

教育実践報告

# オンライン授業における Teams チャンネル機能を活用した ゲームおよびグループワーク導入の試み

中島 弘毅

A Case Study on How to Play Communication Games and Manage Group Work in  
Online Learning

NAKAJIMA Koki

## 要 旨

新型コロナウイルスの流行によって、多くの学校ではオンライン授業の実施を強いられることとなった。オンライン授業は機能を使い慣れるまでは、一方向的な授業になりやすい側面があり、教員と学生、学生同士のコミュニケーションの機会が減少する可能性がある。Teamsのチャンネル機能のように、グループワークができるように設定されているものもあり、これらの機能の使い方次第では、学生同士のコミュニケーションを促進することがある程度可能となる。そこで本報告においては、このチャンネル機能を使うことによって、グループワークを実施した実践例を報告するとともに、特に簡単に使えるゲームを活用してのグループワークなどが、学生同士の人間関係および思考的広がりを示したことを報告する。

## キーワード

オンライン授業    グループワーク    ゲーム    コミュニケーション    実践例

## 目 次

はじめに

- I. オンライン授業におけるゲームを用いての導入事例
- II. グループワークを用いてのコミュニケーションに関するオンライン授業
- III. オンライン授業における発表形式の展開事例

おわりに

文献

## はじめに

2019年末に確認された新型コロナウイルス感染症は、2020年に入り世界的に拡大し、日本においては、安倍首相による全国小・中・高・特別支援学校等に対する臨時休業の要請がなされ、翌日、文部科学省による同趣旨の通知が出された。その結果、多くの学校では2020年度の授業の前半部分は、オンライン授業の実施を強いられることとなった。特に大学では、ほとんどの大学がオンライン授業となった。オンライン授業は、登校しなくても受講が可能であり、受信端末があり、通信環境が整っていればどこでも授業を受講できる。動画などをいつでも見ることができる設定がなされていると、学生の理解度に応じて何度でも繰り返し動画を見ながら学習ができる利点がある。一方オンライン授業は機能を使い慣れるまでは、一方向的な授業になりやすい側面があり、教員と学生、学生同士のコミュニケーションの機会が減少する可能性がある。

これまで文部科学省は、教員による一方向的な講義形式の教育から学習者の能動的学習を促す教授・学習方法としてのアクティブ・ラーニングを推奨し、学生の主体的な学習を促す教育的取り組みを求め<sup>1)</sup>、「主体的・対話的で深い学び」の実現を目指し、そのための方法の一つとしてアクティブ・ラーニングを位置づけてきている<sup>2)</sup>。

アクティブ・ラーニング型の授業形態は多岐にわたり、協同学習、協調学習、PBL(Project-Based / Problem-Based Learning)、LTD 話し合い学習法(Learning Through Discussion)、ピア・インストラクション(Peer Instruction)、発見学習や体験学習、教室でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワークなどがある。これらに共通する重要な要素は、教員と学生、もしくは学生同士間の相互作用であり、コミュニケーションである。

星野らによると「コミュニケーション」は「学生の努力」を規定し、結果として授業の「満足度」や「理解度」に影響を与えているとされる<sup>3)</sup>。また、授業の満足度は授業への興味関心と理解度が大きな規定要因になっているとされている<sup>4)</sup>。授業への興味関心と理解度は、学習者本人の広い意味での学習行動の蓄積に基づくと考えられるが、授業者と受講仲間からの情報発信と相互作用に象徴されるコミュニ

ケーションは、学習者自身の学習と経験とに基づく自分自身との対話に作用し、学生のモチベーションを向上させ、理解度、そして満足度に影響を与えると考えられる。

このような他者とのコミュニケーションを通じた対話的・協働的な学びの重要性については、これまでも指摘されているが<sup>1)、2)</sup>、この対話的・協働的学習は、単なる知識の修得のみならず、変化の激しい現代および今後を生き抜くための汎用的な能力の獲得をも求めている。そこでは、自らの思考を深め、発信し、他者の意見を引き出し、傾聴し、自己を理解し、積極的・主体的に課題に取り組み、他者と協働しながら問題を解決していく力などの養成が求められている<sup>5)</sup>。

アクティブ・ラーニングの効果に対しては、PBL型のアクティブ・ラーニングについては「チームで働く力」にはポジティブな影響を及ぼす一方、「前に踏み出す力」「考え抜く力」「伝える力」などに及ぼす影響は限定的であるとされ<sup>6)</sup>、LTD型のアクティブ・ラーニングについてはディスカッション・スキルの向上やコミュニケーション不安の低減にポジティブな効果を及ぼすこと<sup>7)</sup>、アクティブ・ラーニング型の授業と従来型の講義形式の授業の比較では、「対人関係能力」「自己管理能力」「問題解決能力」の育成に関して、両者共に一定の効果はあるものの、両者間で顕著な違いが見出されないなどとされている<sup>8)</sup>。

また、アクティブ・ラーニング型授業、およびここで行われるコミュニケーション活動のジェネリックスキルや学習への動機づけに対する実証的検討では、当該授業の継続による参加者のコミュニケーション不安の低減、ディスカッションにおいては積極的な発言や議論の進行に関わるような質の高い発言の増加、他者意見の傾聴ならびに理解に代表されるポジティブなコミュニケーション行為の増加、また、これらのコミュニケーション行為は対人関係能力や自己管理能力、課題解決能力などのジェネリックスキルの向上と深く関わり、授業への参加意欲や授業外活動との架け橋を促進するなどの学習を深めるような動機づけの向上にも貢献しているとされている<sup>5)</sup>。

ところで、授業者側から学生の授業内におけるコミュニケーションを考えた場合、主に以下の3つのコミュニケーションが考えられる。それは、教員と学生とのコミュニケーション、学生同士のコミュニ

ケーション、学生自身の内的コミュニケーションである。

我々は、他者と会話するときに他者の言葉である言語表現のみならず、声のトーン・表情・態度等の非言語表現を総合して情報として受け取り、その状況を判断しながら、会話をし、物事を展開する。

しかしながらオンライン授業の多くは、パソコン等の画面にパワーポイント等の教員が作成した資料を示しながら行われることが多く、このような場合には学生が得られる情報はパソコンの画面に表示されている情報と音声に限られ、他の学生の表情と共に教員の表情、そして仲間との音声言語的相互作用は大幅に制限される。

また、オンライン授業終了後に画面を一定時間開き、学生の質問時間および学生間の対話を確保する時間を設けることがなければ、授業終了後の学生間のコミュニケーション量も大幅に減少すると考えられる。

このようにオンライン授業においては、授業の内外を通して多くの学生が他の学生とのコミュニケーションの機会を得ることが十分にできず、対面授業に比してコミュニケーション量は大幅に減少すると考えられる。

Zoom、Teamsなどにおいては、お互いの顔が見え、音声でのやり取りも可能であるが、オンライン授業では対面授業と違い、学生間におけるコミュニケーションがとりづらい側面があることは否めない。Teamsのようにチャンネル機能を使うことによって、グループワークができるように設定されているものも多く、これらの機能の使い次第では対面と同等とまではいかずとも、ある程度コミュニケーションを促進することが可能となる。

そこで本報告においては、このチャンネル機能を使うことによって、グループワークを実施した実践例を報告するとともに、特に授業の導入時、または新生などに対する授業において、簡単に使えるゲームを活用してのグループワークが、学生同士の人間関係および心的変化ならびに思考的広がりによどのような影響を及ぼすのかを学生からのフィードバックコメントを通して考察する。

第1章では、オンライン授業での学生間の人間関係作りに焦点を当てた。学生間の人間関係作りは、授業を活性化させてゆく上で重要である。ここでは

1年次開講科目のレクリエーション論で行った他己紹介が学生同士のコミュニケーションを促進し、心的距離を縮め、他者理解を促進したこと、また、次への対面への期待度を高めた側面も見られたことを報告する。さらに2年次開講科目であるレクリエーションサービス論の授業において実施したチャットを用いた人間関係作りの観点からの「チーム対抗ジャンケンゲーム」を通してのグループワークについて説明言葉による展開事例を紹介する。第2章では、グループワークを用いてのコミュニケーションに関する授業の展開事例として、2年次開講科目のレクリエーションサービス論において実施した、(A)感情の自覚とコントロールおよび(B)おもてなしの気持ちの伝達についてのグループワークの実践からの学生の学び・気づきについて紹介する。第3章では、発表形式の授業において2年次開講科目のスポーツ科学入門でのパワーポイントを用いた発表事例とレクリエーションサービス論で実施したオンラインでの学生による実技指導事例について報告する。

## I. オンライン授業におけるゲームを用いての導入事例

### 1. 1年次開講授業での展開事例について

#### (1)実施内容のねらいと実施方法について

##### 1)実施内容とそのねらい

授業を展開するうえで、授業の活性化は一つの重要事項である。その方法の一つとして、学生同士のコミュニケーション量を増加させることは、学生の主体的な学びを促し、学生への授業への興味関心を喚起するとともに、他者からの意見による気づきなどを生み、授業への満足度を高めることにもつながる。

ここでは、1年次開講授業であるレクリエーション論において実施した「他己紹介」を用いたグループワークについて紹介する。

本科目は、レクリエーション資格を取るうえでの必須科目である。学生は1年生から4年生までの65名であり、そのうち1年生が46名、2年生以上が3・4年生を中心に19名であった。テキストは、「楽しさをとおした心の元気づくりレクリエーション支援の理論と方法」(公益財団法人日本レクリエーション協

会編)を用いた。

本時における他己紹介実施のねらいは、授業導入としてのアイスブレイキングとして学生同士のコミュニケーションを促進し、他者理解を図り、人間関係作りを促進することである。

## 2)実施方法

他己紹介の実施方法は、以下の通りである。

- ①他己紹介の説明をする：グループ内でペアを作り、自分がペアになった相手を事前にインタビューし、そこで得た情報をもとに、自分のペアを他のメンバーに紹介するゲームである。

本ゲームの財の特性として、ペア間のコミュニケーションが生まれ、会話を通してペア間での他者理解を楽しみながらお互いを知ることができる。さらに、情報を聞き出し、記憶し、整理、伝達する力が求められる。これらの行動はインタビューをしたペアの情報が記憶に定着しやすく、今後の人間関係作りの発展に寄与する。本財は、このように自己紹介に他者へのインタビューという他者交流の要素を加え、インタビューした内容をもとに他者にインタビューした人のことを紹介するというプレゼンテーション的要素が加えられている。また、「実は」という言葉が他者の意識を引き付け、期待させる効果を持たせている。

- ②5～6人のグループを作成する：グループは事前にチャンネル機能を用いて作成しておく。5～6人のグループは、グループワークを展開するうえで個々の顔が見え、名前も覚えやすく、発言もしやすいという点で適切な人数である。また、欠席者が出てもさほど支障をきたさない人数でもある。授業の初期段階でグループを作成し、授業期間を通して、そのグループを用いてグループワークを実施した。これによって、グループ作成のための時間の削減、グループワーク実施時においてはスムーズなグループワークの進行ができた。また、最初のグループ作成の時にグループ名、リーダー名、各メンバーの役割などを決めた。これらの事項については、チャットに記入させることで、記録として残すことができるとともに全体での情報の共有に資した。
- ③2～3人で相互にインタビューをする：グループ内でペアもしくは、奇数の場合は3人グループを任意に作成させ、ペア間でのカメラもしくはチャット

トを用いて、相手を他者に紹介するための情報収集(インタビュー)を相互に実施した。

- ④グループ内での他己紹介の仕方を説明する：他己紹介時には「○○さんを紹介します。○○さんは実は～なんです。」を入れて紹介し合うことを伝える。
- ⑤実施時間について伝達する：ペア間の相互インタビューを3分程度で実施、終了させ、グループ内で自分のペアを他者に紹介する他己紹介に入るように求めた。10分後には、チャンネルを活用したグループワークから、全体の画面に戻るよう指示をした。

## (2)学生の評価、気づきから見た学生への効果

「他己紹介」終了直後に学生よりチャットに感想を記入するように求めた。また、本時間終了後にレポート課題の一つとして「本授業を通しての感想・気づき」の提出を求めた。ここでは、「他己紹介」実施後に学生がどのような感想を持ち、心の変化、また、気づきが生まれたのかをチャットとレポートに記入された内容をもとに考察する。当日の出席者は、64名であった。

表1は「他己紹介」に対する学生のフィードバック内容の概略を示したものである。チャットで最も多かったのは、「相手のことを深く知ることができた」というような本財が主目的とする「他者認知効果」であった(59.4%)。レポートにおいても「他者認知効果」に関わるものが最も多かった(42.2%)。次に多かったのは、本財の「新鮮さ」「面白さ」であり、合わせてチャットで23.4%、レポートで20.3%であった。心理的距離縮小効果(親睦効果)はチャットでは4.7%であったが、レポートでは10.9%、早くみんなと会いたいという「未来効果」を含めるとレポートでは17.2%となり、チャットに比してレポートでの割合がとて高かった。これらの結果より、アイスブレイキングとしてコミュニケーションを促進し、他者理解並びに人間関係作りを促進するというねらいが果たされていることが理解できる。

さらにチャットとレポートでのコメント内容を比較すると、チャットにおいては表1の通り6項目であったが、レポートにおいては14項目へと思考、気づきの広がりを見せていた。これは、チャットでは「他己紹介」終了後の1分間という短時間における感想の記入に対して、レポートにおいては授業終了後の

十分な時間の中での振り返りであったことによるものと思われる。レポートでは、特に「他者認知および人間交流の重要性への気づき」「心理的距離縮小効果(親睦効果)」の増加、早くみんなと会いたいという「未来効果」が生まれていることに注目したい。さらには、本財の中の「実は」という言葉の持つ意味に着目した「言語効果」についても言及している学生もいた。本科目はレクリエーション支援者養成のための科目という性質も持つ。その点では、本財の持つ効果への気づき、財を展開する上での、そこに用いられる言葉の作用にも気づけることは非常に重要なことである。また、オンラインだから話しやすいとする「オンライン効果」に言及している学生もいた。オンラインでは、相手の反応としての情報のフィードバック量が少ない分、自分のペースで話せることにより話しやすい面がでてくるのかもしれない。

以上からわかるように、チャットによる短時間での振り返りの内容とレポートによる十分時間をかけた振り返りの内容を比較検討した結果、学生の振り返りコメントにみられる内容は表1のように項目別

に分類すると、チャットに比してレポートは6項目から14項目へと2.3倍の広がりを見せ、延べ18名がチャット以外の新たなコメントを示していた。また、チャットでは、他者認知効果以外の効果および気づきは4名にとどまったが、レポートでは他者認知効果以外の効果および気づきが延べ29名と両者の間には学生の思考の広がりや深さにおいて大きな違いがみられた。短時間での振り返りでは、「相手のことを知れてよかった」「新鮮だった」「面白かった」等の表面的感想がほとんどを占めたが、レポートでは、他者認知および自己認知の重要性への気づき、動機づけ、ストレス軽減、喜び、話し方、言語、オンラインの効果、感情についてなど多面的な気づきの広がりがみられた。このことは、チャットによる短時間の振り返りは、それぞれの思いの共有および把握に適しているが、感覚的な感想にとどまりやすいこと、学生の中における思考の広がりや気づきを促すには、時間をかけたレポートによる振り返りが適していることを示唆している。

表1 「他己紹介」に対する学生のフィードバック内容(M.A.)

	チャット	レポート
項目	人数	人数
他者認知効果	37	23
他者認知および人間交流の重要性への気づき	1	4
心理的距離縮小効果(親睦効果)	3	7
新鮮さ・新規性	8	7
面白かった・時間が短いと感じた	7	6
質問への悩み	1	0
未来効果	0	4
やる気アップ効果	0	1
オンライン効果	0	2
ストレス軽減効果	0	1
良い点を入れることで嬉しく、幸せになる。〈喜び効果〉	0	2
自己認知効果	0	1
話し方に対する気づき	0	1
「実は」の言語効果の気づき	0	3
感情関係	0	3

## 2. 2年次開講授業における展開事例について

### (1)実施内容のねらいと展開方法について

#### 1)実施内容とそのねらい

ここでは、2年次開講科目であるレクリエーションサービス論で実施した「チーム対抗ジャンケンゲーム」を通してのグループワークの展開事例について紹介する。本財は、主としてチャットを用いた人間関係作りの側面を持つ。本科目はスポーツ・レクリエーション指導者資格取得に必須な科目である。学生は24名であり、ほとんどが4年生(12名)と3年生(11名)であった。テキストは「スポレク活動で健康寿命を延伸」(公益財団法人日本レクリエーション協会編)である。

本時におけるチーム対抗ジャンケン大会実施のねらいは、授業導入としてのアイスブレイキングとして、楽しく学生同士のコミュニケーションと人間関係作りを促進し、今後の授業展開に興味・関心を持たせることである。

#### 2)展開方法

前期の授業が始まった直後であったため、チャットを活用しての学生との関係作り、雰囲気作りから入った。よって、チャットの使い方に慣れることも念頭に置いている。また、チャットを通して学生間交流をより活発化したいというねらいもあった。

はじめにチャットを使った教員と学生との関係作りを行い、次第に学生同士のコミュニケーションが生まれるように展開した。次に「チーム対抗じゃんけん大会」を実施した。以下に説明言葉を例示しながらの「チャットによる関係作り」導入の展開事例を紹介する。

〈チャットによる関係作り〉

①授業の最初に音声での挨拶をする。

「皆さん、おはようございます。では、これからレクリエーションサービス論の授業を始めたいと思います。」

②「会話の表示」を指示し、会議チャットを表示するよう指示する。

「まず、最初に Teams 機能の使い方の確認をしておきたいと思います。」

「それでは、会話の表示をクリックして、会議

チャットを開いてください。」

「会話の表示がどこにあるかわかりますか。パソコンでは上の方にあります。見つかりましたか?」

「それでは、会議チャットが開けたかどうか確認してみたいと思います。」

③学生に、「今の気分はどうですか?」と今の気分を聞き、会議チャットに回答させる。

「皆さん、おはようございます。今の気分は、どうですか。私は最高です。皆さんの今の気分を書いてください。」

\*上記の例のように教員サイドからの例示を含めてチャットに記入し、挨拶する。このように、教員の質問事項をチャットに記入することは、以下の目的がある。

- ・チャットに質問事項を記述することによって、質問事項の可視化ができ、学生に対して今、何をすればよいかを明確に学生に伝達できる。これは、学生の聞き漏らしによる、現在実施している事項への乗り遅れを防止することができる。

- ・二つ目として、教員自身が授業を振り返った時に、学生にどのような質問をして、学生がどのような回答を返したのが明確にわかるという利点がある。

④学生のチャットによる回答を読み上げながら、学生に寄り添うコメントをする。

「皆さん、友達の回答を読んでいますか?」「友達の回答で共感できるものがあつたら“いいねマーク”をつけてくださいね。」「おっ、早速ついたね!」

\*絵文字はつけやすく、学生間に気持ちの交流が促進する作用を持つ。このように何らかの形で学生同士の相互反応、コミュニケーションが生まれるように促す。

⑤パソコン、自分が使用している端末機器の状態に問題がないかを尋ねる。ある場合には、会議チャットにて報告させる。(学生の端末機器の状態の把握⇒後のグループワーク実施時の指示の事前検討)

「皆さん、パソコンの調子はどうですか。音声、画像表示はうまくいっていますか。」

「上手くいっていない人、問題がある人は、言

ってくださいね。音声(マイク)の調子が悪い人は、チャットで報告してくださいね。」

次に、チーム対抗じゃんけんゲームに入る前の、簡単なグループ内コミュニケーションの進行手順を示す。事前にチャンネルによるグループ作りをし、「非表示化」の設定をしておく。「非表示化」によりチーム内作戦会議が可能となる。

#### 〈グループ内コミュニケーションの進行手順〉

- ①事前作成したチャンネルによるグループの発表および確認。
- ②チャンネルで簡単な自己紹介を行うように指示をする。この時、カメラのミュートを解除させ顔を映し出すように指示する。名前、自分がしてきたスポーツ、または、好きなスポーツ、好きな食べ物など、最低限の情報開示項目を事前に指定することにより、話しやすさをつくる。  
\*カメラ、マイクの調子が悪い学生がグループ内にいる場合は、事前に申し出をさせる。カメラ、マイク機能の調子が悪い学生がグループ内にいる場合は、グループ内で会話をする時にチャット機能を使用して行うように指示する。
- ③3分経ったら、必ず、元の画面に戻ってくるように伝達する。  
\*現在時刻と戻ってくる時間を伝えておくとも時間のずれをなくすることができる。この時に時計の時間合わせをしておくといふ。
- ④3分後に各グループが戻ってきたところで、次に実施する以下の事項を伝える。
  - ・グループ名とリーダー、サブリーダー、タイムキーパー、記入者などの役割分担を決めるように指示する。
  - ・役割分担が決まったらチャットに、グループ名、メンバー名とリーダーなどのそれぞれの役割分担を記入するように指示する。(可視化と情報共有)
  - ・持ち時間は3分間とし、何時何分までにチャットへの記入を終わらせるように完了時間を提示する。

グループ内コミュニケーションを行った後にグルー

プ対抗ジャンケン大会に入ってゆくが、その前に、教員対学生(グループ)で行うことによって、流れを個々人で理解するための事前練習を行う。

以下、説明言葉による事前練習の展開事例を示す。本番に入る前の説明の部分である事前練習を練習という意識が生まれないように如何に楽しく進行させるかもゲーム展開上の大切な要素である。下記の展開事例の様に説明の部分をゲームとして楽しく展開して行く方法を説明のゲーム化という<sup>9)</sup>、<sup>10)</sup>。

また、展開事例に示したように「同時発声」「同時動作」を入れてゆくことによって、一体感が生まれ、全体の盛り上がりが生まれる。ジャンケンなどの財は、共通した掛け声があり、同様な動作で行うことより、盛り上がりを生む仕組みが内在している誰もが知っている使いやすい財と言える。

説明言葉で最後に「～○○!」のように「!」がついているものは、特にそこで提示した言葉による動作等を実行させることを意図して、教員と一緒に実際に表現をすることを導くような声掛けを示している。

#### 〈説明言葉による事前練習の展開事例〉

- ①教員対全学生(個別)でチャットを使ったじゃんけんのやり方を確認する。  
「では、これから皆さんとジャンケンをしたいと思います。どうしたら良いと思いますか。」  
\*必ず、質問を入れて、考えさせる。  
「ミュートを解除してくださいね。」  
「でも、一齐に、口でパーとか、チョキとか言ってもわかりにくいですよ。」  
「画面で見ようとしても、全員が表示されませんよね。」(多人数の場合)  
「そうです。今回は、チャットを使って行いましょう。」  
「では、会話の表示をクリックして、会議チャットを開いてください。会議チャットが開いていますか。」  
「では、これから皆さんと私でジャンケンをしたいと思います。」  
「皆さんは、何を出すか、自分が出すものを会議チャットの『返信』に記入してください。」  
「記入しましたか? あれ、もう、何を出すか表示している人がいますね。」

「まだ、エンターキーは、押さないでくださいね。」  
「押してしまった人は、もう一度、何を出すか入れ直してくださいね。」

「削除キーもありますから、今、間違っ表示してしまった人は、削除してもらってもいいですよ。」(機能確認)

「それとも、作戦かな?」(フォロー&視点の拡大)

「では、じゃんけん、ポンの合図とともにエンターキーをクリックしてくださいね。」

「では、いきますよ。最初は、グーからいきますからね。」

「みんなで、大きな声でいきますよ。いいですか。セーノ、最初は、グー、じゃんけん、ポン！」

・ポンの合図とともにエンターキーが一斉にクリックされ、それぞれの回答者と回答が表示される。

「大きな声が聞こえてきましたね！ さて、結果はどうだったでしょう？」

「私は、グーを出しました。」「○○さんは、勝ちですね。○△さんは、あいこですね。」

「それでは、勝ち負けを会議チャットに1勝、1引き分け、とか1敗などと結果を記入しましょう。」(結果の可視化と共有)

「勝った人！と聞きますので、勝った人は、ハイと返事をしながら手を挙げてください。」

「こんな風にですよ、ハイ！」(と言いながら手を挙げて視覚と音声でイメージ化を図る。)

「そうしたら、みんなから大きな拍手が送られます。」

「パチ、パチ、パチ、こんな風にです。いいですね。」(これから起こる場面のイメージ化、期待効果)

「では、今の勝負、勝った人！」

\*体を動かしながら、「ハイ」と返事をさせるような同時動作、同時発声が雰囲気盛り上げるには、重要となってくる。同時動作、同時発声が一体感を生み、モチベーションアップにつながる。結果として、楽しくなってくる)

「おお、たくさんいますね。皆さん、おめでとう、と言いながら拍手をしましょう！」

「はい、おめでとう！」

\*受容と賞賛を送ることによって、嬉しいという気持ちを引き起こす。

「次は、あいこの人、手を挙げます！」

「たくさんいますね。あいこの人は、私と気が

合う人です。はい、エアー握手をしましょう！」

「最後に、負けてしまった人、手を挙げます！」

「はい、残念でしたね。でも、皆さん、この人たちが負けてくれたから、私は勝てたことがわかりますか。」

「はい、負けた人には、私からありがとうの握手です。次、頑張ってください！」

\*ここで、ジャンケンの仕方、結果の記入の仕方を確認したので、終了でよいのだが、下記のようにゲームを続けて、さらにジャンケンを楽しんでもよい。

「さて、これからもう2回ジャンケンします。」

「皆さんが2勝または、1勝2分けでしたら、皆さんの勝ちです。皆さんが2敗、または、1敗2引き分けであれば、私の勝ちです。」

「今、勝てなかった人もまだまだ勝つチャンスが残っているということですね。頑張ってください。」(希望の提示)

「では、第2回戦です。チャットに記入しましたか。」

「私は、今度はチョキを出しますからね。ということは、グーを出せば、勝てるということですね。」

「さて、私のことを信じている人は、何人いるでしょうか。楽しみですね。」(心理的駆け引きの創出)

\*このように心理的駆け引きを入れるとさらに面白くなる。

「では、一緒に大きな声でコールしますよ！」

「セーノ、最初はグー、ジャンケン、ポン！」

・以下、同様に続ける。

・チャットでのジャンケンを2回行い、その都度、同時発声、同時動作をするように促す。そして、勝敗を記入させる。

以下に説明言葉によるチーム対抗じゃんけん大会の展開事例を示す。

〈説明言葉によるチーム対抗のじゃんけん大会の展開事例〉

「では、これからが本番です。チーム対抗のじゃんけん大会をしたいと思います。」

「まずは、私对各グループでジャンケンをしませ



う。」

「では、チャンネルを活用して、グループごとに、何を出すかを話し合っ決めてみましょう。」

「あいこのチームは、続けて“あいこでしょ”とジャンケンをしますので、何を出すか3つぐらいは、決めておきましょうね。」(チームという言葉を用いることによってグループに「チーム」意識を持たせてゆく。)

「または、相手にわからないように出すものを暗号化して、グループ内でのみわかるようにしておいてもいいですね。」

「例えば、A君はグー、B君はチョキ、C君はパーときめておいて、誰が記入するかで、何を出すかが決まるようにしておくのも一つの手かもしれませんね。」

\*ちょっと高度化させるヒントを出す。

\*チャンネル内でのチャットのやり取りから、進め方、学生それぞれの行動、考えが見えて面白い。

「では、グループ内での相談時間は1分間です。今何時何分です。1分後の何分には、戻ってきてください。」

「戻ってきたら、チャットに、〇〇チーム、準備完了と書き込んでくださいね。」

「では、作戦タイムです。どうぞ！」

「はい、時間です。全チーム、戻ってきたようですね。」

「はい、答える人は、チャットにチーム名と出すものを記入してください。」

「では、いきますよ。記入しましたか。まだのところはないですね。」

「遅出しは、失格ですよ。」

「準備はいいですか。最初はグー、からいきますからね。大きな声で！一緒に！いいですか。いきますよ。」

「セーノ、最初はグー、じゃんけんポン、はい、クリック！」

「はい、勝ったチームは、手を挙げながら、大きな声でハイ、と返事をしてくださいね。」

「いきますよ。勝ったチーム！」(ハイ)

「元気いっぱいですね。おめでとう。拍手！！」

「はい、何勝何敗かをチャットに書きましょう。必ず、チーム名を入れてくださいね。」

「はい、今度は、他のチームと行いましょう。」

まずは、対戦相手を探しましょう。はい、早い者勝ちです。声掛けをしましょう！」

「30秒以内に対戦相手を見つけます。見つかったら、チャットに〇〇チーム対〇△チームと書きましょう。よーい、スタート！」

「お、チャットに続々と対戦相手が決まっているようですね。」

「まだ、決まっていないチームはありますか。」

「決まってないチームは、チャットで相手を募集してくださいね！」

「全員、対戦相手が決まりましたね」

「では、第2回戦、いきます。まずは、1分間の作戦タイムです。〇時〇〇分になったら、第2回戦を始めるので、この画面に戻ってきてくださいね。」

「戻ってきたら、チャットに、〇〇チーム、準備完了と書き入れてくださいね。」

「では、作戦タイム、どうぞ！」

「はい、全チームが、戻ってきたようです。」

「では、第2回戦、いきます。書き入れましたか。」

「チーム名と出すものですよ。」

「大きな声でいきますよ！セーノ、最初はグー、ジャンケン、ポン！」

「どちらが勝ったかな？」

「あいこのところは、続けていきますよ。」

「はい、何を出すか、書き入れて！書き入れましたか？」「チーム名も書きましたか？」

「いきますよ。セーノ、最初はグー、あいこでしょ！」

「まだ、あいこのところがありますか。ないですね。すべて決まりましたね。」

「はい、では各チーム、チーム名を入れて、何勝何敗か記入しましょう。」

- ・以下同様に相手を見つけて再度ジャンケンを実施した。
- ・グループごとの結果を確認、発表し、その健闘を拍手で讃えて終了した。

## (2) 学生の評価、気づきからみた学生への効果

チーム対抗ジャンケン大会直後に学生に「どのような要素が楽しさを生んだか」「どのような要素が楽しさを生み出すか」を問い、チャットで回答する

形で振り返りを行った。

その結果、「声を出す」「声掛け」「笑い声」「みんなの反応」など、声に関するものが最も多かった(8人)。さらに、「相手の会話も見えるので心理戦になるとき」「グーを出すと言われたときにパーを出してみたけど、チョキを出されたとき」などの心理戦を挙げた学生が次に多く(5人)、音声を通して相手とやり取りをし、その中で駆け引きを楽しんでいる様子が伺えた。「話しながらチームで考えるとき」「コミュニケーションをとっているとき」など、特に他者との会話を意識した回答(3人)もあった。

チーム対抗ジャンケン大会において、学生が楽しさを生み出したと感じた要素の全てが、他の学生と言語的コミュニケーションをとっているときである。この様に学生に楽しさを感じさせるためには、他者とのコミュニケーションを活用することが大切であることがわかる。

以上から楽しさを生み出す要素としての言語的コミュニケーションの活用は、オンライン授業でも可能であることを示している。このようなアイスブレイキングとしての簡単なゲームの導入は、学生同士のコミュニケーションを促進し、他者とのつながりを感じさせることができる。また、ジャンケンは、同時発声、同時動作を生む誰でもが知っている簡単なツールであり、グループ対抗で行うことにより、グループ内でのコミュニケーション(相談、決定)を生み、他のグループとのコミュニケーション(やり取り、駆け引き)を生み出す手軽なツールの一例でもある。コミュニケーションを取りづらい状況下においては、誰でもが知っている簡単な財を使うことがポイントでもある。

## Ⅱ. グループワークを用いてのコミュニケーションに関するオンライン授業

### 1. 2年次開講科目の授業展開事例について

ここでは、2年次開講科目のレクリエーションサービス論において実施した(A)感情の自覚とコントロールおよび(B)おもてなしの気持ちの伝達についての

グループワークの実践からの学生の学び・気づきについて紹介する。

#### (1)実施内容のねらいと実施方法について

グループワーク(A):

##### 1)実施内容とそのねらい

学習課題：自分の感情を自覚し、コントロールすることの重要性を学ぶ。

- ねらい：1. 感情の表し方をコントロールしてみよう。  
2. 感情は伝播することを感じよう。  
3. 支援場面、日常生活における表情、姿勢、態度に注意を払うことの必要性を学ぶ。

内容：感情表現実習 感情の表し方をコントロールしてみよう。

##### 2)実施方法：

〈個人実習〉

- ・鏡に向かって、様々な感情を表す表情をしてみよう。
- ・他者にどのように伝わるかをしっかり確認、想像し、意図的に良い表情をつくろう。

〈グループワーク〉

- ・以下のことをチャンネル機能を使い、実施する。
- ・ペアを組み、お互いに感情の表し方を比較してみる。
- ・好きなこと、物、風景、人などを思い浮かべながら、楽しい、快いといった肯定的な表情を浮かべよう(作ろう)。  
パートナーは、表情をしっかり観察しよう。
- ・嫌いなこと、物などを思い浮かべながら、否定的な感情を浮かべよう(作ろう)。パートナーは、表情をしっかり観察しよう。
- ・一方が、好きなことや、嫌いなものを思い浮かべる。
- ・パートナーは、どちらを思い起こしたか、何を思い浮かべたかを推測し、当ててみよう。
- ・正解したら、拍手。はずれたら、さらに工夫して、表情をつくろう。どうしても当たらなかったら、正解を言おう。そして、お互いにその表情をつくってみよう。

グループワーク(B):

##### 1)実施内容とそのねらい

学習課題：「あたたかくおもてなしたいという気持ち

ちを伝えよう」

ねらい：1. 視線を合わせる。

2. 居心地の良い位置関係、距離を考慮しよう。

3. 表情、姿勢、態度に注意を払おう。

内容：居心地の良い場面づくり

2)実施方法：

- ・二人で向き合う。一人は、レク支援者役、もう一人は参加者役になる。
- ・3つのねらいを念頭に、レク支援者役は、参加者役が居心地よく感じられるように話しかける。
- ・3分間話した後、参加者役から支援者役の配慮について効果的であったかどうかを伝える。
- ・役割を交代して実施する。
- ・振り返り：もてなしたいという気持ちの伝達にねらいで提示した3つの事柄が、表現できていたかを確認する。また、もてなしたいという気持ちの伝達と提示された3つのねらいがどの様に関わっているかを考える。

## (2)グループワーク後の学生の振り返りと気づきについて

授業で実施したグループワークの振り返りをレポート課題として学生に提出を求めた。初めに「ペアから褒められたことは何か、自分の良かったところはどこか」を列挙するように求めた。学生からは、表情、笑顔、傾聴姿勢、話し方、視線、態度、距離感の7方面からの回答があった。

「表情がわかりやすい」「表情が豊かである」などのコメントが最も多く(19件)、受講生の半数以上が表情をしっかりと表せているとの評価を受けていた。次に多かったのが、「笑顔であることを評価された」であった(7件)。表情と笑顔に対する良い評価が合わせて26件と、ほとんどの学生が表情に対してよい評価をもらっていた。

「感情の表し方が褒められて、表情の重要性がわかった。」とのコメントにあるように、我々は、他者から褒められ、できていることをフィードバックされることによって、改めて自分自身の有り様を認識し、その重要性に気づいてゆく。それが、また自信となり、前進、成長するためのエネルギーとなる。さらには、表情は他者に伝播し、良い雰囲気を広めてゆく。教職教育担当教員の研究室の前を通ると、その窓に「機嫌よく歩け」との言葉が貼ってある。

学生が本科目でのワークを通して「機嫌よく歩け」という言葉の意味するところをより深く理解してくれるのではないかと期待したい。

表情以外においても「人の話を最後まで聞いていた。同意してくれた。相槌を打って聞いていた」などの傾聴姿勢についてが3件、「話すスピードや声のトーン」など話し方についてが2件、「好きなものを想像したときは自然に背筋が伸びていたが、悪いことや嫌いなもののことを考えたときは肩が落ち、背中が丸まっていたようだ。顔の表情だけでなく、身体で表現できていたのがいいところだと言われた」などの態度・身体表現についてのコメントや「相手に不快に思われるような距離ではなく、適切な距離感が取れていた」とする話し方、会話の中での距離感、そして「相手の目を見て表情を出せている」などの視線に対するコメントが、それぞれ1件ずつあった。

次に「今後に向けて改善したいところ」について振り返りを求めた。学生からは、表情、笑顔、視線、態度、距離感、話し方、相手のことを考えながらの対応の7方面からの考察がなされていた。「今回パートナーに言われたことを通して、自分自身良いことや嫌なことがあるとすぐ表情に出るとことがわかった。いいことであれば表情に表れても誰も不快な気持ちにさせることはないが、悪い表情であると、それが他者に伝染しやすいため、不快な気持ちを与えかねない。自分が指導する立場になったら、雰囲気づくりのためにも悪いことや自分に都合の悪いことがあったとしてもそれを表情には出さず、良い雰囲気をつくるための表情をつくれるようにならないと感じた」などの表情・笑顔に対してが10件、「もう少し距離感を上手く使いたい。そして、より良い環境作りをしていきたい」「顔だけでなく、立ち振る舞いや格好でも雰囲気づくりに影響を与えることがわかった。悪い雰囲気の時もだらけた態度をとるのではなく、しゃきっとしていきたい」などとする距離感・位置関係、態度に関してがそれぞれ3件、「オンラインだと相手がどこを見ているのか、どこを見れば目が合うのかというのが、とてもわかりづらいことがわかった。よって、相手と目が合う場所を探すことを意識したい」などの視線に関して、「今回行って見て、自分がやることに精一杯で相手の反応に目を向けることができなかった。自分だけ一方的に感情表現をしたり、居心地よい場

面を作ったりしても相手の反応を確かめながらやらなければ臨機応変に対応できずに終わってしまう。また、その人が、「この人無愛想だな」、「居心地が悪いな」と感じていることも気づかずにそのまま進んでしまっは良くない。相手の感情を顔や態度から察知しながら対応したいと感じた」などの相手のことを考えながらの対応に関して、また、「話すスピードを意識して話したが、話すスピードが速くなる時があったので参加者が聞きやすいスピードで話すことを心掛けたい」などの話し方についてがそれぞれ2件であった。さらに、「今回はリモートだったので相手の表情や声の大きさを実際に感じる事が難しい部分があった。対面での会話になったとき、リアルな反応を感じながら行いたい。面接をリモートで行うのはとても難しいこともわかった」などのリモートに関連させてのコメントが4件あった。

今回のグループワークの中では、主に相手の良いところをフィードバックすることとしたが、相手からのコメントを通して、「今後自分自身が何に気を付けて表現をすることが大切なのか」の検討が行われていることが見て取れる。様々なレベルの集団、また初期の段階においては、出来ていないことを指摘するよりも、良いところに注目することを通して、足りない部分を自ら感じ取ってゆくことが大切である。レクリエーション支援においては、「CSSプロセス」という方法を用いての支援が行われる<sup>10), 11)</sup>。

CSSとは、Catch、Spot、Sprayの頭文字をとったものである。集団の中にみられる良い言動をキャッチし、そこにスポットライトを当てて、その良い言動を全体に広げてゆく手法である。人は、出来ていないことを指摘されるよりも出来ていることを指摘される方が嬉しい。また、何をどうすればよいかという目標が明確になれば、自らそれに向かって進んでいく部分がある。良い雰囲気の中で、目標に気が付き、自らの意志によって良い方向に進むことを促す手法である。相手の良いところをコメントすることは、CSSプロセスと同様の要素・効果が含まれていることがわかる。

最後に「参加者をもてなすにあたって、何が大切であるか、ポイントは何か」について、気づいたことを記述するように求めた。学生からは、「今後に向けて改善したいところ」についての振り返りで出された表情、笑顔、視線、態度、距離感、話し方、相手のことを考えながらの対応に加えて、意識、コミュニケーションを加えた9方面からの考察がなされていた。表情の大切さに対するコメントが6件、笑顔が大切であるとしたものが5件であった。また、態度・姿勢が大切だとしたものが6件、視線、距離感、相手のことを考えることが大切だとしたものが5件であった。さらに、話し方が大切だとしたものが3件、意識、コミュニケーションが大切だとしたものがそれぞれ2件であった。

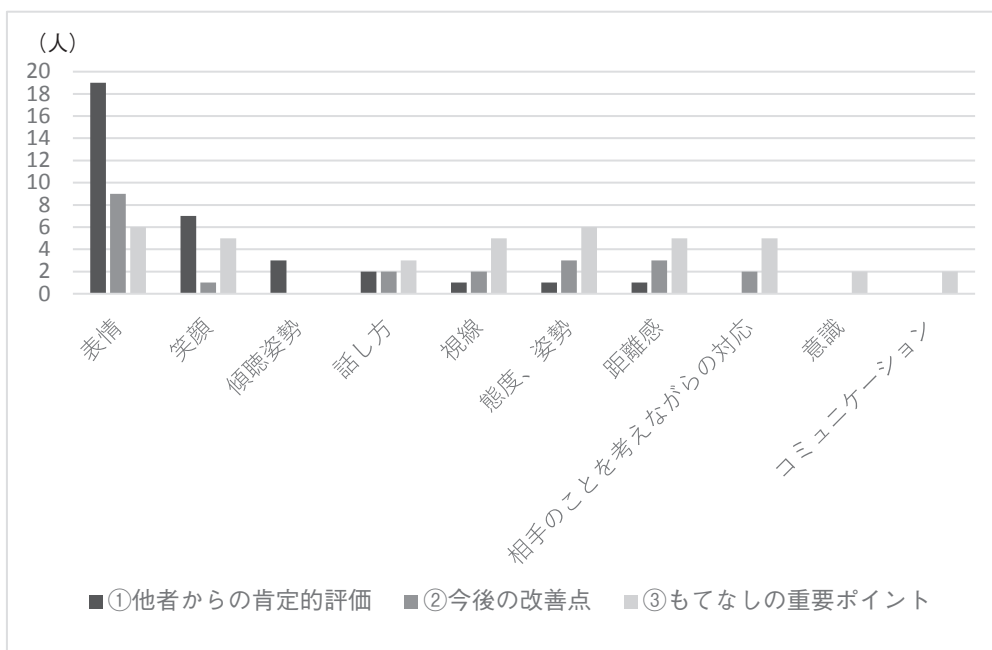


図1. 学生のコメントの変化

以上のように他者からの肯定的評価からの自己認識、今後への改善点、もてなしの重要ポイントと段階を追いながら、学習課題の核心に学生の思考を促し、自らが感じ取り、考察していくことをグループワークを通して行った。その結果、学生の思考、視点は、より多面的に広がりを持ち、深まっていく様子が伺えた。

### Ⅲ. オンライン授業における発表形式の展開事例

#### 1. 2年生におけるスポーツ科学入門での発表

##### (1)ねらい、実施内容と授業展開

###### 1)実施内容とそのねらい

スポーツ健康学科においては、1年次と2年次に基礎ゼミがある。1クラス17人前後であり、学科の全教員で1クラスずつ担当する。2年次はスポーツ科学入門として配置されている。基礎ゼミの内容は、大学での学び方に関する基礎的事項から3年生の専門ゼミに向けての土台となる論文テーマの設定から論文検索の方法、論文の読み方、論文のまとめ方、発表についての基礎的事項の修得が目指される。

前期の2年次のスポーツ科学入門においては、授業内容の一つとして、論文を批判的に読み込むことが行われた。自らの調査研究のテーマを決め、そのための先行研究を行い、任意の論文を選択し、批判的に読み込み、その論文の内容をパワーポイントにまとめて発表するという内容である。

###### 2)実施方法

実施内容の説明とテーマ設定に1時間、論文検索と論文の熟読とレジュメ作成に1時間、レジュメもしくはパワーポイントによる中間発表に1時間、パワーポイントでの発表に3時間の計6時間があてられた。

①最初の1回目の授業は実施内容の説明とテーマ選択および設定のための時間とし、今後自らが行う調査研究のテーマについて考える時間とした。次週までにテーマ設定の理由を書いて提出するように求めた。

②2回目は、自らの研究テーマおよびテーマ設定の理由を発表し、それぞれの実施内容を確認した。

また、発表順を決めた。次週発表するための先行研究の論文を一つ選び、発表用レジュメもしくはパワーポイントを作成して、事前に提出するように求めた。レジュメおよびパワーポイントのまとめ方は、事前に資料を配布し、テーマ、著者、出典、背景、目的、方法、結果、考察、まとめ、批判的考察の項目立てをするように指示した。数日前までに発表資料をTeamsで提出するように求め、提出された資料には気づいた点にコメントを入れて返却した。発表時間は、質疑応答を含め一人8分とした。

③3回目の授業では、レジュメまたはパワーポイントを用いて学生が発表をした。「共有」を使って、自らの資料を映し出しながら発表する操作の確認を兼ねた。個々の発表内容に対する確認と共に図表と文字数の配分、文字の大きさ等プレゼンテーションで注意すべき点について確認した。最後にチャットを使って発表後の振り返りを行った。

④4回目から6回目を使って最終発表を行った。一人の発表が終わるごとにチャットを使って、1分間で発表に対する気づきを書くように求めた。

##### (2)オンライン授業での学生の発表について

学生の発表資料作成能力および情報通信機器操作能力にはばらつきがある。しかしながら最終的な発表前に一度発表の時間を設定し、事前発表の機会を作ったことにより、学生は他の学生の発表を聞くことができ、自分の発表と比較することができた。例えば、「みんな表などを使って説明していてわかりやすかった。自分も図や表などを入れてわかりやすく説明できるようにしたい」のコメントのように、どのようにまとめるとわかりやすいのか、また、どのような話し方をすると内容が伝わりやすいのかについて考える良い機会となった。事前発表では、レジュメを提示しての発表でもよいとしたが、パワーポイントを用いて発表をした学生が多く、内容に対する確認とともに画像と文字数の配分、文字の大きさ等パワーポイントを使用してのプレゼンテーションで注意すべき点も確認することができた。よって、「発表をして次の課題が見つかったから次の発表の時にはそれを活かしたい。パワーポイントも作ってみようと思った。」など、この事前発表により学生の中でパワーポイントを作成して発表しようという学生の意欲が高まりと意識の変化が見られた。その

結果、最終発表ではほとんどすべての学生がパワーポイントを用いて発表を行った。特に事前発表の時間までにまだでき上がっていない学生にとってはとても良い見本となり「皆さんの発表が素晴らしすぎて自分のが恥ずかしくなりました。今日、しっかり学ばせてもらったので次までにしっかり作っておきたいです。」などのコメントが示すように大いに参考になったことがわかる。この事前発表により、全体的に作成資料の質および発表の質が大いに高まった。

さらに、学生の端末機の問題として、スマートフォンを使用して授業を聴講している学生は、パソコンと諸機能の表示画面が違うなど、自分が作成した資料の画面への提示方法がわからない学生がいた。しかし、学生同士で資料の提示方法をパソコン画面、または、チャットを通して教え合うなどして解決し、発表につなげていた。まさにオンラインを通しての協力、助け合いの場面が生まれていた。

## 2. レクリエーションサービス論でのカメラを通しての学生による指導発表

### (1) 実施内容のねらいと実施方法について

ここでは、2年次開講科目のレクリエーションサービス論において実施した動機づけの支援技術の一つとしての「運動効果を感じてもらうアプローチ」の実践から、学生のカメラを通してのオンライン指導例について紹介する。

#### 1) 実施内容とそのねらい

「効果を感じてもらうアプローチ」の実施内容とねらいは、下記の通りである。

学習課題：運動未実施者の掘り起こしの技術として、自分の体に関心を持ち、運動の必要性と効果を実感してもらう技術を修得する。

ねらい：運動未実施者の運動への参加意欲を高め、参加を促すための技術を修得する。

内容：「運動効果を感じてもらうアプローチ」について調べ、レポートにまとめ発表する。

#### 2) 実施方法：

〈個人調べ学習〉

- ①「運動効果を感じてもらうアプローチ」について調べ、レポートにまとめてくることを事前に課題として出し、翌週に間に合うように指定期日まで

にteamsにて提出することを求めた。アプローチの方法については、教科書にも例が掲載されている。今までの活動の中で修得したものの紹介でもよい。また、YouTube等にも多くの動画がアップされているので参考とする。

〈ビデオカメラを通した学生による支援発表〉

- ②レポートにまとめた短時間でできる「運動効果を感じてもらうアプローチ」の発表を行う。
- ③効果を感じてもらうために、実施する運動のプレ、ポストにおいて自分の身体の状態を測定して記録する。
- ④実施した運動のプレとポストの記録の差を運動効果として、個人がチャットに記載する。
- ⑤チャットに記載された数値を見ることによって、運動効果の傾向がわかるとともに、実感することができる。また、計算することによって、統計的にも有意な効果が認められたのかがわかる。

### (2) オンライン授業での学生の実技指導発表について

Teams等の「共有」の機能を使うことによって、学生からの発表が可能となる。まず、自分が考えてきた「運動効果を感じてもらうアプローチ」について何名かに発表をしてもらった。その中で、「柔軟性の効果を高める運動」の紹介を実際に実施してもらった。発表学生の指示に従って、他の聴講学生が実際に運動を行った。運動の終了後に運動効果を確認するために、チャットに運動のプレおよびポストの記録の記入を行った。ほぼすべての学生に柔軟性が向上した結果が表れた。

このことから以下の二つのことがわかる。一つは、特定の種目においては、カメラを通しての実技指導が可能であること。二つ目は、撮影環境が確保できれば、特定種目における実技指導能力の評価も可能であることである。実技指導においては、対象者との確認のやり取りができていかなどの対話、確認能力が求められ、コミュニケーションを取りながら実施する能力が求められる。

実技能力の評価においては、教員側のモニター画面が大きければ、特に声を出さないものであれば、同時に複数の学生の実技能力を評価することも可能である。

## おわりに

本報告のまとめと今後の課題について述べる。本報告においては、このチャンネル機能を使うことによって、グループワークを実施した実践例を報告した。第1章では授業の導入時または新入生などに対する授業において、簡単に使える「他己紹介」を活用してのグループワークが、学生同士の人間関係および心的変化ならびに思考的広がりによつてどのような影響を及ぼすのかを検討した。チャットおよびレポートからその効果を検討したところ、「他者認知効果」に関わるものがそれぞれ、59.4%、42.2%と最も多く、次に本財の「新鮮さ」「面白さ」が合わせてそれぞれ23.4%、20.3%と多かった。心理的距離縮小効果(親睦効果)はチャットでは4.7%であったが、レポートでは10.9%に増え、早くみんなと会いたいという「未来効果」を含めると17.2%であり、学生間の人間関係作り効果が確認できた。

さらにチャットとレポートでのコメント内容による質的比較では、チャットにおいては6項目であったが、レポートでは他者認知、自己認知の重要性への気づき、動機づけ、ストレス軽減、喜び、話し方、言語、オンライン等の効果など14項目へと2.3倍もの広がりを見せ、延べ18人がチャット以外の新たなコメントを示していた。また、他者認知効果以外の効果および気づきでは、チャットでは4人にとどまったが、レポートでは延べ29人と両者の間には思考の広がりや深さに大きな違いが認められた。

これらのことより、チャットによる短時間の振り返りは、それぞれの思いの共有および把握に適しているが、感覚的な感想のみにとどまりやすいこと、レポートによる振り返りでは学生の中に思考の広がりや多くの気づきが促されることが示唆された。

第2章ではグループワークを用いてのコミュニケーションに関する授業の展開事例をもとに、グループワークの実践からの学生の学び・気づきについて紹介・考察した。「他者からの肯定的評価からの自己認識」、「今後への改善点」、「もてなしの重要ポイント」と段階を追いながら学習課題の核心に学生の思考を促した。その結果、学生は他者からの肯定的評価は、表情、笑顔以外は、8人(5項目)であったが、今後への改善点での振り返りにおいては、表情、笑顔以外で12人(5項目)に増え、さらに、もてなしの

重要ポイントでは、表情、笑顔、視線、態度、距離感、話し方、相手のことを考えながらの対応についての7項目に意識、コミュニケーションを加えた9方面からの考察がなされていた。表情、笑顔以外でのコメントは、28人(7項目)と倍増しており、学生の思考、視点が、より多面的に広がりを持ち、深まってゆく様子が確認された。

第3章では、発表形式の授業においてパワーポイントを用いた発表事例とオンラインでの学生による実技指導事例について報告した。当該事例からは、学生の発表資料作成能力および情報通信機器操作能力にはばらつきがあっても最終的な発表前に一度発表の時間を設定し、事前発表の機会をすることにより、全体的に作成資料の質および発表の質が高まり、情報通信機器操作能力も習得されてゆくことが示された。これは、他の学生の発表を聞き、自分の発表と比較することができたことにより、どのようにまとめるとわかりやすいのか、また、どのような話し方をするか内容が伝わりやすいのかについて考え、イメージする機会が与えられたことによるものと思われる。また、他の学生のパワーポイントでの発表を見聞き、パワーポイントを使用して発表しようという意欲の高まりと意識の変化がみられた。情報通信機器操作能力の問題も学生同士で資料の提示方法をパソコン画面、または、チャットを通して教え合うなどして解決し、発表を完遂するなど、オンラインを通しての協力、助け合い場面が生まれることも確認できた。

しかしながら、下記のような課題、注意点も存在する。例えば、他己紹介後における気持ちの状態を5本の指を用いて評価させたところ、ほとんどの学生は、「とても良い」の親指を示した。これは、星野ら<sup>3)</sup>が示すようにコミュニケーションが授業の満足度を高める方向に働いていることを示唆している。しかしながら、「あまりよくない」とする薬指を示した学生がいた。そこで、Teamsのチャンネル機能で作ったグループ内のチャットを教員が確認できることより、当該学生のグループ内のチャット内の会話を確認したところ、下記の記載がみられた。

A男：「俺と〇〇でやった程にするから、そっち3人で頼む。こんなやる必要あるんかいね。」

B子：「了解です。やる意味はないと思います。」

本授業は、1年次開講授業であるが上記の二人は

3年生であった。また、このグループのメンバーは全員が3年生であり、男子が2名、女子が3名であった。A男は、指の評価では親指を示し、「とても良い」としているが、レポートでは、「他己紹介」に対する振り返りはなかった。B子は「あまりよくない」の薬指評価であったが、レポートでは「他己紹介を久しぶりにやった。仲のいい友達とやったのだが、3年も付き合っている友達でも知らないことが沢山あり、これを機に知ることができて良かった。」と記していた。

このように、グループワークにおいては、ネガティブな言動をとる学生がいた場合に、そちらに引きずられる傾向も有する。チャンネルでは、すぐにその現象を把握することが困難なため、学生の心の動きを見落とす可能性があり、とっさの介入も難しいという課題がある。また、感情状態と発言、そしてレポートでの振り返りが必ずしも一致していない部分があることより、本音を読み取ることの難しさもある。

二つ目の課題として、学生がカメラの設定を非表示にすることにより、学生の表情を把握しづらい問題がある。端末の問題でカメラ表示ができない学生が存在すること、また、カメラ表示を拒む学生の存在と、それに引きずられカメラ非表示が伝播することがあげられる。

カメラが非表示であることによって、学生が授業終了後も退出しない、すなわち、その場からいなくなっていると思われる状態がたびたびあった。さらには、本来の受講生以外の学生と一緒に画面に顔を出したり、アルバイト先か何かで受講しているようで、上司と思われる人の声が聞こえてくることなどもあった。

このような学生はほんの一部なのであろうが、カメラが非表示の場合は学生の受講の様子が視覚的に把握できないために、しっかり受講しているのかとの不安心理が働く。結果として授業内容の把握と振り返りを兼ねて、レポートの提出を求めることが毎回の流れとなった。

レポート課題を出し3~4日以内に提出を求める。提出後2~3日で読み、コメントを書き返信する。次の授業時間においてレポートの内容についてコメントする。この流れはとても良いと感じている。一方、学生にとっては対面時よりも多くのレポート課題が出されることになる。また、教員も提出されたレポー

トを読み、コメントを書いて次の授業までに返すことを考えると20人~30人程度であれば問題はない。しかし、60人以上になるとレポートを読むだけではあれば可能であるが、コメントを書いて返信すると多くの時間を必要とし、非常にタイトとなり困難さがでてくる。逆にレポートを通して、学生の意見が聞くことができ、理解度がわかると、コメントを通しての会話が非常に楽しくなり、授業自体が楽しくなる。その点では、今回のオンラインの導入は、レポートのやり取りの簡便さを生み出し、授業の良い流れを促進する面も創出した。このように学生とのやり取りを一方では密にし、学生の学習を促進するという点で、今後に向けて大きくプラスに働いたともいえる。

以上より、オンラインに関する機器および機能の修得をし、操作能力を高めることにより、オンラインにおいても一定の交流、コミュニケーションを図ることが可能であることがわかった。それには、教員、学生双方において、機器、機能に習熟しておくことが求められる。社会においては既に Teams、Zoom などはコミュニケーションツールとして当たり前のものになっている。大学の授業はもちろん各種学校の教育現場においてもこれらのツールを用いての授業は当たり前のことと考えなければならない。対面授業の場においてもパソコンなどの情報端末機を使い、授業を行うことが今後さらに求められことであろう。パソコンなどの端末機は、授業で必須の文房具の一つという認識が必要となる。出席、チャットによるコメントの返信と全体共有、資料の共有、レポートの提出・返却手段として今後生かしていけることは多数ある。何らかの事情で大学に来られない学生の受講を保証することもでき、受講生にとって優しい環境が作られる。半面、教員、学生双方にとって、作業量が増えることは否めない。文部科学省<sup>1)</sup>も指摘するように、今後学生にとっては授業の事前準備および事後の展開を含めた主体的な学修に要する総学習時間の確保が求められ、教員においては、オンライン機器の活用方法の習熟とともに教授法の工夫、十分な授業準備、学生の学修のためのきめ細かい支援など取り組みに関わる業務量および時間の確保が求められることも課題として認識しておく必要がある。



## 文献

- 1) 文部科学省, 「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～(答申)」, 中央教育審議会(2012).
- 2) 文部科学省, 「幼稚園, 小学校, 中学校, 高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(答申)」, 中央教育審議会(2016).
- 3) 星野敦子, 牟田博光, 「大学生による授業評価にみる学生の満足度に影響を及ぼす諸要因」『日本教育工学雑誌』27, pp.213-216(2003).
- 4) 加藤英一, 「授業の満足度と成績との関係」『北里大学一般教育紀要』15, pp.159-177(2010).
- 5) 田村美恵, 「アクティブ・ラーニング型授業におけるコミュニケーション活動の効果」『神戸外大論叢』67, pp.5-23(2017).
- 6) 安田孝, 野口理恵子, 直井玲子, 「アクティブ・ラーニングの反復がジェネリックスキルの変化に及ぼす影響」『松山東雲女子大学人文科学部紀要』24, pp.43-56(2016).
- 7) 齋藤ひとみ, 「コンピューター社会論におけるLTDの実践と評価」『愛知教育大学紀要(教育科学)』63, pp.223-228(2014).
- 8) 辻義人, 杉山成, 「アクティブ・ラーニングの学習効果に関する検証(2)」『小樽商科大学紀要人文研究』130, pp.109-138(2015).
- 9) 宇田川光雄, 「リーダーのゲーム指導法」遊戯社(1989).
- 10) 公益財団法人日本レクリエーション協会編, 「楽しさをおとした心のげんきづくり レクリエーション支援の理論と方法」, 公益財団法人日本レクリエーション協会発行(2017).
- 11) 公益財団法人日本レクリエーション協会編, 「スポーツ・レクリエーション指導者養成テキスト スポレク活動で健康寿命を延伸」, 公益財団法人日本レクリエーション協会発行(2017).