

ツールとしてのICT。 その楽しさと可能性を伝えたい

川原助教は、学生たちにビデオ教材を作成させ、それをCourse N@vi上で試聴させる試みで2013年度に第2回e-Teaching Good Practice賞を受賞した。4年後となる今回は、ビデオ教材作成に至るまでのグループワークの過程や意見交換に電子掲示板機能を活用した事例でのエントリーとなった。この試みには「ICTの楽しさや可能性を体得してほしい」という思いが込められている。



川原 健太郎
教育・総合科学学術院 助教

話し合いの過程を 電子掲示板で記録する

今回のエントリー対象となった「博物館情報・メディア論E」という授業は、学芸員を目指す学生を対象に、博物館でメディアをどう活用していくかを理論と体験で学んでもらうというものだ。15回の授業のうち前半は主に座学で基本的な理論についてレクチャーを行い、後半にはそれまでに学んだことの実践として、おおよそ4人程度で一つの班を作りつつグループワークに取り組み、履修者がそれぞれ5分程度のビデオを制作させることを課題にしている。

2017年度から重視しているのが、そのプロセスを記録に残すことだ。テーマ決めから始まり、内容の検討、討議、役割分担など制作に至る過程の意見交換をCourse N@viの掲示板に書き込ませることにした。掲示板を利用するといっても、話し合い自体は授業中に対面で行う。その際、グループごとに決めた書記が記録するほか、全員が参加して作り上げるワークという意識を徹底させるために「ひとり1レス(以上)」という決まりを設け、話し合いの過程で自分がどう感じたかを全員に書かせる。授業はPCのある教室で行っているが、各自が持ち込んだPCを使ってもよし、掲示板への書き込みは基本的に授業時間内に行うが、外での取材などの連絡でも適宜使用できるようにしている。「電子掲示板を使うことで、過去の議論をアーカイブして積み上げていくことができます。教員も各班の進捗状況が確認できますし、授業を欠席した学生も議論に参加できるというメリットもあります」。

口頭でのディスカッションだけでなく掲示板への書き込みをさせることは、オンライン上でのコミュニケーションリテラシーを学ばせるという効果もある。「書き込みルールをどうするかは少し迷いましたが、学生を縛ってしまいたくはなかったので、中傷だけは絶対にやめてということだけを約束してもらいました」。著作権や肖像権など基本的なメディアリテラシーについては前半のレクチャーで伝え、それ以外は「相手が不快にならないように」という最低限の基準だけで自由にさせた。「あまり細かいことを言わずに、自分たちで自治的な空気を作らせるのも学生にとっては学びになると思うのです」。

掲示板の内容はすべてチェックしており、気がつくことがあればすぐに書き込みを行うが、今のところ掲示板の雰囲気が険悪になる

ことはなく、楽しく進めていこうという意識が感じられるという。その一因は、グループ活動に入る前のレクチャーをしている時期にも、隣り同士の学生で話し合ったりする時間を意識的に設けている点にもあるようだ。「学生の間でなんとなく良い空気感ができたところでグループワークに入っているのが、良い流れになっているように感じます」。

ビデオの完成後は互いの感想も書かせている。そこでアドバイスしているのは、悪い所ではなく良い所を見つけて指摘することだ。「自分の映像を見ると話し方の癖など悪い点ばかり目について、良いところは気づきにくいものです。他人からの意見も、ひとつ悪いコメントがあるとそれに引っ張られてしまいがちです。自分が言われたときのことを考えて、なるべく良いところを見つけて、書き込んでもらうように伝えています」。

自分が楽しめないと、 楽しさは伝えられない

2017年度よりビデオの作成にはCourse N@viから連動して使えるContents Creation Studio(CCS)を使用している。これは動画コンテンツの収録から公開までの作業をオンラインで行えるシステムで、従来からあったWaseda-net Commonsの後継となるツールだ。毎年、その扱い方法などについては大学総合研究センターの職員を呼んで、授業内にイントロダクションしてもらう時間を設けている。「毎年アップデートされる新機能などについては私よりも職員の方が詳しいので助かっています。博物館で展示をつくる際もチームワークは必要ですから、あえて外部の方の力を借りていくことで、その部分も意識して学んでもらえればと考えています」。

CCSはCommonsに比べてレイアウトの自由度が上がるなど機能が向上したものとなっている。レクチャーを受けた学生から「動画画面の大きさを広げられるという新機能を利用して、座談会形式のビデオを作りたい」という提案があった。従来は画面が小さいこともあり、ひとつの画面にひとりずつ話す形になっていたが、そこを変えてみたいというのだ。「学生たちが自分たちで新しい可能性を広げてくれようとしているのはうれしいですね。それを見た他の学生からもまた斬新なアイデアが生まれてくるのではないかと



楽しみです」。

そもそもこの授業において川原助教が主軸にしているのは、ICTを使えばいろいろなことができるということ、そしてビデオを作りながらその楽しさを感じてほしいということだ。ゲーム感覚でグループ分けをしたり、グループの名前にダジャレを入れさせたりと、グループワークには楽しめる仕掛けが盛り込まれている。「自分が博物館の学芸員として来館者にいかに楽しさを伝えられるのか。自分が楽しくなければ見た人が興味を引くようなものをつくれませんか、この授業でも<楽しさ>をキーワードとして意識しています」。

理想は、ICTとアナログを結びつけること

川原助教はプライベートでもスマートウォッチなど、さまざまなデバイスを使いこなしており、普段からICT機器への関心が高い。一方で「どうしてもICTだけでは頭に残りにくい」という認識も持っている。そこで、授業では必ず手書きの板書も組み合わせるようにしている。「スクリーンも使っていますが、同じ内容であってもその場で言葉をつなぎながら書く方が記憶に定着しやすいように思います」。

自分自身でも普段から常にメモ帳を持ち運び、思いつきがあると書き留めているほか、研究ノートもマインドマップを手書きしている。最終的にはそれをスキャンしてデジタル化して保管しているが、構想を練るときには手書きの方がいいのだという。「デジタルが好きな学生もすごく多いですが、それに頼り切るのではなく、もう少し視野を広げてほしいですね。ICTはあくまでもツールにすぎないのであって、それを使って自分がどう楽しむか。どんな楽しさを提供できるか。学生たちにはそこを考えてもらえるように心がけています」。今後は、アナログとデジタルをどう結びつけていくかということに関心があるという。

古代の壁画も同人誌もTwitterも掲示板も、そして芸術も「何かを伝える」という意味では同じメディアだ。では、自分は何を残したいのか。「学生たちにはそういうメディアを広く捉える方向性を意識しつつ、ICTに囚われることなくメディアというものを考えていってほしいです」。

学部を問わないこの科目には、さまざまな学部、専攻の学生が履修してくる。「ありがたいことに、最初は学芸員の資格を取るためだけのつもりで来たという学生が、授業での学びをきっかけにメディアの研究をおもしろがり、よりその分野の研究を深めていこうとする学生もいます」。

「授業をやっているときが一番幸せ」と笑顔で語る川原助教。「私の授業では学生の自主性に任せすぎかなと思う部分もあり、もう少しこちらから指導も入れるべき部分もあるのかなと思う部分もあり、バランスはいつも悩ましいです。でも、こちらが8要求したことに対して10返してくれるような優秀な学生がたくさんいますし、私自身の凝り固まっている部分が学生たちの柔らかな頭から刺激を受けてほぐれていくように感じ、たくさんの元気をもらっています」。