

# ロボットメディア論のためのICT/ECT活用： 授業内の国際会議や学外への作品公開を通じて 学生の問題意識を育む相互的・体験的・国際的な 学習環境の構築

山崎スコウ 竜二助教が担当する社会科学部の3つの科目は、いずれもソーシャルメディアと人との関わり方やメディアと社会のあり方について、履修者同士や研究者との議論などを通して理解を深めていく科目だ。授業のテーマであるメディアとICTツールは、非常に深い関係にあり、そのためさまざまなICTツールを積極的に授業に取り入れている。



山崎スコウ 竜二  
社会科学総合学術院 助教

## クラスの規模や授業のスタイルに合わせて ICTツールを積極的かつ効果的に導入

山崎スコウ助教が2017年度から担当しているのは、「グローバルラーニング（メディアと社会）」「ソーシャルメディア論1」「ソーシャルメディア論2」の3科目だ。テーマにロボットやサイボーグと人間の関係を含み、次世代ソーシャルメディア論としての特徴を持つ。「科目によってレベルの差があり、『グローバルラーニング』は初級、『ソーシャルメディア論1』と『2』がそれぞれ中級、上級を想定しています。ただし、『グローバルラーニング』は10~20人程度の少人数のゼミ形式で、日本人学生が中心ですが海外で育った方や留学生も受講しています。授業はその設定の通り、英語と日本語で行います。また、カリキュラムにはSkypeを使った海外研究者との英語での議論なども盛り込んでいて、初級とは違って学部1年生にとってはそれなりに高いレベルのものになっていると思います」。

一方、「ソーシャルメディア論」は「1」が100~150名、「2」が60~70名と人数が多く、授業は講義形式だ。しかし、こちらも一方的な講義スタイルにはしていない。「ソーシャルメディアが授業のテーマであり、メディアやインターネット、ICTツールをどのように活用していくのかを知ることは、学生にとって大いに意味があります。そこで、Course N@viや『わせポチ』などのICTツールを使って、アクティブ・ラーニングを取り入れた授業を行っています」。

もちろん、少人数の「グローバルラーニング」でも、映像資料やSkype、Course N@viなどさまざまなICTツールを積極的に活用することで、学習効果を最大限高めるように工夫しているという。

## Course N@viのレビューを教室でフィードバック、 授業のインタラクティブ性を高める

3つの科目で共通して活用しているのが、Course N@viのレビューシート機能だ。授業の後で、学生から質問などのコメントが書き込まれた場合、必要に応じて山崎スコウ助教がそれに返信を付ける。ただし、Course N@viの中だけで終わらせないことが重要だという。

「次の授業でレビューの一部を抜粋して、スライドにまとめて口頭で回答します。その上で、こういう意見がありました皆さんはどう考えますかと問いかけて、教室でCourse N@viのレビューやコメントを共有します。場合によっては、そこからさらに質問が出たり、議論が起きたりすることもあり、授業のインタラクティブ性が高まるからです」。

実は、春学期はCourse N@viのレビューには、Course N@viの中でコメントを返すだけで終わっていたというが、前述のように授業で取り上げることで議論がより広がると考え、秋学期からは授業でフィードバックする形に変えたそうだ。「ただ、教室での意見が活発に出てくるのは、少人数の『グローバルラーニング』の授業のほうが多いですね。大人数だと恥ずかしいのか、なかなか反応が返ってることが多いと感じています」。

なお、個人情報を保護するため、授業ではCourse N@viの画面そのものは共有していない。山崎スコウ助教が授業で取り上げたほうがよいと思ったものを抜粋して、改めてPowerPointのスライドにまとめ、それを紹介する形を取っている。

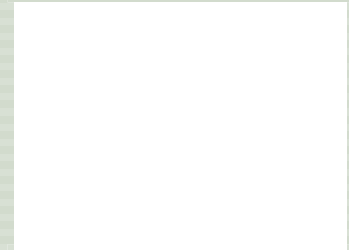
また、ほぼ毎回、授業で事前に作成したソーシャルメディアに関連した映像資料を提示することも3つの科目で共通した取り組みとなっている。「授業のテーマがメディアですから、文字だけでなく視覚や聴覚など五感に訴えかける形を取りたいと考えているためです。また映像があるとわかりやすく、議論もしやすくなります」。

山崎スコウ助教が、特にロボットメディアとの関わりを研究していることもあって、実体のあるメディアは実際に触れて使いながら考える機会も提供されている。メディアと人間理解を深める研究へと誘いつつ、ロボットを使った実験風景を見せたり、学会で発表するような映像を一部紹介したりすることもあるという。

## Skypeを介して最先端の研究者と議論をする—— 「ゴールの明確化」でモチベーションがアップする

3科目のうちゼミ形式の「グローバルラーニング」でのみ行われているICTツールを使った取り組みが、Skypeによる海外の第一線で活躍する研究者に対してのプレゼンテーションとそれを受けての研究者との議論、そしてゼミ生全員でのフラッシュモブ制作だという。「どちらも、学期の後半で行います。授業の一つの『ゴール』ですね。学部1年生で英語でプレゼンや議論をするのは、かなりハードルが高いとは思いますが、ゴールを設定しておくことで、そこまで成長しようというモチベーションになると考えています」。

Skypeを使った議論は、山崎スコウ助教と一緒に研究をしていたフィンランドやデンマークの研究者に協力を依頼している。Skypeを使うのは、映像を伴う遠隔通信で最もシンプルで、かつ使いやすいからだという。フィンランド、デンマーク共に日本とは数時間の差があるが、そこは授業の時間をずらすことで対応している。「画面の向こう側は研究者が一人で、こちら側は学生が複数いる状況ですが、必ず一対一の時間を作って、学生たちにプレゼンと議論の場を提供しています。相互の交流が進めば、先方の学生や複数の研究者を含めた、授業内の国



際カンファレンスの形に近づけたいという。

プレゼンや議論のテーマについては、「たとえば、トランプ大統領のツイッターのコメントが政治にどう影響を与えているか、ロボットの権利を考える場合の倫理的な課題は何かなど、メディアに関わるさまざまなことですね。中でも、ロボットの権利や社会への進出は今までに現実化している、世界の動向に目を向けると同時に今こそ議論して欲しい課題だと考えています」。

一方、フラッシュモブの制作は、日本の大学ではほとんど例がないと思われるが、山崎スコウ助教がデンマークの大学に招かれて研究滞在していた時に、当時の同僚がやっていてそれを参考にしたそうだ。

「授業で学んだメディアについて、自分たちも発信する側になることで主体的に学習を深めようという趣旨です。フラッシュモブを選んだのは、社会とのつながりを端的に見せやすい表現方法だと考えたためです。つまり、メディアを「上手く」使うスキルアップと同時に、その人間の活動を社会の中で、見ず知らずの他者も巻き込んで共に考えることが狙いです。具体的には、自分たちの考えやメッセージをフラッシュモブ形式で表現して、それをビデオで撮影し、一つの作品にまとめる。最終的に、Youtubeなどにアップして世界に発信するまでの流れを通して、メディアリテラシーやメディアの課題などを体験的に学んでほしいと考えています」。

学生たちの反応はというと、最初は抵抗があった学生もいたそうだが、実際に始めてみると楽しんで制作していたとのこと。「授業の一環ですが、フラッシュモブの制作を通して友人と親しくなるといったプラス効果もあったようです」。

## 「わせポチ」を活用して、グループごとのプレゼンテーションを相互評価する

「グローバルラーニング」と「ソーシャルメディア論1、2」の3科目とも、授業の中では必ずプレゼンテーションを行う機会を設けている。人数の多い「ソーシャルメディア論」の場合は、4~5名程のグループに分けてグループで発表をさせているという。

「たとえば、『ソーシャルメディア論2』ではグループでのプレゼンテーションの機会を2度設けていますが、2度目についてはグループ内で役割分担をしながら、『Commons』を使って、グループ全員が出演するビデオを制作させています。プレゼンテーションを通してメディアリテラシーの向上やメディア活用のスキルアップなどを図るのが目的ですが、ここでも一つの作品にまとめるという「ゴール」があり、学習成果が可視化されることで、学生たちが取り組みやすくなると考

えています」。

自分たちが問題意識を持って選んだテーマについて、教示に従って自ら学術文献を検索して突き合わせて検討し、議論を深めて発表するだけでも意義があるが、その際にICTツールを活用して作品を作り、他の人にも見てもらうこともメディアをテーマにした授業にとっては意義があるという。各グループが制作した作品は、さまざまなコンテンツを登録できる学内のシステム「Contents Creation Studio」に保存している。

また、グループでプレゼンテーションをした後は、Web版クリッカーである「わせポチ」を使って、グループごとに相互評価をさせる点も特徴的だ。「5つの選択肢から選ぶ設問を8つと、自由記述で評価します。選択式の設問は、たとえばスライド資料はわかりやすかったか、問題設定は斬新だったか、独自の視点があったかなどを聞きます。自由記述については、批判だけではなく改善のための提案も書くようにしてもらっています」。

時間の有効活用を考えて、ビデオプレゼンテーションそのものは各自が家で見て、「わせポチ」の答えも考えて、教室では「わせポチ」の選択肢を選び、自由記述を行うだけになっている。ただし、教室でもグループごとに全体で15分ほどあるプレゼンテーションを3分程度に要約したものを発表させる。「要約したプレゼンテーションは、目の前に資金提供者や試験官がいると想定して、研究する価値があると思わせるような発表をしてくださいとそのポイントを含めて指示しています。教室での発表に関しては、その場で事前に決めておいたグループと質疑応答を行い、その受け答えについても「わせポチ」で評価を行います。時間的な制約から、授業後にアンケートとディスカッションで代用して相互評価を行うこともあります」。

「わせポチ」を使う理由は、教員だけが一方的に評価するよりも履修者同士で評価し合うことで相互性が生まれ、さらにその評価が「わせポチ」のグラフでリアルタイムに可視化されることで参加意識を高め、モチベーションにつながるためだという。「特に、大人数のクラスでは「わせポチ」での評価は盛り上がりやすい。また、匿名性があるところでの自由記述を受けて、オンラインでの炎上といったメディアの問題と結びつけて話ができるので、そういう内容に関わる意味でも「わせポチ」は授業に役立つ存在と言えます」。

山崎スコウ助教は、授業を通して学生に次のようになってもらいたいという。「受け身や批判にとどまらずに、リスナーシップをもって授業後も『自ら学ぶ力』を育めるようにするのが最重要と考えます。学生の意欲を引き出し、相互に触発して学生が自ら問題意識を深められるように促すため、ICTツールを活用した創意工夫が行われている」。