

コロナ禍におけるオンラインによる コミュニケーション授業の検討

黒山竜太*・八ツ塚一郎*・浦野エイミ*

Online Communication Lessons in COVID-19 Pandemic

Ryuta KUROYAMA, Ichiro YATSUZUKA and Eimi URANO

(Received October 28, 2020)

1. はじめに

2020年、全世界は新型コロナウイルス感染症の拡大のため、それまでの日常生活を通常通り送ることができなくなった。日本の多くの大学における授業も年度初めから休講状態となったが、一方で「学びを止めない」ためにいち早く授業を再開する必要がある。熊本大学では4月下旬より対応可能な科目からオンラインでの授業が開始されることとなった。当初、授業形式は受講者数が大規模の場合はLMS (Learning Management System) を用いた「オンデマンド形式 (配信型)」もしくは「課題提示型」が主流となり、中～小規模であれば、LMSに加えてウェブ会議システムZoomを用いたオンラインによる同時双方向型の授業が導入された。しかし、それまでウェブ会議システムを用いた授業展開を行っていたのはごく一部の教員に限られていたため、多くの教員がまずそれらの機能について理解することから始まり、システムの応用可能性について模索しながらの授業準備を行う一方、学生のID登録や使用方法の周知・確認などへの対応に迫られた。

ところで、筆者らは教職大学院において、学級・学校経営に関する授業を担当しており、児童生徒同士のつながりや関係性の深化を目指した学級運営に関する内容を扱っている。そのために、教科教育を軸として児童生徒一人ひとりの学びの質を高めるといよりは、互いがどのようにつながりあい、自主性を高め、尊重しあう関係性を築くことができるかということに力点を置いている。そうした観点から、日頃より授業の展開はグループワークによるものが多かった。そのため、オンラインでの実施となった場合に実際にどのような展開が可能であるか、一方でどのような弊害が起こるだろうかといった点につ

いて、試行的に実施してみるしかない状況であった。例えば、先行研究としてオンラインでもグループワークを含めたアクティブラーニングを実現するWebシステムの開発 (吉田, 2018) などは行われていたようだが、筆者らは本学全体で導入したZoomというシステムの利用を前提としたグループワークの展開について検討する必要がある。何より、入学後間もない大学院1年生は互いのことを知っているわけでもなかったため、初対面からオンラインというなかで関係性を築いていく必要があった。そうしたことを念頭に置いたとき、筆者らが学級経営における児童生徒同士の関係づくりのために日頃から活用している「構成的グループ・エンカウンター (SGE)」や「心理劇 (サイコドラマ)」のエッセンスを、オンライン授業でも活用することができないか考えた。SGEとは、活動内容、時間配分、グルーピングの方法、役割分担をリーダーが指示するエンカウンター (出会い) の方法で、リレーションを深めたり、学習意欲や自己肯定感を高めたり、対話のある授業にするなど構成法の各論が研究されている (國分, 1999)。一方、心理劇とは即興劇の形式を用いた集団精神療法で、治療以外にも自己啓発、教育、矯正など、対象によってさまざまな形式のサイコドラマが試みられている (増野, 1999)。これらの手法は、本来は対面式のグループワークにおいて実施されるものであるが、オンラインでもリラックスして授業に参加できたりメンバー同士の関係づくりを行ったりするのに有効ではないか、かつできるだけ授業早期に行った方が効果的ではないかと仮説立てし、オンライン授業で試行的に実施するに至った。こうした取り組みはおそらくオンラインでの学びを進める取り組みに役立つとともに、オンラインでもつながれる・かかわりあえる機会の提供として学校教育全般に推進されるべきものであると考えられる。本稿では、上記の経緯から実際に2つの授業科目

* 熊本大学大学院教育学研究科

において実施したオンラインによるコミュニケーションプログラムについて報告し、受講学生から得られた反応をもとに、その効果や意義と課題について検討したい。

2. 授業実践 I

1) 授業科目

「教育コミュニケーションデザイン特論」。

2) 授業内容

本科目は熊本大学教職大学院の「学級経営・学校経営領域」における設置科目であり、「学びあう共同体・トラブルを糧に互いが成長する集団として児童生徒と教師のコミュニケーションをデザインする技量を高める」ことを目的としている。平常時では、本科目は主として集団力学やコミュニケーション心理学、及び集団心理療法等の視点から、広く学級集団におけるコミュニケーションのあり方をテーマとして、ディスカッションやグループワークを行っていた。また、筆者らは授業担当教員としてチームティーチングで参加し、教員は主担当回以外では受講生と一緒に授業に参加していた。

3) 受講生

当該科目を履修選択した熊本大学教職大学院2年生8名（男性5名、女性3名）。うち4名は小・中学校に勤務する現職教員院生であった。なお、受講生らは前年度1年間の課程を通して担当教員ら及び院生同士で互いに面識があった。

4) 授業時期

2020年5月11日午前中の90分間。本科目がオンライン同時双方向での授業開始となって2回目の授業であった。

5) 授業の概要と授業の様子

授業の数日前までに、LMSを通じて「第2回は筆頭筆者が考案した『Zoomでもコミュニケーションを楽しめるレクレーションプログラムの開発』を試させて頂きたい」と受講生に説明し、事前に白い紙を何枚かとペン（黒だけでも色付きでも可）を用意してもらうよう依頼した。試案となったプログラムは、SGEの実践例や心理劇におけるウォーミングアップにて使用される活動を参考に、オンライン授業でも適用できそうなものをピックアップした。また、オンラインだからこそできそうなプログラムも考えてリストアップした。

授業当日、担当教員及び受講生全員がZoomによるオンライン授業に参加した。改めて筆頭著者からこの日の授業の目的と概要を説明し、表1を受講生に提示した。そして、表1のレクレーションプログラム案について説明し、そのなかから「お題で自己紹介」「空気の風船送り」「聖徳太子ゲーム」を選んで順番に実施した。授業の進行は筆頭著者が務めた。

「お題で自己紹介」では、表1の例に挙げたものを実施した。「好きな食べ物は？」というテーマについては各自で紙に文字で書いてもらい、画面に一斉に示してもらい、一人ずつ紹介をしてもらった。その際、バーチャル背景を設定していると、紙に書いた文字が映らないことがあった。「今まで行ったことのある最も遠い場所は？」というテーマについては、チャットに一斉に書き込んでもらった。2つの地域を挙げて「どちらが遠い？」と質問した受講者もいた。「空気の風船送り」では、一人ずつ渡したい人の名前を呼んで風船を渡すジェスチャーを行ってもらった。自分の番が呼ばれるのをそれぞれがやや緊張しながら待っているようだったが、名前を呼ばれて受け取るジェスチャーをする際は笑顔で、次の人に渡す際も同様だった。「聖徳太子ゲーム」では、「食べ物」をテーマとして参加者を2グループに分け、ブレイクアウトセッションを行い、各グループ内でキーワードと発言する文字の分担をそれぞれ決めてもらったあと、全体セッションに戻ってもらった。1グループ目は全員が一斉に短く発声し、すぐに当てるのが難しかった。それを受けて、2グループ目は発声を長く伸ばすという工夫を行った。

時折、通信環境の問題で画像や音声が一時的に途切れたり、一度ログアウトしなければいけないような事態が発生したが、おおむね受講生はセッションを楽しんでいるようであった。

6) 受講生の感想

授業終了後に提出された受講生の感想から、オンラインでのレクレーションに関する記述を抽出したところ、表2の通りとなり、＜オンラインへの懸念＞＜Zoomへの不慣れさ＞＜Zoom機能の活用＞＜実施方法への示唆＞＜教育実践への波及効果＞の5つのカテゴリーが生成された。

3. 授業実践 II

1) 授業科目名

「学校教育と集団心理療法」。

表1 レクレーションプログラム案

タイトル	活動内容・実施方法
自己紹介	1人ずつテーマごとに紹介
お題で自己紹介	紙を用意しておき、お題の答えを紙に書いてみんなで見せ合う。(チャットでも可) 例)好きな食べ物は?/今まで行ったことのある最も遠い(高い)場所は?
フリートーク	人数によってブレイクアウト(小グループ)形式でも。
空気の風船送り	誰かメンバーの名前を呼んで風船を渡すジェスチャーをする。呼ばれた人は風船を受け取り、次に誰かに渡す。
マッチングゲーム	チャットを使い、メンバーの誰かの名前を書き込み、エンターを押す前の状態で待機しておいて、一斉に投稿する。互いの名前が一致したら成功。(紙に書いてもOK) →ただ褒めるだけのパターン、ペアが出来上がるまで続けるパターンなどの展開も。 →ペアでの話し合いやゲームにつなげる展開も。
なんて言った?当てゲーム	1人が音声をミュートしたまま何かの言葉を発して、それを他のメンバーが当てる。
絵しりとり	手書きの絵でしりとりを行う。人数が多ければ一人1枚、順番は書いた人が次を指名していく。最後まで行ったら答え合わせ。
連想ポーカー	紙を用意しておき、グループごとにお題への回答がどれだけ揃えられるかを競う。 例)熊本の観光名所といえば?/ババ抜きをするのに最適な人数は?
聖徳太子ゲーム	ブレイクアウトで4-5人のグループに分かれ、お題文字の分担を決め、全体に戻ってグループごとに一斉に発する。それを他のグループが当てる。 「食べ物」「乗り物」など、あらかじめジャンルを決めてやってもよい。
イントロ当てゲーム	出題者が流した音源を当てる。テーマやアーティストを絞っての出題など。
写真/絵当てゲーム	出題者が、ある写真/絵/対象物をカメラに接した(拡大)状態から始め、徐々に引いていって何が映っている/描かれているかを当てる。
チャット大喜利	お題に対してチャットで投稿。 例)誰にも言えないアンパンマンの秘密とは?/新型冷蔵庫の新機能とは?
ジェスチャー当てしりとり	ジェスチャーだけで何かを表現し、それをしりとり形式でつなげていく。 ※ジャンルを絞った方がわかりやすい。
グループジェスチャー当て	グループごとにホストがブレイクアウトルームでお題を割り当て、それを分担してジェスチャーで表現。他の人はトータルで何のジェスチャーなのかを当てる。メンバーのジェスチャー表現は全員同時のパターンや、一人ずつ順番に表現するパターンなど。
ちがうのは誰だ?ゲーム	グループを作り、ブレイクアウトルームであらかじめ違う反応をする人を決めておく。全体に戻り、グループごとに1人だけ違う反応をしている人を当てる。 例)1人だけ激辛スープを飲んだときの表情で、他の人は熱いお茶を飲んだ時の表情をする。

2) 授業内容

本科目は「教育コミュニケーションデザイン特論」と同じく熊本大学教職大学院の「学級経営・学校経営領域」における設置科目であり、「児童・生徒に適用できる集団心理療法の実際、教員研修において児童・生徒の理解を深める集団心理療法の実際を体験的に学び、教職員としての学級経営力・教育実践力の向上を狙う」ことを目的としている。平常時には、本科目は主として集団心理やコミュニケーションについての基礎及び発展的理解の促進、及び集団心理療法のエッセンスに基づいた児童生徒への理解及び支援力の向上を目指した実践的演習を展開するといった内容を扱っていた。また、「教育コミュニケーションデザイン特論」と同じく、筆者らは授業担当教員としてチームティーチングで参加し、教員は主担当回以外では受講生と一緒に授業に参加していた。

3) 受講生

当該科目を履修選択した熊本大学教職大学院1年生25名(男性16名、女性9名)。うち6名は小・中学校に勤務する現職教員院生であった。なお、受講生らは今年度入学したばかりであり、出身大学・学科が一緒だった受講生同士以外は直接の面識が全くなかった。休講期間中にオンラインでの顔合わせの機会は多少設けていたものの、特に出身の異なる現役院生(ストレートマスター)同士でのやりとりはほとんど行っていないようであった。そして、各担当教員ともほぼ面識がなかった。

4) 授業時期

2020年5月18日午後の90分間。本科目がオンライン同時双方向での授業開始となって3回目の授業であった。同時双方向とはいえ、1回目は1人ずつの簡単な自己紹介程度、2回目は筆頭著者による講義が中心で、院生同士のコミュニケーションについて

表2 授業実践Ⅰ受講生の感想

感想内容	カテゴリー
<ul style="list-style-type: none"> ・通信機器の補償も必要 ・通信状況に不具合 ・途中でトラブルが生じた場合の対処を、あらかじめ考えておく必要もある ・Zoomのみの問題でないネットワークの繋がりの不良がコミュニケーションツールとしての大きな難点 ・回線の不具合がクリアできれば、コミュニケーションがちゃんとできて、楽しめると思いました ・セキュリティー問題 ・情報モラルの問題 	<オンラインへの懸念>
<ul style="list-style-type: none"> ・Zoomでの会話にまだ慣れていないため、「他の人が発言するかもしれない」と思い、自分の発言を躊躇することがある ・授業中には必ず「えー！」や「なるほど～」というような言葉を自然と発し、そこから会話が生まれたりするが、それが非常に少ない ・視覚情報が多いことで、集中できない場合があります 	<Zoomへの不慣れさ>
<ul style="list-style-type: none"> ・音や画像が途切れても支障がないチャットやホワイトボード等を有効活用できれば、Zoomならではのよい活動が作れそう ・ネットワーク速度の関係でジェスチャーが見えづらいことを考えると、始める前にいくつか決まり事を考える必要がある ・映像とチャット機能を、もっと上手に組み合わせられたらいい ・（聖徳太子ゲームは）グループで文字を決めることについて、他のグループがどんなことを話しているのか全く分からないので、こういうゲームにはとても有効 	<Zoom機能の活用>
<ul style="list-style-type: none"> ・空気の風船送りは、人数が多く慣ればなるほど時間がかかる ・コーディネートする側の工夫も大切 ・一人ひとりの意見や自己表現を承認してあげられる活動が子供達にとっては良いのではないかと感じる ・「通信によるコミュニケーション」ならではの特性を踏まえて、活動を吟味していくことが私達に求められていると感じる ・ユニバーサルデザインの視点でもある「視覚化」が重要 ・なかなか言葉で通じ合うことが難しいので、目に見える形に変換して言葉や絵を伝えるとスムーズになる ・初対面の人たちやお互いあまり知らない人たちの場合、また対象が子どもである場合、どのようなレクリエーションが適切なのか 	<実施方法への示唆>
<ul style="list-style-type: none"> ・「本来目指したい目的」が明確になっていく ・「学級活動で行ってきたことの意義」「求めていた目的」について振り返る機会にもなった ・不登校の状態を少しでも改善に向かわせることができるのではないだろうか ・インフルエンザ等で出席停止になった生徒も、各家庭で授業を受けられ、クラスとの繋がりを切らずに済むという状況を作ることができ 	<教育実践への波及効果>

てはほとんど扱えていない状況であった。

5) 授業の概要と授業の様子

授業の前までに、LMSを通じて「第3回は『Zoom参加でも楽しめそうなコミュニケーション』を体験して頂きたい」と受講生に説明し、図1の進行表を提示のうえ、白い紙を何枚かと太目のペン、もしくは携帯サイズのホワイトボード、文字を書いてwebカメラに示せるタブレットやスマートフォンのメモ機能などを用意してもらうよう依頼した。プログラムの内容は、授業実践Ⅰの結果を踏まえ、かつ授業実践Ⅱでの人数や受講生同士の関係性等の違いを考慮して筆頭著者が考案した。

授業当日、参加者全員がwebカメラをONにして授業に臨んだ。筆頭著者からこの日の授業の目的と概要を説明し、改めて進行表を受講生に提示した。そして、進行表に沿って順番にプログラムを実施した。授業の進行は筆頭著者が務めた。まず「空気をたくさん吸う運動」という、ある小学校の体育教師が作成しwebに公開していた動画を画面共有して全員で一斉に視聴しながら、動きに合わせて体を動かした。その後、全体でのゲームとして「写真／絵当てゲーム」を行った。筆頭著者があらかじめ用意

した拡大写真を画面共有し、徐々に縮小していき、何の写真かわかったところで受講生に適宜回答してもらった。「テレビのクイズ番組みたい」という感想が上がりつつ、楽しい雰囲気でもクイズは進行した。

【学校教育と集団心理療法】 第3回 5/18 進行表
<p>今日は、Zoom参加でも楽しめそうなコミュニケーションを体験して頂きたいと思います。</p>
<p>〔1. 空気をたくさん吸う運動：〇〇小学校提供動画〕</p>
<p>〔2. 全体でのゲーム（黒山からの提示）〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・写真／絵当てゲーム <p>出題者が、ある写真／絵／対象物をカメラに接した状態（拡大）から始め、徐々に引いていって何が映っている／描かれているかを当てる。</p>
<p>〔3. ブレイクアウト〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・連想ポーカー <p>紙を用意しておき、グループごとにお題への回答がどれだけ揃えられるかを競う。</p> <p>例) 熊本の名物料理といえば？／パッパ抜きをするのに最適な人数は？</p> <p>→どうしてそう思うのか、お互いに聞きあう。</p> <p>他のお題は自分たちで考えてもらう。</p>
<p>〔4. 全体に戻り、グループごとのゲーム〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ちがうのは誰だ？ゲーム <p>グループを作り、ブレイクアウトルームであらかじめ違う反応をする人を決めておく。全体に戻り、グループごとに1人だけ違う反応をしている人を当てる。</p> <p>例) 1人だけ激辛スープを飲んだときの表情で、他の人は熱いお茶を飲んだ時の表情をする</p> <p>1人だけタンスの角に足の小指をぶつけたときのジェスチャー、他の人は長い正座で足がしびれた表情</p> <p>※お題は各グループで考えてもらう。</p>

図1 授業実践Ⅱ 進行表

手書きのイラストも同様に拡大したものを画面共有し、徐々に縮小して正解を求め、これも和やかに進化した。次に、「連想ポーカー」と「ちがうのは誰だ？ゲーム」の説明を行い、受講生を1グループ4～5名に分けてブレイクアウトセッションとした。「連想ポーカー」では、「〇〇といえど？」というテーマについて事前に用意していた紙や手書き入力端末にそれぞれが連想したワードを書き込み、一斉に画面に示し合ってその一致の程度や互いの回答の内容を楽しんだ。テーマは各自で自由に考えてもらい、グループごとにしばらく活動してもらった。そして、筆頭著者が各ブレイクアウトルームを回り「ちがうのは誰だ？ゲーム」の準備を促した。グループごとに趣向を凝らしたテーマを考え、1人だけ違うジェスチャーをする人を決めてもらい、早く決まったところは予行練習も行ったことを確認して、全体セッションに戻した。1グループずつ順番にジェスチャーを披露してもらい、他のグループの受講生に誰が違う動作をしているかを当ててもらった。恥ずかしそうに動作する受講生もいたが、逆に大きく思い切った動作をして注目を集める受講生もあり、それぞれの個性が現れた活動となった。

6) 受講生の感想

授業終了後に提出された受講生の感想から、オンラインでのレクレーションに関する記述を抽出したところ、表3の通りとなり、＜活動への満足・新たな発見＞＜メンバー同士の親和性の高まり＞＜Zoomの可能性への気づき＞＜プログラムへの興味＞＜コミュニケーションの重要性の再認識＞＜教育実践への波及効果＞の6つのカテゴリーが生成された。

4. 考察及び今後の展望

1) 授業実践Ⅰと授業実践Ⅱの総括

授業実践Ⅰは、筆者自身も初めてのオンライン双方向型によるレクレーション授業の実践であった。そのため、受講生には「試させて頂きたい」という態度で臨み、プログラム例の一覧を示したうえで受講生の様子と時間的制約を考慮しながら活動を選択して実施した。加えて受講生もオンライン授業に慣れているわけではなかった。そのため、受講生側も通信環境について注意を払ったり、Zoomでのコミュニケーションの特性に目を向けることになり、そのうえでの活動実践の体験という、やや複合的な観点から授業に臨ませてしまった。加えて、受講生は2年生であり、昨年度は対面で学んでおり、受講生や

教員との関係も築くことができていた。さらに、修了までの期限が残り1年と迫ってきており、大学院での学びを総括することに対する意識が高まっているタイミングでのコロナショックの最中にあると考えられる。そうした諸要因から、授業後の感想は全体的にややネガティブな様相を帯びた内容となり、また、ともに活動を「評価する」という観点からの感想が目立ったのではないかと考えられる。筆頭著者が授業実践Ⅰでプログラム案の一覧を示したのは、これからのオンライン教育において様々な可能性を教員自らが検討していく必要があると考え、あえてプログラム例を示し、それぞれについて自分なりに可能性を検討してもらいたいという意図があった。しかしそのことが、かえって授業展開に対する戸惑いを生んでしまったのかもしれない。＜オンラインへの懸念＞及び＜Zoomへの不慣れさ＞からは、特に通信環境やオンライン授業の形式への不慣れさに対する不安や戸惑い、懸念が明確に示された。一方、＜Zoom機能の活用＞にみられるように、受講生は実装された機能をうまく活用することによって、オンラインでも効果的なコミュニケーション授業を行うことができる可能性についても着眼している。ただし、＜実施方法への示唆＞に示されたように、受講対象者の年齢や人数規模、どの段階で実施するかといった要素を事前に入念に検討しておくことが必要であることが指摘されており、純粹に活動を楽しむというよりは改善すべき課題が目立つ実践であったと考えられる。とはいえ、受講生にはオンライン授業の導入はこれまで当然のように行われていた対面授業の意味や意義を見つめなおす機会としても注目されており、また学校への登校が困難な児童生徒への学習保障の手段としての可能性が考えられたことが＜教育実践への波及効果＞に表れている。総じて、授業実践Ⅰの受講生たちは、これからのオンライン双方向授業に対して不安や懸念と教育の新しい可能性に対する期待の入り混じった心情であったのではないだろうか。

一方で、授業実践Ⅱは、受講生はまだ大学院に入学したばかりの1年生であり、互いについてほとんど知らず、コロナ対策で物理的にコミュニケーションをとることも自体が困難な状況であった。また、大学院でどのような学びができるのかという期待と不安が大きい段階であったと考えられた。さらに、コロナ禍での生活状況（外に出ない影響や一人暮らしで誰とも会わない可能性など）も心配であった。そうしたことに加えて、授業実践Ⅰでの受講生の反応を考慮し、筆頭著者は授業の流れを具体的に想定して授業実践Ⅱを計画した。そのためか、こちらの感

コロナ禍でのオンライン授業

表3 授業実践Ⅱ受講生の感想

感想内容	カテゴリー
<ul style="list-style-type: none"> ・実際に子どもがやっているような感覚で、授業を受けることができ楽しかった ・大学院に来て良い意味で最もくだけた授業だった ・オンラインの授業が続いて疲れている中で、気分転換になって楽しかった ・ゲームを通して盛り上がることで、その後のコミュニケーションが円滑になったと思います ・遠隔授業で少し疲れてきていましたが、今日はとても心がほぐれました ・いつもと違ってストレートマスターのみんなが意見を出して、とても楽しく活動できた ・（他メンバーの）好きなものとか新たに知ったこともありました ・お互いの意外な一面が見れたりしてとてもいい経験ができた 	<p><活動への満足 ・新たな発見></p>
<ul style="list-style-type: none"> ・全員で一つのゲームに参加しているということが、仲の深まりを感じられるようで嬉しかった ・みんなと仲良くなるのがこれからの講義のモチベーションにもなるので本当に意味のある時間だったように感じた ・まだ話したことがなかった人とも繋がることができ、輪が広がって良いなと思いました ・ほかの人との距離も縮まった ・今日のようなゲームになると、（普段の）授業でのつながりと違うつながり方になり、仲良くなると思います ・今後、対面で授業することがより楽しみになった ・はやく、対面で話してみたいと思った 	<p><メンバー同士の 親和性の高まり></p>
<ul style="list-style-type: none"> ・コミュニケーションをとりやすくするツールとしても今後有効に活用できるのではないかと思った ・このような実践が、小学校でも取り入れられれば、画面上でも楽しくみんなでレクリエーションができるなと感じた ・Zoomを通して、このように楽しい活動はできるんだなと思いました ・Zoomの使い方の違った角度での良さを発見することができました ・Zoomでも少人数から大人数問わず、色んな活動ができるということを実感しました ・オンラインでも工夫次第では、レクリエーションなどすることができるということをもっと体験することができ、非常に参考になった ・Zoomを使った新しいレクリエーションを経験できたと思います ・今まで教室でやっていたことをZoomでやれることがわかってうれしく感じました 	<p><Zoomの可能性 への気づき></p>
<ul style="list-style-type: none"> ・最初に体を動かしたおかげで心と体の緊張が解れたのも、その後の活動に良い影響を与えたと思う ・写真・絵当てクイズは、まるでテレビのクイズ番組に参加しているような感じがして、子どもたちもとても喜ぶのではないかと思います ・連想ポーカーでは、思っていたよりも意見がばらばらで、とても楽しかった ・同じことがお題でも人によって考え方が全く違っておりそこから新しい発見になった ・お題への回答が合っていないと面白いため、このゲームは気軽にできると思いました ・楽しみながら一体感を感じることができ、ゲームをすること＝ルールを共有することにもなると思った ・今日の絵当てゲームや連想ポーカー、ジェスチャーのクイズなどもネタの一つに入れたい ・とても楽しい、頭を使う、アイスブレイキングできる活動になりました ・アイスブレイクの効果を実感しました 	<p><プログラムへの 興味></p>
<ul style="list-style-type: none"> ・どんな状況においても、コミュニケーションは大事だと言うことを改めて認識しました ・クラスで行う時のレクリエーションの大切さ、コミュニケーションをとる大切さ、そして子どもたちの立場での気持ちを改めて感じることができました ・授業と一緒に課題解決に向けて考える経験も大事ですが、このようなゲームで楽しみながら関わり知り合うことを大事にしたいです 	<p><コミュニケーションの 重要性の再認識></p>
<ul style="list-style-type: none"> ・こういう活動を導入することで、児童自身のストレスの軽減や授業への意欲を増進させることができるなと考えることができた ・子どもたちがストレスや不安がたまっているような状況でも、何かしら今日のような工夫をした活動をしていきたい ・学級開き等でも使えるゲームだと思ったので、ぜひ将来実践してみたい ・この機にオンラインでも楽しめる活動や授業について考えていきたい ・学校が再開したときやZoom等に対応するときに、このようなアイスブレイクを行えば、学校が楽しみになるきっかけになるのではないかと思う ・学級経営をしていく中で、レクリエーション的な活動を取り入れることは、子ども達同士をつなげる一つのツールになるのかなと思った ・学級開きや、学級のリレーションを高めたいときなどに有効な方法だと感じた ・オンライン授業での朝の会や学級活動などでも使えるのではないかと思いました ・クラスは毎回替わるので、そのクラスの中でいかに楽しめるか、またそのような環境を作れるか、支援できるかが求められるなと感じました ・いまだからこそできるやり方で楽しむ方法を考えて行くことが大切だと思いました 	<p><教育実践への 波及効果></p>

想はネガティブな印象のものは非常に少なく、ほとんどがポジティブな感想であった。<活動への満足・新たな発見>では、すでに講義やディスカッション中心のオンライン授業への疲れが見える中での緩衝

効果が得られたことが窺え、また現職教員院生からは現役院生の発言が普段より見られたことを喜ぶ声もあった。既に知った関係同士でも新たな一面をみることができたようでもあった。そして<メンバー

同士の親和性の高まり>からは、互いに仲の深まりを実感できたことが窺え、また「早く対面で話してみたい」という気持ちの高まりが窺えた。また、<Zoomの可能性への気づき>からは、「Zoomでも楽しい活動はできるんだと思った」といったポジティブな気づきが表示された。また、現職教員院生からは「今まで教室でやっていたことをZoomでやれることがわかってうれしかった」といった声もあった。おそらく受講生の多くは、もともとオンライン双方向授業ではこのような満足感を得られるコミュニケーションができるとは想定していなかったのではないだろうか。そして、<プログラムへの興味>では、それぞれのプログラムの効果への素直な実感が述べられており、自らの実践のレパートリーに加えたいといった感想も挙がった。何より、「どんな状況においてもコミュニケーションは大事」といった<コミュニケーションの重要性の再認識>が促されたことは注目すべきであると考えられた。コロナ禍で抑制的な生活を余儀なくされている中、人と関わりあうことの重要性、教育の意義を改めて実感する機会となったことが窺える。そして、<教育実践への波及効果>として、学校現場での応用を具体的に想像したことが窺える感想も複数みられた。総じて、授業実践Ⅱの受講生たちは、オンラインでもレクリエーションを楽しむことができることに新鮮な驚きと喜びを感じていたのではないかと思われた。

2) オンラインによるコミュニケーション授業の展望と課題

水野(2020)は、SGEによって「参加者は他者とふれあい、さまざまな価値観や考え方に会えた」と実感する機会が得られたり、「コミュニケーションの重要性や他者との関係性構築、自己発見、認知・感情の変化など」を体験するとしている。また稲垣・澤海(2019)は、SGEを通じて他者との交流を通じて関係性を深めることや、自身でも気づいていなかった側面に気づくという経験を通してシャイネス(社会的不安と对人的抑制という特徴を持つ、情動的かつ行動的な症候群)が変容しうる可能性を指摘している。こうしたSGEによって得られる効果は、本授業実践を行ううえでのエッセンスとして機能したと考えられる。また、心理劇では演技への抵抗が軽減されるよう、ないし集団への親密性や信頼感が高まるようウォーミングアップを行う(岡嶋ら, 2001)。特に心理劇では劇化のための「自発性」を高めることが重要とされるが、これは「人と関わりたい」とか「このような活動を自分も実践したい」といった主体的な行動様式の獲得に寄与するものと考えられる。オンラインでの授業は他者も存在する教室に物

理的に身を置くことがない分、対面授業以上に個々の主体的(自発的)な参加態度が求められると考えられる。一方、竹内(2017)は、大学生がグループでの協働学修や主体的な学びに対して苦手意識を有していることを示しており、オンラインでの協働学修は対面と比べて尚更困難な活動であることが推測される。その分、より一層メンバー同士の親密性や自発性を高めるような仕掛けを入れていかなければ、効果的な授業を実践するのは難しいのではないかと考えられる。

たまたま今回取り上げた授業は、どちらもコミュニケーションや集団の重要性について扱う授業であったとはいえ、本実践から、グループアプローチのエッセンスはオンライン授業においても十分受講生同士コミュニケーションの活性化に寄与できることが、一定程度示せたのではないかと考えられる。こうした取り組みは、オンラインによる弊害を少しでも減少させ、学修者の主体性を引き出す方法として、他の目的や形式の授業科目でも検討することが可能ではないだろうか。さらに言えば、筆者らは本実践への取り組みを通じて、オンラインであるかどうかにかかわらず、状況に応じて教育の本質的な目的を見失わずに授業を構築することが必要であるという<教育実践への波及効果>を、身をもって感じたのである。

ただし、今回の2つの授業実践で明確になった課題もある。やはり安定的な通信インフラの整備や情報セキュリティに対する安心の確保が大前提であり、また教員・学生の双方がオンラインコミュニケーションに慣れていくというプロセスも必要である。また、受講生の人数規模によっては、こうした授業実践が難しい場合があるかもしれない。そして何より、受講生がどういった属性(年齢、関係性、時期など)であり、また授業がそうした学生たちに何の習得を目指しているのかを改めて問い直すことが必要であると考えられ、それぞれの授業にとっての最適なアプローチが検討されるべきである。

とはいえ、今回のコロナ禍のような未曾有の事態を乗り切るためには、教員側にこそ、様々な先行実践事例に関する情報を収集しつつ、より効果的な授業実践を求めて、主体的に日々試行錯誤を重ねていく姿勢が求められるであろう。

付 記

コロナ禍で互いに手探りな状況の中、ともに授業づくりに参画・協力して下さった教職大学院生の皆様へ、ここに記して感謝申し上げます。

文 献

- 稲垣 勉・澤海崇文 (2019) シャイネスの変容可能性の検討ー構成的グループ・エンカウターの体験を通してー. 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要, 28, 99-104.
- 國分康孝 (1999) 構成的グループエンカウター. 臨床心理学辞典, 八千代出版.
- 増野 肇 (1999) 心理劇. 臨床心理学辞典, 八千代出版.
- 水野邦夫 (2020) 大学の授業への構成的グループ・エンカウター導入の意義と課題. 帝塚山大学心理科学論集, (3), 1-12.
- 岡嶋一郎・針塚 進・武藤のぞみ (2001) 心理劇におけるウォーミングアップ様式とウォーミングアップ体験との関係性についてーウォーミングアップ前後の参加者の状態の変化の視点からー. 九州大学心理学研究, 2, 117-124.
- 竹内光悦 (2017) グループワークを主とする実習および今後の学びに関する意識調査. 実践女子大学人間社会学部紀要, (13), 187-195.
- 吉田 壘 (2018) アクティブラーニング型 Web システムの開発と FD における活用と評価. 日本教育工学会論文誌, 42(1), 89-104.