

ブレイクアウトルームを用いたオンラインワークショップ実践 —しりとりゲームとスパイゲーム—

Online Workshop Practices using Breakout Rooms -Japanese Word Chain Game and Spy Game-

谷岡 広樹*¹

Hiroki TANIOKA*¹

*¹ 徳島大学

*¹ Tokushima University

Email: tanioka_hiroki@tokushima-u.ac.jp

あらまし: COVID-19 の流行が収束せず, 多くの授業がオンライン開催を余儀なくされている現状である. 本稿では, このような状況において, 徳島大学の歯学部 1 年生向けの医療情報処理でワークショップ「しりとりゲーム」と「スパイゲーム」について, 2019 年度は対面形式, 2020 年度と 2021 年度はオンライン形式で実施したので, その目的, 方法, 内容, 授業形式による比較, 課題について述べる. 特に, 2021 年度は, ブレイクアウトルームを用いることで, オンライン形式でも対面形式に近い形で実施できたのでこれについて詳しく述べる.

キーワード: ワークショップ, オンライン授業, ブレイクアウトルーム, 情報教育

1. はじめに

自己決定理論の考え方として, 一般に「やる気が起きる」と呼ばれる事象は, 自己決定理論⁽¹⁾の枠組みで無同期の状態の人に動機づけすることに他ならない. 動機づけには, 大きく分けて内発的動機づけと外発的動機づけがあり, 学習活動に対する動機づけが重要であることはいままでのない. COVID-19 の感染症予防対策のために, 2020 年度と 2021 年度の前期は大半の授業がオンラインとなり, 筆者が担当する徳島大学の歯学部 1 年生向けの医療情報処理の授業⁽²⁾においても, その大半をオンライン開催とした.

本稿では, 入学後間もない大学 1 年生を対象にワークショップ形式の授業を開催することで, 受講生の外発的動機づけを促進し, 入学直後には持ち合わせているはずの内発的同期の維持を図ることを狙う. このとき, 対面授業とオンライン授業の違いによる課題を解決するためにブレイクアウトルームを用いてオンラインワークショップを設計・実践した.

2. 学習の動機

対面授業の 2019 年度の出席率は 89%, 2020 年度は 98% と, 大きな差がないばかりか, むしろ上昇がみられたが, オンラインによる学修でストレスを感じる学生も少なからずいる⁽³⁾とされており, 長期にわたる学習意欲の維持のためには, 何らかの施策が必要であることはいままでのない. 自ら進んで学びたいという願望や好奇心は内発的動機であり, 評価や出席率などに基づく動機づけは外発的動機づけである. 大学 1 年生は, 内発的動機に基づいて意欲的にオンライン授業を受講している場合が多いと考えられるが, 大学内の友達との交流や授業内でのコミュニケーションを促進する活動は, 外発的動機づけにつながり, 学習意欲を維持できる可能性がある⁽⁴⁾.

3. オンライン授業

このとき, ワークショップの設計にはワークショップ形式の基本単位である F2LO モデル⁽⁵⁾⁽⁶⁾を用い, 受講者間のコミュニケーションを誘発するためのフェーズごとのモデルを具体的に示す.

3.1 F2LO モデル

F2LO モデルでは, ワークショップのファシリテーター (F), 学習者 (L), 作品や作業 (O) の三者の関係性を構造化できる. ここでファシリテーターは本授業の担当者である著者であり, 学習者は本授業の受講者である学生である. また, 作品や作業としての学習対象は, 本授業で学生が身につけるべき医療情報処理に関連する知識やスキルである.

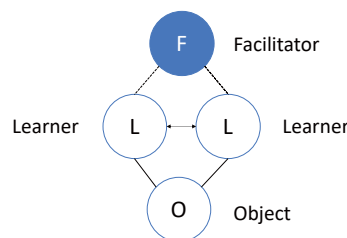


図 1 F2LO モデル

3.2 オンラインワークショップ

徳島大学のオンライン授業では, 包括契約に基づいて利用可能な Microsoft Teams (以下, Teams と呼ぶ) や個別に契約した zoom 等のオンライン会議システムを用いて授業を行うことが多い.

3.3 ブレイクアウトルーム

ブレイクアウトルームは, オンライン会議の参加者を複数の少人数のグループに分けてオンライン会議を実施できる機能である. zoom では, 以前から利

用可能であったが、Teams では、2021 年 1 月頃より機能の利用が可能となった。

4. グループワークの実施方法

グループワークを対面授業で行う場合とオンライン授業で行う場面ごとの違いを図 2 に示す。グループワークは、ワーク説明、グループワーク、全体ワークの 3 つのフェーズで構成されるが、オンライン授業では、ワーク説明で学生同士の情報共有が困難であること、グループワークで教員が各グループへ介入することが困難である部分が大きく異なる。

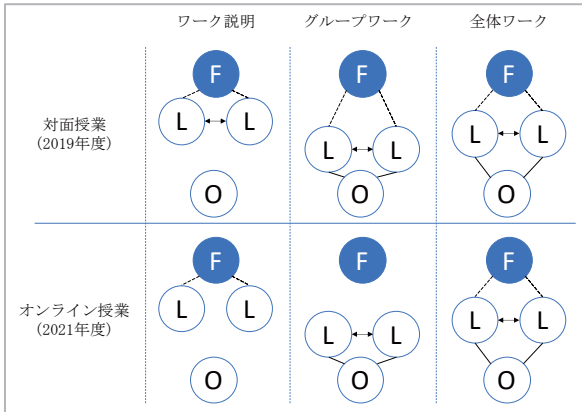


図 2 対面授業とオンライン授業

5. オンラインワークショップの実施例

5.1 しりとリゲーム

「しりとリゲーム」は、インターネット等を用いた ICT の技術について学ぶことをねらいとしている。オンラインコミュニケーションの難しさを体験しつつ、どのような課題や解決策が考えられるかについて考えさせるグループワークである。図 3 で示すようなルールで実施され、ゲームが進行する。



図 3 しりとリゲーム

5.2 スパイゲーム

「スパイゲーム」は、情報セキュリティや暗号技術について学ぶことをねらいとしている。伝わりやすく解読されにくい暗号を作ることの難しさを体験しつつ、どのような課題や解決策が考えられるかについて考えさせるグループワークである。図 4 で示すようなルールで実施され、ゲームが進行する。

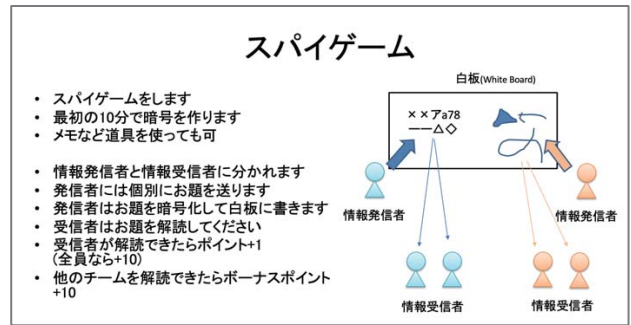


図 4 スパイゲーム

6. おわりに

本稿では、大学 1 年生を対象とした情報関連の授業で、ブレイクアウトルームを用いることでオンライン授業の中でグループワークを実践した。学生による自発的な参加を促し、学生同士のコミュニケーションを誘発することに成功した。成功の要因としては、グループワークを開始する前にしっかりと課題を説明したこと、ブレイクアウトルームに分かれてワークを行う際に、自己紹介も含めたコミュニケーションを図るよう指示したことなどが挙げられる。

一方で、ファシリテーターである教員がグループワークに関与したり、様子を把握したりするためには、一斉通知を行うか、または各ブレイクアウトルームに入退室を繰り返すほかにも方法がなく、非常に手間取ることがわかった。また、各ブレイクアウトルーム内の学生は、他のグループでどのような状況であるかを知る術がないため、グループ間の温度差はあったと思われる。対面でのワークショップでは、容易に全グループの状況を把握したりアナウンスを行ったりすることができる他、学生が他のグループの状況を把握することもできる。そのため、ブレイクアウトルーム間で情報共有できる仕組みづくりが今後の課題である。

参考文献

- (1) Ryan, R. M. and Deci, E. L.: "Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation", social development, and well-being. *American Psychologist*, Vol.55, No.1, pp.68-78 (2000)
- (2) 谷岡広樹: "BYOD 環境によるワークショップ型実習の課題と改善", 大学教育研究ジャーナル, 徳島大学, 第 16 号, pp.18-23 (2019)
- (3) 錦織宏, 西城卓也: "オンライン教育の展開における学修弱者への配慮", 医学教育, 第 51 巻, 第 3 号, pp.309-311 (2020)
- (4) 赤間健一: "動機づけから考える大学生にとっての授業", 人間文化研究: 京都学園大学人間文化学会紀要, 第29号, pp.125-151 (2012)
- (5) 谷岡広樹, 矢野里奈, 松浦健二, 佐野雅彦, 上田哲史: "ワークショップ形式によるプログラミング教育実践", 教育システム情報学会第 44 回全国大会講演論文集, B3-3, pp.195-196 (2019)
- (6) 植村朋弘, 刑部育子, 戸田真志, 高木光太郎: "ワークショップにおける学びの観察記録ツールに関するデザイン開発", 日本認知科学会第 29 回大会 (2012)