、「役に立たなかった」が3%、「全く役に立たなかった」が0%であった。これらの結果を図2にて示す。「非常に役に立った」と「役に立った」を肯定的回答とすると、3学期では93%、4学期では96%がグループでの課題実施の有用性を評価した結果となった。なお、3学期では「最終グループ課題」ではなく「グループ課題」という呼称を採用したため、設問も修正して実施した。アンケートの回答数は、3学期が30件、4学期が39件であった。

さらに、グループでの活動が円滑になされたことは、参加者の記述からも推測される。例えば、最終回授業の振り返りミニレポートでは、授業での活動と学んだこと、考えたこと、感じたことを問う設問に対して、「このグループで良かったなと思えた」といったグループメンバーへの感謝や、相互評価での指摘に対する感謝、グループで協力できたことの達成感など、グループでの活動に対する肯定的な記述が確認された。また、オンデマンド型授業の課題として実施したMicrosoft Yammer[17]を利用した相互評価に関するミニレポートにおいても、アイスブレイクでの「基本的に否定しない」という考え方がクラスメイトのコメントに良い影響を与えていると考察した記述が確認された。

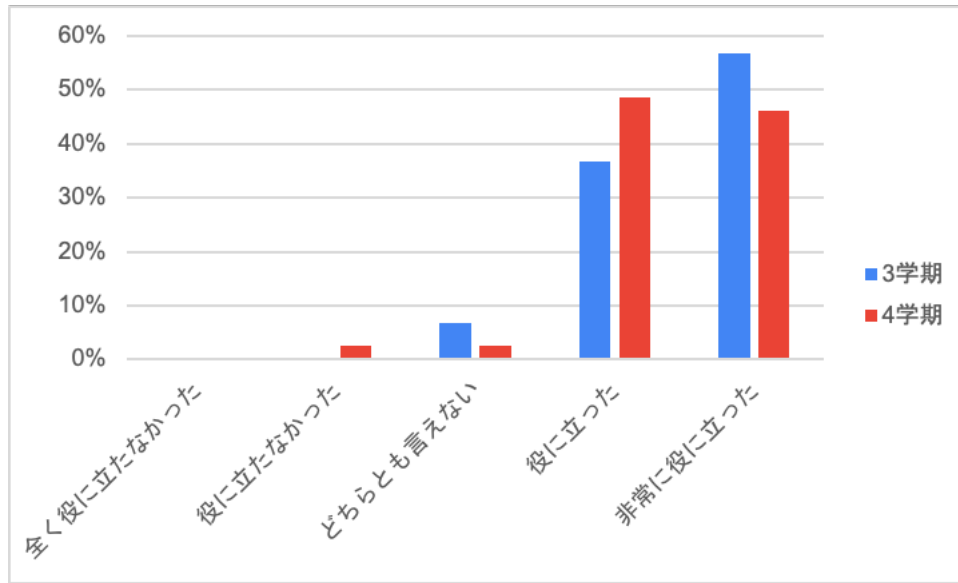


図3 授業内容の学修に対する最終グループ課題の取り組みの有用性調査結果
Figure 3 An effectiveness of the final group activity on learning contents.

5. おわりに

同時双方向型のオンライン授業は、COVID-19 の収束後も学習者の利便性や学習効果向上を目的として一定の割合で引き続き実施されることが予想される。しかし、同時双方向型授業でのグループワークは、参加者のネットワーク環境や機器の問題から必ずしもカメラ ON の状態で実施できるとは限らない。そのため、同時双方向型授業のグループワークでは、相手の考えていることを把握しにくいなどの課題がある。そこで本研究では、音声のみでのグループワークを前提に、グループの組み換え時にアイスブレイクを実施すること、そのアイスブレイクは授業内容と関連させることの2点を提案し、2021年度の授業にて実践した。実践の結果、アイスブレイクとして実施したCSワークが参加者の多くから授業内容の学修に役立ったと評価された。また、当該授業では参加者がカメラをONにしていない状況でグループワークをしていたにも関わらず、最終的に学修に寄与するグループワークが円滑に実施されたことが示唆された。つまり、本提案では授業内容と連携したCSワークを複数授業回にて実施したことで、多様なメンバーとの協調活動に参加者が習熟し、授業全体を通して意識的に活動することを促した可能性がある。

本稿で提案した3種類のCSワークでは、アイスブレイクの機能として(1)発言内容の事前準備、(2)相互コメントの活動、(3)コミュニケーションの成果確認、の3段階で初対面のメンバーとのコミュニケーションを支援した。今後、CSワークの成果や、最終グループ課題のグループ活動とCSワークとの関係について分析することで、より効果的な学習支援方法の開発に繋がると考えられる。

謝辞 コミュニケーションスキルワークの資料を作成し、授業実践を支援していただいた、Musashino University Smart Intelligence Center 中村太戯留准教授に感謝いたします。

参考文献

- [1] 堀木千広：“グループワーク、どうしてる？【新型コロナ 学生レポート】(21)”，読売新聞教育ネットワーク，<https://kyoiku.yomiuri.co.jp/campus/contents/-21.php>，2020（参照 2022.2.20）
- [2] 東京大学 utelecon：“東京大学でオンライン授業を始めるために”，https://utelecon.adm.u-tokyo.ac.jp/faculty_members/#%E3%82%AA%E3%83%B3%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%B3%E6%8E%88%E6%A5%AD%E3%81%AE%E4%B8%BB%E3%81%AA%E5%BD%A2%E6%85%8B（参照 2022.2.20）
- [3] 京都大学高等教育研究開発推進センター：“オンライン授業ってどんなもの？”，<https://www.highedu.kyoto-u.ac.jp/connect/teachingonline/patterns.php>（参照 2022.2.20）
- [4] 文部科学省：“令和3年度後期の大学等における授業の実施方針等について”，https://www.mext.go.jp/content/20211119-mxt_kouhou01-000004520_4.pdf（参照 2022.2.20）
- [5] 鈴木克明：“コロナ以降の高等教育デザイン：何を指して何を残し何を始めるのか”，国立情報学研究所 教育 DX シンポジウムアーカイブス，<https://edx.nii.ac.jp/lecture/20210917-07>，2021（参照 2022.2.20）
- [6] 加賀章喜：“「立ち話の感覚を Slack 上で」 Slack Japan 佐々木氏に聞く IT×コミュニケーション(前編)”，マイナビニュース，<https://news.mynavi.jp/article/20210805-1927520/>，2021（参照 2022.2.20）
- [7] ワークショップ探検部：“そのまま使える オンラインの“場づくり”アイデア帳”，翔泳社，東京，2021
- [8] Microsoft Teams，<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>（参照 2022.2.20）
- [9] 武蔵野大学：“情報副専攻(AI 活用エキスパートコース)”，https://www.musashino-u.ac.jp/guide/facility/MUSIC_center/submajor_aiexpert.html（参照 2022.2.26）
- [10] OECD: 21st Century Children as Digital Citizens, <https://www.oecd.org/education/ceri/21st-Century-Children-as-Digital-Citizens.pdf>（参照 2022.2.20）
- [11] 鈴木克明：教授・学習過程の革新—教授設計論 (Instructional Design) の視座からの提言一，東北大学高度教養教育・学生支援機構紀要，Vol.3, pp. 13-26, 2017, <http://hdl.handle.net/10097/00120940>
- [12] 鈴木克明，美馬のゆり：“学習設計マニュアル”，北大路書房，京都，2018
- [13] 小塩 真司：“非認知能力—概念・測定と教育の可能性”，北大路書房，京都，2021
- [14] 日本ポジティブ教育協会：“イラスト版子どものためのポジティブ心理学自分らしさを見つけやる気を引き出す 51 のワーク”，合同出版，p. 51, 2017
- [15] 矢島伸男：“イラスト版子どものユーモア・スキル: 学校生活が楽しくなる笑いのコミュニケーション”，合同出版，p.39, 2017
- [16] 上島博：“イラスト版子どものレジリエンス 元気・しなやか・へこたれない心を育てる 56 のワーク”，合同出版，p. 53, 2016
- [17] Microsoft Yammer，<https://www.microsoft.com/ja-jp/microsoft-365/yammer/yammer-overview>（参照 2022.2.20）