

地域デザインに必要とされるスキル養成科目の効果と課題
——オンラインでのアクティブ・ラーニング実践を通じて——

Effects and Issues of Online Active Learning for Regional Design Skills

白石 智子¹・若園 雄志郎²

SHIRAISHI Satoko, WAKAZONO Yushiro

¹宇都宮大学地域デザイン科学部准教授

²宇都宮大学地域デザイン科学部准教授

地域デザインに必要とされるスキル養成科目の効果と課題

—オンラインでのアクティブ・ラーニング実践を通じて—

Effects and Issues of Online Active Learning for Regional Design Skills

白石 智子¹・若園 雄志郎²

SHIRAISHI Satoko, WAKAZONO Yushiro

宇都宮大学地域デザイン科学部コミュニティデザイン学科における2年次必修科目の一つに、地域における様々な課題に柔軟に対応できる汎用的スキルの養成を目指した「ソーシャルスキル演習」がある。2017年度より開講されており、その授業内容や効果、課題について、これまで継続的に実践報告を行ってきたものである。本科目は、最もアクティブ・ラーニング度が高い科目に位置づけられるものであるが、2020年度はオンライン授業で実施された。本稿では、高アクティブ・ラーニング科目におけるオンライン授業の内容を報告するとともに、受講生による授業目標達成度の自己評価結果について、対面で実施されていた2019年度までの結果と比較検討することを通して、今後に向けたより効果的な授業実践の方向性について考察する。

キーワード：アクティブ・ラーニング、オンライン授業、ソーシャルスキル、地域

I. はじめに

宇都宮大学地域デザイン科学部コミュニティデザイン学科は2019（令和元）年に完成年度を迎え、初の卒業生を輩出した。2020（令和2）年度は2期目の卒業生が出る年度となっており、各科目についてもこれまでの科目や取り組みの検証や改善、他科目との関連性や連携等についても検討を進めている。

本研究では、コミュニティデザイン学科の専門科目「ソーシャルスキル演習」（AL80¹、コミュニティデザイン学科2年次必修科目）について、アクティブ・ラーニングの発展および新たな手法の開発のための基礎的な研究としての教育実践を報告し、その効果についての分析を行ってきた²。また、これと関連が深い「ワークショップ演習」（AL80、コミュニティデザイン学科および建築都市デザイン学科3年次必修科目、社会基盤デザイン学科3年次選択科目）に関して、関連する科目を適切に位置づけた上で学生の意欲や関心を引き出し、学問的・技術的に成長させていくことが重要であるという観点から、それぞれを受講した学生がどのような自己評価を行ったかについても分析を加えてきた³。

これらの分析は当該年度だけではなく、継続的に検討を行い、評価していくことにより、授業内

¹ 宇都宮大学地域デザイン科学部准教授 shiraishi@cc.utsunomiya-u.ac.jp

² 宇都宮大学地域デザイン科学部准教授 pontono@cc.utsunomiya-u.ac.jp

容や指導法等の改善を蓄積できるという点においても重要であるといえるが、2020年度に関しては新型コロナウイルス感染症（COVID-19）対策により対面による演習が不可能となってしまったため、完全に同一条件での検討はできない。しかしながら、オンライン授業の導入により、今後につながる新たな取り組みを行うことができたという評価を行うことも可能であろう。そこで本稿では、「ソーシャルスキル演習」における2019年度までの対面による演習と、2020年度のオンラインによる演習での受講生による自己評価を比較し、これらを受講しての変化について比較検討を行う。

II. 2020年度の授業内容

位置づけに関しては過年度と変更はないが、2020年度はオンライン授業⁴に対応するため、授業の構成の見直しを行った。そこで2020年度の「ソーシャルスキル演習」の授業概要について表1に、比較のため2019年度の概要を表2に示す。

表1 2020年度ソーシャルスキル演習の授業概要（オンライン）

授業回	テーマ	内容
1	オリエンテーション	ガイダンス、テーマに沿ったアイデア出し（各自）
2～3	テーマに沿った話し合い	前回各自が提出したアイデアに対してグループ内で相互コメント、教員によるコメント
4	具体的なスキル①	説得的・論理的な説明をするスキル
5	個別・全体フィードバック	第2回課題に対して他グループや教員からのフィードバック
6	具体的なスキル②	比較・反論のスキル
7～9	具体的なスキルの実践	ディベートによる説得的・論理的な説明をするスキル、比較・反論のスキルの実践
10	具体的なスキル③	リフレクションのスキル ※基盤教育センター・石井和也准教授による
11～13	プレゼンテーション準備①②③	プレゼンテーションに向けた議論、スライド作成等
14	模擬プレゼンテーション	スライド・ヨミ原稿の提示、他の受講生および教員による評価
15	プレゼンテーションの振り返り	他グループや教員からのフィードバックを活用した振り返り、数値評価（グループと個人）、まとめと講評

表2 2019年度ソーシャルスキル演習の授業概要（対面）

授業回	テーマ	内容
1	オリエンテーション	ガイダンス、グループ分け
2	テーマに沿った話し合い	初回プレゼンテーションに向けた議論、スライド作成等 ※授業外の時間も活用
3～5	プレゼンテーション①②③	毎回3～4グループによるプレゼンテーション、他の受講生および教員による評価
6	プレゼンテーションの振り返り	他グループや教員からのフィードバック、発表時の録画映像を活用した振り返り、数値評価
7	具体的なスキル①	比較・反論のスキル
8	具体的なスキル②	説得的・論理的な説明をするスキル
9	具体的なスキル③	リフレクションのスキル ※基盤教育センター・石井和也准教授による
10	テーマに沿った話し合い	グループ替え、再プレゼンテーションに向けた議論、スライド作成等
11～14	再プレゼンテーション①②③④	毎回2～3グループによる再プレゼンテーション、他の受講生および教員による評価
15	再プレゼンテーションの振り返り	他グループや教員からのフィードバック、発表時の録画映像を活用した振り返り、数値評価（グループと個人）、まとめと講評

今年度、最も大きな課題となったのは、本科目の中心的なアクティビティであるグループワークをどのように行うかであった。当然、本科目に限らず全学的にほとんど全ての授業・演習において実際に対面授業ができず、また、通信環境（回線や機材）、を理由としてZoomやMicrosoft Teamsのようなビデオ通話によるリアルタイムの話し合いも難しいという学生も少なからずいたことから、そのような状況下でグループワーク、すなわち、他者からの気づきを得るような相互の意見交換をどのように行うかは、授業開始時において切迫した課題であった。

これを受けて、授業構成を次の2点を中心として見直すこととした。1点目は「文字による話し合い」に十分な時間をとったということである。これは主に「協働板」（掲示板機能）および「レポート」（課題提出・共有用ストレージ）を活用した。実際の授業時間と同じ時間をアイデア出しの時間として設定し、「協働板」上で意見を出し合うことで擬似的に話し合いをさせることとした。また、「レポート」機能を使用して各課題に対応したフォーマットを使用してグループメンバーのレポートへのコメントを提出させ、それを教員側で集約して別途提示という方策をとった。これらは即時

性には欠けるものの、文字による丁寧な議論が可能となったといえるだろう。2点目としては、プレゼンテーションの回数をこれまでの2回から1回に変更したことである。これは1点目を受けての対応であるが、即時性に欠けることだけではなく、学生側の回線等に問題が発生する場合もあり、意見交換に時間がかかってしまうことから、1回に絞った上で丁寧に進めていくという判断となった。これまでのような2回のプレゼンテーションは学生負担が大きいだけでなく、スキル養成を行う十分な時間が確保できなくなることにより、本科目の目標の達成が困難となるためである。

Ⅲ. 学生による自己評価より

「ソーシャルスキル演習」では、その授業目標に対応させた項目について、受講による変化を、-1（やや後退）、0点（変化なし）～10点（非常に向上した）で自己評定させている⁵（表3）。

表3 ソーシャルスキル演習授業終了時における教示内容と数値評価項目

<p>【2017年度～2019年度（対面授業）における教示】※プレゼンテーション2回</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初回と2回目を比較し、自分としてどのような変化があったかの評価を、-1（やや後退）、0点（変化なし）～10点（非常に向上した）で評定してください。
<p>【2020年度（オンライン授業）における教示】※プレゼンテーション1回</p> <ul style="list-style-type: none"> ・受講前と今を比較し、自分としてどのような変化があったかの評価を、-1（やや後退）、0点（変化なし）～10点（非常に向上した）で評定してください。
<p>【数値評定項目】</p> <p><事前の話し合いについて></p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な視点から、たくさんの意見（アイデア）を出すこと ・出てきた意見について、複数の視点から議論すること ・議論を通して、合意形成をすること <p><プレゼンテーションの準備について></p> <ul style="list-style-type: none"> ・内容のわかりやすさについて検討すること ・異なる意見の人にも説得力をもつ論理的な構成について検討すること ・プレゼンテーションの内容について自分が十分理解すること

2017年度の開講時より、授業終了時に継続的に実施しており⁶、2019年度までは、受講開始時の初回のプレゼンテーションから受講を経ての2回目プレゼンテーションの変化について、自己評定を求めている。先述の通り、2020年度については、オンライン授業化に伴う授業構成の見直しにより、初回プレゼンテーションを実施していないため、今回は「受講前と今を比較し、自分としてど

のような変化があったかの評価をしてください」と教示し、受講前から授業終了時にかけての変化について数値評定を求めた。2017年度～19年度と2020年度においては、そのような違いがあるものの、同一の項目を使用して評価を継続していることから、データの蓄積および比較のために報告するものである（表4、図1）。

表4 2017年度から2020年度までの「ソーシャルスキル演習」受講者の自己評定の平均（SD）

	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
	<i>n</i> =54	<i>n</i> =52	<i>n</i> =53	<i>n</i> =51
	対面授業			オンライン授業
＜事前の話し合いについて＞				
Q1 様々な視点から、たくさんの意見（アイデア）を出すこと	5.00 (2.33)	4.73 (2.83)	4.96 (2.85)	5.18 (2.28)
Q2 出てきた意見について、複数の視点から議論すること	4.76 (2.16)	4.40 (2.66)	4.53 (2.63)	4.98 (2.22)
Q3 議論を通して、合意形成をすること	5.76 (3.23)	5.15 (2.78)	4.47 (3.17)	5.88 (2.15)
＜プレゼンテーションの準備について＞				
Q4 内容のわかりやすさについて検討すること	4.72 (1.99)	4.29 (2.67)	4.06 (2.97)	4.96 (2.00)
Q5 異なる意見の人にも説得力をもつ論理的な構成について検討すること	4.63 (2.01)	3.65 (2.38)	3.38 (2.85)	4.78 (2.39)
Q6 プレゼンテーションの内容について自分が十分理解すること	6.65 (3.12)	5.46 (3.21)	5.81 (3.49)	6.63 (2.47)

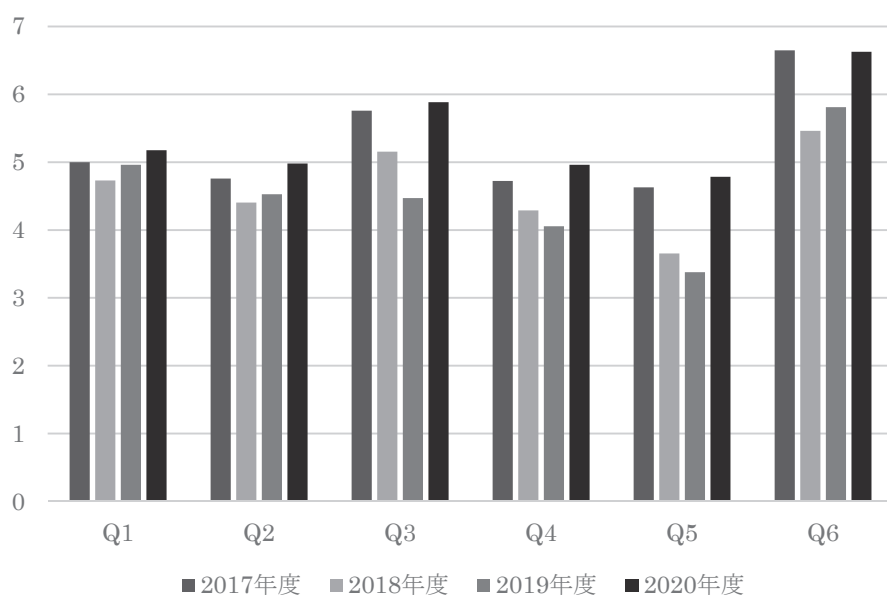


図1 各項目における年度ごとの「ソーシャルスキル演習」受講者の自己評定の平均

対面授業を実施した年度と比較し、オンライン授業により実施した 2020 年度において特に評定の低い項目は見られなかった。最も評定値の平均が高かった項目は、Q6「プレゼンテーションの内容について自分が十分理解すること」であり、これも従来と同様の傾向であった。加えて、2019 年度まで比較的評定値が低く報告されていた項目である Q5「異なる意見の人にも説得力をもつ論理的な構成について検討すること」については、数値としては、従来を上回る評価が得られている。これらの理由としては、年度特性を含め様々であろうが、今回実施されたオンライン授業の内容から考察するならば、「協働板」上での文字による丁寧なやり取りが求められたことにより、発言内容が記録に残り、より客観的に検討がしやすくなっていることも考えられるだろう。「協働板」を話し合いに利用することについては、即時性に欠けるという点から、受講生から使いにくさが報告されるケースもあったものの、自分や相手の発言の内容や意図をある程度整理、把握した上で、議論の流れを作ったり、修正したりすることを可能にしているという点で評価できるのではないだろうか。既報³においては、この「異なる意見の人にも説得力をもつ論理的な構成について検討すること」にかかわるスキルの向上を実感することが、まちづくりの現場で実践的にスキルを活用することを目指す後続科目（3 年次受講の「ワークショップ演習」）の目標達成の質を高めることに繋がっている可能性が示唆されている。接続を意識した関連科目の授業効果についても、引き続き追跡していくものである。

IV. 効果と課題

特にアクティブ・ラーニング度の高い本科目において、オンライン授業であっても、少なくとも自己評定値については、例年の対面授業と同程度の評価が得られていることが示された。プレゼンテーションまでのプロセスや成果の質についての授業担当教員としての評価も、少なくとも例年との比較では同等あるいはそれ以上であった。「協働板」を利用したやり取りにより、より客観的な視点を加えての議論が可能になるなど、オンライン授業の特長を活かしたアクティブ・ラーニングの可能性が示されたともいえるだろう。また、特に必修科目では、受講生によって、得意不得意や受講意欲の違いも生じやすく、対面授業においては、出席はしているものの議論への参加度が低い者も存在する。しかし、「協働板」上では各自の発言が名前とともに記録に残ることもあり、パソコン上で画面を見ているだけでは参加したことにならないということについて、受講生が自覚しやすいともいえる。そのことにより、議論への参加が促され、効果を感じられるようになった者もいるかもしれない。このことは、オンライン授業のみで十分であることを意味するわけではなく、やはり、今回の実施により示唆されたオンライン授業の特長を、今後は対面授業とうまく組み合わせ、相補的・相乗的に活かすことにより、全体的な授業効果を高める可能性が示されたと理解できるだろう。例えば、事前の話し合いを「協働板」上で行い、論点や流れのポイントを踏まえた上で、対面での

話し合いを行うのもよいだろう。その際、「協働板」でのやり取りの内容を教員が事前に把握できていれば、対面授業時においても、指導ポイントを絞ったサポートが可能になるとも思われる。

以上を踏まえ、今後のアクティブ・ラーニング授業の展開への示唆としては、次のようなことが考えられるだろう。まず、上述のように「協働板」を使用した場合、各自の氏名と発言が明示的になるが、これは多くの演習科目やグループワークで見られるいわゆる「フリーライダー」への効果的な対応となる可能性が指摘できる。特に、受講生自身が内向的であったり、グループメンバーに発言力が高い者がいたりすることにより、発言の機会を捉えることができずに結果的にフリーライダーとなっていた受講生にとっては、即応せずにある程度自分のペースで発言（書き込み）を行うことができるといえる。ここから実際の対面で行うグループワークにおけるフリーライダー対応への示唆も今後の研究を通じて得ていくことができるだろう。

また、発言が文字で残ることは話し合いの記録をとる手順が省略できるという側面はあるが、一方で、勘違いや認識不足、あるいは最終的な方向性とは異なる発言であっても、受講生がそれを意見の多様性として発展的に捉えていくような視点を獲得することも重要である。場合によってはセンシティブであったり、受け取り方によっては差別的と捉えられてしまったりするような発言もあり得るが、そのような発言を教育目的で保存していくか、あるいは即時または一定期間後に削除するかは教員も含めて議論する必要がある。

そして、教育効果という視点から対面とオンラインの比率を検討していく必要がある。出席管理や各受講生の発言の多寡や質について教員が確認していき、適宜指導助言を行うこともグループワークにおいては重要なアクティビティであるといえる。しかしながら、システム的な制約もあり、例えば対面であれば隣接している複数のグループに対して同時に指導や助言ができるが、C-Learningでは難しいといったことも発生している。オンラインのメリットはもちろんあるが、一方でオンラインのみでの授業では限界もあるため、対面での指導も適切に行っていかなければならないだろう。これらの比率や方法についても今後の課題としておきたい。

¹ 宇都宮大学地域デザイン科学部は2016年の設置当初より、「専門科目は100%アクティブ・ラーニング」を謳っているが、総授業時間数の10~30%がアクティブ・ラーニングとなっている科目を「AL20」、総授業時間数の30~60%の場合を「AL50」、総授業時間数の60~100%の場合を「AL80」と分類し、シラバスに明示している。今回対象とする「ソーシャルスキル演習」は、その中でも最もアクティブ・ラーニングの比率が高い「AL80」として位置づけられている意欲的な科目である。

² 白石智子、若園雄志郎、桑島英理佳「地域デザインに必要なソーシャルスキル養成科目の実践と

- 課題」(『宇都宮大学地域デザイン科学部研究紀要「地域デザイン科学」』第3号, 2018, pp79-86)
- ³ 若園雄志郎、白石智子「地域デザインに必要とされるスキルの養成に関する複数科目における実践 「ソーシャルスキル演習」と「ワークショップ演習」を通じて」(『宇都宮大学地域デザイン科学部研究紀要「地域デザイン科学」』第5号, 2019, pp109-115)、および、若園雄志郎、白石智子「地域デザインに必要とされるスキルの養成に関する複数科目における実践(その2) —「ソーシャルスキル演習」と「ワークショップ演習」を通じて—」(『宇都宮大学地域デザイン科学部研究紀要「地域デザイン科学」』第7号, 2020, pp89-95)。
- ⁴ 本学におけるオンライン授業はネットマン社が開発した「C-Learning」(詳細についてはネットマン社のウェブサイト <https://www.c-learning.jp/>を参照) を全学的に使用している。このシステムの機能の詳細は割愛するが、本科目において主に使用した機能は、毎回の課題や指示を格納した「教材倉庫」、掲示板機能である「協働板」、学生からの課題の提出先となる「レポート」である。
- ⁵ 受講生へは、報告した評定値が成績評価に関係しないことを伝えている。
- ⁶ 脚注2、脚注3参照。