

東京都立産業技術大学院大学

ADVANCED INSTITUTE OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY

AIIT FD レポート 第 31 号

2022年6月

<https://aiit.ac.jp/>

目 次

第31回FDフォーラム	1
2021年度前期「学生による授業評価」結果の概要報告	53
2021年度第1クォータ 教員各自のアクションプラン	67
1 共通科目	69
2 事業設計工学コース	73
3 情報アーキテクチャコース	81
4 創造技術コース	89
2021年度第2クォータ 教員各自のアクションプラン	97
1 事業設計工学コース	99
2 情報アーキテクチャコース	107
3 創造技術コース	119
2021年度前期 コースごとのアクションプラン	129
1 事業設計工学コースPBL	131
2 情報アーキテクチャコースPBL	132
3 創造技術コースPBL	133

第31回 F D フォーラム

■第31回（2021年度第2回）FDフォーラム■

令和4年2月16日

東京都立産業技術大学院大学にてオンライン開催

参加者

[東京都立産業技術大学院大学]

川田 誠一	学長	越水 重臣	教授
板倉 宏昭	教授	吉田 敏	教授
村越 英樹	教授 FD委員会委員長	中鉢 欣秀	教授
奥原 雅之	教授	小山 裕司	教授
嶋津 恵子	教授	飛田 博章	教授
前田 充浩	教授	松尾 徳朗	教授
三好きよみ	教授 FD委員	三好 祐輔	教授
伊藤 潤	教授	内山 純	准教授
林 久志	准教授	廣瀬 雄大	准教授 FD委員
細田 貴明	准教授	大久保友幸	助教
河西 大介	助教	木下 修司	助教
黄 緒平	助教	柴田 淳司	助教
田部井賢一	助教	張 晁逢	助教
中島 修	助教	松井 実	助教

■開催内容：

13：00－13：05	学長挨拶 川田学長
13：05－16：15	慶応義塾大学総合政策学部 井庭 崇 教授によるご講演
16：15－16：20	全体総括 村越研究科長補佐

東京都立産業技術大学院大学 第31回FDフォーラム

令和4年2月16日(水)

○開 会 午後1時00分

三好(き)教授 皆様、大変長らくお待たせいたしました。お時間になりましたので、ただいまより令和3年度第2回FDフォーラムを開催いたします。

本日司会進行を務めさせていただきます三好です。よろしくお願いします。

本日は、オンライン授業パターンということで、慶應義塾大学総合政策学部教授の井庭崇先生にご講演をいただきます。

それでは、そのオープニングに当たりまして、本学の川田学長よりご挨拶をいただきます。

よろしくお願いします。

川田学長 井庭先生、よろしくお願いします。

井庭講師 よろしくお願ひいたします。

川田学長 FDフォーラムですので、学長のほうからご出席の皆さんにご挨拶申し上げます。

ご存じのように、開学以来、FD活動進めてまいりましたがけれども、狭義にはFDは授業の内容と方法の不断の変革といいますか、変えていこうという話なんですけれども、今日井庭先生にお話をお聞きするに当たって、私は井庭先生と直接の面識はないんですけれども、私もシステム関係の研究をしていて、30年ぐらい前にシドニー大学の建築系、いわゆる設計基礎論的なこと、昔は東京大学の吉川先生が日本でやっておられましたけれども、設計スキームについて計算可能性とか、そういったことをやっているところに半年ぐらい行ったことがありますして、建築の方々がやはり設計のときにどういう発想をするかとか、そのときに一つ一つの要素に対する名前であるとか、それがどういう機能を持っているかという、そしてそれがどういうビヘイビアなのか、そういったことを常に議論しているわけです。

その頃にデザインパターンの話、建築の先生からもお聞きしたことがあって、その後システム系でも使われるようになって、井庭先生はその分野で非常に高い業績をお持ちなのですから、確かにパターンということの重要性ですね。我々がパターンについて当初のニューラルネットワークの研究なんかを通じてやっていた頃には、ご存じのようなみにくいアヒルの子の定理であるとかフリーランチ定理みたいなものを議論していましたけれども、このデザインパターンのお話を伺っている中で、2013年に井庭先生はグッドデザイン賞を受賞される書籍出版されていまして、私書籍については非常に感銘を覚えているのは、授業をするということが学生の考え、創造的な考えを生み出すのだという、そういう視点に立られている。

まさにこのFD活動の中で、我々が井庭先生から今日直接お話、これについてお聞きできるというのは非常にありがたいのですが、通常講義って何

を伝達して、学生が何を獲得するかということを我々常に意識して、シラバスなんか書くように努めているんですけども、学生が何を創造的に思い浮かべるか、考えてみると私も人の話あまりよく聞けない子供であったんですけども、先生の話の聞いていると、どんどん、どんどん自分の頭の中でいろんなものを思い起こして、いろんな発想したり、そういうことが楽しかったんです。そういうのが恐らく授業の中でも学生が生き生きと授業を受講して、何か新しいものを頭の中に生み出している、そんな教育の現場というのは非常に面白いなと思っておりまして、今日先生から本当に直接お話が聞けるというのはありがたいと思っております。

それから、本日はグループでいろんなことを皆さん演習、実習と言ったらいいんでしょうか、やられるんですけども、それも非常にわくわくして、ちょっとどんなことをうちの先生方が身につけられるのかな、体験されるのかなということをおもっております。挨拶というよりは、ちょっと井庭先生にいろいろ本当に教わりたいことって、こんなことかなとか思いながらご挨拶させていただきました。先生方、よろしくお願いします。井庭先生、本当によろしく願いいたします。以上でご挨拶とさせていただきます。

三好(き)教授 川田学長、ありがとうございました。

それでは、ここから井庭先生のご講演となります。井庭先生、本日はお忙しいところ、お時間をいただきましてありがとうございます。

井庭講師 ありがとうございます。

三好(き)教授 実は、去年の3月に、私は「最高のオンライン授業のつくり方」というオンラインセミナーに実は参加していきまして、それで今回FDにぜひとも本学に来ていただきたいということで、お時間をいただきました。ぜひともよろしくお願いします。

井庭講師 よろしく願いいたします。それでは、皆さん、今から画面のほうを共有させていただきます。

今日は「最高のオンライン授業のつくり方」と、大仰なタイトルなんですけれども、そういうような話をちょっとしていきたいというふうに思っています。もともとはシステム理論とか、そういったことから始めています。創造性を高めていくような、そういったことの支援を行っています。慶応大学の湘南藤沢キャンパスのほうで教えておりまして、もともとパソコン中心でしたので、何とか学という1つの学問をずっとするというよりは、非常にいろいろな学問の知識を併せながらいろいろな仕事をさせていただいています。

最高のオンライン授業のつくり方というのは、僕らがつくったオンライン授業のパターン・ランゲージの名前です。なので、そういったタイトルをつけているんですけども、これについて紹介しながら、ぜひ皆さんのお役に立てればというふうに思っております。パターン・ランゲージ、デザインパターンと呼ばれているものですね。今日ご紹介するものの鍵になりますので、ちょっとそのところを少し最初にお話をして、そうするとこの後半にお話を、中盤から

するお話がきちんと受け取っていただき、ご活用いただけるかなと思いますので、その話を少し最初にさせていただきます。

まず、パターン・ランゲージというのは、かれこれ半世紀ぐらい、四、五十年研究がされているものなんですけれども、よい質の結果を繰り返し生み出していくための実践の言語になっていまして、それを橋渡しとしてよい実践を進んでいくことができると、それどうやってつくるかという、よい実践をしている人たちにインタビューをしていったり観察をしたり体験をしたりして、その中でやっていることで大切なことは何かということを明らかにし、その中のものを経験則や型として抽出し、それを抽象化して体系化して言語化するということをしていきます。そうすると、それぞれがどういう何が大切かということを書いていき、それに名前をつけるということで新しい言葉をつくりまします。今日紹介するのは、オンライン授業づくりの新しい実践の言語としての言葉を紹介し、その内容を紹介していくことになります。こういったものの新しい実践の言語をつくり、それがパターン・ランゲージと呼ばれているものなんです。それをを用いると、実践の支援になったりコミュニケーションの支援ができる、こんなようなことがあるわけです。

そのときに抽象化するんですけど、抽象化し過ぎなくて、ちょうどよい、ほどよい抽象度でまとめるので、具体的なイメージが分かりやすいようなレベルにまとめていくということをしていきます。そして、一個一個のパターンというものは、かなり状況の中でどうしたらいいのかというのが分かりやすいんですけれども、それをたくさん30個ぐらい用意して、今回36ありますけれども、そのくらいの30から40程度のものにして、それがバランスよく入るようになっていることで、なるべく網羅的に、全体的にカバーできるような形の体型をつくっていくということをしています。それが今回こういうような形になっていて、これ一個一個が実践の型に名前をつけたものになります。そしてそれがグループごとにまとまっていて、それがちょっと特に全体のカテゴリーになっていてというようになります。

そして、もともとは建築の分野で、これが先ほどあった建築の分野でのパターン・ランゲージなんですけど、例えば部屋をデザインするときには2つの面から光が入る二面採光にしたほうがいいのか、あるいは広場をつくるときには端をつるっとしたものにしないじゃなくて、でこぼこしたような形にすると人がそこにとどまりやすくなるとか、そういうようなよいまちやよい建物に潜む設計の型を言語化するというものになっているわけです。これは建築の分野でも非常に参照されるんですけど、それをその10年後ぐらいにソフトウェアの分野で、これはソフトウェアの分野でも使えるぞということを考えた人がいます。ケント・ベックとオード・カニングムという2人なんですけど、彼らはアジャイルソフトウェア開発のものをつくった立役者でもありますけど、ケント・ベックとオード・カニングムがこの建築のパターンで言われているパターン・ランゲージのように、ソフトウェアの設計の知恵を言語化することで、それで共有

することができるんだと、そういうことをやっていこうということを考えました。

ケント・ベックはXPのプラクティス、エクストリームプログラミングのプラクティスがパターンの考えに基づいていて、オード・カニングhamはウィキを開発したわけですけど、ウィキを開発したのはもともと彼がソフトウェアのパターン・ランゲージを共有する、自分たちで書いて共有するということをやりはじめたというのがウィキの最初のユースケースになっています。そして、ちょうど同じような時期にデザインパターンというのが出たわけです。デザインパターンは、エリック・ガンマとかラルフ・ジョンソン、そういうメンバーでつくられています。彼らはラルフ・ジョンソン以外はアレグザンダーを読んでいなくて、全くそれとはまた別のソフトウェアの中でのイディオムとか、ああいった知恵の共有のことから発想し、ラルフ・ジョンソンが一人アレグザンダーを読んでいて、これはパターン・ランゲージはデザインの話につながるんだということを考えていた本人だというふうに、本人から後に聞きましたけども、そんなわけでデザインパターンというのが、やはり似たような考え方として出てきたと、この本の中でアレグザンダー一応参照しているんですけども、そういった形でデザインのパターンを共有する方法として出てきたわけです。

ご存じのように、僕が大学院時代、デザインパターンを勉強したりしましたが、非常に多くの方が参照していて、ソフトウェア分野の書籍の中で一番売れている本、いまだに売れているので、当時出たままのものがいまだに売れているということで、非常によく読まれているものになっています。これをきっかけとして、ソフトウェアの分野でかなりデザインパターンのセキュリティであったりとか、あるいはトランザクションだったりインターフェースだったり、いろいろなそれぞれのところでのデザインパターン、パターン・ランゲージというものがつくられているようになっていきます。そして、国際学会もアメリカやヨーロッパあるいはアジアや南米、いろんなところで国際学会も開かれていて、これらは母体がソフトウェア系になっていまして、論文を出すと、最終的にACMのライブラリーに追加されるような論文になっていくと、そのような形でソフトウェア系とも関係が近いような分野になっています。

この中で、最初は建築とソフトウェアのパターンが書かれていたわけなんですけど、その中で一部の人たちがいろいろなものに応用し始めます。例えば組織パターンというのがありまして、これジェームス・コプリエンとかニール・ハリソンという人がつくったんですけども、ソフトウェア開発のアジャイルソフトウェア開発の組織のパターンというもので、これ日本語版も出ていますけれども、組織のパターンをつくったりとか、あるいは教育にも型があるぞということで、教育の教え方のパターンをつくったりとか、あるいは組織の中に新しいアイデアやテクノロジーを導入するときに、みんなが怖がるので、それを怖がらずにうまく変化を生み出していくための方法のパターン・ランゲージなんかがつくられています。こちらのフェアレスチェンジというのは、やはり日

本語版にもなっていて、続編はまだ英語のままなんですけども、このようなことで書かれたりしています。最近、スクラムの開発方法論をスクラムブックということで出ていて、ジェフ・サザーランドとかジェームス・コプリエンなんかが、彼らが毎年スクラムプロップという会をヨーロッパで開いていて、何年もかけてみんなでスクラムの開発方法論のパターンをつくるということをやってきて、それが本として出たりしています。

そんな形で、今回ソフトウェア技術系の方も多いと思いますので、ちょっとその辺りを紹介しましたけれども、もともとは建築の分野で生まれて、そしてそれがだんだん、だんだんソフトウェアの分野に行って、すごく大ブレイクし、そこからいろいろな少し人間の活動のほうにも寄ってきたパターンがつくられるようになってきたというものになってます。僕は、今日紹介するオンライン授業のつくり方のパターン・ランゲージのほか、いろいろなものをつくってきていまして、ちょっとそれを軽く教育に関係するものだけ紹介したいと思います。もう70種類ぐらいいろんな分野でつくっていますので、全部紹介するとそれだけで2時間ぐらいかかってしまうので、今日はごく簡単に紹介していきます。もう一度今日のこのオンライン授業のパターンにも通じるので、これがどんな役割があるのか、どんな効果があるのかということだけ紹介しておきます。

まずは、パターンで紹介している内容をヒントにして実践を一人一人がしていく、あるいは自分の実践をよくしていく、そんなようなことができます。2つ目は、新しくそこに名前をつけて、言葉をつけますので、その言葉を使って対話をしたりとか、あるいは共通言語にしてコラボレーションできると、今日これは後ほど間に対話ワークショップという形で少し時間を分けてブレイクアウトして、それぞれ小さいチームで話すということを体験してみます。あとは、言葉は概念ですので、それが認識の眼鏡となって物事を見るときに役立つと、それが振り返りに役立ったり、ほかの観察に役立ったりするということがありますので、こういった概念として用いることもできるということで、実践のヒントになる、言葉として用いることができる、そして概念として用いることができる。これがパターン・ランゲージの効果になります。

どんな分野で、どんなのがあって、どんなふうに活用されているのかを紹介していきます。これは先ほど最初にグッドデザイン賞を受賞したというふうに紹介していただきましたが、プレゼンテーションパターンです。これは伝達ではなくて、聞いている人がいろいろ、ああだこうだと面白いこと考えてしまったり、自分は次こうしたいな、これやりたいなと思うような、そういったような創造の誘発をしていくと、次の実践活動の誘発をしていくというのがプレゼンテーションで重要ですよというふうに語ったものになります。これはプレゼンテーションパターンです。これはいろんな学校で生徒、学生たちの教育に使われたり、2番目のこれは神奈川県の高校の先生方の研修を僕が担当したときのものです。大学院生が自分たちの発表スキルを上げるために、小学生たちもこ

れを使って、朝日小学生新聞にこども版というのをつくったので、それを使って小学校の修学旅行の発表なんかでも使ってくれている先生がいたりします。こんなような形で、自分たちのプレゼン力を高めていくというために使うということがなされるプレゼンテーションパターンとか、あるいはチームワークを上げて行くためのコラボレーションパターンと、これは大人から本当にこれ中学校で都内の私立中学校ですけど、中学校1年生がチームワークを高めるために使われていたり、この学校では先生方も使って自分たちのコラボレーション力を上げていくと、あと僕らの井庭研究室でもこうやって使っています。

ほかには、企画のコツなんですけど、企画のコツのプロジェクト・デザイン・パターンというもので、これは右下が企業研修でコクヨさんが企業事業開発の研修で使っていただいているところなのですが、こんな形でみんなでわいわいしながら、カード版をつくっていきまして、こういうカードも使って冊子や本はじっくり読む版でカードはそれを使って対話をするためのリアルでやる場合にはツールとしてそれを使うというようなものになっています。ほかには、対話の言葉というものがあって、これはコミュニケーションですね、相手の体験していることを、世界を内側から理解するようなコミュニケーション、対話の世界の話になっています。これもいろいろな教職大学院とかで使われたりしていて、先生方のものであったりとか、あるいはコーチングなんかで使われたりもしています。

もう少し学校っぽいものになると、探究パターンカードあるいは探究PLと言っているものがあるんですけど、これは高校で、これ数年前のデータですけど、100を超える学校で3万6,000人ということで、この春から、この4月から高校で探究の授業が必修化されるんです。それに向けてこれを作ったんですけども、高校生たちが自分たちで探究学習をする。大学生、大学院生が研究をするように、高校生なりに探究をするというのが高校のカリキュラムに入っていくわけなんですけども、そういう中で先生たちは今まで伝達型の教育は慣れていますけど、研究指導のようなもの、大学の先生がやっているような研究指導のようなものはやっていないので、そうすると結構現場では困っているわけです。文科省がやりますと決めても現場は困ると、それでツールが必要だということで、ベネッセさんと共同開発したものなんですけども、この共同開発した中で作られたパターン探究のカードが今全国の高校生たちに使われていると。

これも何の探究をするかということには直接ひもつかず、探究のやり方ですね、例えば情報収集の仕方とか考えのまとめ方とか、発表に持っていくとか、そういったことの型を言語化していますので、先生は具体的にここをこうしたらいいんじゃない、ああしたらいいんじゃないと言うと本人の主體的な探究にならなくなりますので、このカードを一人一人が持っている中で、今まさにこれが必要なんじゃないか、どれ必要か考えてみようみたいな形でこのカードを学生たちに使いながら考えていく、そんなようなことを促すわけです。そうすると、でたらめに、とにかく本人に任せる放任主義になるというのは違って、

かなり大切なことは伝えながらも、それをそれぞれの人が自分なりに考える余地がある、そんなようなツールとしてこれが使われています。ほかにも有隣堂さんと共同開発したのは読書の本の読み方のパターンで、これはいろんなところで使われていますけれども、最近こども版をつくったので、この春ぐらいにはこども版が、この小学生版が出て、いろんな図書館とか今学校で使われているんですけど、もう少し下の子たちにも使えるようなものができてきます。

あとは先生方の支援、きょうのオンライン授業のパターンに近いんですけども、これは高校の先生方がアクティブ・ラーニング型の授業をしてくれという文科省から言われても、やっぱりそれも分からないということで、その教え方の型、ほかの先生方はどんなことをやって、どんな工夫をしているんだろうかということをもとめました。こちらのほうもアクティブ・ラーニングの型の研修を学校でやられていたりとか、あと大学の先生向けにワークショップをやったこともありますけども、そういった形で大学の先生なんかでも直球で役立つようなものになっております。こちら辺全部検索していただければ、ネット上でアマゾンから、このカードも入手できます。冊子も入手できます。いろんな情報量、後で読んでも何か参照できるような、そういったような資料になっていますので、後ほど見ていただければと思います。

最後紹介するのは、ラーニングパターンというもので、これは学び方のコツをまとめたパターン・ランゲージなんですけど、今度は今日のテーマ、オンラインでの授業のつくり方で先生側なんですけど、これは今度学生側で、学生たちがどうやって自分で自分の学びをデザインしていくかということをつくったのがラーニングパターンです。これ実は僕が今教えている慶応大学の湘南藤沢キャンパスの学部で、学部1年生向けに毎年9年間対話ワークショップというものをやってきました。1学年450人、450人、100人と全部で1,000人いるんですけども、これまで9年間学生たちが僕のワークショップを入学直後に、2週間後にすぐのタイミングなんですけども、やりました。

これは何をしてるかという、対話ワークショップというもののなんですけど、このパターンが40パターンあるんです、学び方のコツが。その経験しているもの全部チェックしていき、経験していないけど、これやりたいなと思うもの5つぐらい選んでもらうんです。その選んだものを、今度はこの中でランダムに人を探して、それでこの中でその経験者を探し当てて、宝探しのように探し当てて、その経験がある人がいたら、その話を聞くと、それはメモしておいて、そういうのを集めてくるというのを1時間ぐらいやるようなワークショップになっています。

〔映像視聴〕

井庭講師 こんな感じでやっているんですけど、基本的にみんなお互いに知らない人同士なんです。初めましてから入って、早速そのパターンの実践、何かこの

中で実践しているのありますかって聞くと、1個ぐらいやっているのがあって、これは僕はサッカー部でやっていたときにこういうことがあってとか、私海外に留学したことがあるんですけど、こんなことがありましてとか、あるいは自分の中で受験勉強でこんなこと頑張ったとか、そんなことをいろいろ話しながら、ほかの人から学ぶ、ほかの人の経験から学ぶということをしします。パターンは中空の言葉として先ほど言ったように、ちょっと抽象化したんです。なので、いろんな具体的なものがひもづくようになっています。でも、大切な勘どころを押さえながら、コツは押さえながら、いろんな事例がぶら下がるようになっているので、幾つかの事例を聞くと、ああ、なるほどね、じゃ自分だったらこうしようかなみたいな発想になるんです。そういったものを聞き出していくというのがこのパターンを用いた対話のワークショップになっています。

これをいろんな、40個あるといろんな学び方の話があるので、人によって全然何を実践してきたかが変わるのです。そうすると、隣の人を見ると全然違う経験をしているので、自分が取り入れたいと思ったものを普通にやっていたと、本人にとっては僕の部活では全員やっていたから当たり前のことだと思っていたけど、それをやっていない人もいるんだみたいな感じで自分としてはすぐに簡単に話せるような経験談になるわけです。なんですけど、相手側としては、なるほどって言いながらメモをしていくと、これは結構多くの学生たちが非常に面白かったというふうに言ってくれていて、新しい出会いがあったりすごい話がいっぱい聞けたと、自分が当たり前だと思っていたことが、ほかの人にとっては当たり前じゃなくて、すごく話して何か生き生きしてきたとか、自己肯定感が高まるわけです。そんな形で、このワークショップが展開されています。

これは、今こんな感じであるんですけど、40パターンがそれぞれの方向に、大体僕らがつくるのは3つごとにグルーピングをして、全体として正規化されるようにつくっているんで、そういった形でつくっていくと、例えばこれある1年生の例なんですけど、この方向には2つ実践している、でもこっち側は2つしている、でもここ辺りは1個で、この辺りは全然やっていないみたいなことが分かるわけです。そうすると、ここはセルフチェックですけど、自分の経験の何か分布のようなものが見えてくると、そして取り入れたいものはこちら辺ですなんて言うと、自分はなるほどこっちのほうに行きたいなんていうことが見えてくると、これ人によって全然違って、経験の範囲も大きさも、あるいは方向性も全部ばらばらなんです。なので、対話すると、この人の経験をこの人が聞くと話せるし、逆にここの経験をこっちの人が聞くことができるみたいな、そんなようなことが起きてくるわけです。

実際これがこういうふうに思っていた子が、どんなふうに在学中に変わっていくかという、これ1年半たつとこんなふうになりました。これが入学の当時のものです。これが1年半経ってから、もう一回セルフチェックしてみると、こうやって経験が増えている。大学に入ってから経験が増えていることが1年後分かってきました。そうすると、これ見て分かるのは、見た本人が驚くわけ

です。なぜかという、いろんな経験で徐々に変化していきますから、自分が1年半前よりもこんなに違っている、経験が増えているんだということに気づきにくいわけです。でも、このパターンを使ってもう一回振り返ってみると、この辺りがこんなにも延びていたと、これ経験したみたいなことで、前と今の自分の1年間の変化というものに気づきやすくなるということがあるわけです。こんなふうにして、パターンを用いて、これ経験チャートというふうに僕がパターンの使い方としての方法として編み出したものなんですけども、これによって自分がどんなふうに成長しているかもつかめるようになってきます。

あとこれとにかくパターンを一個一個は質的な実践のコツなんですけども、一個一個単位化されて、それが定量になりますので、こういった形で少し度合いが見れるわけですが、この単位化して定量化が可能になるということは、どういうメリットがあるかという、これ1,000人のデータで、約1,000人の中でどのくらいの人が、どのパターンを経験しているのかというのが全体として集計して、把握することができます。これSFCの2011年から16年のデータで、1個のパターンに対して6年分が順番に並んでいるんですけど、ほぼ毎年同じような傾向だということが分かってきます。これはSFCが採っている学生たちがいうのもあると思いますし、今の高校までの教育や経験の中でやられているパターンが同じようなものだ、やっぱり物を、何かをつくり込むみたいな経験は少なくて、あとはすごく突き抜けていくとか、すごく強度をもって活動をすごくやっていくみたいな人は少ないんです。少ないとはいえ1割の人は経験あるんですけど、やっぱり全体としては少ないと。

ここら辺は、結構ライバルをつくったりとか切磋琢磨するとか、教える中で学ぶとか、受験の中でも結構出てくるようなものは、この新たなパターンになっていて、ここら辺がまたつくるものになっています。こんなふうにして分布があると、あるいはどれを取り入れたいかということを知ることができますので、聞いていますので、そうするとこんなふうにしてそれぞれが大体同じようなところですよ。SFCで1年生に聞いてみると、多くの場合はプレゼン力を、とにかく表現力を上げたいということと、あとは外国語を使えるようになりたいとか、もう少し何か物をつくる、生み出す力、創造性を高めたいみたいなことが大体みんな望んでいることだななんていうことが見えてきたりします。こんなわけで、パターン・ランゲージそのものは一個一個はすごく質的なもので、一個一個のパターンがそれぞれの実践を引き出していくんですけども、それを定量化して把握して、成長を見たりする、時系列で見たり全体の人数を集計してみたりということができるようになるというメリットもあるわけです。

今日は、オンライン授業のパターンは言葉とパターンの名前と、ここのこの名前の部分と内容は口頭で話します。というのは、まだちゃんとしたお見せできるようなレベルの文章として、まだ書き切れていないんです。結構時間かかって、それがまとめるのにすごく時間がかかるんですけど、記述をちゃんとほかの人が読んで分かるようにするというのは、今日はしゃべりで行きますが、

名づけの部分があります。その部分と、この記述に当たるものを口頭で話し、あとは事例を紹介していくという形でやっていきます。なので、もしパターン・ランゲージそのものに興味があれば、ぜひこういう本を読んでもらったり、本を読んでもらうのがいいかなというふうに思いますので、ぜひこういうような本を読んでもらっていただければと思います。

さて、じゃオンライン授業の話に行きたいと思います。僕はオンライン授業のもともとは専門ではないんですが、こうやっていろいろな分野のコツを研究していますので、教育のことや仕事のことだけではなくて、例えば福祉の領域でも研究をしていたり、いろんなそういった保育園の運営のことをやっていたりとか、もうありとあらゆるものが対象になるんです。人間活動全てが、対象になるんですが、今回オンライン授業のことを研究、3年ぐらい前からすることになりました。もともとは僕自身は非常に空間や場を使った教育をしていて、非常にワークショップ的であったりとか、あるいは対話やコミュニケーションを重視するような、そういったような授業をずっと展開してきました。僕自身の研究室の中でも、かなり場を重視したような、みんなで付箋や話し合いをとにかく徹底的にしていこうような、そういうことをしてきたわけなんですけども、そうになっていたのが、ご存じのように2年前パンデミックになり、学校に行けない、オンラインで授業やるんだという状況になったわけです。

そこからはZoomに切り替えて、いろんな授業を120人、80人、40人の研究会、こんなようなことをやってきました。この中で、最初にもうこれは参ったなと思ったわけです。だって、ずっとこんなふうにやってきたものが、いきなりこういう世界になってしまうので、どうやってやるんだろということになりました。ただ、その前の年に僕サバティカルで1年間アメリカのポートランドにいて、井庭研を継続していたので、遠隔で研究室の指導をしていたという経験が直前にあったので、これはできるなと、これを100人でやればいいんでしょという感覚があったので、ちょっとそこを結構最初の最初から、2020年の最初の段階で工夫して実験的なものも取り入れ、そしてそれを絶えず学生からのフィードバックも得ながら、研究しながらつくっていくということをやってきました。

そうすると、結構いろんな手応えがあったわけです。まず、授業にアンケートを聞いたら、面白かったですかというのは、最高だったが36%もいて、とても面白かったが57.5%と好評なわけです。学びがあったかという、学びがある、ただ楽しいだけでなく、学びもちゃんとあったというような、こういう授業がつくれているということが得られましたし、これ最初の半年の最初の学期です。2020年の春学期の取組です。でも、オンラインの可能性を感じたとか、あとインタラクティブだったとか、最高だったとか、あるいはオンラインでも人を感じることができたとか、いろんな人と仲よくなったと、授業内にコミュニティが生まれたというのを書いてくれている、そんなような学生たちの声もありました。この辺りを意図的というか意識的につくっていったので、ま

さにそう思ってくれたんだ、よかったなというふうに思ったわけです。

当時は、まだ皆さん記憶にあると思いますけども、オンライン授業どうやったらいいんだろうという、ばたばた、ばたばたしているときでしたので、こういった中でよいという実感を持ってもらったのはよかったなと思います。あとは、井庭研究室では学部1年生から大学院生、博士課程までがいて、その中で40人ぐらいの指導体制でいろいろやっているの、今までだったら模造紙や紙を使って、みんなでテーブルを囲んでわいわい話ながら研究を進めていくというスタイルだったのが、一気にZoomとクラウドの世界に入りまして、これでどうやってやっていくのかを模索しながら実験的に行うということをたくさんやってきました。そんな感じで、これもできるなという感じになってきたと、そうするといろんなところで研究の実践について発信していると、いろんな新聞とかからインタビュー受たり雑誌からインタビュー受たり、そういったことでオンライン授業でやっていることをお話しするようになりました。

こうやって自分の実践としては高まってきて半年がたったんですけども、そこで思うわけです。ほかの先生方も結構いろいろやっているということが聞こえてきますので、じゃそうしたらどんなふうにオンライン授業をつくることができるかということを、ほかの先生はどういうふうにやっているんだろうということに興味を持ちました。そこで、学生の4人とともに、一緒にオンライン授業を工夫されている先生とか好評である先生方にいろいろ、次々とインタビューをしていきながら、その中で大切にしていることとか工夫とか、コツのようなものをインタビューして聞いていくということを研究を始めました。それが今回紹介するオンライン授業のつくり方のパターン・ランゲージになっているわけです。

それがこういうものになっていまして、まず最初のナンバーゼロという基本の基本のコアの部分なんですけども、これはどういうものかというところからいくと、目指している学びがオンライン環境でどのように実現できるかを考えるとともに、オンラインならではの学び方も加えて新たに授業をつくり直しますと、一時しのぎの応急処置としてではなくて、新しい時代の学びの形をつくるという気持ちで授業をつくるということです。これやっぱりオンラインの授業の時代に入って、突入した途端に教室でやっていたあの授業を、どうやってオンラインでやるんだろうという発想にどうしてもなりますよね、その経緯があるから。なので、教室での学びとオンラインへの載せ換えということが起きてくると、何か反応も薄いし、難しいなとか、どうしたらいいんだろうとか、これはうまく行かないなみたいなことで、いつも絶えず教室でやっていたこととの比較の中でオンラインのよさ、悪さが目立って見えてくるということがあったと思います。

そうではなくて、オンラインという環境が前提となったときに、何がベストな教え方か、何が、どんな授業がいいのかということを考えて、そこから設計し直すということが重要だというのがこのナンバーゼロになります。リアルな

教室でやっていた授業にも、もともとは最初に皆さんがシラバスを書いたり、授業のやり方を考えたりして、その環境でのベストな在り方というのをつくったはずなので、オンラインでも同じように、オンラインという環境だったら何ができるかなということを考えていくと、そうするとこの前提が違いますので、対応しなければいけないことがあったり、もしくは環境が違うので、もっとリアルじゃできなかったようなことができることがあったりということがありますので、その辺りの話を考えながら再設計していくことが重要だというのがナンバーゼロのコアになります。

それを、じゃどうやってやるのかというと、幾つかのグループがありまして、カテゴリーがありまして、大切なことが3つあります。それは1個目が離れた世界をつなぐということで、みんなリモートでばらばらです。離れているんです。これはもう教室とは大きな環境の違いです。なので、その離れているという中で、どうやって授業として成り立たせるのかということをもとに考える必要がありますねというのが1点目です。

2つ目は、新しい学びの形をつくるということで、オンラインは悪いことばかりじゃないんです。オンラインだからこそのできるといういいこともあるので、そのいいことは何なんだろうかというのを考えるのが2つ目。

そして、3つ目は授業は成り立ったとしても、学校に行き友達と会ったり、いろんな出会いがあったり、何か居場所を感じるとか、そういったことが学校、大学には機能としてあったわけなんです。それが全部ばらばらのオンラインの授業になっていくと、キャンパスが持っていたようなこと、役割が何も担ってくれないので、学生たちがばらばらになってしまうということがあります。なので、そこで居場所をつくるということをちょっと教員がおせっかいにも一歩踏み出してあげることで、そののり代の部分がみんなできり合わせると、学生たちの居場所をつくることのできる、そんなようなことが居場所をつくるというものなんです。なので、授業の再設計の際には、離れた世界をつなぐということに少し対応するという、そして新しい学びの形をつくるというポジティブに、オンラインならではの学びをつくっていくということ、そして授業外でも少し気にして居場所をつくってあげる、このようなことが大切だということになるわけです。

こちらのほうの、後ほど後でリンクを共有しますが、ノートにもまとめてありますので、今日の話、また見たくなくなったり共有していただければと思います。今日は、この内容を紹介していきたいと思います。これは3つあるので、順番に行きます。まず、ちょっと今日ここを紹介した後に、皆さんに一回ブレイクアウトで分かれていただいて、少し10分ぐらい自分たちの経験談を話すような、そんなような時間をつくってきたいと思います。

まず最初なんですけども、離れた世界をつなぐということで、オンライン授業は顔が見えるラジオなんだと捉えてみましょうというようなお話をしたいと

思います。まず最初、オンライン授業やると、皆さんもう2年前に直面したことだと思いますけども、教室でやると学生たちの反応が、もう息づかいとかちょっとした表情の違いとか、そういったものを読み取るのは教員ってすごくうまいじゃないですか。そして、それでチューニングしながら話を変えていったり、もうちょっと補足をしたりということをしてはいますが、どうしても分からないですね、オンラインだと。ZoomやGoogle Meetや、そういった中で顔が見えたとして、カメラオンになっていたとしても、あまりちょっと分からない。そうすると、ちょっと勝手が違うな、やりづらいなのというのが最初に直面する問題だったというふうに思います。

もうそれは乗り越えている方、多いと思うので、このパターンはそういう、そうだろうなとも感じたと思いますが、まず最初にオンライン授業というのを教室でリアルに人に語りかけているというものとは別種のもの、別のものだと思って捉え直すと一気にやりやすくなります。というのは、これはラジオなんだと思うわけです。そうすると、今日の前にはいないけども、話を聞いてくれるリスターに向かって話す、ラジオパーソナリティーの気持ちになって語りかけられるようにすると、ラジオを一リスナーとして聞いていると、ラジオパーソナリティーが話しかけているようなものですね。それを相手は僕のこと知らないけれども、あるいは見ていないけれども、何かこういうことなんじゃないですかって呼びかけて、ちょっと考える間を持っていたりして、それでまた次の話に行ったりとか、非常に楽しそうに話しかけてくれたりとか、そういうふうリスナーからのフィードバックは直接ないんですけども、でもそれでラジオパーソナリティーのほうはうまく相手が聞いているだろうという想定の下、一生懸命しゃべるわけです。楽しそうに話すわけです。

なので、聞いてくれているリスナーを遠くにいるんだということを想定しながら、ラジオで話しているような感覚でいるという感じです。これJウェーブの僕番組に出たときのシーンですけども、僕はパーソナリティーではないので、このスポットで行っただけですけども、こうなるとここにいるのは、目の前にいるのはスタッフさんとか、あるいはメインのメインパーソナリティーの方なわけです。そうすると、どんなリスナーが聞いているかよく分からないと、だけれども、聞いてくれているだろうなという感じで一生懸命話しかけているわけです。そんな感じの語りかけがあるわけなので、そういうのをラジオパーソナリティーの中の気持ちでやっておるというふうにすると、俄然授業やりやすくなります。なので、もうペースが相手の返りの反応を見てしゃべって調整するという、そういうリアルな教室でのモードとは全然違って、もう少し時間の構成の仕方が自分の流れをうまくつくっていくことで、落ち着いてできるようになると、不安にならなくなります。ラジオパーソナリティーという気持ちとしてやるとというのがあります。

それで、じゃそうすると、全くもってリスナー無視なのかって、そんなことはないですね。ラジオ番組でもお便りがあります。昔であればはがきであった

り、今であつたらメールであつたり、あるいはツイッターで反応するとか、入力フォームに書くとか、いろんな方法でフィードバックが来るわけです。なので、ちょっとそこには時間差が生じます。目の前で今話したことに対して、今反応が返ってくるわけじゃないので、その時間差のインタラクティブというものをどんどんつくっていくようにしていきます。例えば僕なんかだと入力フォームをつくったりメールで書いてとか、あとスラッグを授業でも立ち上げるようにしているんで、そこで何か書いてとか、ちょっとしたインタラクティブに相手の反応が分かるようにします。後ほどちょっと紹介しますけども、毎週授業の振り返りを書いてもらうようにしているんです、授業履修者に。そして、どこがどう面白くて、どう思ったかとか、どう何を感じたかとかいうことを、それぞれに書いてもらうということをしているので、それを見ると時間差でそういうことを思ったんだ、じゃ来週はこうしようかなとか、あの話を補足しようかなとかいうようなことを考える時間差インタラクティブというのができるわけです。

ほかには、運営チーム、これは運営をするためのチームなんですけれども、基本的にラジオって一人でナビゲーター、パーソナリティーの人が一人で全部やっているわけじゃないですよ。スタッフがいて、チームで配信をしていると、それと同じように授業も教室であれば一人でできたことでも、やっぱり一人じゃ全てのことをいろいろやり切れなくなるので、二、三人のチームを組むと、具体的にはティーチングアシスタントやスチューデントアシスタントの仕組みがあれば、そういった形でTAの人に一緒にチームになってもらうとか、あるいは高校なんかの場合、そういうのがないので、そうすると複数の教員がチームになって、お互いがお互いのサポーターになるという形にしながら、二、三人でチームを組んでうまくやっているなんていう高校の先生方もいました。そんな感じで、大学の場合はティーチングアシスタントが一番いいと思うので、そういう中で一緒にやりながら、例えばブレイクアウトの設定やいろんな遅刻してきた人にはフォローとか、そういったことを運営チームのメンバーにしてもらいながら、自分は話すことに専念するとか、そういったような役回りをうまくチームでやっていくということをしていきます。

これが最初、顔が見えるラジオというものになりました。

次に、そうやってまず前提ができましたと、そうすると、やっぱりでもリアルな中では当然できていたことが前提として環境にないわけです。例えば何かというと教室に来ると、もうその教室の空気感に包むことができる。例えばコンピュータールームに行けば、コンピューターをやるんだということになりますし、あるいは教室に行って、みんなと一緒に何かに取り組んでいるという雰囲気もう感じられるわけです。でも、学生たちは今ばらばらに家から参加していたり、カフェから参加していたりするわけです。そうすれば、本来その人がリアルにいる空間の雰囲気をやっぱりどうしても引きずってしまうので、教室でみんなが一緒にがっと同じ空間にいるというのは違うモードになっ

てしまうわけです。なので、幾つかコツがあって、世界に引き込まなきゃいけないということです。

そのコツはどういうものかという、まず1つはオープニング・コンテンツというものがあります。これはオープニング・コンテンツは授業の最初に何かその世界観が分かるような、そんなようなものをやると、先生によっては1分ぐらいのオープニング映像を作って、そこで毎回流しているという先生もいました。あるいは、オープニングのトークで最初に簡単な話をしたり、最近あったこととかを話したりとか、そういったことをするということがあったりしますが、そういうようなリアルな教室でもやっていたと思いますが、それを結構ビジュアルなんかも生かしながら、ぐっとこの世界観に引き込むような語りをするというようなこともあると思います。例えば僕は、オープニング・コンテンツとして特別研究プロジェクトという授業の中では、最初に質感のあるものとか非常に面白いテーマの関連するトピックの話をがっとうちに持ってきて、そこでその話を5分、10分すると、そうするとそこでぐっとみんなが興味が画面のほうに、あるいは僕の話のほうに引き込まれますので、そういったオープニング・コンテンツとして、そういったものを入れたりして、そこから話を始めていくようにしています。

あるいは、結構研究会の活動で夏休み中とかの長い時期には、最初に僕が歌詞の世界、歌のJポップの歌詞の分析とかをやって、そういったものも研究に生かすようなことがちょっと分野的にあるんですけど、そういうので歌を最初に取り上げて、みんなでその歌を聴きながら、その歌詞を味わって、これはこんなふうにかうまくて、こういうのをこういう表現大切だねみたいなことをやるとか、そういう映像を見せたりとか、音楽的なものがあったりというようなことでぐっと引き込むようなことをやったりもしています。今日の話でいうと、前半で言ったような、ちょっとニュアンスは違いますが、例えば実際の授業でやったことがあるのは、今スライドはなかったですけど、学会の風景とか、こんなふうにして最先端ではこんなような場があるんだよみたいなことを写真付で見せると、やっぱりそれで興味を持ってくれたりとかします。そういうようなことがあったりするわけです。オープニング・コンテンツをちょっと工夫するということです。

2つ目は、面白さが伝わる語りということで、やっぱりオンラインだとゆっくりしゃべらなければいけないとか、やっぱり当時2年前に言われていたのは、ゆっくりしゃべってほうが良いという話がありました。でも実際にはやってみると、早口でも面白いほうが良いということが分かってきます。それで、面白さが伝わる語りと、熱量が伝わるのか、面白さが伝わるのか、ネット上だと、ネットを介すと面白さと熱量って伝わらないんじゃないかと思いがちですが、でも実はやっぱり熱量は伝わるんです。やっぱり実際に学生たち、とにかく学生たちのアンケートを取りまくって改善をしてきたので、その熱量がある授業だったとか、あるいはとてもよかったとか楽しかったとか、そういったよう

なことが得られるわけです。なので、こういったような形で語りを、その人らしい語りが盛り上がって、わっとうまく面白い話ができる人はしたらいいですし、結構ギャグをいっぱい言う先生もいますよね。そういう人は、そういうのがやっぱり面白くなるし、オンライン授業だとどうしても淡泊になりがちなところがあるので、むしろ今まで以上に語り、自分らしい語り、僕はあまりギャグ言わないほうなんですけど、そういうのではなくて人それぞれが持ち味が生きるような語りをしていくということが大切かなというふうに思っています。

そうなってやっていくわけなんですけど、それでもやっぱりちょっとこの空間感、教室の学びの場の空間感がないので、なぜかというとな例えば僕がしゃべっているだけです。そうすると、一方通行に話している人と聞く人という二分になってしまうわけです。そうすると、やっぱりそこに空間は生まれにくいですね。やっぱり二者、三者いると、そこによって空間が生じてきますけども、なかなか一人で一方的にしゃべる人と聞く人になってしまうと空間が現れないと。そこで、リアクション・メンバーというのをつくることがよい感じになります。これは具体的には、一部の人にマイクをオンしてもらって、こちらの話にちょっとした反応を返してもらうようにします。例えばTAでもいいんです。TAでもいいですし、反応がいい学生でもいいし、ボランティアに誰か何人かそういうふうにリアクション・メンバーになってくれる人はオンにしてとお願いしてもいいと思います。でも、一番やりやすいのはTAでいいと思いますけども、あるいは自分の研究室の学生で履修している人がいたら、その人たちにオンにしてもらうと。

そうすると、何か話をしたときに、例えばこれ僕の授業でゲストを呼んだときに何人かが、2人ゲスト呼んだときに、ほかのメンバーの大学院生たちも一緒に入ってもらって、それでやってもらうと、それで「ほお」とか「なるほどね」とか「ははは」とか、ちょっとしたことでいいんです。何か意見を言ったりコメントを言ったりするわけじゃないんです。そうじゃなくて、ちょっとした「えー」とか言ったり「おー」とか、そういうちょっとこぼれるような声を普通に普通に、あえて大げさにじゃなくて、普通にただオンにしたままやってもらうと、それぞれが静かな家とかの静かな環境にいることが前提ですけども、それで「なるほどね」とか「ほほほ」とかということがちょっと入るだけで急にそこに多重の空間が生まれるというか、人が複数人いるという感じがしますから、全員が全員やってしまうと、もうすごく音声的にはかぶってしまったりいろいろするので数人でいいんですけども、こういったリアクション・メンバーを置くと、そこでなるほどみたいなことがあると。このゲストスピーカーに対して、この2人呼んだので、僕も反応しますし、周りのメンバーもいると、何人かがいると、もう急にこの場の豊かさが変わってきます。なので、何人か音声をオンにしてもらうということをしてもらったりもしています。

これがオープニング・コンテンツ、面白さが伝わる語り、リアクション・メンバーということです。このリアクション・メンバーは、結局自分も「ははは」

って笑っているんです。あるいは「えー」って画面のほうで思っているんですが、そこが分断されているんですけど、何となくほかの人が言っていることが自分に重なると、何かそこでやっぱりアタッチメントがありますし、それをほかの人が、自分が思っていない反応をしたりする場合もあるわけです。例えば話をすごくスルーして、何か普通のことに聞いているのだけど、一部の人が「えーすご」っとか言うのを聞くと、えっ何か今すごかったのみたいなことになって、そういったことが教室で起きているようなことに近いような、ちょっとした場の雰囲気をつくっている。こんなようなことで、その授業の世界に引き込まれていくということになるわけです。

次に、反応をお互いに感じられる工夫というのが幾つかあります。これ今これも少しあるんですけども、これは一部の人にマイクをオンにしてもらうんですけど、もうちょっとほかの人たちの存在、ほかの履修者たちの存在とか、お互いに感じられる工夫というのをします。1個目は、カメラオンの推奨と、これなかなかカメラを学生たちにオンにしてもらおうというのはちゅうちょをしますね。教員としてはプライバシーの問題であったり、いろんなどこから受けているのかとか、そういったことがあるので、ちゅうちょはするんですけども、でもあえてカメラをオンにしてくださいというふうに、推奨ですって僕は強く言います。推奨です。無理な人はいいいですけど、なぜかという左下のような、例えばズームだったらカメラオフの世界ってこんな感じです。シャッターが全部下りていると、黒い世界に向かって何か話しかけていると。

ラジオであるということを考えれば、別に左下でも全然しゃべれるんですけども、でもやっぱりこの左下のカメラオフの世界と右上のカメラオンの世界では違うんですね、エクスペリエンスが。何が違うかという、教員が話しやすいというのはあるんですけども、それよりも学生がアンケートを取ってみると、ほかの学生たちの存在を感じられて、一緒に学んでいる気持ちが高まるというわけです。これはだからいいという学生たちの声が多かったんです、僕が聞いたときの中では。なので、そういう考え方があるんだと、僕は今まで自分がしゃべりづらいからオンにしてほしいなと思っていたときには、とてもとてもカメラオン推奨ですとは言えなかったんですけど、カメラオンにするとお互いの学び手同士がお互いを感じられて、一緒に学んでいる感じがしていいという声を聞いてからは、非常にそれをそのことも説明して、なのでぜひよかったらしてくださいというふうにしています。

そうすると、みんなしてくれるんです、そこそこ。してくれると大体ズームの場合、僕の場合49人表示しますけど、2画面あったとする、あるいは学生の中に30人ぐらいの表示にしているかもしれませんが、マシンスペックによっては。それで、大体1画面分ぐらいが顔が出ていると、大分ほかの人たちと一緒に受けている感になります。2画面目、3画面目までわざわざ見にいかないんですけど、大体カメラオンになっているのが前半に来ると、ある程度の人数がオンにしてくれていると非常にお互いに受けている感がします。ということで、

お互いの存在を感じられるようにするために、カメラオンにしてくださいという、学生たちも何かオンにしてくれたりして、そうなるとやっぱりよかったと、学期末のアンケートでもあるんです。この授業は、そういうふうに先生が言ってくれたので、みんながオンにしている人が多くて非常に雰囲気がよかったと思いますみたいな感想が来たりしています。

書き込み発言と、じゃそのカメラオンはまず1つありますけど、ほかにはチャット機能ありますね。チャット機能をやっぱりフルで活用するということをしていきます。書き込みも発言ですよということを言うわけです。なかなか学生たち、ミュートを外してしゃべって、口頭で質問してくださいとか感想言ってくださいと言ってもなかなか言いませんね。それはもうもちろん授業の人数とか、あるいは先生との学生たちの関わり合いとか学生たちのやる気とか、いろんなものによるとは思いますけど、なかなか多くの授業ではそうはいかないと。なので、チャットにどんどん書き込んでくださいということを推奨します。そうすると、書いていいんだとなるわけです。そして、しかも結構ラフに書いていいよというふうに言うわけです。普通に思ったことをぱらぱら書いていってと。

例えばこうすると、この授業でゲストスピーカーが子供たちの場づくりをされている方で、子供たちと、もう顔をどろどろになりながら遊んでいるという話をしたときに、もうこのチャットメッセージがどろどろ、笑笑とか縄文時代が熱いとか、こういう話を笑笑、笑笑みたいな感じで楽しそうとか、このくらいの感じです。でも、こういうことを自由に書けるということで、むしろこういう感覚は学生たちの若い世代のほうがたくさん持っていたり好きですね、こういうの。というのをいいんだよということを言ってあげてやると、結構みんな反応します。そうすると、聞きモードからちょっと面白いことあったら書こうとか、何か書こうという姿勢で授業を受けますので、少し前のめりになって授業に参加してくれるようになります。しかも、ここタイムラインがどんどん、どんどん流れていくと、ますます書きやすくなるので、どんどん、どんどん書いていくなんていうことがあって、そうするとすごく活性化していい授業だなみたいな、みんな思いながらやったりする。

あるいは、その中にちょっと疑問があったら、これってこうなのかなとか、ちょっとした疑問も書いたりするわけです。わざわざ手を挙げて質問はしないんだけど、これってこうなのかなという質問書いてくれたりとか、あるいはこれってこういうことですねとかいって、それは違うんだというのがあれば、そこでまたこちらとしても補足できるわけです。なので、ラジオでいうと、きっと恐らくツイッターの皆さんのツイートを、いろいろ横目に見ながらラジオをやってるみたいな感覚に近いのかなと思いますけど、こんな感じで意見や何かではなくて、質問ではなくて、ちょっと思ったことを書いてみるというチャットの使い方、こういった発言もいいんですよということを言います。そうすると、学生がわざわざ発言しなかったことまで言えたというふうに喜んでいたり、ほかの教員もふだんだと教室だったら絶対聞けない声が聞けたということで、

かなりチャットの書き込みはいいよねなんていう話をしているということもあります。

とはいえ、なかなか最初書かないんです。書いていいよと言っても書かないんです。なので、そうすると何をするかというと、チャットの呼び水が必要です。運営チームのメンバーとかに、最初にチャットに書き込んでいってもらうことで、書き込みやすい雰囲気と流れをつくりますと、これタイムラインがどんどん流れていくと、ますます書きやすくなるんですけど、最初しーんとしていた中では、いいよ、どんどん書いてねと言っても書かないんです。なので、最初のほうのトリガーとなるような普通の感想とかを書いてもらおうと、例えばTAが今日もたくさんコメントよろしくとか何とかですって書いたりするのをTAが入れるわけです。こういうのがちょっと入って、何人か続いたりすると、それで何かチャットにそんな感じで書いていいんだということで、書けるようになっていくと。

あと僕ゲストスピーカー来ているときには、僕もチャット書き込んで、どんどん、どんどん「なるほど」とかというのをチャットで書き込んだり話聞きながら書き込んだりする。そうすると、どんどん流れていくので、みんなが同じように書くようなことができていきます。これチャットの呼び水と呼んでいるんですけど、こんなようなことをすることでみんなが書き込みやすくなっていくということです。これだんだん、だんだん慣れてくると、井庭研のメンバーはチャットをどんどん動かすの得意になってくるので、僕が外部のイベントで講演しているときにもズームのチャットにチャットの呼び水を勝手にボランティアにやってくれて、どんどんチャットが盛り上がるみたいなことも起きたりもしています。なので、こういうチャットの呼び水を最初に書き込めるような、そんな経験も積めるようになるわけです。

あとは、ジャブレイクアウトもありますよねということです。学生同士のインタラク션을どうやってつくっていくかということなんですけども、ブレイクアウトで直接音声で映像カメラや音声で話すという、そういったものをどうやって使っていくかということなんですけど、僕は授業で感想おしゃべりタイムという時間を設けています。これは大体1時間ぐらい講義をした後にとか40分ぐらい話した後に、一度じゃ今までのところで何か思ったことあったら話してきてとか言って、そういった形で感想をおしゃべりする時間をつくるわけです。これは感想おしゃべりなので、感想もおしゃべりなので別に何かその後集約して提出してもらったりとか、その後手挙げて発言してもらったりということは一切しません。思ったことをただしゃべってくるということをしているわけです。

これはなぜ重要かというと、普通の教室でやっているのと横の人と今のすごかったねとか、面白いねとか、ちょっとぼそっと話したり顔を見合わせたり、あるいはこれってこういうことということのことをちょっと聞いたりすることがぼそぼそと隣の人とできますね。でも、完全にズームとかオンラインの世界だと分断さ

れていますので、そこを少しぼそぼそとしゃべる時間をつくらないのは、ちょっと不健全というか非常にため込んでいってしまうので、ちょっと思ったことを、ちょっと話すって、そういうちょっとのおしゃべりです。そういったことをしたほうがいいということで、それは健全なことだろうということなので、7分間ぐらい時間を取って、その感想おしゃべりタイムを取ります。そうすると7分ぐらい、結構僕一応5分とか7分でちょうどいいなと思っているんですけど、一応授業の話とかをして、ちょっと余ったりすると別におしゃべりでいいんです。何とかさんと、もしかして共通の知り合いですかとか、何とか研の人だったらこういうこと、どういうこと、どんな感じなんですか、研究会の雰囲気とか研究室の雰囲気とか、あるいは何か自己紹介のときにあの話しましたが、私もこれ興味あるんですけど、何かサークル入っているんですかとか、そういう違う話になっちゃう、雑談になっちゃってもいいと思っているんです。

むしろそこがのり代になっているというか、あまり強制的にテーマでやると不真面目なことになってしまいますので、あまりできないです、そういう話は。あるテーマで話し合っただって、残り時間3分余っても、ほかの話していると何か本当はいけないんじゃないかって気持ちが後ろめたさがありますけど、もしおしゃべりなので、そういうのもいいですというふうに言います。でも、基本的には授業の話を、今話してきた話を話してねというんですけど、そういうふうになると。そうすると、聞きモードから少し話すモードにもなったりとか、ちょっと雑談することで授業との関わり合い方が少し変わってくるみたいなことが起きてきます。そうすると、これ最初の半年ぐらいの授業でのアンケートですけども、対面授業がなくなって人と顔を合わせてしゃべることが極端に減っているので、とても楽しかったとか、たくさんの人と知り合いになることができて面白かったとか、授業に参加している意識があったとかモチベーションだとか、あるいはふだんだったら自分の友達とかしか教室でもしゃべらないけど、強制的にブレイクアウトでランダムに割り当てられるので、違うタイプの人と話せてよかったみたいなのがあったりもしています。

こうやってブレイクアウトするんですけど、ブレイクアウトしたときに、あるとき学生のアンケートで知ってなるほどと思ったのは、最初がちょっともたつくんですよと、ブレイクアウト。最初に割り当てられたときに、誰が話すのかということを牽制し合うと、大学院生だとまたちょっと違うかもしれませんが、大学生ぐらいだと大体最初にしゃべっちゃうと、司会みたいに進行役をやらなきゃいけないんじゃないかと思って、みんなもじもじして牽制し合うようなんです。そうすると、何か話がしまらなくて気まずい雰囲気が流れて、何か急にちょっと嫌だなと、話し始めると面白かったから、何だ最初の時間一、二分無駄だったねみたいな感じになるということがあるようで、なので話し始めのルールを緩やかに決めて上げます。

例えばファーストネームのあいうえお順とかというものとか、あるいは一番誕生日が今日以降近い人の順とか、出身地のあいうえお順とか、背の高い順と

か、何かこんなような何でも無い何げないもの、でも大体1位に決まってしまうもの、緩やかに1位に決まってしまうようなもの、出身地なんて県名でいうのか地名でいうのかは本人に任せるとしても、誕生日なんかは大体1位に決まります。ファーストネームも決まります。ファーストネームなんかは、一番最初いいのは、もうズームに名前のズーム名出ていますから、そうすると分かるし、漢字読めなかったら、これ何て読むんですかなんていう話があって、大体誰からか分かっていくみたいなことです。これラストネームにしちゃうと、普通のあいいうえお順になっちゃうとつまんないので、ファーストネームにあえてしてみたりとか、誕生日が近いといいんですね、また来週誕生日なんですか、おめでとうみたいな話になって、何かすごく和やかにブレイクアウトが始まるということがあったりします。

出身地が近いと、何かそこでまた盛り上がりたりとか、いろんなことがあるんで、そんなようなもので好きな食べ物のあいいうえお順とかもやったことがあります。そうすると、イチゴが好きですと早いんですけど、焼き肉好きですと後になるみたいな、そんなような感じのこともあったり、こういう緩やか、ちょっと遊びのルールを決めてあげて、そうすると第一声みんなしゃべることになるわけです。出身地にしろ誕生日にしても、そうすると誰かが話し始めるということが自然と誘発できるんで、そうすると後は中身に従って順番が決まっていくというようなことをやっています。あまり聞かないですけど、これ全く無視して、じゃ僕から話しますとか言って話す人がいたって、別に構わないと思うんですけど、そういう意味で緩やかなルールというのはそんなようなニュアンスであります。

あとこれを何回か、同じブレイクアウトのメンバーでブレイクアウトをつくってあげるようにしています。まず最初に、授業の最初に5分ぐらい自己紹介・交流タイムというのをつくってあげて、それでその間に四、五人のチームでつくるので、1人1分ぐらいの自己紹介をお互いにして、お互いの交流をまずするというのをつくって、それを最初の授業の頭に設けます。そして、最初にちょっとアイスブレイクの的に少しなって、授業の内容に入って、そして感想おしゃべりタイムをして、また後半にしてみたいなふうにして、1時間半の授業だと1回か2回しかできないと思いますけど、3時間の授業だともう少し、もう一回つくったりとか、そんなような形でやるというのを同じメンバーでやってあげるわけです。そうすると、何がいいかというと、同じメンバーでやると安心できると、これは毎回ブレイクアウトが人が違うと自己紹介を何回もしなきゃいけないということ、よくなかったということ、何かそういうのが分かってきたので、2回目以降もう何か急に今日のたまたまのチームなのになじみの人たちみたいになってきて、非常に話しやすくなるようです。

うれしかったのは、昨年の春学期にやった授業で、学部1年生の子たちが受講していたんですけども、その子たちは学校に入ってから一回もキャンパス行っていないわけです。友達もあまり、サークルもあまりないという完全オンライン

ンの授業だったので、学部全体が、そうなるとなかなか人と知り合えないということがあったんですけど、この授業で最初になった4人のチームがたまたま男の子だけだったらしいんですけど、男の子4人が非常に意気投合して、全員1年生の男の子で意気投合して、それからすごく仲よくなって連絡先も交換して、それでその後の春学期終わった夏休みに富士山に4人で登ってきましたって、うれしそうに写真を送ってくれました。それも、リアルな交流がその後展開したわけなんですけど、こんなふうにして人と人が出会うということを少しおせっかいにもつくってあげることに、ここでは緩やかに何度も同じメンバーでやるとよいなというふうに思っています。

こんな感じで、離れた世界だからこそ少し教員がある意味おせっかいに、あるいはちょっとプラスアルファで少し踏み込んでやってあげることで、離れた世界をつなぐなんていうことを僕は授業の中でやっていますし、あるいはほかの先生方もやられている先生方、いろいろほかの先生方から学んでいます。今回言い忘れましたけど、25人の先生方、大学の先生はSFCの教員が多くて、SFCの教員で、いろんなベストプラクティスというので学部で表彰されたりしているような先生方とか、学生たちに聞いて、あの先生はすごくユニークだった、面白かったというやり方の先生に十何人かインタビューをしまして、あとはその中にはデザイン系、技術系の先生もいれば、いわゆる座学系の先生もいるし、1,000人規模の900人の授業をやっているような先生もいたりとか、いろんなタイプの方々に話を聞いています。あとは高校とか小学校、中学校、高校の先生方にも話を聞いていてこれをつくっていますので、この中で僕もういろんな先生方に話を聞いているので、その度ごとに僕は自分の授業に取り入れてやってみたので、もうこれは基本的に全部僕やっていますけども、これはもう出元は僕ではないものもいろいろ入っています。そういうような形でやっているわけです。これが離れた世界をつなぐというものでした。

さて、じゃちょっと今日はブレイクアウトで早速皆さんに少しお話を、お互いの話をしていただきたいというふうに思っています。まず最初に、今から12分ぐらいでしょうか、12分ぐらい自分の経験談を少し話し合っていただきたいというふうに思います。それで、ちょっとこの今リンクをチャットのほうに投げますし、あとは最高のオンライン授業の作り方というので検索していただければ、最高のオンライン授業ノートとかでもいいかもしれないですけど、この今リンクをチャットのほうに、メッセージのほうに送りました。ここを開いていただくか、あるいはそういったところでいくと、今のこの画像ありますので、それを見ていただければというふうに思います。そして、ちょっと画像のほうも、ここから画像送れるのかな、ちょっと待ってください。じゃ、これでファイルは送れないんですね、分かりました。じゃ、ズームと違うんですね。

ということで、じゃ今のリンクを見ていただければ、そのリンクのところの一番上のところにこれがありますので、今は離れた世界をつなぐの部分だけで皆さんの経験談とか、あるいは自分の経験談とか周囲の人の実践、こういう先

生いるんです。やっているって聞いたという話でもいいですし、あるいは次の授業でこんなことができそうだなと、春からの授業でこんなことができそうだなみたいなことを話してきていただくというのを、もうちょっと時間取れるかな、今2時ですね、15分間取りたいと思いますので、15分間お話ししてきていただければというふうに思います。よろしいでしょうか。グループのほうは、ブレイクアウトのグループはそれぞれのグループがURLがチャットのほうに流れていると思いますので、こちらのほうを見ていただければ行っていいただければと思います。

じゃ、2時半になったら、またこちらの方に戻ってきていただくということをお願いしたいと思います。

〔ブレイクアウト〕

○休憩 午後2時35分

○再開 午後2時45分

井庭講師 それではお時間になりましたので、後半始めていってよろしいでしょうか。

先ほちょっと幾つかのグループ回らせていただいて、何かいろいろ皆さんの話を聞いている中で、ああ、そうだったなというのをちょっと思い出したのが、皆さんの教えていらっしゃる学生さんは社会人の方も多く、年齢層もいわゆる大学生とは違うので、その辺りがそのままの話としてはちょっと少し、今の話は比較的大学生たちが多い僕らのところでは重要かもしれませんが、少し勝手が違うというか、事情が違うところもあったかもしれません。あとお話の中で、これ2年前に知りたかったと、始めるときに知りたかったという話があったんですが、そうですよね。そう思います。今2年間もう皆さん試行錯誤されてやられていますで、かなり今までのやってきたことに近いようなことがいろいろあったのではないかなというふうに思います。これ実際には1年前に発表していますので、1年前の段階では、そうなんだということも、2年たつといろいろ皆さん実践の中でされていることが多いと思いますが、そういったことも含めてちょっと振り返りながら、一部でも何かいい発想だったり自分がやっていたことがちょっと相対化して見えて、ほかの方との実践につながる言葉を見つけていただければというふうに思います。

さて、じゃ2つ目のカテゴリーに行くんですけど、ここからはオンラインならではのやり方を考えていこうというものになります。この中での実践、いろいろ具体例も紹介していきますので、ぜひ何か参考になるようなことがあればというふうに思いますし、このカテゴリー終わった後にも、またブレイクアウトの時間設けますので、そうすると、皆さんお互いの実践の中で自分はこんなふうにやっているなんていうことを紹介していただければいいなというふうに思っております。

まず最初は、分散された環境を生かすというものです。これはそれぞれみんなが違う場所から参加しているということを逆手に取って、うまくそれをメリットに変えていくというようなやり方です。まずはそれぞれの場所というもののなのですが、別々の場所から参加していることを生かして、各自の周辺にあるものやそこで発見したことを持ち寄り、学びにつなげますというものです。例えばこれデザイン系の実践をされているデザイン系の分野の先生の実践なんですけども、今までであればランドスケープ系の先生の話なので、キャンパスでみんながいて、キャンパス周辺をみんなで歩いて、それぞれがグループごとに歩いて、その中で見つけてきたものを、みんなで持ち寄って、それで話をしていくという、そういうようなことをされている授業をされている先生がいました。それで、そうすると同じキャンパスの周辺環境の自然だったり環境を見てくるので、大体想定範囲内というか、そこからまた話が深掘りしていきながら、同じようなもの見つけてきたりすることがあるので、そういうことを話の種にしながら、授業をしていくというのをされていた先生なんですけど、そうするとキャンパスに集まっていないので、みんながキャンパスをフィードバックすることができない。さて、どうしようということが事の発端だったようです。

それで、そうではなくて、みんな家にいるんだから、家の周りを探索したら、それぞれの環境があるはずだと、それをそれぞれが観察してきて、それを報告し合うと、多様な世界の在り方が見えてくるということで、むしろ自分の周りにはこんなことがありましたとか、自分の家はこうなっていましたとか、こういうもの見つけてきましたみたいなことをお互いに報告し合うというのをやってみたところ、非常に面白くて、そこからいろんな学びにつながることは展開できたとし、かつそれぞれの視点とか、そういったものがよりクリアに見えてくると、同じ環境にいとむしろ同じように見てしまったところを、それぞれの環境の、それでも日本の中に多くの学生はいますので、そうなるとはほぼ同じような環境とまち並みといえどもまち並みかもしれない。植生といえども似たようなものかもしれないけれども、そこに何かを視点とか、あるいはそういったことから話をつなげてくるとか、それぞれの場所を生かして自分の家の周りを探索するということをやられたという先生がいます。

あるいは、現地からのリアリティーというので、これは僕自身もやっているんですけども、自分とかゲストスピーカーなどが今いる場所から、その地域、環境のことについて見たり語ったりすることで、そのリアリティーを体感、実感できるようにしますというものです。これは現地からのリアリティー、もう具体例を見ていただくのが分かりやすいんですけども、僕が行った授業の中で、卒業生に来てもらう授業があったんですけども、卒業生が熊本の南阿蘇で農家をされているんです。彼女は、僕の大学を出た後にドイツで大学院に行かれて、それで向こうのランドスケープの修士を取って戻ってきて、夫の実家の熊本の南阿蘇で農家をされているんですけど、そんなような形の方が、今いろんな農業から考える自然やランドスケープのことを発信されている方がいて、その方

ゲストに呼んだんですけども、普通だったら、そういう授業の場合、ゲストスピーカーを外から呼んできて、目の前でしゃべってもらうということに価値があるわけですが、これ現地からのリアリティーなんで、むしろ南阿蘇から遠隔でつないでもらい、スマホで途中切り替えて、農地を回ってもらって、いろんなそこにいる人とか物とか風景とか、そういったのを全部見せてもらいながら、授業の中で語ってもらうと、この農地を歩きながら農業のことや自然やランドスケープのことを話してもらって、単なる現地紹介レポートではなくて、その考え方とかを現地の状況とともに語ってもらうようなことをしたことがあります。

あとこれは2020年の最初の頃の話ですけども、これも2020年の秋学期にあったものですが、ニューヨークのコロンビア大学の先生にゲスト講演で話してもらったんですけども、彼女がコロンビアでニューヨークが当時悲惨な状況でしたので、コロンビア大学のオンライン授業対応の変遷とか、あるいはそういったことも授業の一部で紹介してもらったんです。そうすると、そのニューヨークの状況をニューヨークから現地レポートで授業で語ってもらうという、結構贅沢な感じになって、非常にリアリティーが生々しく感じられるような、これは別に風景を見せたりするわけじゃないんですが、その今まさに語っているニューヨークのコロンビア大学から配信しているみたいなことがあって、それは非常にリアリティーがありました。

あるいは、これはドイツ在住のアーティストの方に話してもらうときに、やっぱりこれもドイツがちょうどこの日からロックダウンが始まったという日で、それで再開したという日で、秋なんですけど、2020年の秋に、それでこんな形で今、向こう時差があったので、真夜中なんだけど、今これは外出すると逮捕されちゃうんだよねみたいな話から始まり、ドイツの状況なんかも一部語ってもらったりすると、やっぱりそれはリアリティーにもつながってくるということで、これ自体は全ての科目でできるような話じゃないですが、やっぱり今までだったらゲストスピーカーは来てもらって、同じ空間を共有するから価値があるということだったのが、実は遠隔にいるからこそ価値があるみたいなことにも発想の転換ができるというところはあるかなというふうに思っています。これが教室でみんなが集まっているのに、ゲストだけが外で遠隔でというのは、そういう授業もやったことありますけども、ゲストスピーカーをそういうふうに招いたこともあるんですけど、それだとちょっと残念なんです。こっちに来れなかった感というのがあるんですけど、みんなが結局遠隔でやっている、それぞれが遠隔に参加していて、学生も教員もばらばらだし、ゲストスピーカーもばらばらだとすると、それはそれで一つの形としては全然自然ですし、残念感もなく現地からのリアリティーを伝えてもらえるというメリットがあります。

3つ目が匿名のメリット、これは僕やったことないんですけど、非常にユニークだなと思ったのは、SFCの何人かの先生がリアルな教室では絶対できないことやろうと、じゃ匿名だということで、匿名でグループワークをオンライン上

でやるとか、テキストベースでやるとか、あるいはなりすましのように入
れながら授業をやるということをやっている先生がいます。まず、これ匿名の
ほうなんですけども、匿名のほうでやって、これでお互いが顔を分らない。
音声とカメラオンにするようなズームとかは使わないで、全部テキストベース
でグループワークをやるということで、最初はもうハンドルネームになっている
ので、学生の名前とハンドルネームのひもづけは教員しか分からなく、教員
も一応持っているけど、それは自分は見ないようにしておいて、基本的にはい
ざというときに調べられるようにだけしておいて、あとはそれを自分もハンド
ルネームのほうで認識して、人を見ていくというような活動を見ていくみたい
な形で、1学期間グループワークの授業をやられた先生がいます。

この授業では、匿名だからこそこできるんで、最後に種明かしをしたのかな、
誰が誰みたいなことは言いたければ言ってもいいみたいな感じになっていたと
思いますけども、そんな形でやって、むしろ匿名の中でだからこそ自由に言え
るみたいなことを楽しむみたいなことをやっているデザイン系の授業でした。
こんなようなものをしていて、これはリアルな教室では絶対できないことと
いうのをあえてオンラインでやるということのコンセプトをされていました。
そんなわけで、それぞれの場所、現地からのリアリティーというのは、分散さ
れているからこそその環境を、むしろ逆手に取って生かしていくというやり方
でした。

2つ目は、これは結構デザイン系の先生方もされているんじゃないかと、さ
れている方も多んじゃないかと思えますけれども、目の前でつくると、パソ
コン上でつくっているプロセスとか手でつくったり描いたりしている様子をリ
アルタイムに共有して、つくり手の視点を体験し、味わえるようにしますと、
例えばこれデザイン系の先生、鳴川先生というんですが、デザイン系の先生で
すけども、こうやって自分がスケッチをしているのをどんどん動画撮ったり、
リアルタイムでその場で見せたりしながらやっていくと、そんなふうな順番に
描いているんだとか、そんなふうな鉛筆の使い方で描いているんだみたいなこ
とが伝わったりするということで、それをやると、もちろんこれ書画カメラと
かで前に出すこともできるんですけど、もっとパソコンで近くで見えています、
タブレットで見えていますから、非常に近いわけです、距離感が。何かほぼ自分
の手の位置みたいなところで物が出来上がっていくという、ある種のシミュレー
ションみたいなことが起きてくるということで、これはかなり学生の中でも非
常にいいという感じの感想がありました。というので、こういうような形でやっ
ているのもあります。

あとは、これ僕もそれ聞いていいなと思ったんで、僕パターンのイラストを
自分でも描くんですけども、結構そのイラスト書籍化されている「対話の言葉」
とか、最近出た「ともに生きる言葉」というのは、イラストも装丁も全部僕が
デザインしているんですけど、そういうような形でイラストを描くときに、ど

んなふうに描くのかと、最初は全体をやるために細かく部分をフィックスしていくんではなくて、全体をほわっと描いてから徐々に、徐々に関係性とかを調整しつつ、濃いラインにしていくみたいなことを実際にそうやってデモをしながら、こんなふうに描いていくんだみたいなことを、井庭研の中ですけど、やったりもしました。これはもう本当に上下逆さまになっているんです。これはちゃんと上からのカメラで、スマホとかのカメラでやっていますが、これはもう単にパソコンのマックブックのラップトップの画面を斜めにして、手元が写るようにして逆さで見せていますが、もう本当に簡単な即席ですけど、こんなこともできます。もちろん正しい向きで自分の手元で描いているように見せなければ、こうやってスマホをホルダーで上から撮るのをに入れて、僕は基本パソコンでやっていますが、ここのときだけ、こういうのを見せるときだけ、もう一台入れてこんなふうにして手元を見せるなんていうことをやったこともあります。

あとは、クラウドのシステムをばりばり使っているんで、みんなで見せながらやっていますが、クラウドじゃなくても僕がアドバイラストレーターでとか、キーノートでいろいろ作図をするのをみんなに直接この場で見せていくと、例えばこれはもう何か図が決まっているから清書するように描くんではなくて、概念の関係性を表すのを考えをまとめていくために図をつくっていくなんていう話を大学院生向けにしたときに、それを僕自身が実際その場で、例えばこういう今考えているのはねとか言って、こうやってこうでしょう、こうだとするとこうでしょうみたいな思考のプロセスと、その操作そのものを見せていくと、そうすると、学生にとってはまるで自分のパソコンで、このアドバイラストレーターが動いていて、それを自分は操作していないけど、操作しているようなぐらいの感覚ですね。

これ今こうなっていますが、画面共有で普通に全画面で画面共有されていて、それがマウスの動きもあって、物がどんどん、どんどんつくられていきながら話されているということになるので、前の画面で見ると、えらい違いで、やっぱり自分のパソコンの上で事が起きているかのような錯覚に陥るような形で共有できると、これもやっぱり一つ目の前でつくることのメリットだというふうに思います。次は、これもだからパソコンをみんなが見ているという、教室だとなかなか目の前でパソコンをじっくり見ているという、なかなかないかもしれない状況を逆手に取って、むしろパソコンの画面、タブレットの画面で物が、事が起きているかのような錯覚になるような、そういったような見せ方、プレゼンテーションということです。そういったことが1つ目でした。

2つ目は、パラレルルームというもので、これはグループワークの成果を発表するときなんか、幾つものブレイクアウトルームに分かれることでメンバー全員が発表の機会を持てるようにしますと。これはちょっと井庭研究室の例なんですけど、学期末の発表会のときに、最初の2020年春学期には、こんなようなことを試してみました。6人のプロジェクト、大体6人とか程度でグループ

を組んでプロジェクトをやっているんですけど、そうするとそれぞれのプロジェクトの発表、例えばPBLでプロジェクトの発表するときに誰かが1人代表して発表する、もしくはもう一人が発表するというに多くの場合はなりますよね。例えば一番プレゼンがうまい人とか、リーダーだったりする人とか、そういう役割を何かみんな全体でやったときに決めた人とかが発表するというふうになりますけど、そうすると学生のプレゼンの機会が6人チームだったら6分の1の人数、1人しかないわけです。そうすると、残りの5人は何かその資料を一緒につくったりやったとしても、人前でしゃべるという経験持てなくなるわけです。なので、ちょっとそこをやめて考えて、全員が発表するようにしようというふうな発想にしました。

全員が発表すると掛ける6なので、普通に縦に並べちゃうと6回同じような発表聞かなきゃいけないわけです。そうではなくて、6人が6部屋のブレイクアウトルームをつくり、その中に参加者はランダムに割り当てられるので、その中の1人のどれかは発表を聞くと、ある例えば10時から10時半の発表は、この中のどれかに割り当たりますと、でもこの聞く内容は同じ成果の内容なんですけども、プレゼンの資料は各自がつくるようにし、何をどう強調するかも各自が考えるようにし、そしてその同じ成果を違うプレゼンとしてつくるということをするということです。これは普通にパラレルルームと言っていますが、学会のパラレルセッションに似ているんですけど、パラレルセッションは基本的にはほかの部屋ではほかの内容をやっているんで、どの内容に興味があるかで部屋を選びますね。そうではなく、ここは同じ内容が6部屋でパラレルで行われているということになっています。

そうすると、6人チームだったら6人で、8人チームのところは8部屋つくり、3人チームのところは3部屋つくと、その度ごとに部屋数をプロジェクト人数に合わせて調整しながらやっていくというような形でルームをつくっていくということをしました。これはなかなか面白かったのと、これをリアルでやろうとすると、とても部屋の移動とか大変ですし、それだけの部屋を、小さい部屋を用意しなければいけないので難しいんです。そして、3人の場合には例えば参加者が60人いたら3人の場合には20人入らなきゃいけないけど、6人の場合には10人入ればいいみたいなことになってくると、またそういった部屋の規模とかも気にしなきゃいけないんですけど、ズームとかのブレイクアウトとかの場合は、人数の規模関係ないと思いますので、関係なくどんどんできますし、一発でばんと皆さんを分けるということもできますので、そういう意味では非常にやりやすい仕組みになっているということです。

これ2020年の春だったんですけど、秋にはまたちょっと違うやり方をしまして、今度はオープンラボ方式、オープンラボというコンセプトで発表会をしたので、ここのラボの部屋みたいな形で、それぞれが部屋を1つずつ持つんです、ブレイクアウトルームを。それで、その中でスロットが3つあって、3つのスロットにそれぞれの発表者がいて、必ずこの中に全員、全プロジェクトメンバーが

発表するようになっていきます。例えばここは3人、2人、2人なんですけど、これ人数が多いプロジェクトです。ここは3人のプロジェクトは1人、1人、1人になっていて、それぞれが毎回プレゼンを1人から3人ぐらいで、ここ4人のところもありますというので、発表をするということ、そしてそれを繰り返していますと。

ただ、毎回ちょっとずつ研究概要プラス何かという、ちょっとやっているの、何かどこに行くか、自分で皆さん選んでくださいみたいにして、部屋を渡り歩くようにすると。ほかの研究よりも、この研究をずっと知りたければずっとここに居続けて、いろんな側面を聞いたり質疑応答の時間がそれぞれにありますから、何度も話を聞いたりとかすることもできるようになっているし、次々といろんなところを移動することもできるというふうにしてやって、部屋の移動を参加者の自由にしておいて、見てもらうといオープンラボ形式みたいなこともやりました。これもある種のパラレルルームなんですけど、ちょっと先ほどのシンプルなものよりはちょっと違うという感じになっています。そうすると、何がよかったかという、学生たちのそれぞれが自分の研究を自分の口で発表することができたということと、あと人によって同じプロジェクトの成果でも違うところがあったりしておもしろかったとか、そういうようなことがいろいろ感想には上がってきています。

ちなみに、先ほどブレイクアウトで質問があったので、補足しておきますが、無記名のアンケートはどうやって集めているのか、みんなあまり書いてくれないんですかという話があったんですけども、そうなんです。大体SFCでやっても非常にもう数%とか0.数%みたいな、悲しいぐらい授業アンケートって答えてくれないんです。なので、僕は自分でグーグルフォームでアンケートを、聞きたいことを全部聞きます。授業のやり方とかオンラインのことだとか、全部聞く項目をつくって、結構そこそこ定量的なもの以外は全て自由記述になっているんです。自由記述で必須項目にはしていないんですけど、結構いろんなことを聞いてつくっています。それで、あまり普通だとそのままだと答えてくれないと思うので、ちょっと工夫をしているんです。何をしているかということ、グーグルフォームを回答すると、キーワードが出るようになっていきます。そのキーワードは全員同じキーワードが出るんです。例えばその授業に関係するような何か言葉だったりとか、みんなへのメッセージになるような一言だったり、本当ワンワード、ワンフレーズのキーワードが表示されます。それを提出してくださいというふうにするんです。

アンケート自体は無記名で行うんですけど、それとはまた別のフォームで自分の名前、学籍番号と、あとアンケート答えたときのキーワードというものを書くという提出フォームをまた別につくって、それを提出してもらいます。そうすると、誰が答えている、誰が答えていないかはこちらは分かるんですけど、誰がどの回答をしたかは分からないという仕組みになっていて、それを学生にも説明します。そうすると、全員に聞きたいんだと、何か意見がある人も特に

ないなという人も全部聞きたいから、全員答えてほしいのでこういう仕組みしますという、学生たちも理解してくれて、それで宿題のような雰囲気、感じでみんな答えてくれて、100%とか98%ぐらいアンケートがそろうということになります。なので、全て一個一個の記述には人はひもづいていないんですが、全員が答えているということを実現するための工夫として2段階方式というのを取るようになっています。

もう一回言うと、無記名のアンケートのほうには名前は一切入力させず、入力した後にプレゼンテーションといって、ありがとうございましたのメッセージとか書けるところがあるんです。そういうような設定がグーグルフォームのところであるので、そこにキーワード、回答ありがとうございました。これからの授業に生かさせてもらいますとかって書いておいて、終了キーワードはこれですというふうに言って、それでそれを表示するように設定しておいて、グーグルフォームの1個目に、そしてそのキーワードを2個目のほうの、また全然紐づいていない別のグーグルフォームの中で、名前と学籍番号と完了キーワード、全員共通なんですけど、をやると、これはずるしようと思えば友達とかほかの履修者から聞いちゃえば、そのキーワードだけ聞けば提出できちゃうんですけど、そう大体そこまでわざわざするほどでもないという感じもあって、あるいはオンラインなので、わざわざそれで聞いてどうこうという感じもしないようで、口頭だと何か何だった、じゃ出しちゃおう、それでみたいなこともあるかもしれないですけど、何かそんな感じであまり結構そういうことはなくみんな答えてくれてるなという感じがしています。

ということで、そういう2段階方式を取っているので、無記名アンケートをたくさん取って結構な回答率で、いろいろ全体のものもあると、例えば先ほどのこのアンケートも無記名なんです。ここの項目はこうやってグラフ化したいので、何%って言いたいので、必須項目になっていて、ぷちっとどれか1個を押すわけです。ぷちっと1個を押してやった人たちなんで、これ必ずしも前のめりでアンケートに答える人だけで答えたら、それはよくなっちゃうわけなので、いまいちだったなという人もいたら、いまいちだったと押せるような感じで無記名にして、しかも必ずなるべく全員から取れるようにするという仕組みでアンケートを取ってます。これ研究会のほうもそうで、僕の研究室は大学院生博士6人、修士6人、そして学部生30人ぐらいいるんですけど、40人ぐらいの規模でアンケートを取るの、それも無記名にします。一応大学院生か学部生かの別はつけているんですけども、一々学年とか、そういうのは聞かないので、そうすると細かくは分からないというような状態に、なるべく特定されないようなことになって、みんなの意見が聞けるようになっていると、そういう感じです。

パラレルルームとはちょっと違うんですけど、今学期、この秋学期2021年度秋学期にやった試みがちょっと面白かったので紹介させていただきます。これ今度は学会をテーマに、モチーフに発表会をやろうということになりました。

それで、先ほど言ったように、SFCでは学部、大学1年生から研究室に入りたい人は入れるので、学部1年生から4年生、修士のメンバー、博士のメンバーというのがいるわけです。今回博士は対象じゃないので、学部1年生からM1、修士1年までのメンバーが基本発表をし、修士のメンバーはちょっと招待講演みたいになっていて、博士のメンバーの1人がちょうど出版で本を出したので、基調講演をして、その後招待講演を修士2年の修論書いた学生たちが発表し、その間に普通の一般発表があるんですけど、この発表をブラインドのピアレビューの査読を研究室内でやって、それで点数が上位だった人が発表するということをしました。それで、何をやったかということ、論文を個人で、同じプロジェクトの成果なんだけど、自分で一人で論文を書いてみるという経験を今学期やろうということで、しっかり論文を書くということをしました。それを自分の名前を入れたものと名前とか、そういった情報を抜いたり謝辞を抜いたようなもののバージョンもつくってもらって、それを提出フォームに出してもらって、それを学生1人だけがエディターとしてその管理をし、匿名になっているものを2論文を学生1人に送り、それで査読をしてもらって、そして査読に来たものを集めてと、いわゆる学会誌のエディターのような役割をしてもらいますけど、それでやると。1人の学生からすると、自分は論文を出しました。そして、それとはまた別に2論文割り当たって、ブラインドで誰が書いたか分からない形でその論文を評価するというところというピアレビューを学部生と修士1年の学生たちがやるということをして今回やりました。

それで、それぞれの枠がプロジェクトのテーマで決まっているんです。これが8プロジェクトあって、8プロジェクトがこうやってあって、その枠は確保した上で、このプロジェクトに例えば6人いるとすると、6人の中で最も査読の点数が高かった人が発表できるという仕組みになっているんです。そうすると、上級生が発表する場合もあるんですけど、中には修士1年までいるのに、学部1年生が一番点数が高くて、学部1年生が下剋上のように発表するみたいな、そんなところもありました。というふうにして、これを口頭発表の枠をつくっていくと、そしてこの後に、このプロジェクトに関するそれ以外の人たちのポスターセッションというのが、この後時間がありまして、そうするとこのプロジェクトに関わる人は全員で12人ぐらいいるわけです。10人とかいるわけです。そうすると、その10人のポスターセッションがパラレルにブレイクアウトになっていて、参加者が自由に移動できるようになっていると。そうすると、ここの話のひもづいた同じ成果を別の観点でまとめている発表を聞くことになるので、そこに行って質問をしたりとか、もうちょっと違う側面からの話を聞いてみたいというポスターセッションを行うと。そうすると、またここでは上位だった点数だった人たちが発表し、それ以外のメンバーの同じ研究の違う側面のインタラクションを中心としたポスターセッションがあるみたいなふうにしてやりました。

ということで、学会のメタファーでお互いがお互いの評価をするというブラ

インド・ピアレビューの感覚を学生たちに味わってもらおうと思って研究室でそういったことをやるということをしてみました。ちょっとこれは面白い試みで、すごくよかったので来学期もやってみようかなと思っています。学生たちも非常に、ほかの人のを読んで参考になったし、ブーメランで自分を出して終わりだったけど、今まで学期末論文は。それをお互いに評価するということになると、自分自身のほうにも、またその評価を自分が評価したものの感覚がまたブーメランのように返ってくるので、非常に痛たたたってなりましたみたいな感じで、そういうのも含めて普通に研究者がやっているようなことだと思うんですけど、それを学生たちにやってもらうという、そういうような試みをしたりもしました。

さて、あとはほかの人の感想ということで、授業やほかの学生の成果物の感想の書き込みを参加者同士が読むことができるようにし、ほかの人が何を感じ、何を考えたかということも学びの素材になるようにしますということで、僕は今授業を1つ担当すると、授業スラッグのワークスペースを1つつくり、その授業専用の。そこに学生を全員呼んで、それでそこで提出物を提出してもらうようにしています。そうすると、今までであれば、以前であれば、僕宛てに学内LMSを使って提出物を提出する形でいろんな感想とか考えたこととか、宿題のミニレポートみたいなものを出してくる、振り返りで出してくるということが今までだったんですけど、そうではなくて、ほかの学生が何を書いたかが見える形で出せるようにするというふうにしています。全ての授業で僕スラッグを毎回全部ワークスペース立ち上げていて、それで基本的にお互い見ていい内容のものというのは、全てスラッグの投稿として出してもらうようにしています。

そうすると、ほかの人たちが何を感じたのかということを見なければ見れるという状態になります。あるいは、反応したりとか、そういうこともできるということで、単に1人で出して1人で点数をもらうというような振り返りとかレポート、ミニレポートではなくて、ほかの人たちが何を考えたかとか、感じたのかということも参照できるような学びの空間というのをつくるということもしていますということで、もうズームのアナウンスとかリンクとか、あるいは提出物に関する補足とか質問とかも全部このスラッグ上でやり取りをしているんですけども、そのスラッグのやり取りの中で、授業時間内だけじゃなくて、つながっている感覚といいますか、それはちょっと後ほど出てくるんですが、そういったようなことも実現しつつ、この中のほかの人たちの反応も見れるようにすると、それ自体もまた学びの内容になると、同じ話を聞いていても、他の人はこんなにも考えが違ってくるのかということを知るみたいなことをするような、そんなような設定になっています。

これが3つが情報空間を介した学びの設計ということで、リアルな教室ではできづらい、紙で提出してもらったら、それ共有することできませんので、そういう意味ではほかの人の感想が見れるようにするというような感じとかであ

るわけです。

次は、部分から全体を編み上げるというような授業の設計の話です。これは、小さいグループから徐々に大きくしていくと、例えばある意見について議論をしているときとか感想を述べてるときとか、いろんなときに、なかなか全体でいきなり発言しづらいという、これはもしかしたら大学生だけで、大学院生は社会人大学院生は違うかもしれませんが、なかなか自分の本心を言わなかったりとか、みんなの前だとちょっと恥ずかしいとか言いづらいとかやって、いつも同じようなメンバーが発言することになってしまうというのがよくある問題として感じられていたので、本当に小さいチームからブレイクアウトをし、その後こっちに全体でやるか、もしくは小さいグループ、中ぐらいのグループの人数、そして全体というような、そうした2段階か3段階でやっていくということをして、徐々に意見を吸い上げていくと。

例えばこの段階で簡単にしゃべれるような中でしゃべったことを、中ぐらいのグループに行ったとき、どんな話あったという話をするわけです。その中で、またなるほど、うちも似たような話出たよとか、その話面白いねとか言って話をした後に、また全体で集まると、もはや例えばこの人が言ったとしたら、言った本人はそんなの私がちょっと思っただけで価値があるんだろうとか、自分の意見にどれだけいいことを言えているのか分からないという、自信がないんですけど、ほかの人たちがそれは面白いという話になっていくと、ここで言えるようになってくるみたいなのが起きます。あるいは、この本人が言わなくても、隣の人がそれめっちゃくちゃいいじゃん、重要だよなんて話になって、ここで話題になり、さらにその上に上がってくると。ちょっとこの辺は3段階やるのはもうしんどいので、2段階で大体やっていて、これの後ここに持ってくるんですけど、そうすると普通のブレイクアウトでよくあるタイプだと思いますけども、ほかの人がうちの部屋ではこんな話が出て面白かったです。何とかさん、もうちょっと詳しく事例をなんていう話を振ったりして、結局自分が「はい」って手を挙げなくても、その話が場に出てきやすくなってくるので、そういったような小さいグループから編み上げていくみたいな形で場に意見や感想や何かアイデアを出していくというくらいのことを考えることができます。

これ実は「クリエイティブ・ラーニング」という僕の本の中で紹介している考え方でもあるんですけど、マイディスカバリー、ユアディスカバリー、アワディスカバリーという、まず最初に自分の発見を認識して愛でてそれをほかの人と話し合ったときに、君はそこに面白いと思ったんだ、私はここが面白いと思ったよみたいなふうにして相手の二人称的な、相手の興味を愛でていき、そして最終的にはそれがアワディスカバリーというふうに自分たちの発見になっていくという、発見の広がりみたいなことをデザインしてあげることになっていて、これは本当に子供から大学生まで、いろんな形でうまいコラボレーションをしていくときに、こういったような段階をうまくデザインしてあげると、スムーズに本当にいいコラボレーションになっていくという話がありまして、

その話ここに書いてあるんですけど、そんなようなことにも通じるような話だというふうに思います。

2つ目は、学びの素材づくりということで、これは別にオンラインならではという必ずしもそういうわけでもないんですけど、ちょっと紹介しておくと、教科書というものを何か外から持ってきて、それについて教科書や授業の内容、それに沿ってやっていくというのは、全然違う授業のあり方として学生たちが学生たちで自分たちの学びの素材をつくるという授業の在り方というのをやっています。僕のワークショップデザインという授業でそれをやっているんですけども、ワークショップデザインというのは、ワークショップを企画設計して、それをファシリテーションして実際に実施してみるという、そういう授業、そういう力をつける授業なんですけども、これ学部生の授業ですんで、大学院生も一部受けてますけど、それでこういう授業をやるんですが、僕がレクチャー的にやったりデモワークショップをやるのは1週目と2週目だけです。

それ以降は、毎週履修者のグループがオリジナルに考えたワークショップをほかの履修者向けにやると、これ60人、70人ぐらいの規模の授業なので、そうすると70人の授業が、メンバーが6人チームに分かれ、これはこちらで分けるんですけど、6人のチームに分かれました。6人のチームが自分たちで何かオリジナルのワークショップを考えてくると、そのやる実施日までに。そして、それをほかの人たちが残りの63人ぐらいの学生たちが参加者となって、ほかの履修者が参加者となって、そのワークショップが実施されると。それを毎回2チーム、3チームずつやっていくわけです。その履修人数によりますけど、そうするとワークショップを幾つか受けることになる、30分好きに使っていいので、30分間で何か体験できて、学びがあるようなワークショップをデザインしてくださいというのが各グループに課されている唯一の課題で、それを実際やるということです。それを体験したと、これ3時間のぶっ続けの授業なんで、それを2こま連続の授業でやって、その30分掛ける二、三個ワークショップやりました。

残りの時間を使って振り返りをして、みんなで何で、やってみてどうだったという話から始まって、受けてみてどうだったかということで、その後はこのワークショップはどこが、どういうふうによかったのか、あるいはこれはもうちょっとこうしたほうがいいんじゃないかと思ったけど、そういうことは検討したのかとか、何でこういうふうな発想に至ったのかとか、もしくはここでこういうふうにはやっていたけど、これはこういうやり方も考えられたんじゃないかと思うんだけど、そこは何か議論があったのかとか、そういうワークショップの設計や実践に関することを次々に質問していったりしながらいく。あるいは、僕も聞いてみたりしながら、こういうときにはこういうことがよく起こるんだよねと、だからここは実にうまかったねとか、あるいはここはもうちょっとこういうふうにする可能性もあったねみたいなことを入れていくということ踏まえ、それらを学びとしてワークショップのデザインのコツをつかんでい

くと。

これは最終的にはパターン・ランゲージの形式で、それぞれ7パターン以上書いて提出してくださいというのが最終レポートなんですけど、そのコツをつかんでいくということをやっていきます。なので、ほとんど何かこちらから伝えるというより、みんなが生み出したものを踏まえて、それについて、それを足がかりに理解を深めていって、ワークショップについて理解が深まるという授業になっています。この授業面白いのは、もう1か月違うんです。最初と最後のグループワーク、もう毎週やっていても、最初は12月上旬なんですけど、ここら辺になると1月中旬になるみたいな、そうなってもう全然1か月とか1か月半変わっちゃうわけです。年末年始挟むと1か月半ぐらい変わっちゃうわけです。そうするとワークショップ自体のクオリティーみたいなことはこの1か月半の差があるから、そのまま比べられませんよね。なので、この授業ではワークショップの出来は基本的にはグループ間で比較して評価することはしません

そうではなくて、最初は短い時間の中でぱっとつくらなきゃいけないし、手本もない中でやらなきゃいけない大変さがあるけど、だんだん、だんだん後半へ行けば行くほど、みんなここで振り返ったりしてワークショップの体験もいっぱい体験してきますし、かつワークショップを見る目も深まっていますので、だんだん高度になっていかざるを得ないんです。なので、どこがいいかというのを時期と、その段階で選んでもらってグループを組んでいくんですけど、そんなふうにしてやっていくと。なので、重要なのはこの振り返りのタイミングでみんなが何を考えられるかと、毎回これの振り返りを実施者と参加者としてのそれぞれを出してもらいます。ということをやっていくので、それをやる。そして、最終的にそれであなたが何を確かめましたかということで評価するという、そういう仕組みになっていまして、こんなような授業をやったりしています。

あと、ちょっと付随してなんですけど、グループワークのグループを組むときに、ある先生がなかなかグループ組んでも学生たちがうまく集まなくて、集まる時間がほとんど取れなくて、失敗するケースが多いんだよねと、なのでいつなら集まれるかでグループ組んだんだという話を聞いたんです。田中浩也さんって、デジタルファブリケーションの田中浩也さんが授業でそういうことをやっているって聞いて、それは賢いやり方だなと、面白いやり方だなと思ったので、僕もちょっとそのアレンジしたようなやり方をやりました。つまり月曜の夜は空いているので、月曜の夜だったらグループワークできる。私は金曜日の午前中がいいとかいうので、もうそういうのがあったらそれでそういうので束ねられる人同士で組んでいくようにするというのを教員側がちょっとファシリテートするわけで、そうするとどこが空きスロットがあるかでグループがどう組めるかということを決めて、それでグループを決めると、すると確実に集まる時間があるというようなやり方です。

僕の場合は、これ週ごとに、どの週がいいかというのをもうあらかじめ日付も指定して、どこでワークショップをやりたいか、あるいはなるべく前半がいいか、なるべく後半がいいか、もしくはどこでもいいか。ありがとう、どこでもいいとか自由度を持ってくれる人は助かるんだ、そういう人がいないと成り立たないからなんて言いながら、グーグルフォームで入力してもらって、それを合わせていくと、どうしても前半、この日がいいみたいな人もいます。すると、この日がいいという人と、前半がいいという人と、いつでもいいですという人をうまくミックスして、6人チームを組んでいくと全体でうまく収まると。ちょっと人数がどうしても足りないとき、誰かこの中でここに移っていい人いないなんて最終調整をちょっとしたりしながらやると、ちゃんとこの発表日が思ってもなかったけど、誰々さんが多数決取ったら僕は最後がよかったけど、最初ほうがいいという人が多かったんで、仕方なく最初になりましたみたいなことになるわけです。もうこの時期やりたいって決めた人同士で集まっているんで、最初から共通基盤があるような形でチームを組んであげることができる、こんなような形でチームを、グループを組んでいったりして、この授業をやったりもしています。

ちょっと今の話のポイントは、そこじゃなくて学びの素材づくりで、自分たちの学ぶ素材、学ぶための対象を自分たちでつくって、授業の中でつくって、授業の文脈でつくって、それから学んでいくというタイプの授業です。これはもうリアルのときからやっていたんで、オンラインには限らないんですが、オンラインでもこれをやっていて、リアルのときにはリアルなワークショップをみんなでファシリテートし、やっていました。例えばこれとか、この辺はワークショップデザインの事業のみんなですけど、ワークショップのデザインして、みんなでそれぞれがやるなんていうことを、こうやってファシリテートしていたものを今はオンラインでやっているということです。オンラインワークショップの企画と設計、運営をやるということの経験をつくっているわけです。

次に、発見の編み上げということで、それぞれの気づき、発見を持ち寄ったり、その場で生み出したりして、それを編み上げていくことで、全体のより大きな発見に結びつくようにします。これは各グループがブレイクアウトに分かれて、グループで探究した結果を、みんなで後半になって、それを基に先ほどのこんな図をつくったりしながらまとめ上げていき、一つの知見に高めていくというような、これは井庭研での例ですけど、こんなようなことをしてみたりとか、あとは履修者120人で1つのパターン・ランゲージをつくるというコラボレーションを、おとしと去年やりました。これは1年目はナチュラルにクリエイティブに生きるということのパターン・ランゲージ、2年目は原っぱ大学という子供と大人が一体になって遊ぶような場づくりをしている方がいて、その方の場づくりの秘訣というのを移住者、去年は80人でみんなでつくって、それを一つのランゲージにしていくと。

各グループ当たり3パターンぐらい、二、三パターン担当して、でもそれで全体が各グループで持ってきたものを合わせていくと一つの作品になるような、そういう授業のデザインにしちゃって、一個一個のもちろん全体の位置づけとか全体のバランスから、その一個一個のパターンに何が書くべきか決まるわけなんですけど、その部分は事業のコーディネーターが教員とTAチームのほうでうまくやりながら、各グループワークはその部分に徹底している、その部分の定められた部分に徹底していれば、できるということで、お互いが120人とか80人でコラボレーションしているなんていう意識を、そんなに持たなくても、気にしないで自分のことに専念していくと、結果として120人、80人のコラボレーションになっているという、そういうような授業の作り方、デザインをしていくことで、実際に1つのパターン・ランゲージをクラス全員でつくっていくというようなことを授業で実施したりもしています。これが発見の編み上げです。こんなようなことがあります。

今までは、リアルに集まってどうするかという話だったんですが、オンライン授業は必ずしもライブだけとは限らずに、オンデマンドという選択肢もあるわけです。オンデマンドのこととか、あとはそれぞれが家から参加するとか、オンデマンドで後から見れるとか、そういうことを考えると、いわゆる僕らが時間割の枠を超えるというか、時間割から少し自由になることができるということがあるわけです。これ教員もそうですし、学生もそうですね。なので、時間割という固定の中でやっていたことから、少し時間割の枠を超えとか外すという試みがオンラインだとできるようになると、その辺りが3つあります。

1つ目は、オンデマンド・ライブ・ミックスということで、これは比較的大学の事務にいろいろやると、オンデマンドなんですかライブなんですかみたいな選択を、シラバス登録時にするみたいなことがありがちだと思うんですけど、いや、両方なんですよみたいなことです。基本はライブでやるんだけど、オンデマンドも併用するみたいなことができます。例えばレクチャー部分は実はオンデマンドでもいいですよ、見るならば。そして、ライブでやるからには、やっぱりインタラクションとかブレイクアウトとか、いろんなことができますよね。なので、僕はこの去年のパターン・ランゲージの授業では、ある種の反転学習的な、反転授業的なことをやりました。僕がレクチャーする部分は事前にレクチャー部分を映像で撮り、それは見ておいてねと言います。

そして、2コマ3時間の授業に集まったときには軽くその復習だけをちらっと話しますが、その後はグループワークの時間に時間を充てます。普通この授業で今まで僕らがやってきた授業だと、レクチャー的な部分、教えたりする部分を授業内にやり、グループワークが外に出て、グループワークを別の時間でやってもらいたいというのが基本的なスタイルだったわけなんですけど、そうではなくて、そうするとグループワークの時間調整が合わないとか、あるいはその場にいないTA、SAや僕がいないので分かんなかったら1週間、その

後次の授業まで分かんないまま過ごさなきゃいけないとか、作業が進まないとか悩んじゃうとか、そういったことが起きるわけなんですけど、それは反転しまして、グループワークを中に入れて、レクチャーを外に出すと。

オンデマンド映像で事前に見ておいてもらい、グループワークを中に入れるということをする、いいのは僕とTAは、ティーチングアシスタントは、その時間にその場にいるので、各グループワークのブレイクアウトルームに次々と入っていったり、質問がある人は手を挙げるとか、そんなことをしながら中に入って、その場で相談に乗ったり例示したり、あるいは何か相談に乗ったりということができるようになるということです。そういった形でグループワークを中に入れ、授業時間内で見分をレクチャー部分でオンデマンドにすると。そうすると、それなかなか好評で、レクチャー部分2回見ましたとか、前回の分が関係しているなと思ったら、もう一回前回のを見直しましたとかもできるわけですし、あとはグループワークで困ったときにすぐに聞けるのがすごくよかったみたいなことも話がありまして、そんなような形でオンデマンドとライブをミックスしたような形、どうせミックスするならレクチャー部分を外に出し、グループワークとかインタラクションの部分の中に入れるというような構図です。そんなようなことができます。

あと面白かったのは、僕の同僚でデザイン系の先生なんですけど、何百人というような授業なんですけど、レクチャーを事前に録画すると、その週の前半に録画し、前日にオンデマンド映像として授業の履修者に公開すると、共有すると、それを一応正規の時間割はありますので、もちろん大学の授業は授業なので、そうするとその時間内に見る、その時間に見てもいいし、もう前日公開されるので前日見ちゃってもいいし、後で見てもいいみたいな形になっているんです。それなんですけれども、実はその教諭は面白いことにオンデマンドで映像撮って、見ていいよと言っているのにリアルな時間にももう一回同じレクチャーをするんです、ダブルで。そうすると、2回目はうまく説明できるので、例が変わったり何かいいと、あと反応もあるしチャットにコメントもあるし、質問も受けられるのでリアルタイムのよさも出ると、じゃ一回オンデマンドで練習みたいになっていて、練習といってもそれだけでもコンテンツとして成り立つものなのであれですけども、そういうふうになっていてそれを見て終わってもいいし、前日それを見てから質問がある人だけリアルに集まったりすることもできるという形で、わざわざ2回同じレクチャーをやるという手間をかけているんですけど、それは結構いいんだなんていうことを言っている教員もいました。僕はやったことないですけど、何かそんな考え方もあるんだなと思ってちょっと参考までに紹介させていただきます。

オンデマンド映像は、いいんですけど、見ておいてねと言っても見てくれなかったりします。なので、視聴期限を決めると、これ普通によくある例えばカルチャーセンターとか外のピーティックスで申し込んで何か対談とか講演があるという、そういったときの映像なんかもそうですけど、この1週間はアーカ

イブ映像が御覧になれますとか1か月は見れますみたいのがありますね。あんな感じで期間があるから人は見るんです、その期間の間に。いずれ見ればいいやと思っていると、いずれはずっと来ないみたいな感じがありますので、視聴期限を決めると、そもそもその動画が見れる範囲が決まっていたり、あるいは見た上での課題の締切りがあったりすると、それによってうまくため込まずに視聴してくれるようになるので、そういったことを促していくと、学期末に全部たまっちゃって一気に何か13回分見ましたみたいなことにならないように、うまく途中途中で視聴期限を決めていってあげるといえるのは重要なというのが経験上あります。

あとおまけのオンデマンドなんですけども、これは授業内容に関わる背景、知識や応用的な内容、フォローアップの解説などを再び収録した追加のオンデマンド映像を用意することで、見たい人だけが見て学びを深めることができるようにしますというものです。これは何かというと、授業時間内って限られていますよね。だけれども、何かみんなに全体に合わせた授業内容で物足りない人もいれば、もうちょっと分かんないから詳しく聞きたいという人もいます。なので、その辺りのより高度なことや、より簡単なこと、そういったことも視野に入れながら、オンデマンドでそこを補強するという考え方です。おまけのオンデマンド、コレは全員が見なきゃいけないオンデマンドではなくて、プラスアルファなんで見たい人は見てくださいというものを用意するという考え方です。

例えば僕のパターン・ランゲージをつくる授業では、一部全体の形を整えるみたいなのがどうしてもオリンピックの文科省の通達、6週間でクォーター科目、3時間掛ける6回で終わった学期とかなんかは、やっぱり6回じゃ間に合わないんです。うまくいかないんです。なので、その部分をはしょって、うまくやるために僕とTAのチームとかが運営チームで少し話を進めて、まとめを進めたというものがあって、もう前の週から次の週の間、3分間クッキングのようにチーンってなって、これが何とかですとか一日置いたものがこれですって横から出てくるみたいな感じで、1週間の間に僕らが運営チームが、教員側が進めておいた話でグループワークが、その演習が続けられるようにするみたいな、ちょっとしたことがあるんです。

そうすると、それでいいんですけど、それで成り立つように授業はしているんですけど、何かこの間が埋まっていなくて気持ち悪い人もいますし、ここどうなる、どうしてこういうふうな見事なまとめ方になったのって興味が出てくる人もいます。そういう人のために、その作業映像をずっと5時間かかっているんですけど、5時間で去年のやつは7時間ぐらいかかったかな、ぐらいのもの、作業映像を全部ズームで撮っておいて、見たい人は見ていいよってするわけです。そうすると、ほとんどの人は見ていないです。ほとんど見ていないんですけど、一部やっぱり見ていて、すごく面白かったとか実に興味深かったと、最初と最後だけ見ましたみたいな人もいて、何かどんな雰囲気かだけを

見ましたとかいるんですけど、何かその間でおまけの映像があって、それを見たい人だけが見るようなことをすると、興味ある人のニーズにも応えられるみたいな感じです。

ほかには、やっぱり同じように製作過程が気になる人のために、デザイン系の先生が模型を作っているところのやつを全部撮っておいて、それを要所要所で編集したものを共有して、何かどんなふうにそれが作られているのかのプロセスを見せてあげるみたいなことをやっている先生もいました。どちらにしる授業の準備をしているときに、ぼくら何か作っているわけなので、それをきちんと映像に残しておく、それ自体がコンテンツになって、わざわざおまけを作るというのもあるんですけど、何か僕らが授業準備していたり何かやっていたりするものは、おまけになりますし、あるいはちょっとここは簡単過ぎるから、多くの人がつまらないかなと思って、はしょっちゃう部分もちょっとだけ10分の解説を入れてみたり作ってみたりとか、高度な内容でプラスアルファだから、もし興味がある人いたら見てねと20分の映像作ってみるとか、こんなようなのがおまけのオンデマンドという発想になります。

ということで、今回のこのカテゴリーでは新しい学びの形をつくるということで、分散された環境を生かすと、分散されているからこそその逆手に取ってメリットにしていくと、あとは情報空間を介した学びの設計ということで、みんながパソコンに向かっていて、それでブレイクアウトとか簡単にできるということのをうまく使う、あるいはSlackとか、そういったものと授業というものが密接に今結びついていますので、リアルな空間よりも良好なデバイスと結びついているということを生かしたような授業のつくり方、そして部分から全体へ、あるいは小さいところから全体へみたいな、大きいところへみたいな形で徐々に全体として編み上がると、ばらばらのままではなくて、ブレイクアウトでばらばらに分けていくという発想だけじゃなくて、その授業全体に編み上げて、全体にまとめ上げていくようなところを授業の設計に入れていくような話、そしてあとは時間割の枠を超えてオンデマンドとかライブとかをいろいろ駆使しながら、時間割にとらわれない学びの情報提供だったり機会、きっかけをつくるという、そんなようなことをお話ししました。これらはどれも多くの場合がリアルなところでは、なかなか難しく、情報のオンライン授業だからこそそのメリットが生きてくるものかなというふうに思います。

さて、じゃそれではまた10分間、今度は10分間でちょっと短くなりますが、皆さんの経験を話したりとか、あるいは自分たちのこういうことはできそうだなとかあれば、お話しいただければというふうに思います。

ということで、今から10分間、ブレイクアウトの時間にしたいと思います。それでは、皆さん、ブレイクアウト行っていただければと思います。

〔ブレイクアウト〕

井庭講師 それでは、再開していきたいと思います。残り時間、あと25分ぐらいになってきましたので、行きたいと思います。

それでは、最後のカテゴリーに行きたいと思います。最後のカテゴリーは、少しプラスアルファ的なところがありますので、どんどん行きたいと思いますが、まず1つ目、全て拾うと、これはチャットに書かれた感想に全部さらっとでも応えていく先生がいて、これはもう僕はとてもできないんですけど、本当にやっている先生がいるんです。何か女性の先生で、先生、さっきのかわいかったとか言われると、コメントにもありがとうねみたいなぐらい、さらっと返すぐらいの、全部やっている方がいて、僕にはとてもできませんが、そんなことをされている方もいました。ただ、提出物、振り返りを提出してくれたときに、授業の1学期の1回ぐらいは全部にリプライを一言書くみたいなことをやったりとかすることだったり、あとはスラッグによってスタンプを返すとか、比較的反応を返すということを意識的に入れるところはあって、そのときには全員に1回リプライを返すみたいなことをクリティカルなときにやるみたいなことをしているときがあります。80人の履修者全員に一言ずつ返すみたいなことをやったこともあります。結構時間かかるんですけど、レポートに一言コメント書いて返す先生もいらっしゃるように、コメントあるときの投稿に対して、そうやって返すみたいなことをすることで、何か見てもらっているという感覚は生まれるようなところはあるみたいです。

あとは、こまめな反映ということで、これは結構いろんな授業の途中途中で、どうしたいとか、あるいは今のこれのやり方どうだったとかを聞くようにしています。あるいは振り返りに書いてもらったりしていて、徐々に授業をよくしていくということをしたことがあります。そうすると、結構面白いことに学生と一緒に授業をつくっている感じがするとか、結構それを実際に授業に反映されていって感動したとか、そんなような話が結構寄せられたりしてくるので、別に教員が全て用意しなきゃいけないというわけでもないというか、ちゃんと誠心誠意やっているけれども、これでどうしたほうがいいかなって迷ったことは学生にも聞いてみて、一緒にその授業の在り方を、デザインに少し参加してもらいたいものは結構一つありかなというふうに思います。

あとつくる側に招くということで、これは結構すごく、鈴木寛さんという先生がいて、この方が公共哲学というのが900人の授業なんです。Zoomの限界みたいな感じで、それまでZoomで900人の規模でミーティング設定で授業をやったという経験がなくて、2年前の春学期の段階なので、それでズーム社の人がサポートしながら900人授業やるということやって、新聞の記事になったりもしているんですけど、そういうような授業の中で、900人もいるとさすがにちょっといろいろ難しいというときに、履修者の中に授業をうまく回していくことを手伝ってくれるボランティアスチューデント募集しますというふうに言って、それで行くと、それでその学生たちがTA、SAの正規のTA、ティーチングアシスタントとは別で授業運営に少し携わってもらって、うまく学生側

の今の雰囲気とか、うまく吸い上げて教えてもらったりとかという、そういう役割をするような形でつくる側にちょっと招くという、ちょっと履修者なんだけど、特別な少し動きをするようなメンバーを募って、そういう子たちに活躍してもらおうという、そんなような授業をしているのがあります。もともとはこれ公共哲学という授業の内容もあって、それどうやって社会をつくっていくかという話でもあったので、そういうふうにして少しそういうメタにもう一步踏み込んで、そっち側にやっていきたいという学生たちが参加するような形でつくったりもしています。こういったこともあったりします。

これで心地よい場を一緒につくるということで、全て拾うはやっぱり自分って参加しているけど、見られているんだろうかとか、あるいは言ったことに対して何か意味があったんだろうかみたいなことが、もうそこに対して少しでも返すということを、来た球を返すみたいなことをするというのを入れることは大切であるとか、あるいは意見をもらって、それを変えていくということだったり、つくっていく側に回ることによって心地よい場所って一緒につくれるということがあるわけです。

次は、横のつながりを支援するというので、1個目、これ既にされている方もいるかもしれませんが、僕おしゃべり解散と呼んでいるんですけど、授業の後に少し授業の後の部屋を、Zoomを切らないで開いておいてあげます。それでしゃべり解散の時間ですとって、流れ解散なんですけど、正規の授業は終わっているんですけど、その後いれるようにすると、僕の授業は大体金曜日の4、5限とか、5限の後、その後授業の後大丈夫とか、あと講演会とかでもオンラインセミナーとかの講演会でも、その後時間が取れるような時間帯にして、6時に授業終わった後、いたい人は残れるという場をつくったりします。そうすると、何人かの学生が残り、多いときは十何人残り、少ないときは3人ぐらい残りみたいになって、3人ということはないから5人ぐらい残り、それで残った人が多ければブレイクアウトし、そうじゃなければメインルームで話すんですけど、ちょっと余白の時間をつくってあげるわけです。

これはどっち、メタファーで言えば教室で授業が終わった後に、先生のところちょっと質問に来たりとか、何か教室片づけているときに、何か学生と立ち話して、そのまま何かその後廊下で話しているみたいな、あるいは学生同士が廊下で話しているみたいなことだったり、そういったことがあると思うんです。そんなようなことです。Zoomとかだと、じゃ切りますって全体で切っちゃうと本当に完全にばらばらになるので、横のつながりも切れちゃうし、僕らとのつながりも切れちゃうので、そこを緩やかに各自は抜けて行く人は抜けて、残れる、残りたい人は残るようにするとか、そうするとちょっとした、わざわざ全体で聞くまでもなかったんですが、ちょっと聞きたいことがありますとか、あるいは授業に関係ないんですけど、研究室のことでとか研究のことでとか、あるいは何か全然そうではなくて、友達みたいのをつくりたいとかという人もいたり、相談があってとか、もうちょっと何か今一人暮らしをしていて、この

まま寂しいから、何かもう少し雑談してから帰ろうかなと思ってみたいな、いろんな目的があるんですけど、場があることで残る人がいます。

大体僕の授業6時に終わった後、1時間ぐらい長くやっています。大体毎週のようにという形でプラスアルファで雑談をする時間です。結構僕らにとっても履修者が何考えているのかとか、どんなことが分からなかったのかとか、何かそれとなく話の中から分かったりして、授業運営上も助かっていて、そんなわけで僕とかTAと一緒に1時間ぐらいその後開放しています。その後授業があったり用事があったり御飯食べるという人は、全然抜けてもらって構わないんだけど、いると。結構リピーターはリピーターですし、今日は残れましたという人は残ったりとか面白そうだって聞いたんで来てみましたとかいう感じで終わることもあって、それはおしゃべり解散というふうに呼んでいます。

次、これつながりのプラットホームということで、これはSlackを立ち上げるというお話をしましたが、Slackを立ち上げておくと、みんなで授業時間外もいろいろなやり取りが可能になります。あとはちょっと大学生、もうここ2年間キャンパスにほとんど行けていないという段階だとかサークル活動もあまりできていない、新歓もなかったみたいなことがありますので、それをちょっと特に意識してなんですけど、例えば先ほどのブレイクアウトルームで話した人ともうちょっと話したいなと思っても、その場で連絡先交換とかをいきなりしているのはレアケースで、あまりしていないわけです。そうすると、このオフィシャルなチャンネル以外でも実はダイレクトメールでその人の名前が分かれば、連絡ができるわけなので、そうすると連絡ができると、でもここでやっているやり取りが、もう授業が終われば閉じられますので、そういう意味ではあまり個人情報的に女の子がずっとストーカーのようにつけ回されみたいなこともなく、そこでのやり取りとしてできるということがありますので、そういったような形でつながりをつくる余地をつくってあげるみたいなことがあるわけです。あと基本的にはこの授業で1週間がぶつぶつ切れていくんじゃなくて、間を埋めるというのはこのスラッグが埋めてくれているという感じですが、これはスラッグのそもそもの機能という感じです。

あと小さな居場所というのは、小さいグループをつくってあげることで、いきなりクラス全体というのだと大き過ぎて、各自いきなり細かくだとなかなかつながりがないということがあるので、小さな居場所をたくさんつくってあげるということを基本的には授業の内外でやっているという感じですか、教員として。何か、この横のつながりを支援するというものです。

あとは、思い出に残るような一体感を生むと、これはもう特に大学生で、あまり大学院生で専門的にやっている大学院生には、それほど必要かというのは分からないですけど、それでもやっぱり学びの何年間もたつと、これ1学期だったら何とかいいんですけど、1年、2年とこの状況が続いている中では、あの2年間は全くの空白で何の思い出の写真もないし、何かこんなこともなかったなみたいなことがある空白の期間になっては、人生の中で学びのいい思い出と

いうのをつくってほしいので、そこは悲しいと思うので、その辺りを言ったようなものです。

なので、ちょっとプラスアルファのはっちゃけているような感じなんですけど、たとえばお祭り感というのをつくると。例えばこれ井庭研の研究室のミーティングなんですけど、正規のミーティングなんですけど、この日ハロウィンが近かった日なので、ハロウィンのコスプレで集合ですってやると、みんなこうやってコスプレで来てくれました。これ全体でやってもなかなかすごくて、みんなうまいので背景とかも変えて楽しくやっているんですが、これ何かいろんなものを買ってきたり自作で何かつくったりとか、家にあるパーカーとかを組み合わせるうまくやっていたり、いろいろするんですが、ブレイクアウトして結構なかなか楽しいですね。これ僕なんですけど、何かいろいろおもしろい。この顔なしとかは手作りで白いA4の紙切り取って自分でつくったそうですし、何かいろんなそれぞれの個性が出ているんですけど、こんな感じ。これ翌年はこんな感じで、またみんなそれぞれ違うものを買ってきたりみたいな感じで、そうすると何かこれこんなこともやったなという1つの思い出になりますということです。

結構それぞれが個性的だったりするのが面白いとか、何か先生が仮装して真面目な話をしているのが面白過ぎてとか、あと一体感が生まれたとか、あと母からちょっと変な目で見られましたみたいな、一人で仮装しているの、部屋で、家で、それから友達に見せて自慢しましたとか、いろんなことがある。そのくらいになる。これはクリスマスもやっていて、クリスマスもいろいろ楽しくやっていて、これ授業でもクリスマスの授業のときは仮装していいよとか言ってやると結構面白がると、もともとSFCには七夕祭というのが昔あって、七夕祭ではみんな浴衣を着るみたいな、浴衣を着て授業を受けていいというのがあって、みんなが好んで浴衣を着て楽しそうにコンピュートルームでカチャカチャやっているみたいなのがあったりしたので、そんなような文化的なものもあるんですけど、ハロウィンとクリスマスを仮装してみるみたいなことで、お祭り感というのをつくって、何となく今年何もなかったな、はじけたことなかったなみたいなことにならないように、少しちょっとこんな企画をつくったりもしました。

あとは、特別なつながりを感じる物というので、これも別にしなくてもいいことですが、するとちょっと面白いという話です。僕は、あるときある同僚がものづくりをしている同僚で、3Dプリンターとか、いろんなものとか小さいポータブルな、パーソナルな機械とか装置とか、あるいは資材、それを使うためのいろんなリソースを郵送し合っているという話を聞いたんです。郵送し合っていて、それで結構オンラインの時代だから、すごく郵送を使っているんだよねみたいな話を聞いて、なるほどと思ったんです。僕はもう全部オンラインで、全てクラウドで研究が成り立ってしまう研究をしているので、ズームと。なので、そうか、ものを使うとそうなるよねみたいな話をしていたんですが、実は

そのその先生があるとき全員に、十何人か20人ぐらいの学生の家に同じお肉を自分が手配して送って、そこから配達されるようにして、同じお肉を食べるというオンライン飲み会やったんだと、オンライン遠隔バーベキューしたんだという話をしてくれました。

この写真は、僕がポートランドにいたときに友人宅でやったお肉なんで、全然こんな分厚いお肉じゃなくて、日本で買えるお肉なんですけど、そんなようなことをして、お肉を送って、みんなで一緒に食べるって、ちょっと楽しそうと思ったわけです。そこからいろいろ考えて、僕はその話を聞いた数か月後に、オンラインでなんだけど、全員の家に、住所聞いてカズーという、こういう笛みたいなアフリカの笛なんですけど、これ1個当たり、たくさん買ってセットで買うと安いので、1個当たり多分50円とか70円とか、そんな感じなんですけど、それを40人の家に送って、郵送料のほうが高いんですけど、それで送ってやって、全員でこれを吹くというオンラインのクリスマスパーティーをやりました。やったときに、これはちょっとユーチューブに載っているもので、後でよかったら見ていただければと思いますけど、この当時の時代の雰囲気がある時代もあったななんて話なんですけど、こんな感じでユーチューブで公開しています。

これをやったりとか、あとはオンラインでリモートバンドをやって、バンドで僕歌っていますけど、やったりとかもしています。何かそんな形で、これはとにかくみんなで一つのことをやってみて、面白いって笑える映像になっています。あとは、学期末発表会のときに、去年の春学期の末は、夏フェスというのをテーマに、モチーフに発表会を全部デザインしてつくったので、そのときに夏フェスのTシャツをみんなでつくって、バックグラウンドのバーチャル背景も全部デザインしたものをつくって、それでみんなでそれを着て集合写真を撮ったりするみたいで、このTシャツを井庭研究のTシャツつくって、それはそれぞれの家に送ってというようなことをして、みんなで一体感をつくったみたいなこともあります。

キャンパスライフ、結局みんなが見ているのはZoomの画面あるいはそういったクラウドのシステムみたいなことであり、みんなで研究室で写真を撮るとかクラスのキャンパスで写真を撮るとか、そういうことが全然ないわけなんです、大学生活としての。なので、やっぱりそこが残念だと思うんですが、ただ将来を見たときに、この時期はこういうときだったなと思うと思うんです。オンラインで授業を受けて、全然人に会えなかった。キャンパスにも足を運べなかったという時代として、思われると思うので、それはそれで懐かしい写真になるんじゃないかと僕は思ったので、最初の段階から結構生き生きとした瞬間の写真をなるべく撮るようにしてきました。例えばこれ研究室のメンバーで集合写真というか、生き生きとした写真を撮るというのをしたり、あるいはいろんな形のプロジェクトとか、いろんなことやっているときの写真を撮ったりなど、お互いにすごくいい瞬間が捉えられた写真をたくさん撮るということを

しました。

あとこれ研究室でよくやると思いますけど、あとは授業でもクラスの集合写真を撮ります。集合写真を撮るよというオンにしてくれて、写真で写りたくないなんていう人はオフにするようにし、集合写真を撮るということをやりました。この写真をみんなに、履修者にあげるということをしてたりしています。これが思い出に残るような一体感をということで、こんなこともちょっと考えてもいいんじゃないかなというふうに思っています。

あとは、遠隔オフィスアワーをやっている人たちもいました。

あとバーチャルキャンパスなんですけど、これはなかなか空間メタファーを、キャンパスをつくったりしているところがあったりとか、あとはSFCではクラスター上で学園祭をやったりしていたりもしました。あと面白いのが、これ大学院の修士論文の中間発表をギャザータウンでやっているという、これ結構珍しいんじゃないかと思いますけど、こういうのをオフィシャルに学事からギャザーのリンクが送られてきて、みんなでやって、その場を研究会委員長がつくって、場づくりしてくれたみたいですけど、そんな感じでやったりしていて、こんなような形で学生のポスターセッションをやって、修士の中間発表して、評価をするみたいなことも評価の出席とまた別にあって、ギャザータウンで見るだけ見て、それを評価システムのほうで入力するみたいなので、教員もこんな形で参画すると。

あとこれも、最近僕らが参加している学会もギャザータウンで行われて、こんなキャラを動かしながらグループディスカッションをしたりするようなこともあったりして、こんなようなプラットフォームもあるので、もうちょっと空間っぽい形にして空間の参加みたいなこととして、ズームだけではないような、ウェブでDXだけじゃないようなエクスペリエンスも何かいろいろと考えられたりもしていたりします。こんなような形であるわけです。

以上、こんな感じで、離れた世界からつなぐ学びの形をつくる、居場所をつくるということをやってきました。

それで、少しだけその後の話をする、今Slackを使っているという話をしましたが、このほかにも結構井庭研の研究のプロセスがあるわけなんですけど、その研究のプロセスのサポートをするようなクラウドシステムを研究室内で作成して、それを修士研究にした学生がいるんですけど、そうやってみんなでそれを僕らの研究プロセスに合ったものを、もう今までだったらリアルにやっていたものができなくなっちゃったので、研究室内で自前でこういったクラウドシステムをつくって、その上で研究を進めるみたいなことをやって、今全プロジェクトがこの彼が修士研究でつくったクラウドシステム上でやっていると、何か問題があったようなものとかを、どんどん、どんどん拾っていきながら開発していくような形で、そういったクラウドの仕組みをつくって、こうやって研究室内でつないで使うなんていうようなこともやったりもしました。

あと、今これリアルで集まれるようになってきているんで、ハイフレック

スもハイブリッド型もいろいろやっけていまして、ようやく集まれるようになったけど、一部北海道のほうから参加するメンバーとか岐阜から参加している、実家から参加しているというところやフィールドワーク先に住み込んでやっているみたいな学生もいるという、そういうのはもうリアルで集まる、プラスオンラインでやるので、僕はハイブリッドで今やっています。

あとは、最近ちょっとミーティングボードというのを導入しまして、これ結構優れもので、Zoomのこうやった形でやって、結構人が入り、かつZoomもこの画面上で動き、かついろんなものを共有したりとかもしやすいようなものがある、こんなようなものを導入したハイブリッドをやったりしています。こんなのが今の感じで、ハイブリッドをどうやってうまくやればいいのかは今回のパターン・ランゲージにはないので、その辺りは今後やっていきたいと思っています。

ジェネレーターというのは、ファシリテーターはコミュニケーションを円滑に回していきますけど、つくるといって創造活動を円滑に、面白く回していくような、創造的にするような役割のことをジェネレーターと呼んでいまして、そういうジェネレーターというものの役割とか可能性とかを論じているようなものが新しく来月出ます。この辺りが僕が教育の在り方としての話を書いている本なんで、もしよかったらオンライン授業の今回のパターンのノートと併せて見ていただければと思います。ということで、僕からの話はオンライン授業のつくり方ということは以上になります。

三好（き）教授 井庭先生、ありがとうございました。

閉会の挨拶ということで、研究科長補佐の村越先生、お願いいたします。

村越教授 井庭先生、貴重なお話ありがとうございました。今後我々の授業にもいろいろと取り込んでいったりとか、いろんな我々試みていないようなこともされていて、それらについてもいろいろと試していければいいなというふうに考えております。

今日参加していただいた先生方は、この話を聞いて、新しく整備した教室を使って何かさらに新しい授業なんかを展開していただければいいんのではないかと、またFDフォーラムで、こんな新しいことやってみたら、こんな反応があったなんていうことを、学習効果が上がったとか、いろいろとご発表いただけるとうれしいなというふうに考えております。

今日は、本当に長時間にわたってご参加いただき、また井庭先生にはいろいろと貴重なお話をご披露いただきまして、ありがとうございました。

○閉 会 午後4時20分

**2021年度前期「学生による授業評価」
結果の概要報告**

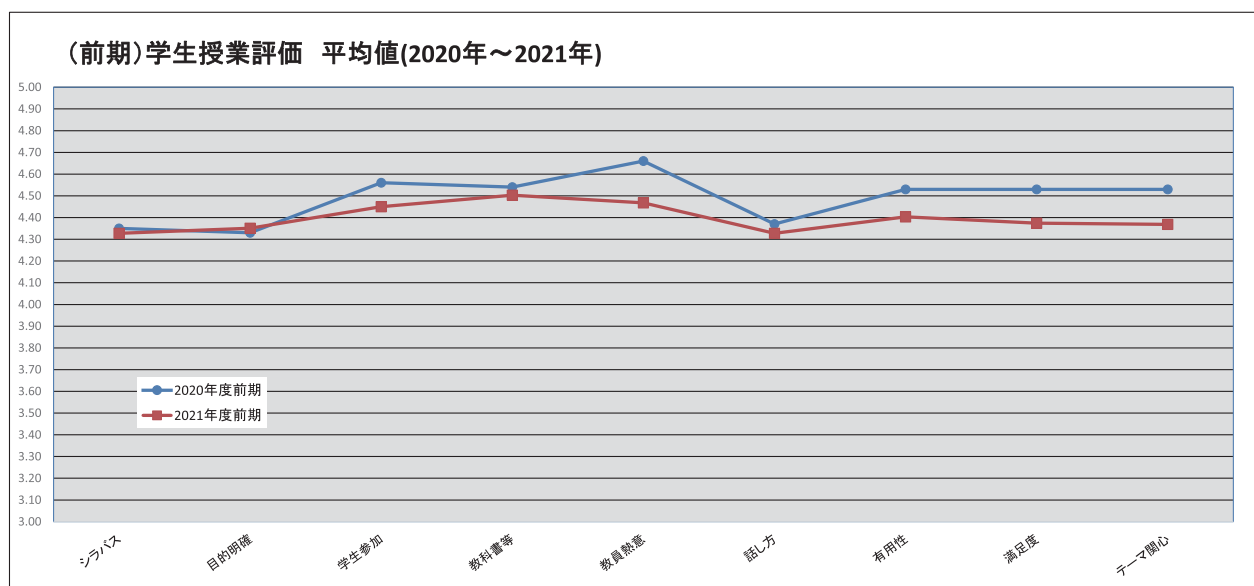
分析グラフ

55ページから60ページのグラフと表は、61ページから65ページに示したアンケートの回答を以下のとおり数値化し、平均値をグラフ化したものである。「5：強くそう思う」「4：そう思う」「3：どちらとも言えない」「2：そう思わない」「1：全くそう思わない」

【事業設計工学コース(前期)】

前期学生授業評価平均値

設問	出席率	意欲的	難易度	シラバス	目的明確	学生参加	教科書等	教員熱意	話し方	有用性	満足度	テーマ関心	モチベーション	講義上の負担	学習上の負担	理解度	バランス
2020年度前期	4.96	4.65	3.54	4.35	4.33	4.56	4.54	4.66	4.37	4.53	4.53	4.53	2.16			2.29	2.77
2021年度前期	4.94	4.56	3.54	4.33	4.35	4.45	4.50	4.47	4.33	4.40	4.37	4.37	1.94	2.54	2.61	2.34	3.19

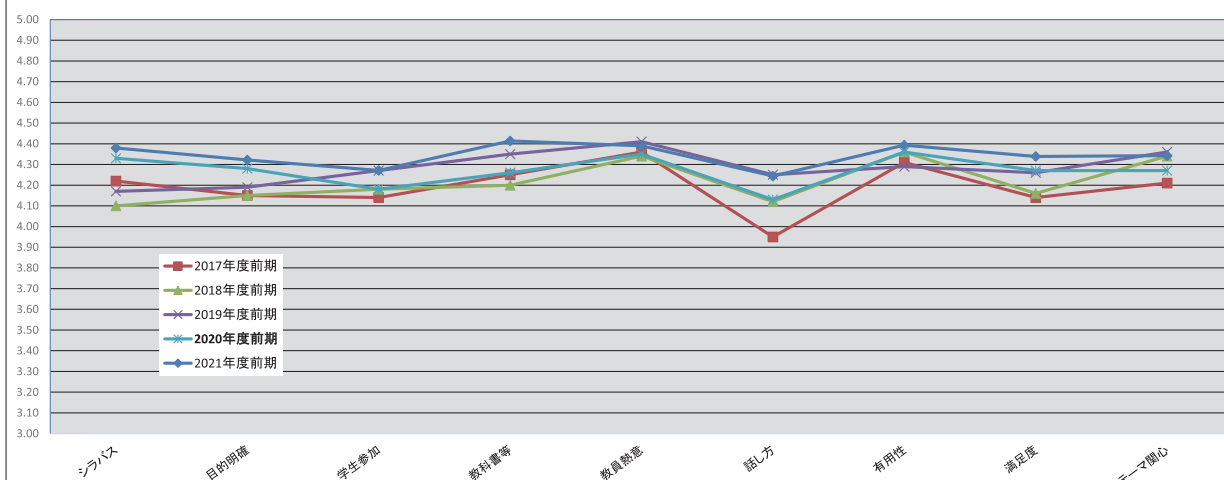


【情報アーキテクチャ専攻・コース(前期)】

前期学生授業評価平均値

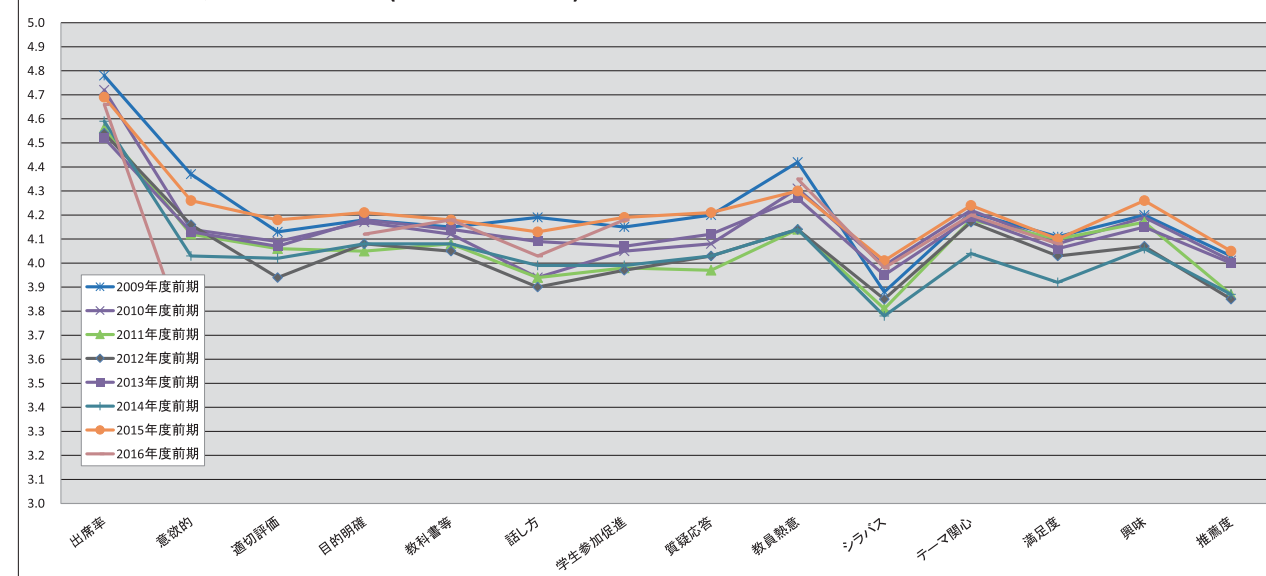
設問	出席率	意欲的	難易度	シラバス	目的明確	学生参加	教科書等	教員熱意	話し方	有用性	満足度	テーマ関心	モチベーション	負担	通学上の負担	学習上の負担	理解度	バランス
2017年度前期	4.70	4.18	3.34	4.22	4.15	4.14	4.25	4.36	3.95	4.31	4.14	4.21	2.19	2.55			2.29	3.01
2018年度前期	4.85	3.94	3.43	4.10	4.15	4.18	4.20	4.34	4.12	4.36	4.16	4.34	2.18	2.55			2.29	2.90
2019年度前期	4.77	3.99	3.48	4.17	4.19	4.27	4.35	4.41	4.25	4.29	4.26	4.36	2.27	2.53			2.32	2.87
2020年度前期	4.87	4.30	3.67	4.33	4.28	4.18	4.26	4.35	4.13	4.36	4.27	4.27	2.26	2.62			2.31	3.15
2021年度前期	4.91	4.35	3.46	4.38	4.32	4.27	4.41	4.39	4.24	4.39	4.34	4.34	2.32		2.65	2.65	2.38	3.42

(前期)学生授業評価 平均値(2016年～2021年)



設問	出席率	意欲的	適切評価	目的明確	教科書等	話し方	学生参加促進	質疑応答	教員熱意	シラバス	テーマ関心	満足度	興味	推薦度	難易度
2009年度前期	4.78	4.37	4.13	4.18	4.15	4.19	4.15	4.20	4.42	3.88	4.21	4.11	4.20	4.03	3.36
2010年度前期	4.72	4.14	4.09	4.17	4.12	3.94	4.05	4.08	4.31	3.99	4.22	4.08	4.19	4.01	2.60
2011年度前期	4.56	4.12	4.06	4.05	4.08	3.94	3.98	3.97	4.14	3.81	4.18	4.10	4.17	3.87	2.58
2012年度前期	4.54	4.16	3.94	4.08	4.05	3.90	3.97	4.03	4.14	3.85	4.17	4.03	4.07	3.85	2.55
2013年度前期	4.52	4.13	4.07	4.18	4.14	4.09	4.07	4.12	4.27	3.95	4.19	4.06	4.15	4.00	2.58
2014年度前期	4.59	4.03	4.02	4.08	4.08	3.99	3.99	4.03	4.14	3.78	4.04	3.92	4.06	3.87	2.55
2015年度前期	4.69	4.26	4.18	4.21	4.18	4.13	4.19	4.21	4.30	4.01	4.24	4.10	4.26	4.05	2.64
2016年度前期	4.66	3.63		4.12	4.18	4.03	4.18		4.35	3.98	4.20	4.08			3.18

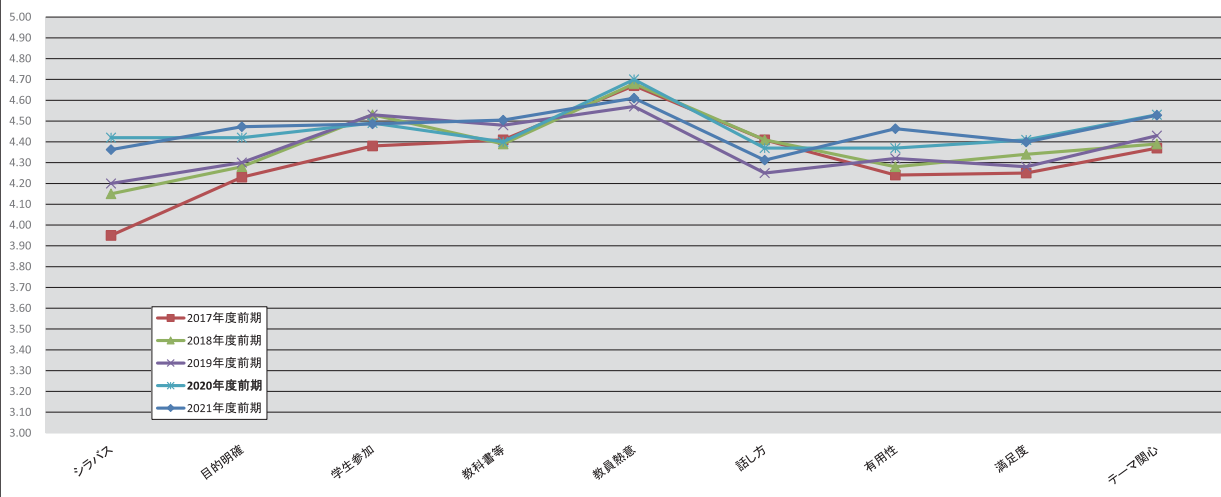
(後期)学生授業評価 平均値(2009年～2016年)



【創造技術専攻・コース(前期)】
前期学生授業評価平均値

設問	出席率	意欲的	難易度	シラバス	目的明確	学生参加	教科書等	教員熱意	話し方	有用性	満足度	テーマ関心	モチベーション	負担	通学上の負担	学習上の負担	理解度	バランス
2017年度前期	4.80	4.22	3.15	3.95	4.23	4.38	4.41	4.67	4.41	4.24	4.25	4.37	2.02	2.38			2.08	2.44
2018年度前期	4.83	4.04	3.42	4.15	4.28	4.53	4.39	4.68	4.41	4.28	4.34	4.39	2.14	2.34			2.16	2.36
2019年度前期	4.78	3.93	3.56	4.20	4.30	4.53	4.48	4.57	4.25	4.32	4.28	4.43	2.07	2.38			2.12	2.25
2020年度前期	4.90	4.53	3.64	4.42	4.42	4.49	4.40	4.70	4.37	4.37	4.41	4.53	2.20	2.57			2.20	2.93
2021年度前期	4.95	4.56	3.68	4.36	4.47	4.49	4.50	4.61	4.31	4.46	4.40	4.53	2.19		2.74	2.59	2.25	2.92

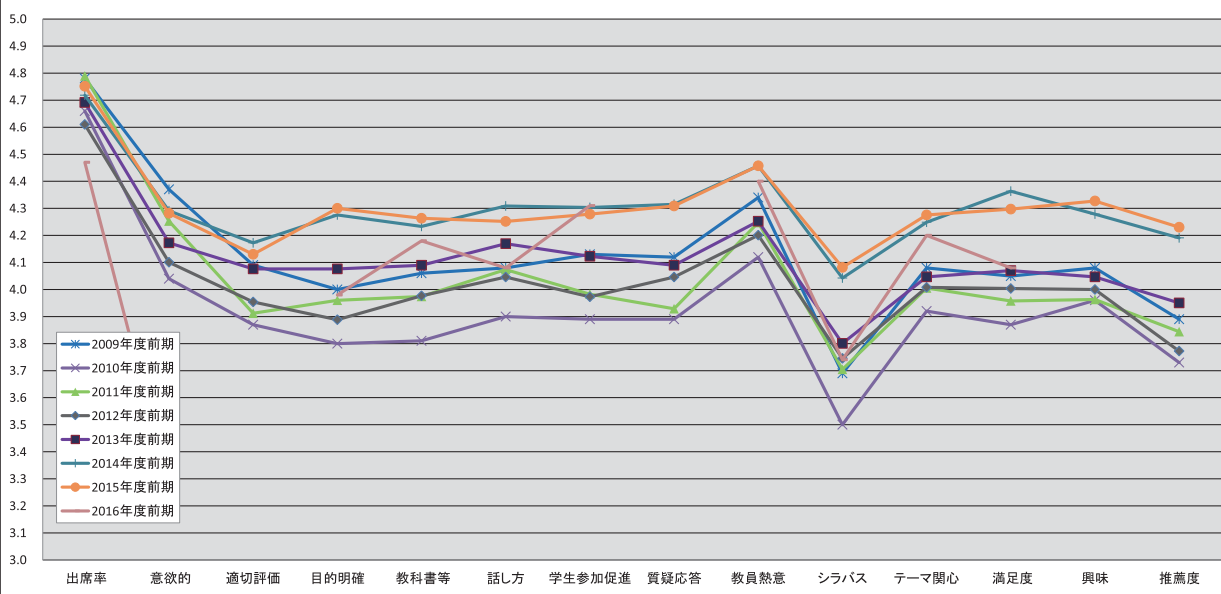
(前期)学生授業評価 平均値(2017年～2021年)



設問	出席率	意欲的	適切評価	目的明確	教科書等	話し方	学生参加促進	質疑応答	教員熱意	シラバス	テーマ関心	満足度	興味	推薦度
2009年度前期	4.78	4.37	4.09	4.00	4.06	4.08	4.13	4.12	4.34	3.69	4.08	4.05	4.08	3.89
2010年度前期	4.66	4.04	3.87	3.80	3.81	3.90	3.89	3.89	4.12	3.50	3.92	3.87	3.96	3.73
2011年度前期	4.79	4.25	3.91	3.96	3.97	4.07	3.98	3.93	4.25	3.70	4.01	3.96	3.96	3.84
2012年度前期	4.61	4.10	3.95	3.89	3.98	4.05	3.97	4.05	4.20	3.75	4.01	4.00	4.00	3.77
2013年度前期	4.69	4.17	4.08	4.08	4.09	4.17	4.12	4.09	4.25	3.80	4.05	4.07	4.05	3.95
2014年度前期	4.72	4.29	4.17	4.28	4.23	4.31	4.30	4.32	4.46	4.04	4.25	4.36	4.28	4.19
2015年度前期	4.75	4.28	4.13	4.30	4.26	4.25	4.28	4.31	4.46	4.08	4.28	4.30	4.33	4.23
2016年度前期	4.47	3.27		3.98	4.18	4.08	4.31		4.40	3.74	4.20	4.08		

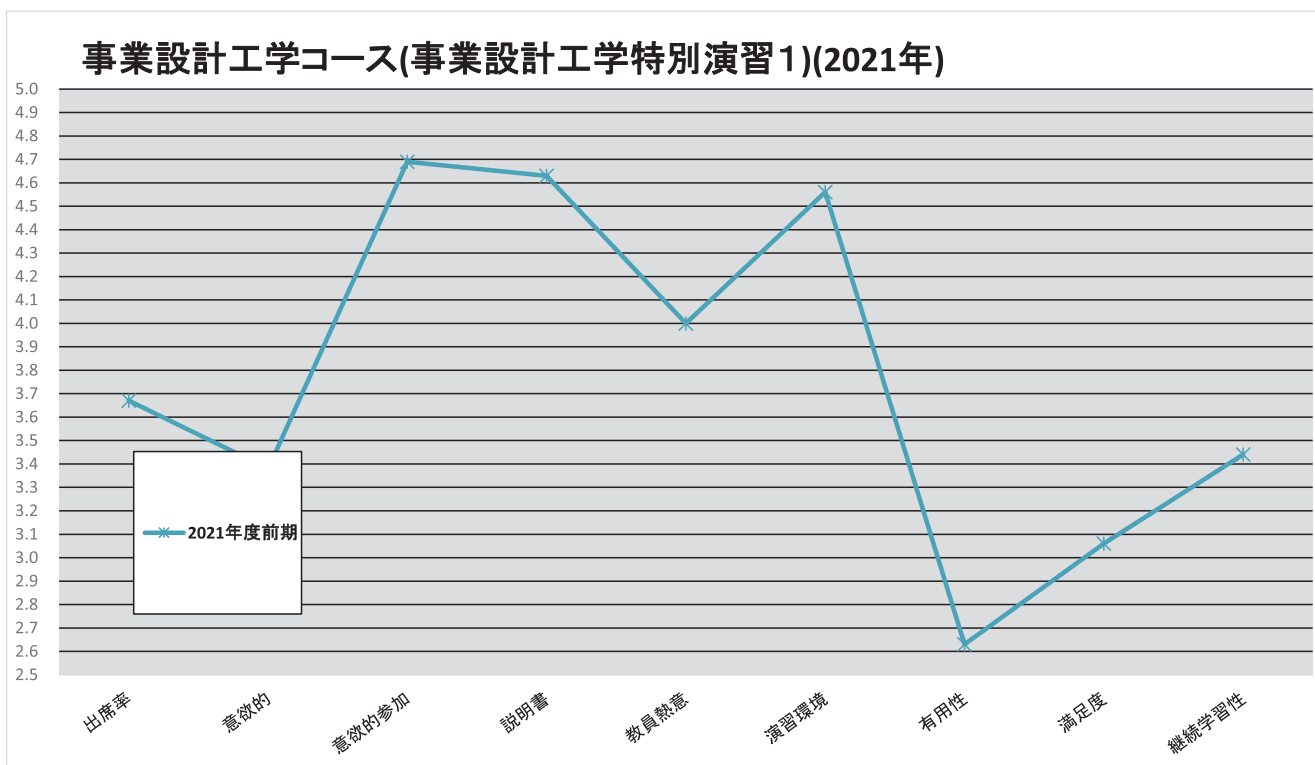
難易度
3.41
2.51
2.55
2.52
2.58
2.61
2.51
3.06

(前期)学生授業評価 平均値(2009年～2016年)



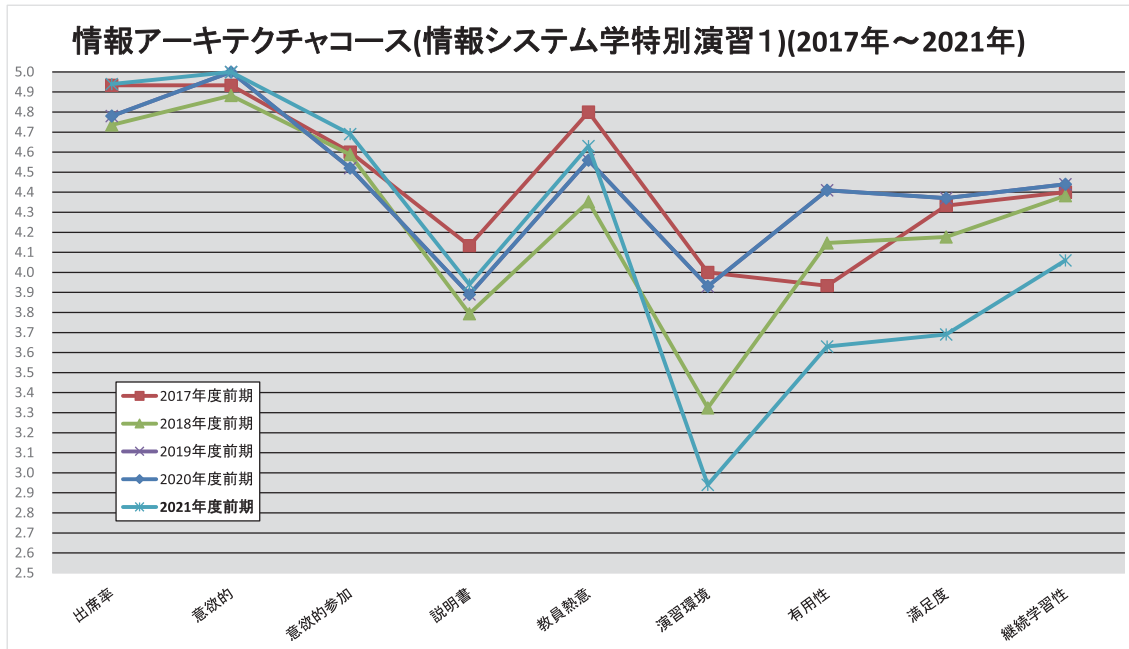
【事業設計工学コース（事業設計工学特別演習1）】

設問	出席率	意欲的	意欲的参加	説明書	教員熱意	演習環境	有用性	満足度	継続学習性
2021年度前期	3.67	3.38	4.69	4.63	4.00	4.56	2.63	3.06	3.44

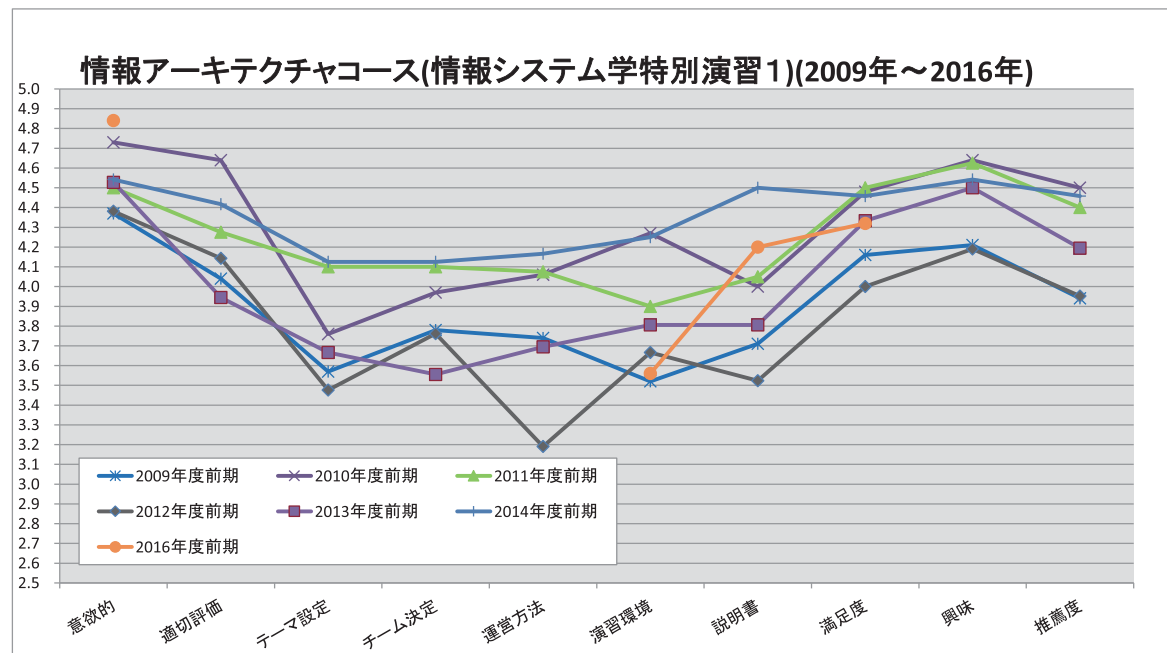


【情報アーキテクチャコース（情報システム学特別演習1）】

設問	出席率	意欲的	意欲的参加	説明書	教員熱意	演習環境	有用性	満足度	継続学習性
2017年度前期	4.93	4.93	4.60	4.13	4.80	4.00	3.93	4.33	4.40
2018年度前期	4.74	4.88	4.59	3.79	4.35	3.32	4.15	4.18	4.38
2019年度前期	4.78	5.00	4.52	3.89	4.56	3.93	4.41	4.37	4.44
2020年度前期	4.78	5.00	4.52	3.89	4.56	3.93	4.41	4.37	4.44
2021年度前期	4.94	5.00	4.69	3.94	4.63	2.94	3.63	3.69	4.06

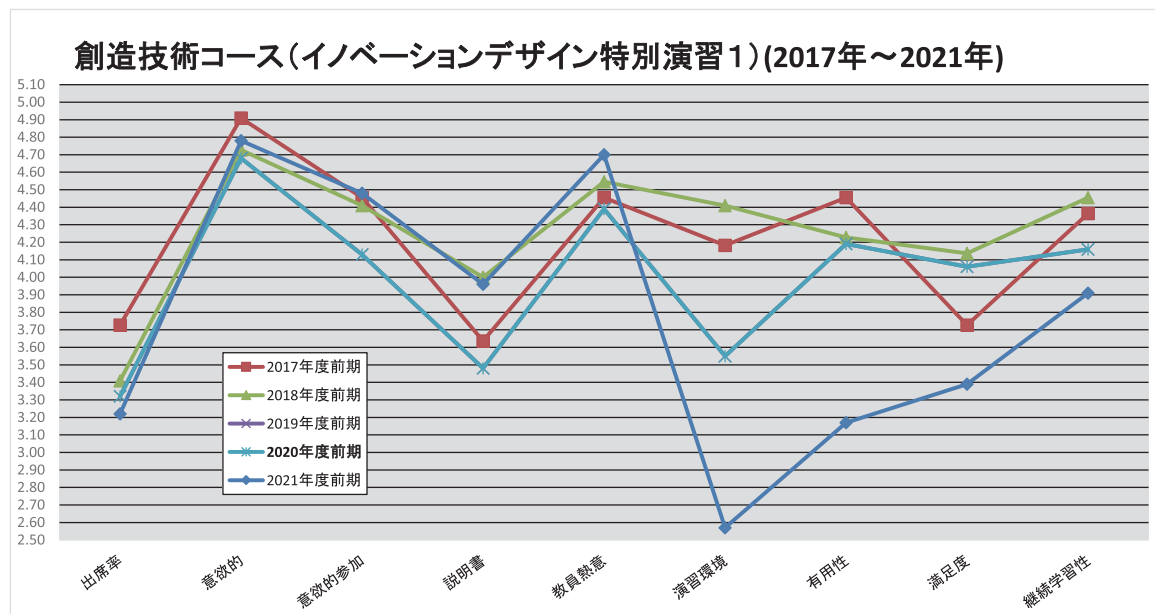


設問	意欲的	適切評価	テーマ設定	チーム決定	運営方法	演習環境	説明書	満足度	興味	推薦度
2009年度前期	4.37	4.04	3.57	3.78	3.74	3.52	3.71	4.16	4.21	3.94
2010年度前期	4.73	4.64	3.76	3.97	4.06	4.27	4.00	4.48	4.64	4.50
2011年度前期	4.50	4.28	4.10	4.10	4.08	3.90	4.05	4.50	4.63	4.40
2012年度前期	4.38	4.14	3.48	3.76	3.19	3.67	3.52	4.00	4.19	3.95
2013年度前期	4.53	3.94	3.67	3.56	3.69	3.81	3.81	4.33	4.50	4.19
2014年度前期	4.54	4.42	4.13	4.13	4.17	4.25	4.50	4.46	4.54	4.46
2015年度前期	4.52	4.37	4.04	3.85	3.89	3.78	3.85	4.07	4.19	3.96
2016年度前期	4.84					3.56	4.20	4.32		



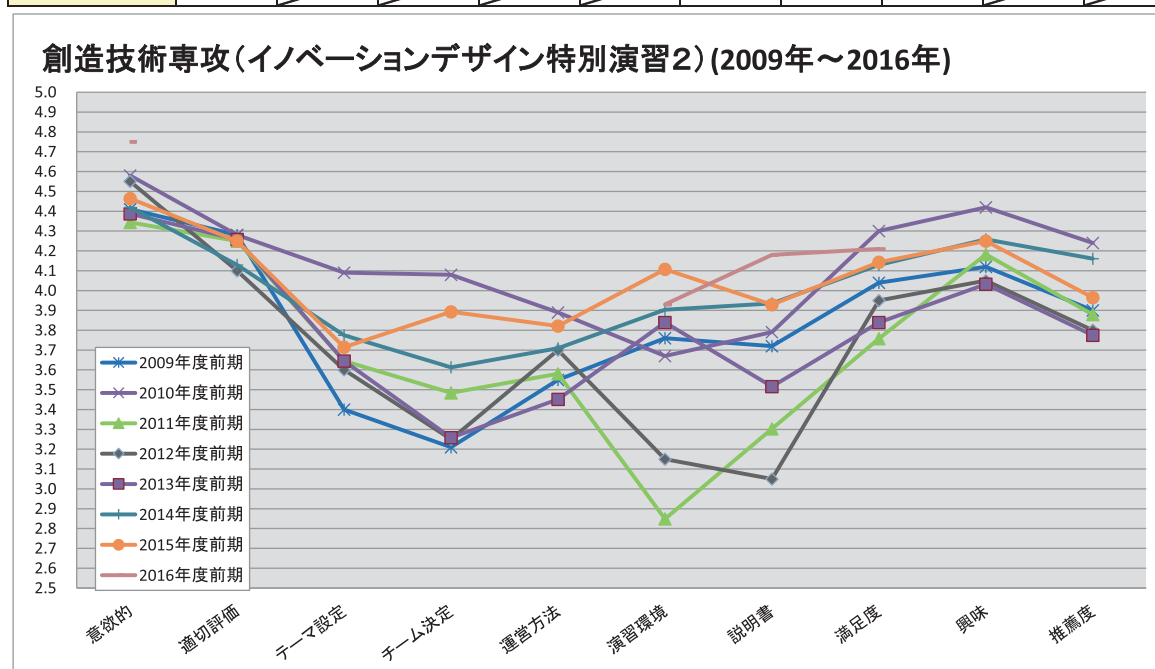
【創造技術コース(イノベーションデザイン特別演習1)】

設問	出席率	意欲的	意欲的参加	説明書	教員熱意	演習環境	有用性	満足度	継続学習性
2017年度前期	3.73	4.91	4.45	3.64	4.45	4.18	4.45	3.73	4.36
2018年度前期	3.41	4.73	4.41	4.00	4.55	4.41	4.23	4.14	4.45
2019年度前期	3.32	4.68	4.13	3.48	4.39	3.55	4.19	4.06	4.16
2020年度前期	3.32	4.68	4.13	3.48	4.39	3.55	4.19	4.06	4.16
2021年度前期	3.22	4.78	4.48	3.96	4.70	2.57	3.17	3.39	3.91



【創造技術コース(イノベーションデザイン特別演習1)】

設問	意欲的	適切評価	テーマ設定	チーム決定	運営方法	演習環境	説明書	満足度	興味	推薦度
2009年度前期	4.41	4.28	3.40	3.21	3.55	3.76	3.72	4.04	4.12	3.90
2010年度前期	4.58	4.28	4.09	4.08	3.89	3.67	3.79	4.30	4.42	4.24
2011年度前期	4.34	4.25	3.65	3.48	3.58	2.85	3.30	3.76	4.18	3.88
2012年度前期	4.55	4.10	3.60	3.25	3.70	3.15	3.05	3.95	4.05	3.80
2013年度前期	4.39	4.26	3.65	3.26	3.45	3.84	3.52	3.84	4.03	3.77
2014年度前期	4.42	4.13	3.77	3.61	3.71	3.90	3.94	4.13	4.26	4.16
2015年度前期	4.46	4.25	3.71	3.89	3.82	4.11	3.93	4.14	4.25	3.96
2016年度前期	4.75					3.93	4.18	4.21		



授業評価アンケート質問項目(通常科目)

NO.	項目	設問	回答
1	出席回数(出席率)	出席回数(出席率)について回答ください。なお、Google MeetやZoom等を用いた対面授業がない授業回(動画配信のみの授業)があった場合は、担当教員からの指示への対応(動画の視聴、課題への取り組み等)をもって1回分として数えて下さい。	①0～3回(出席率0～20%) ②4～6回(出席率21～40%) ③7～9回(出席率41～60%) ④10～12回(出席率61～80%) ⑤13～15回(出席率81～100%)
2	学習意欲	この授業の予習や復習、配信されている動画の見直し、レポート制作等に積極的に取り組んだか回答下さい。	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
3	難易度	授業の内容は、難しいと感じましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
4	シラバス	シラバス及び当初教員から示された授業計画は、実際の授業内容と大きな相違点はなく、必要な情報が記載してありましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
5	学習目的	授業は、各回の目的が明確で、どのようなことを学習しているのか、いま学習していることが何の役に立つか分かりやすかったですか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
6	学生の参加促進	担当教員は、学生との対話(授業中に質疑の時間を設ける、課題作業中に助言する等)に積極的で、授業への参加を促していましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
7	教材(教科書等)	教科書、配布資料(レジュメ)、黒板(スライド)、プログラムのソースコードなど、担当教員が準備した教材は、授業内容の理解に役立ちましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
8	教員の熱意	担当教員の指導に熱意はありましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
9	教員解説力・指導力 (話し方、質疑応答)	担当教員の解説や指導は分かりやすかったですか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う

10	有用性	学習した知識やスキルは、あなたの実務や将来の仕事に役に立つと思いましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
11	満足度	学習できた内容に満足しましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
12	継続学習性(興味・関心)	この授業を受講したことで、この授業に関する内容に興味と関心を持ち、更に学習したいと思いましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
13	参加について ／遠隔授業	この授業は全回遠隔で参加しましたか？	①全回、遠隔で参加した ②一部遠隔、一部対面で参加した ③全回、対面で参加した
14	適性 ／遠隔授業	この授業は遠隔授業に適していると考えますか？	①大いに適している ②適している ③どちらとも言えない ④あまり適していない ⑤全く適していない
15	学習効果 ／遠隔授業	この授業を遠隔で実施したことで学習効果は上がったと思いますか？ ※本授業が一部でも遠隔で行われた場合に回答。全回、対面で実施した授業については回答は不要。	①非常に上がった ②上がった ③あまり変わらない ④下がった ⑤非常に下がった
16	コミュニケーション ／遠隔授業	この授業において、教員や学生間とのコミュニケーションは十分でしたか？ ※本授業が一部でも遠隔で行われた場合に回答。全回、対面で実施した授業については回答は不要。 ※ここでいう「コミュニケーション」とは、質疑応答や議論など、いずれかが含まれていることを指し、その手段はオンライン対話、manaba掲示板でのメッセージのやりとり(数日の遅延を含める)を含む。	①非常に十分だった ②十分だった ③どちらとも言えない ④不十分だった ⑤非常に不十分だった
17	モチベーション ／動画配信	授業に対するモチベーションは対面授業形式(Meet/Zoom/一部は直接参加)に加え、動画配信のみの授業回があったことによって、途中で変化しましたか？(もしくは、動画配信のみの回を設けた場合、途中で変化すると思いますか？)	①低下したと思う(もしくは、低下すると思う) ②あまり変わらなかったと思う(もしくは、あまり変わらないと思う) ③向上したと思う(もしくは、向上すると思う)
18	通学の負担 ／動画配信	もし通学があった場合、通学に関する負担は、対面授業形式(Meet/Zoom/一部は直接参加)に加え、動画配信のみの授業回があったことによって、軽くなりましたか？(もしくは、動画配信のみの回を設けた場合、軽くなると思いますか？)	①重くなったと思う(もしくは、重くなると思う) ②あまり変わらなかったと思う(もしくは、あまり変わらないと思う) ③軽くなったと思う(もしくは、軽くなると思う)
19	学習上の負担 ／動画配信	学習に取り組む上での負担は対面授業形式(Meet/Zoom/一部は直接参加)に加え、動画配信のみの授業回があったことによって、軽くなりましたか？(もしくは、動画配信のみの回を設けた場合、軽くなると思いますか？)	①重くなったと思う(もしくは、重くなると思う) ②あまり変わらなかったと思う(もしくは、あまり変わらないと思う) ③軽くなったと思う(もしくは、軽くなると思う)

20	理解度 ／動画配信	この授業の内容に対する理解は対面授業形式 (Meet/Zoom/一部は直接参加)に加え、動画配信のみの授 業回があったことによって、深まりましたか？(もしくは、動 画配信のみの回を設けた場合、この授業の内容に対する 理解が深まると思いますか？)	①理解が浅くなったと思う(もしくは、理解が 浅くなると思う) ②あまり変わらなかったと思う(もしくは、あ まり変わらないと思う) ③理解が深まったと思う(もしくは、理解が 深まると思う)
21	授業頻度 ／動画配信	この授業に動画配信のみの回を設ける数として、適切だと 思う回数(割合)を教えてください。	①0回(この授業は、すべて対面授業形式 (遠隔授業を含む)で実施した方がよい) ②3回程度(全授業回数の20%程度) ③6回程度(全授業回数の40%程度) ④9回程度(全授業回数の60%程度) ⑤12回程度(全授業回数の80%程度) ⑥15回(この授業は、すべて動画配信形式 で実施した方がよい)
22		良かった点や、他の授業にも取り入れて欲しい点等につい て記述して下さい。	自由記述
23		悪かった点や、改善した方がよい点等について記述して下 さい。	自由記述
24		授業をより良くするための提案や、授業内容に対する意 見、担当教員に伝えたいメッセージ等を記述して下さい。	自由記述
25		新型コロナウイルス感染防止対策として遠隔会議ツール (Google Meet、Zoom等)を用いた授業形式や教室での参 加が条件付になったことになったことについての意見を記 述して下さい。	自由記述
26		13-16の遠隔授業に関する質問以外で、気付いたこと、感 じた点等について記述して下さい。	自由記述

授業評価アンケート質問項目(PBL型科目)

NO.	項目	設問	回答
1	出席時間数(出席率)	1週間あたりのコアタイムに参加した時間について回答ください。	①2時間以下 ②2～3時間以下 ③3～4時間以下 ④4～5時間以下 ⑤5時間以上
2	学習時間	1週間あたりのコアタイム以外での学習時間について回答ください。	①2時間以下 ②2～3時間以下 ③3～4時間以下 ④4～5時間以下 ⑤5時間以上
3	参加意欲	チーム活動が活発になるよう取り組みましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
4	プロジェクト説明書	プロジェクトの選択に当たってPBLプロジェクト説明書は役立ちましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
5	教員の熱意	担当教員の指導に熱意はありましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
6	参加について ／遠隔授業	このPBLは全回遠隔で参加しましたか？	①全回、遠隔で参加した ②一部遠隔、一部対面で参加した ③全回、対面で参加した
7	適性 ／遠隔授業	このPBLは遠隔授業に適していると考えますか？	①大いに適している ②適している ③どちらとも言えない ④あまり適していない ⑤全く適していない
8	学習効果 ／遠隔授業	このPBLを遠隔で実施したことで学習効果は上がったと思いますか？ ※本PBLが一部でも遠隔で行われた場合に回答。全回、対面で実施したPBLについては回答は不要。	①非常に上がった ②上がった ③あまり変わらない ④下がった ⑤非常に下がった

9	コミュニケーション／遠隔授業	このPBLにおいて、教員や学生間とのコミュニケーションは十分でしたか？ ※本PBLが一部でも遠隔で行われた場合に回答。全回、対面で実施したPBLについては回答は不要。 ※コミュニケーションとは、質疑応答や議論など、いずれかが含まれていることを指し、その手段はオンライン対話、manaba掲示板でのメッセージのやりとり(数日の遅延を含める)を含む。	①非常に十分だった ②十分だった ③どちらとも言えない ④不十分だった ⑤非常に不十分だった
10	有用性	このPBLで学習した知識やスキルは、あなたの実務や将来の仕事に役に立つと思いましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
11	満足度	このPBLを通じて学習できた内容に満足しましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
12	継続学習性(興味・関心)	このPBLを受講したことで、この授業に関する内容に興味と関心を持ち、更に学習したいと思いましたか？	①全くそう思わない ②あまりそう思わない ③どちらとも言えない ④ややそう思う ⑤強くそう思う
13		良かった点や、他の授業にも取り入れて欲しい点等について記述して下さい。	自由記述
14		悪かった点や、改善した方がよい点等について記述して下さい。	自由記述
15		PBLをより良くするための提案や、授業内容に対する意見、担当教員に伝えたいメッセージ等を記述して下さい。	自由記述
16		上記のほか、新型コロナウイルス感染防止対策として遠隔会議ツール(Google Meet、Zoom等)を用いた形式になったことについての意見を記述して下さい。	自由記述
17		上記6-9の遠隔におけるPBLに関する質問以外で、気付いたこと、感じた点等について記述して下さい。	自由記述

2021年度 第1クォータ

教員各自のアクション

- 1 共通科目
- 2 事業設計工学コース
- 3 情報アーキテクチャコース
- 4 創造技術コース

■第1クォータ アクションプラン■

1 各コース共通科目

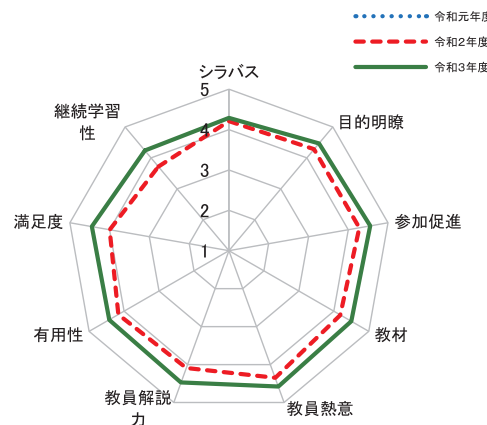
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：技術倫理

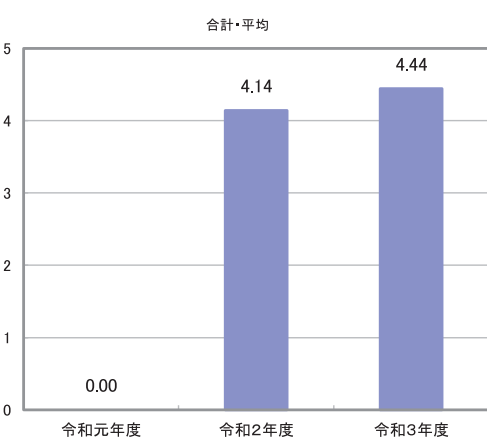
氏名：伏見 靖/川田 誠一

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- (1)出席率：極めて良かった。グループワークが重要だということを事前に周知していたので、参加へのモチベーションが高かったと思う。
- (2)自己学習量：良かった。ネットで情報収集しやすいものをテーマとしたため、サーチ結果をレポートに反映する学生が多かった。
- (3)難易度：全体的に容易と感じた学生が多い。取り上げた事例・教材はほぼ例年と変わりでないので、社会経験や年齢の構成が変わって感じ方が変わったものと思われる。
- (4)目的明確性：良かった。学生自身の経験や日頃の問題意識等とうまく合致したため、講義内容を自然に受け入れられたからと思われる。
- (5)学生の参加促進：高かった。チャットや音声で多くの意見が出された。全体的に積極的な学生が多く、個人差はあるものの発言の少ない学生も少数であった。
- (6)教材及び教員解説力：改善された。核心をついた質問が多く、可能な限り、回答に努めた。チャットやManabaを使って質問をしやすい環境にした結果が出たものと思われる。
- (7)その他：ネット接続・マイク調整・資料提示等、リモート授業特有の操作は教員・学生共に慣れたものの、まだ完璧には至らず、違和感が残った。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- (1)講義の冒頭に学生自身が調べた最新事例の発表をして貰ったところ、有意義だったという意見があった。引き続き行う予定である。
- (2)グループディスカッションのメンバーを毎回入れ替えて、様々な意見が聴けると共に、学生同士の交流が図れるように配慮した。
- (3)リモート講義参加への不慣れ、WEB接続の不具合に配慮して欲しい旨の指摘があったので時間的余裕を作りたいと思う。
- (4)科目毎に資料の提示場所の統一性が無いことが指摘された。レジュメの配置場所を教員側で協議して統一すれば良いと思われる。
- (5)企業倫理まで踏み込んで、実際の裁判や交渉で役立つ実力を備えたい声があったので、取り入れてみたいと思う。

■第1クォータ アクションプラン■

2 事業設計工学コース科目

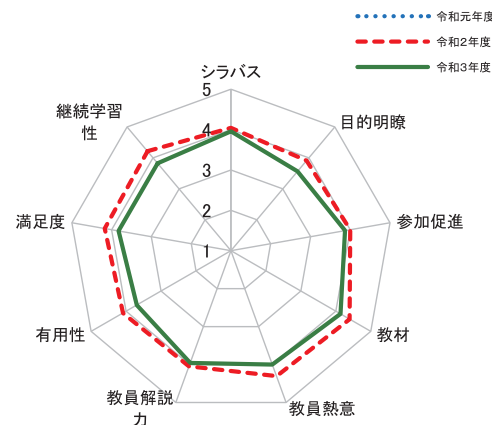
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：事業設計工学概論

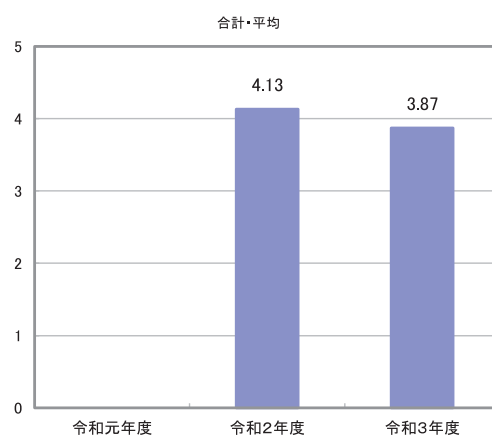
氏名：コース担当教員

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

本科目は、オムニバス形式で事業設計工学の概論を学ぶ科目であり、この点は一定の評価がされていると考える。例えば、「多くの先生方から幅広い範囲のお話が聞けて、とても勉強になりました。」「これまで知らなかった分野を知ることができ、学習意欲がわきました。」「コースを俯瞰できることと、担当教員の先生方を知る機会として意義があったと思います。」「各教授の授業方法や授業内容が良かったことが良かった。」といったコメントがあった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

第1に、各回における授業の関係やつながりについて、わかりやすく伝えていく必要がある。「コースとしての授業の関係やつながり、PBLとの関係性などをもっと盛り込んでもらった方がよかった。」

第2に、コロナ禍で、引き続き、リアルタイム遠隔実施は支持されている。その一方でブレンデッド・ラーニングも、引き続き支持されている。「録画多めなのは良かったと思います。」「すべて録画の授業でも良いかと思いました。」

第3に、講義とグループワーク形式の併用は評価されている。今後も講義とグループワークのバランスを考えて展開していきたい。「2回で1話完結、1回目が録画授業で基礎知識を入れて、2回目はディスカッションというやり方は非常に理解が深まり良かった。」

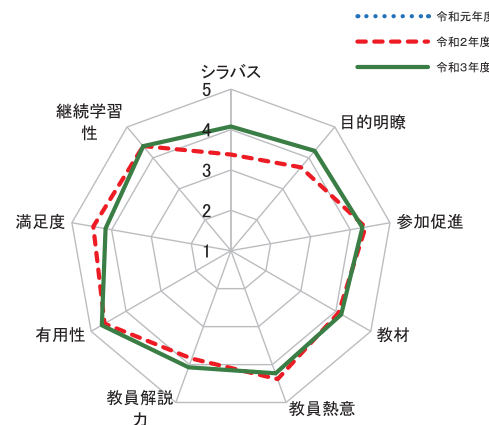
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：会計・ファイナンス工学特論

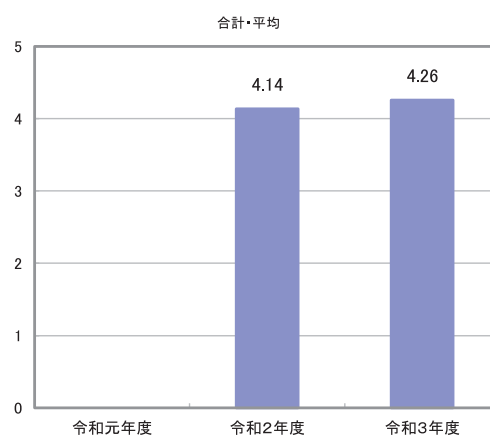
氏名：三好 祐輔

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- ・学生の要望にフレキシブルに対応した点良かった。
- ・生徒の意見や意向を丁寧に聞き、より良い方向へ臨機応変に対応いただいたことが良かった。
- ・非常に構成・教材・指導ともに練られていて向上著した。
- ・学生の自主的な参加や運営に任せている点
- ・将来事業計画を立てる時に必要な知識を習った点。
- ・グループワークでの課題を絞ったことで、集中して取り組めた点。
- ・講義内容は、難しかったが、学生の疑問点について、真摯に対応していただいた点。
- ・プレゼンテーションのテーマがとても良かった。他の受講者の発表も聞けて、多く気づきを得ることができた点。
- ・実例が伴うため、経営者としては理解しやすく、取り組みやすかった点。
- ・GoogleスライドやGoogleMeetなどの知識がなかったため、結構苦労したので、教員も更に習熟し、学生に対して、的確なインストラクションをあたえてほしい点。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- ・学生の自主性を重んじながらも、適宜学問的な内容についても触れてゆくことの難しさを痛感した。しかし、教員が想定していた以上に学生が、一生懸命に課題に取り組み、そして質の高いレポートを提出してくれたことは正直嬉しかった。
- ・学生の習熟度に応じて、課題の内容を変えたり、時間の配分を調整する取り組みが、前年度に比べて学生数が増加しても評価が上昇することに繋がったと思う。シラバスの内容を適宜修正することに受講生が理解してくれたことに感謝している。
- ・コロナを契機に、これまでのエネルギーを学習や指導に活かすためにも、継続して遠隔授業の技術とシステムを磨いてゆきたい。

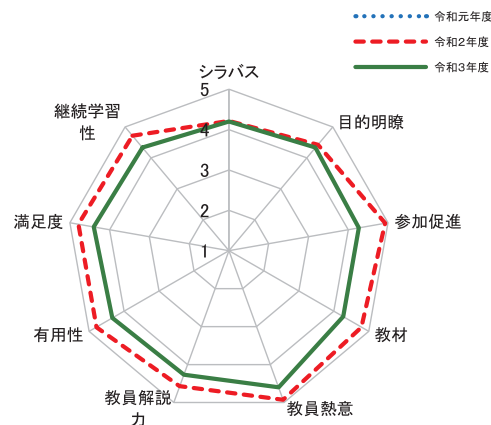
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：エマージング・イノベーション特論
氏名：吉田 敏

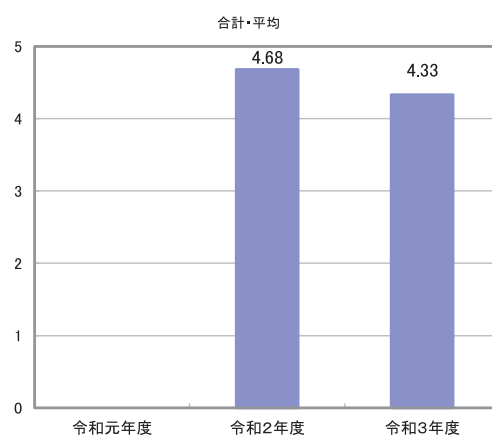
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

2021年度は、昨年度に引き続き、遠隔講義が基本となったため、シラバスに沿いながらも内容を修正しながら講義を進めた。この点では、学生側の意見を見てみると、上手くいっているという示唆をしているものと、問題点や課題点の指摘があるものと、両方が認識できる。シラバスの内容に沿うことをとにかく優先すべきか、遠隔による環境を優先して修正を加えていくべきかは、今後、引き続き検討していく必要があると考えている。

一方、講義の内容が簡単に理解できないことに違和感がある学生がいた面がある。この点については、殆どの学生にとって初めて知るような講義の内容が基本となるが、決して難しい内容ではないはずである。リカレント教育で、どうしても感じる内容の典型的な一つの綿花と考えられる。今後、具体例を多く取り入れる等、この点を是正することを実施していきたいと考えている。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

このアンケートや、直接学生から聞いた要望などを参考にしながら、遠隔を中心とした新しい講義形態の可能性について、アフターコロナも見据えながら、深く検討していくことを考えていきたい。

アンケート結果については、高い評価の内容を発展させるために解りやすく、低い評価の内容については積極的な修正を行っていくものとする。一方、大学院の教育であるため、最先端の研究成果を反映させた内容を中心とするべきである面がある。そのために、できるだけ、有効性が高い先端内容を講義に取り入れるべく、継続的に努力していくが、このアンケートの結果などを活用しながら、学生側の感覚や要望を理解していきながら進めていきたい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：サービスサイエンス特論
氏名：松尾 徳朗

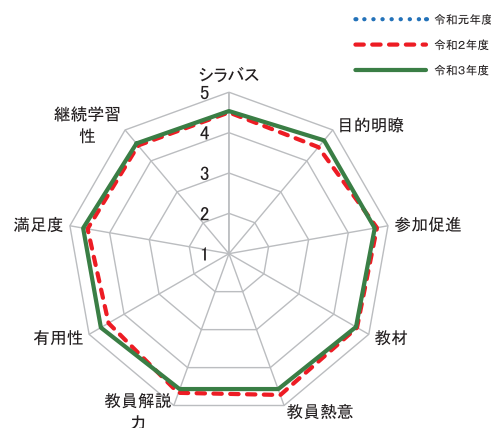
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

【ポジティブなコメント】

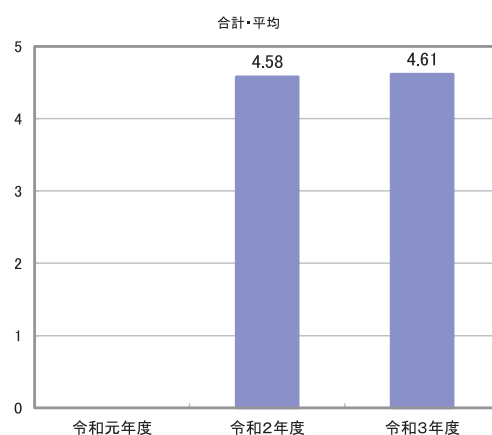
- + ディスカッションでは、生々しい議論ができてメリハリがあって非常に良いと思う
- + プレゼンの後に講評を入れてくれるので参考になる部分が多い
- + 単に経営学や経済学だけの視点だけでなく、心理学面からも語られることがあり、大変勉強になった

【ネガティブなコメント】

- ディスカッションの時間が短かった
- 事例が観光や交通、外食あたりに集中しているので、色々な業界でのサービスサイエンスの事例について聞きたかった
- スライドで特に重要なところはマークするなどあれば後で見直した時にわかりやすい
- グループワークで検討の対象とする業種が、なじみがないものが多かった
- 演習で使う事例については、もう少し多様なものがあってもよい



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

演習などで対象とする業種の幅を広げることによる多様な議論促進を心がけたい。さらに、学習事項について、重要な点についての強調を心がける。これら以外においても、学生による授業評価アンケート結果を注意深く理解し、今後の授業の改善に生かしていきたい。

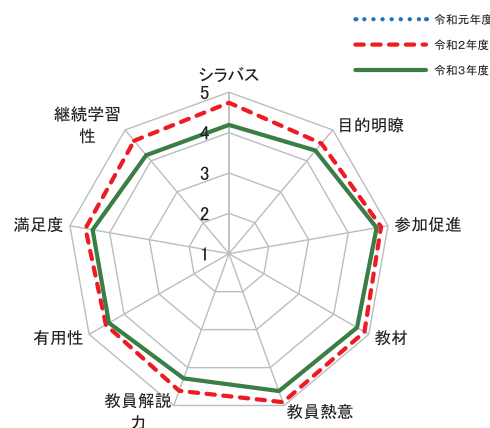
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：事業方向性設計特論

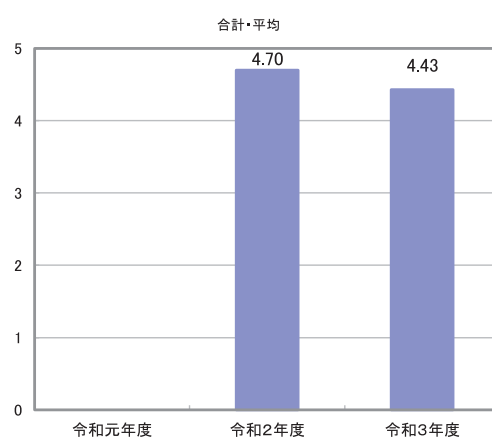
氏名：廣瀬 雄大

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- 本科目における授業評価においては全体として概ね良い評価を受けた。
- 学生と教員のコミュニケーションについては、昨年度に引き続き、講義内、manaba、メール、オフィスアワーといった多数のチャネルから積極的にタイムリーに行ったことにより、講義と演習を通して理解が深まった、グループ演習における意見交換が活発になった、といった評価を受けた。
- その他では、遠隔実施を前提とした授業参加の効率化、講義資料のわかりやすさ、外部講師の参加、コンテンツの事前共有など、良い評価を受けた。
- 一方で、グループ演習における学生間のコミュニケーションは、LMSのみならずチャット会議ツールを使うなど工夫を加えたほうがよい、という評価を受けた。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- 学生と教員とのコミュニケーションの方法については、講義の実施方法が遠隔でも対面でも、引き続き展開していきたい。
- 昨年度に引き続き、本科目において、講義では理論的基盤について理解を深め、グループ演習では演習テンプレートを活用しながら能動的に学修を行い、そのうえで課題レポートと最終試験を実施する講義体系は、学生から概ね好評をいただいているため、今後も展開していきたい。
- 遠隔実施に関して、今回学生から評価をいただいた遠隔実施ならではの問題点や改善点を踏まえて、学生にとってよりよい遠隔実施になるように、引き続き展開していきたい。

■第1クォータ アクションプラン■

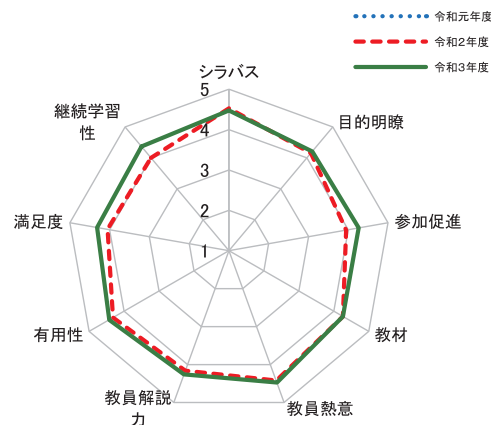
3 情報アーキテクチャコース科目

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

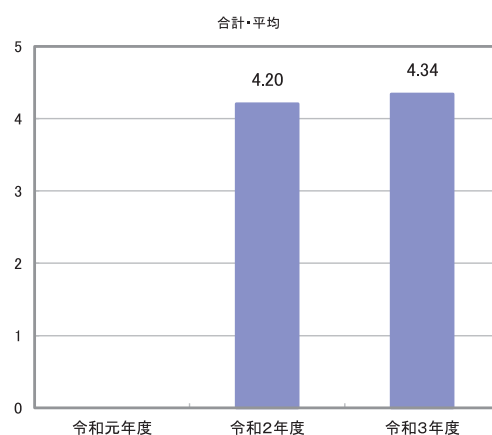
講義名：情報アーキテクチャ特論1
氏名：小山 裕司

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

当科目は今年度が2年目の開講で、評価平均(4.20→43.4)及び回収率(67.9%→76.0%)が若干改善した。個々の項目では、Q4のシラバスが昨年度の4.53から4.47に下がったものの、Q4からQ12のすべての項目で4.2以上の評価をいただき、また評価5を付けてくれた学生が最も多かった(Q8の教員解説及びQ10の有用性は評価4と評価5が同数)。Q5の目的明確では2名、Q6の学生参加では1名、Q7の教材では1名の学生が評価2を付けているが、概ねある程度高い評価をいただいたと理解している。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

当科目は、情報アーキテクチャ領域の基礎として、比較的幅広い領域を扱っている。学生ごとに前提知識・経験に差があり、この内容は短めに、この内容は長めにという相反する複数のコメントをいただいているが、このあたりは補足動画の充実をはかったり、ガイダンスで背景と意図を示したりすることで理解していただくようにしたいと思う。また、授業時間外にもオンラインで質問・相談する時間を設定し、授業を補うようにしているが、参加学生がある程度限定されているので、時間・手段の工夫をしたいと思う。

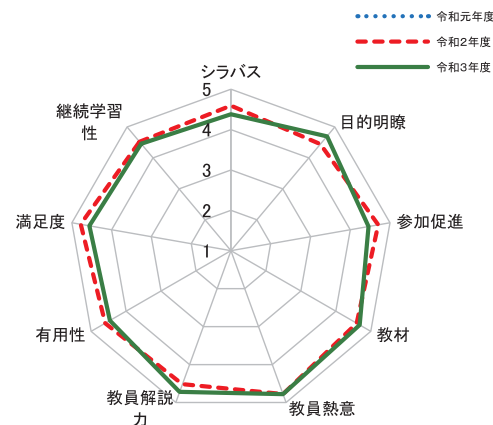
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：情報セキュリティ特論

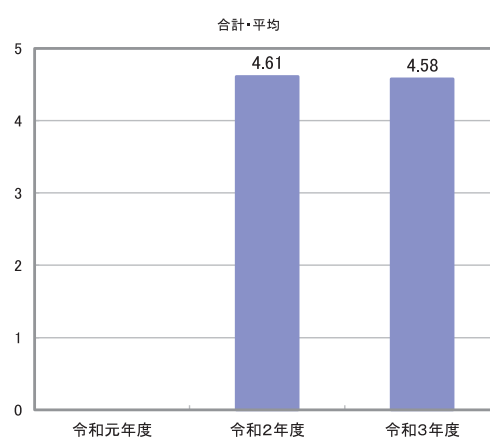
氏名：奥原 雅之

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- ・質問3で「4」の回答が41%あり、全体的に「やや難しい」という印象を持たれていることがわかる。しかしながら、大学院におけるセキュリティの講義である以上ある程度高度な内容を扱う必要があり、また「難しい」と考える「5」の回答がわずか2%であったことから、この程度の「やや難しい」レベルが適切であると考ええる。
- ・質問11は「5」に満たない回答が39%あり、約4割の回答者が満足度についてまだ改善の余地があるという意識を持っている。
- ・質問10・11の「5」の回答数が、質問8・9の「5」の回答数を下回っている。講義の内容の評価が、必ずしも業務の有用性、満足度につながっていないことを示唆している。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

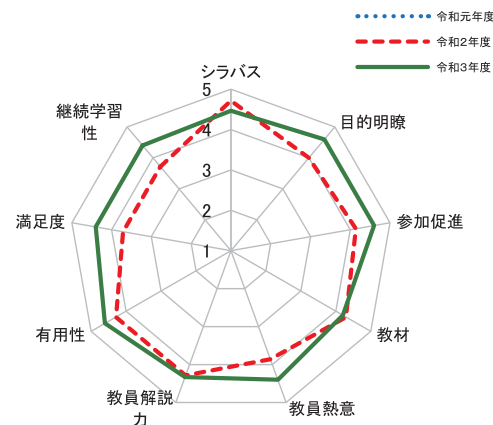
- ・レポート課題1回、試験2回の配分はおおむね支持されているようなので、この形を維持したい。特にレポートは学生の負担となることが危惧されたが、比較的好意的に受け止められているようである。ただし、実施時期はもう少し後ろに動かした方がよいかも知れない。
- ・時事トピック、事例、実業務の体験談などのニーズが高いので、次回以降も継続して素材を収集する必要がある。
- ・本講義はすべてリモート授業として行ったが、その講義形態についても特に学生側からのネガティブな意見は見られず、むしろ時間の有効活用などにメリットがあるという声が多かった。演習が少ない本講義はリモート講義に向いているという事情もある。今後もリモートの利点を活かした講義形態を維持したい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

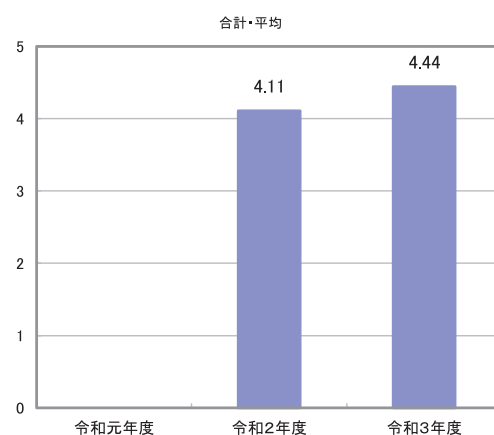
講義名：コミュニケーション技術特論
氏名：中鉢 欣秀

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

感染症対策下のため、対面で授業ができなかったことは残念であった。グループワークは対面の方がやりやすいという意見があった一方、チャット等テキストでの課題演習はよりロジカルさを求められよいトレーニングになった、という意見もあった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

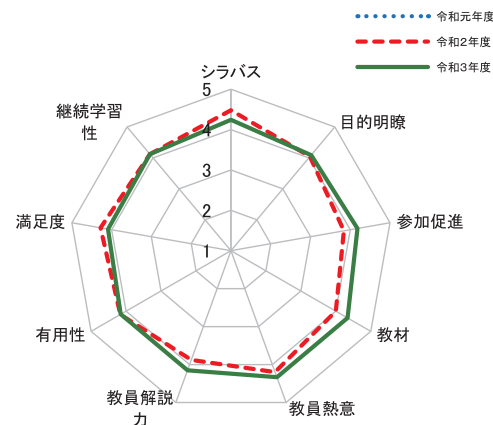
講義に該当する部分については抽出し、オンデマンドで参照できるように工夫していく。グループワークの実施方法についても改善策を検討し、より高い学習効果がでるように修正していきたい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

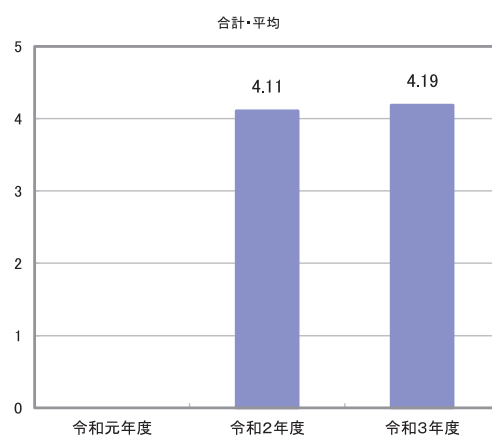
講義名：ソフトウェア工学特論
氏名：追川 修一

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

今年度から、manabaを用いて毎回の講義についてのフィードバックを学生から得るようにした。具体的には、講義のまとめ及び質問を書いてもらい、その内容について必要に応じて回答するようにした。この点について、アンケートの記述回答の良かった点に数多く記載があり、また、設問Q6.学生の参加促進、設問Q8.教員の熱意、設問Q9.教員解説力の評価点が昨年よりも向上したことにつながったと考えられる。一方で、質問の回答に時間がとられるため、講義の計画性が低下した結果として設問Q4.シラバスの評価点、講義時間が十分ではなくなった結果として設問Q11.満足度の低下につながった可能性がある。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

これまで講義の網羅性を重視していたが、内容が発散していると受け止められている傾向がある。学生の関心の中心がソフトウェアプロセスにあることが、学生からのフィードバックから明確であるため、ソフトウェアプロセスの理解を深化させるために、グループワークを取り入れることを検討する。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：フレームワーク開発特論

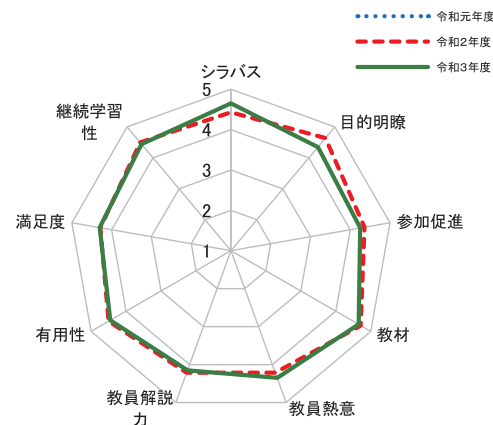
氏名：安川 要平

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

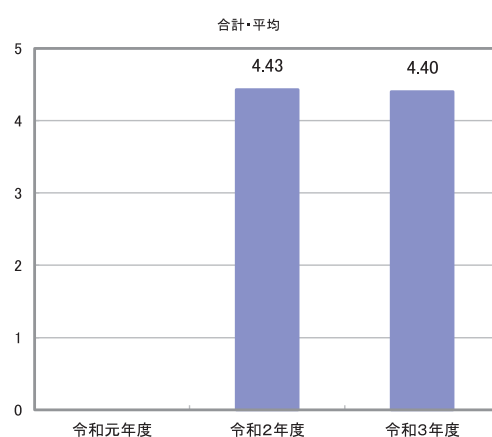
動画を中心とした反転学習スタイルに加え、課題へのフィードバックを重視するスタイルに切り替えた結果、2020年度に引き続き4.40以上という好評をいただき嬉しいです。

特に、課題レポートに対して「レポートの問題が非常に練られていて、自分の頭で理解し、自分の言葉で回答しないとイケない内容になっていた」という評価や、「単に解答を示される以上に、どう考えればいいのかを学ぶことができた」という声もあり、嬉しく思います。プロダクト開発の実践では選択形式の問いは稀で、誰かが答えを教えてくれるような場面も滅多に無いので、今ある知識の中から自分なりの答えを模索するトレーニングになれば幸いです。

さまざまなフィードバックありがとうございました！本講義で培ったスキルが、皆さんの今後のプロダクト開発で役立てば嬉しいです。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

先述のフィードバックに加え、さまざまな改善案もいただきありがとうございます。

例えば改善アイデアの1つとして「フィードバックの時間は冒頭に集約して欲しい」という要望があり、これは実現できる可能性も高いので、次回以降の講義では積極的に取り入れていきたいと考えています。

加えて、他の講義と比べて難易度がやや高い傾向にあるので、この点については、従来の通常課題コース・発展課題コースに加えるカタチで、例えば「手を動かす時間がない」という方を対象とした難易度の低いコースを設けるべきか検討したいと考えています。

限られたリソースという制約の中でも、改善できる箇所はまだまだあると思うので、上記アイデアに限らず、実現可能性の高い施策があれば積極的に取り入れていきたい思います！

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：プロジェクト管理特論1

氏名：三好 きよみ

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

講義とグループワークのバランスがよく、グループワークを通じて実践的な知識を身に付けられたというコメントが多かった。

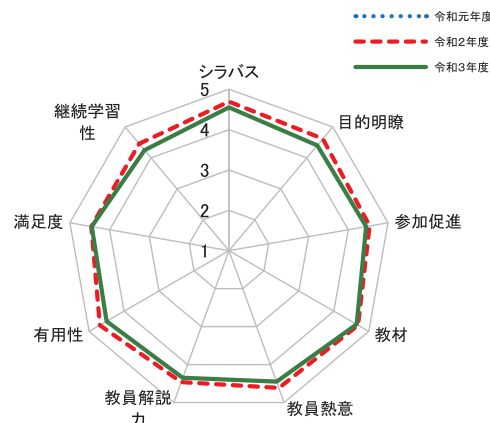
未経験者にも資料がわかりやすい、説明内容に工夫があった等のコメントが多かった。

一方、高度な知識を学びたい人向けに、知識レベルをより高める施策があってもよいのではないかというコメントもあった。

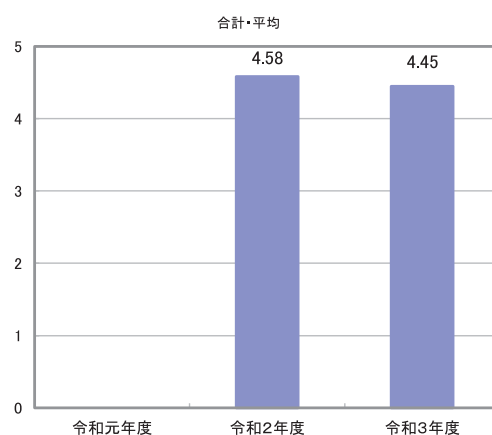
数回の講義に1回の割合で授業アンケートを実施しており、受講生の意向を確認して、その意向結果を講義に取り入れていたことが良かったとのコメントがあった。

一方、回数が多いというコメントもあった。

授業の流れを遮ることなくチャットで気軽に質問できた点はよかったとのコメントがあった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

入学してすぐということもあり、最初の頃は、グループワークをスムーズに進めることが難しかったようなので、議論の土台となるテンプレートを準備するようにした。今後は、最初からテンプレートを提供することにした。

講義の中で体験談等を入れるとともに、可能であれば、受講者の実例も共有できるようにしたい。

授業内容や取り組みについて、4回ごとにアンケートを行い、改善を要する指摘については、すぐ次の回から対応するようにしている。今後も受講生に負担にならない範囲で継続したい。

■第1クォータ アクションプラン■

4 創造技術コース科目

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：インテリジェントシステム特論

氏名：林 久志

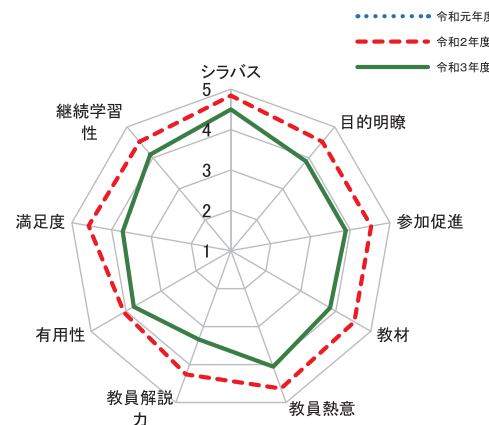
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

○以下のコメントから、Prologの演習量を増やすことが理想的であることがわかる：

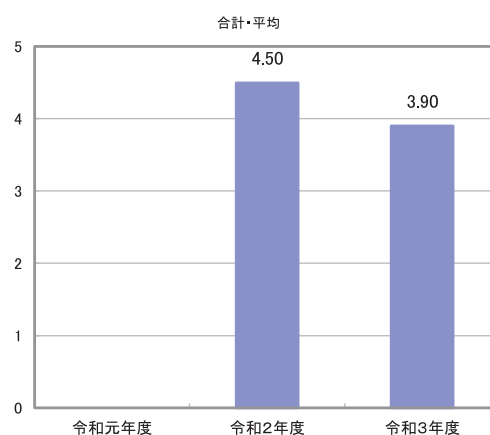
- Prolog理解のためプログラミング演習は必要だと思う。ただしサンプルプログラムの述語などの詳細説明と質疑含めて授業1回分程度あればProlog習得度がさらに深まったと思う。
- Prologは、もう少し解説や練習問題を通して理解を深めたかった。
- Prologのスキルを向上と受講生の理解を知るために、出席確認テストなどに簡単なPrologの問題を含めて頂くと、よいかもしれないと感じました。

○以下のコメントから、遠隔講義は好評であることがわかる：

- 動画配信のみの授業を増やすことで、仕事の合間でも授業を受けることができる為、大変有意義な2ヵ月であった。このまま、ずっと継続して頂きたいです。
- 通学時の感染防止対策は難しいと思うので今後も遠隔授業は続けて欲しいです。
- 林先生が「遠隔会議ツールを使ってやりとりする事は今後必須なスキルになります」とおっしゃっていたのが印象深いです。遠隔会議ツールを使いこなす訓練になって良いと思います。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- 教材や動画の内容は前年度からほとんど変えていないが、評価点が前年度の4.5から3.9に大きく下がった。年によって大きく変動する受講生の理解度に応じてフォローする必要があるそうである。
- 講義の冒頭で、高校数学とプログラミングの基礎を受講の前提条件とすることは本年度でも強調したが、残念ながら、受講を途中でやめてしまう学生が多かった。今後もミスマッチを防ぐため、受講対象者の前提スキルを強調する必要があるそうである。
- 特にPrologの演習課題(レポート課題)に苦勞した学生が多いため、Prologの演習を1回分(90分)増やすことを検討したい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

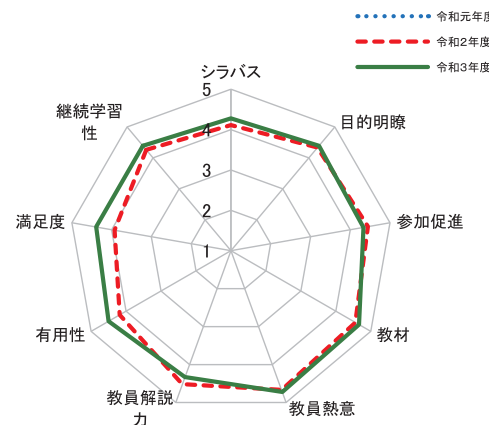
講義名：設計工学特論

氏名：伊藤 潤

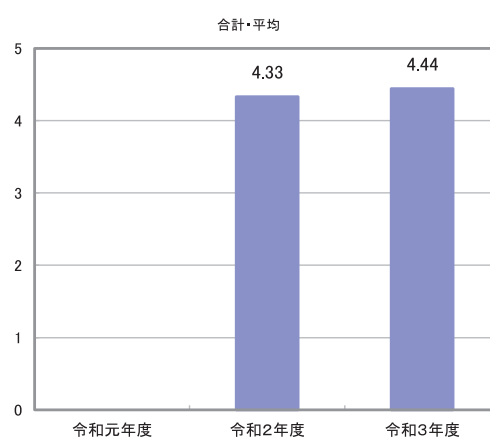
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

各回の授業設計として「学んだことをすぐに演習で実施できたため、自分が理解できているのかできていないのかがすぐにわかった」という評価を得られたため、適切かつ意図通りに機能したと判断する。

レポート課題の設計として「演習レポートの課題設定として、自身の業務に関連した内容でまとめることができた。授業課題と業務が同時にできた点で、即効的な学習効果が得られたのではないかと思います」という評価を得られたため、適切かつ意図通りに機能したと判断する。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

「リモートでのトラブルを、来年以降は改善して頂けるとよいと思います」という評価があったが、事前に教卓のPC環境を口頭で確認し、「MacでもWindowsでもMeetでもZoomでも大丈夫」という回答を得ていたが、実際にはいずれもインストールされておらず、また年度初めての起動のためか、アカウントのログインまでの時間が非常に長く、授業開始20分前に教室入りしたにも関わらず、授業開始は10分も遅れてしまった。新任教員に対するサポートが手薄かったことには遺憾に思う。年度始めの授業では必ず何らかのトラブルが起こるものではあるが、新任教員には具体的なウィークポイントが予見できないため、教務側での対策を求めたい。

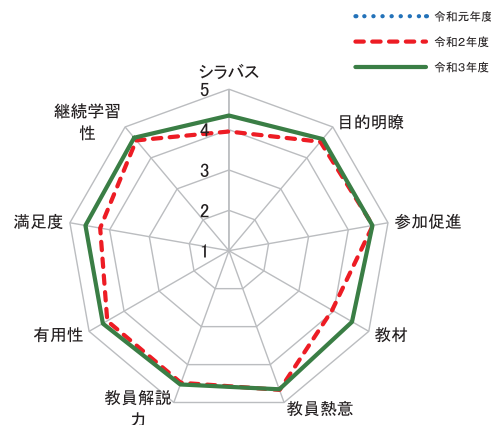
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：プロトタイピング工学特論

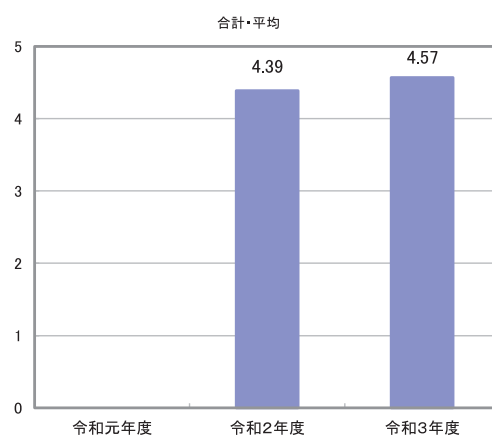
氏名：近藤 嘉男/内山 純

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

本年度は全てオンラインでの授業となった。3DCADの性格上、実際の作業画面を共有して講義を進めることになったが、むしろ見やすく理解をしやすいと思われる。また録画視聴を活用している学生が多く、見逃した部分や忘れた内容を繰り返し視聴することで理解度を深めることが出来た。課題の進捗状況はファイル共有により学生同士いつでも確認できるので遠隔でも不便は生じなかった。Fusion360を全く触ったことのないレベルから既に活用しているレベルまで同時進行であったが、レベルに合わせた課題設定が出来るようにし、単なるCADスキルで評価するのではなくプロトタイピングとしての完成度で評価することを理解してもらえた。夢工房での3Dプリント指導をすることも重要と思われたが、その分最終発表に時間をとり充実させたので、情報交換や議論が出来たことが良かった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

単なる3DCADの操作を覚える授業ではなく、CAD初心者においてもプロトタイピングの手法を学ぶ中で習得していくという授業スタイルを発展させていく。学生のCADレベルに差がある問題に関しては、講義内では基本的なCAD操作を厳選して指導し、より自習を促すことで解決していきたい。自分で3Dプリント出来なかった点は今年度は仕方ないが、学習のモチベーションとしても重要であり今後は時間をとり実施していきたい。また対面であれば実際のモノを見ながらプロトタイピングする体験をしていく授業も実現できると考える。

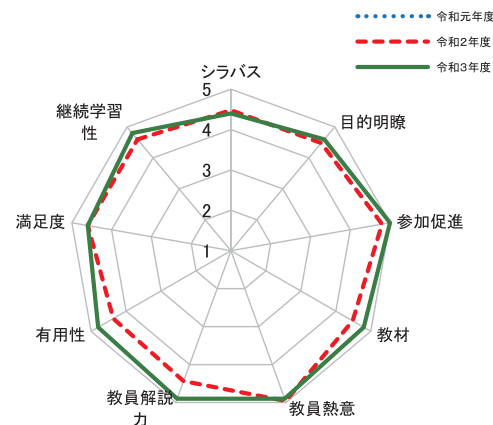
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：プロダクトデザイン特論

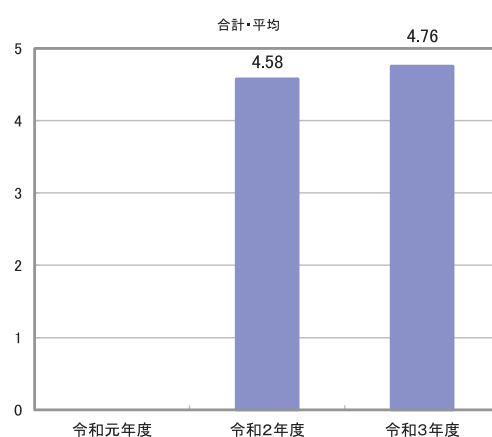
氏名：内山 純

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- ・遠隔のため評価が下がることを懸念していたが、遠隔ツール自体の機能改善や、昨年度の経験が生かされたこともあり、各項目での評価も向上し、評価平均は前年4.53から4.76へ向上した。
- ・授業の補習を実施したことについて肯定的なコメントが多かった。
- ・遠隔グループワークに対して、開催の仕方について、内容、時間など賛否があった。
- ・シラバスに明記、初回で説明もしているが、若干スキル差のため受講しづらいという声もあった。
- ・今年度も、プロトタイピング設備が全く使えなかったことに対して理解は得られたようだが、残念に感じる声もあった。
- ・遠隔は受講し易い反面、デザイン系の授業のため実技指導や実践的な内容多く、実際にモノに触れることができないため対面での開催を希望する声が多かった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- ・履修者にデザイン経験者や、インダストリアルデザインモデル希望の学生が多く、参加任意の補習にも積極的しコンピテンシーを高めている学生が多く、アンケート結果にも表れている。スキルレベルに応じた個別課題設定、経験者と未経験者、新卒、社会人混成チームなど授業の進め方、授業レベルはこのまま維持し、希望者への補講も継続していきたい。
- ・学内プロトタイピング設備を使用できず不満の声があったが、希望者には教員で対応を行った。
また、学外プロトタイピング制作サービス対応希望の声もあり、この状況が継続するようであればプロトタイピング設備のあり方についても検討する必要がある。
- ・アドビ系のソフトについても大学ライセンスを学生が自宅PCでできるようにするなど対策が必要である。

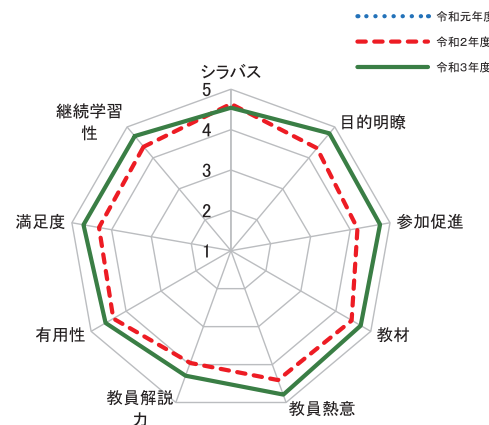
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：データサイエンス特論

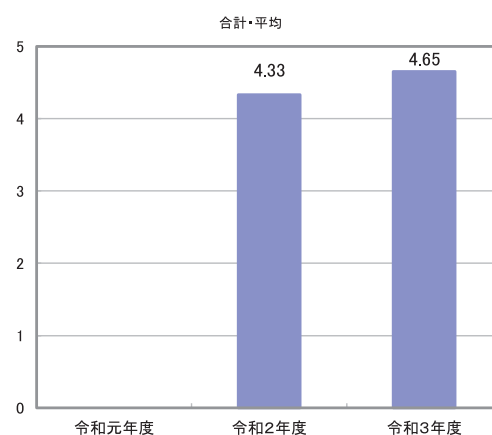
氏名：橋本 洋志/大久保 友幸

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- ・概ね良い評価を得ている。内容そのものも好評であり、今年度の講義体系を続けても良いことがわかった。
- ・反転授業を取入れ視聴確認と復習を兼ねた小テスト15回、レポート5回を課しても今年は分量が多すぎるという声は無く、履修生全体の意欲向上が認められる。
- ・データサイエンスを業務にしているという学生が複数名いたが、確率・統計やデータの基本的な見方を説明したときに、改めてデータサイエンスの本質が見えてきたとの意見があり、大学では理論体系を大事にすることが改めて大事であると感じる。
- ・学生の背景により、数学、分析、プログラミングの知識とスキルがそれぞればらつきがあり、履修生同士が協力して学習できる場がLMSで行えることが立証された。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- ・アンケート結果より、講義体系はこのままで、ただし、その記述・表現方法の更なる改善を図る。
- ・学生の背景、知識、スキルレベルに応じた講義内容・資料に改善できるかを検討する。
- ・レポートに対する更なる詳しい講評(小テストはほぼすべて行った)の要望に対しての方策を検討する。

2021年度 第2クォータ

教員各自のアクションプラン

- 1 事業設計工学コース
- 2 情報アーキテクチャコース
- 3 創造技術コース

■第2クォータ アクションプラン■

1 事業設計工学コース科目

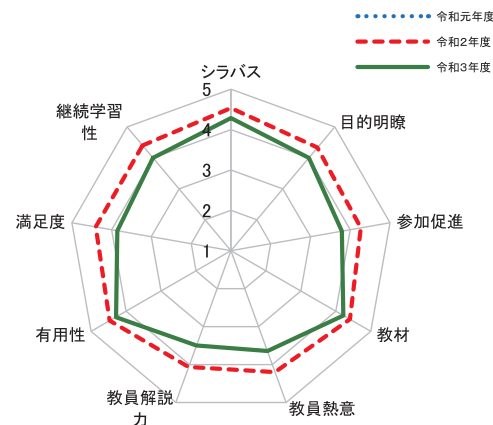
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：マネジメントシステム基礎特論

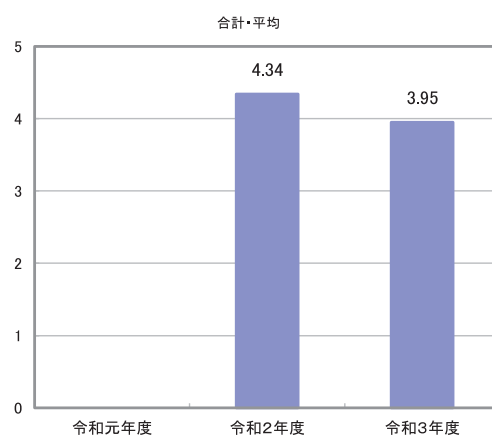
氏名：板倉 宏昭

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- ・教科書の完成度は高く、ためになった。
- ・スライドや配布資料はとても分かりやすかったと思う。
- ・全般的に興味深い内容であり、受講してよかったと感じています。
- ・レポート・プレゼンテーション等に対してフィードバックがあるのがよかった。
- ・リアルのストーリーに沿ってチームワーク行い、プレゼンすることが良かったと思います。
- ・経営学を学ぶという点では、理解しやすく講義されており、理解が深まったと思います。
- ・授業毎の「クイズ」が、授業の復習になり理解が深まったと感じます
- ・グループディスカッションのメンバーを一定期間固定したので、連絡が取りやすく、大体の予定もわかるので、調整にかかる手間が省け、ディスカッションの質が上がりました。
- ・授業、教科書、講義資料、課題（グループレポートを含む）、小テストの連携・連動が素晴らしく、初学者にも分かりやすい構成だったと思います。
- ・一度もあったことがない人たちと、Manabaだけでディスカッションしグループワークの課題を提出するのは、やや無理があるので、授業外で議論できるよう時間を取るとか、ご配慮をお願いします。
- ・グループワークの課題に関する締切がタイトでした。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

遠隔授業については、前向きな評価が多い。例えば、「Google Meetの利用については、慣れたこともあり、対面で行われる授業や演習、グループワークなども違和感が無くなってきたように思います。授業によっては対面で行うことが必要なものもあるかと思いますが、これまでのところ、大きな支障も無く、コロナ感染対策として有効であることに加えて、通学に要する負担軽減効果もあり、現時点で考えられるベストの選択肢のひとつであると思います。」

グループワークの締め切りに対する意見があったので、締め切りを余裕のあるスケジュールとしたい。また、忙しい社会人の方々がほとんどですので、オンラインの時間を受講生のグループワークの時間として、授業時間外で個々に録画講義を視聴して予習しておくといった運営にしたほうが効率よく時間が使いいい形でグループワークができるという意見があり、今後の参考にしたい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：リーダーシップ特論

氏名：嶋津 恵子

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

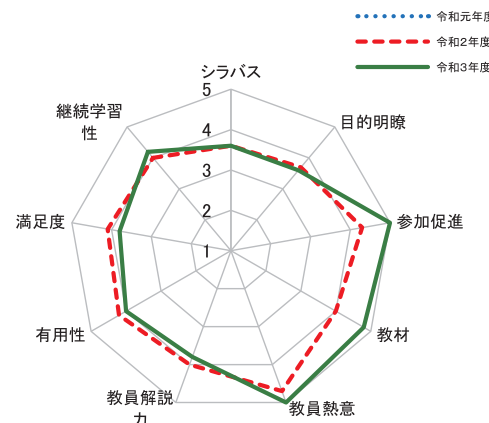
今年度の講義開催特長である遠隔授業の在り方に関し、昨年と同様に多くの意見が寄せられた。

遠隔を前提とした実習を今年度も実施したが、昨年度は履修生の実施状況によってシラバスの本筋を逸脱しない範囲で、講義内容に変更を加えたことを高く評価する声が多かったが、今年度は、それに対しネガティブな反応が目立った。

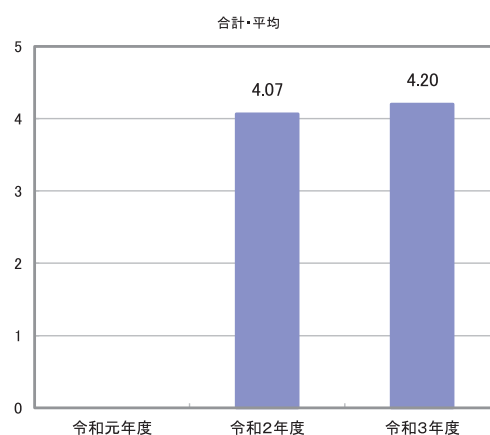
特に、2スロット続きの(土曜日の3限と4限)授業であるが、時間配分に関し、特に休憩時間の変動に関し、苦言があった。

担当教員の経験談に関しては、講義開催年度によって意見の傾向が大きく変わるが今年度はおおむね良好であった。

学生同士の意見交換の場の設置や、アンケートの回答の段になって、大量の情報を発信するのも今年度の履修生の特徴である。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

履修生を指名し回答させる方法は、多少驚いていたようであるが、より実践力あるリーダーシップ力を習得するには、効果があると考えられ、今後も継続したい、

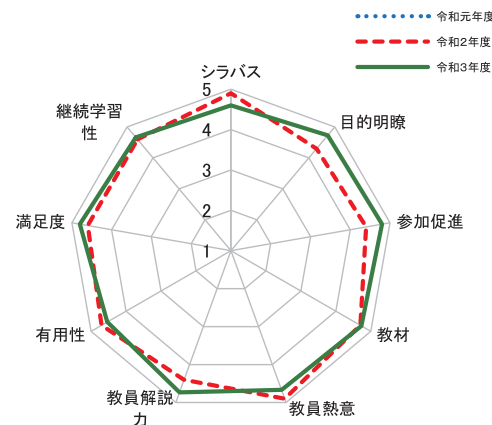
履修生が発言する場を、教室での対面の授業より多く設定し、フラストレーションのはけ口的環境を用意する必要があると感じた。最後のアンケート収集の段階になって、大量の情報を発信するのは、ある意味異常な状態として人強い必要があると判断する。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

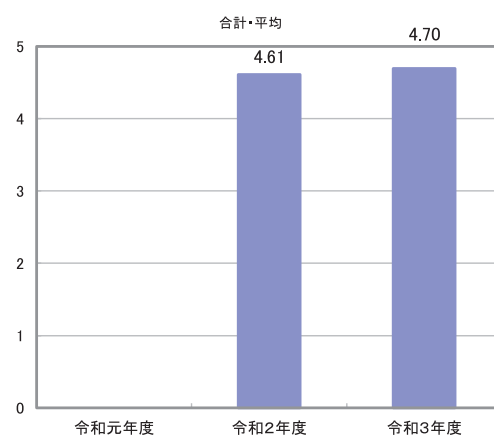
講義名：製品開発組織特論
氏名：吉田 敏

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

本講義の学生の評価は、おおむね高いものとなった。その中で、難易度について、評価がばらついた面がある考えられる。コメントの中で、本講義の内容についての難解さが指摘されている点も認められる。ただし、本講義の内容は、実際の企業の活動の実践の中で、日本人中心に理解されていないものを学術的にまとめた領域である。そのため、理解した場合の有用性はかなり高いものとなっていることが考えられる。また、他では得ることのない知見を得ることになり、社会活動のなかで他を引っ張っていくことができるような稀な力を持つ可能性がある。そして、南海であると感じることは当然であり、全く聞いたことがなかったことを学ぶときには自然なことと考えられる。ただし、この点は十分に考慮しながら、今後可能な改善を行っていくことを考えていく所存である。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

上記の点が、改善の中心であることは、間違いないと考えている。一方、良い方向で示唆されている点も多く、事例による説明、グループ議論の導入、直接の会話による説明など、それらの良いと考えられる面を理解しながら、それらを発展させることができるよう努力していくものである。また、本領域は、実際の企業などの活動を分析したものが基盤となっている。常に、研究を進めることによって、その内容を講義に反映させることが重要であり、継続的な発展を目指していくものと考えている。

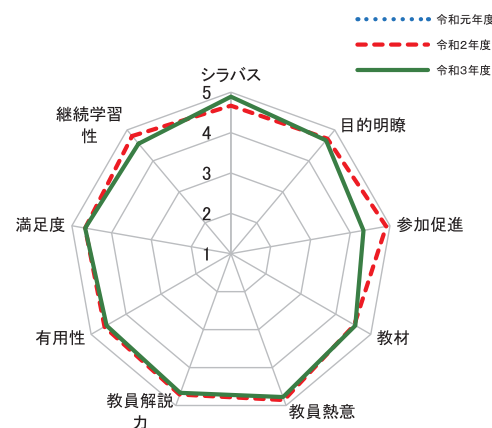
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：エマージング・テクノロジー特論

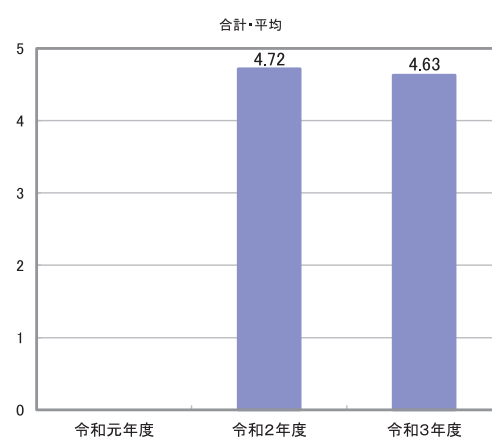
氏名：廣瀬 雄大

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- Covid-19の影響により100%遠隔実施であった中、本科目における授業評価においては全体として概ね良い評価を受けた。
- これまでは学生と教員のコミュニケーションの円滑化ということで、講義内、manaba、メール、オフィスアワーといった多数のチャネルを用意したことが学生のモチベーションや学修効果につながってきたと報告してきたが、今回からはそれに加えて、細かい気配りや指導への熱意などにおける評価を受けた。
- 一方で、グループ編成で一つのグループあたりの人数が少なかったことで5名前後にしてほしかったこと、事例の提供をもう少ししてほしかった、といった評価を受けた。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- 今回及びこれまでも実施してきた学生と教員とのコミュニケーションの方法については、講義の実施方法が遠隔でも対面でも、引き続き展開していきたい。
- 本科目において、講義では理論的基盤について理解を深め、グループ演習では演習テンプレートを活用しながら能動的に学修を行い、そのうえで課題レポートと最終試験を実施する講義体系は、学生から概ね好評をいただいているため、今後も展開していきたい。
- グループ編成へのさらなる配慮や、事例提供の拡充など、学生にとってよりよい授業になるように、今後も展開していきたい。

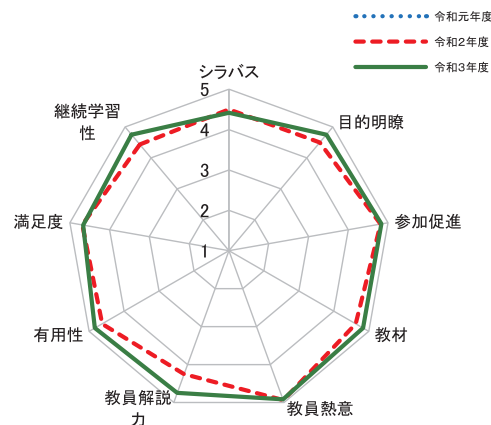
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：意思決定サイエンス特論

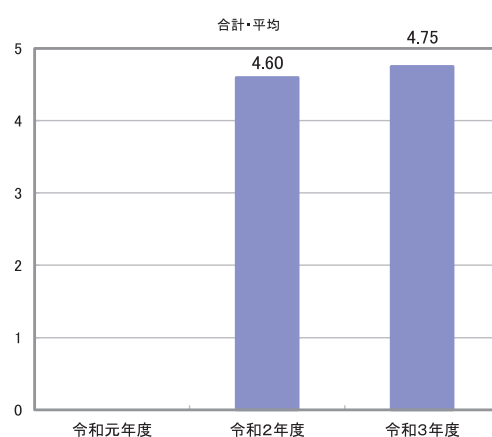
氏名：細田 貴明

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- 全体として非常に高評価を得ることができた。
- 録画形式回でしっかりと知識を身に付けてもらい、オンラインでの討論形式回の中で講師も参加したディスカッションを行うことができたことで非常に高い評価を受けた。
- 特に学生とのコミュニケーションを重視し、フィードバックを多く行っていた点に高い評価を受けた。
- シラバスでの学習内容へのプラスαとして、補足用の動画講義を多数駅掲載したこともよかったと評価を受けた。
- 演習について、十分な時間であったと高評価であった。
- 一層の教育の質向上を目指し、導入したデジタルツールについて、その使い勝手については再考の余地があるものの、実施コンセプトについてはおおむね高評価であった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- 全体として、高評価一定の評価を受けたことから講義方針として継続することに問題がないと判断する。
- 講師と学生間でコミュニケーションスタイルについても高評価であった。デジタルツールを活用したコミュニケーションスタイルも好評であったことから、さらなる向上を目指しより良い方法を模索していきたい。
- 昨年度まで課題となっていたグループディスカッション形式の演習の実施方法について、時間配分やコミュニケーションの取り方に関して一定の改善を図ることができたことから、今後も継続していきたい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：市場創造技術特論

氏名：松尾 徳朗

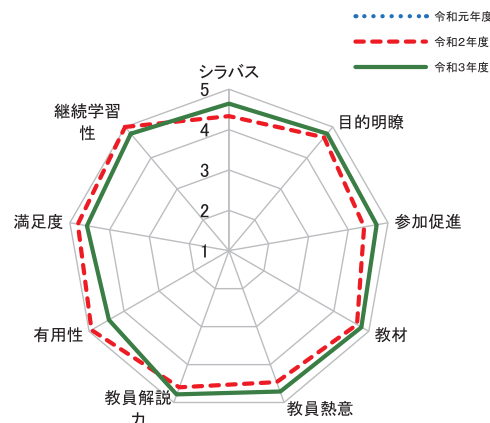
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

ポジティブな評価

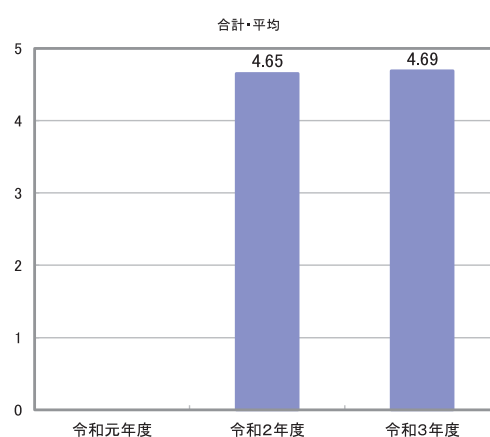
- －録画ビデオが分割されているので視聴の負担が軽減した
- －CONFAIDやD-Agreeにより他のグループの内容も確認できて面白かった
- －毎回の授業の内容説明が丁寧でわかりやすい

ネガティブな評価

- －グループワークのテーマが専門に偏った場合、参加できにくい人がある
- －グループワークの講評が授業の冒頭にあると効果的
- －授業時間外のD-Agreeの書き込みは学生に負担をかけすぎ



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

グループワークのテーマについて、多くの学生が参加しやすいように事前知識や補助資料の活用による知識の補完ができるよう配慮していく。グループワークの講評について、まとめて実施するだけでなく、継続的な学びを効果的に実施できるよう、適切に対処して行きたい。授業時間外での学習について、その必要性を学生全員が理解できるように、継続的に予習や復習の時間の確保が必須であることを強調していき、適切な学習時間が確保できるように内容も工夫して行きたい。

■第2クォータ アクションプラン■

2 情報アーキテクチャコース科目

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

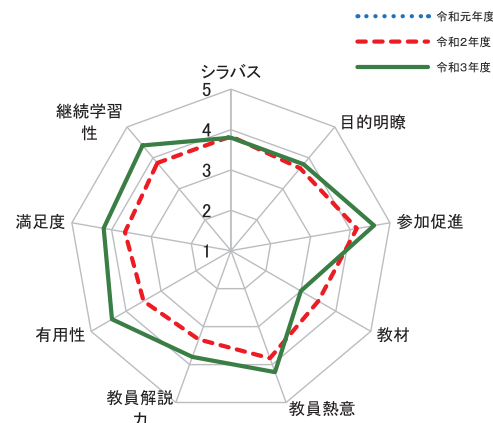
講義名：ネットワークシステム特別講義

氏名：飛田 博章

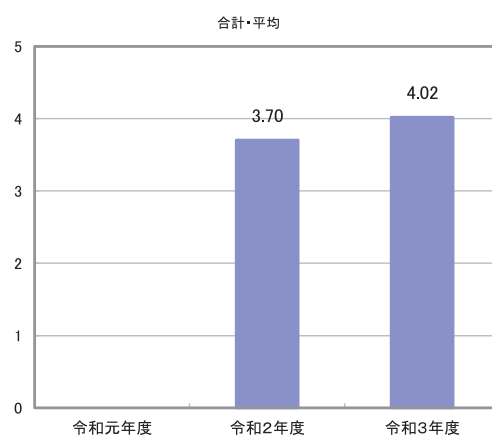
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

全体としては昨年度と比較して評価の平均はアップしている。昨年度は大学の演習室での対面授業を中心に行ったが、今年度は遠隔からでも演習作業ができるように事前に準備した点が評価につながったと思われる。

設問別に見ると「教材」が昨年度よりも低かった。本授業はシラバスにも明記しているように、基礎は身につけていることが前提としている。通常、1Qにネットワーク特論を受講して基礎を身に着けるが、今年度はネットワーク特論が4Qに開講するため、基礎が身につけていない学生から「教材」へのコメントが見られた。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

今年度は遠隔から演習ができるように事前準備と検証作業をすすめ、実際の授業で使うことができた。次年度以降は、ルータ設定も含めて遠隔からできるように準備をする予定でいる。

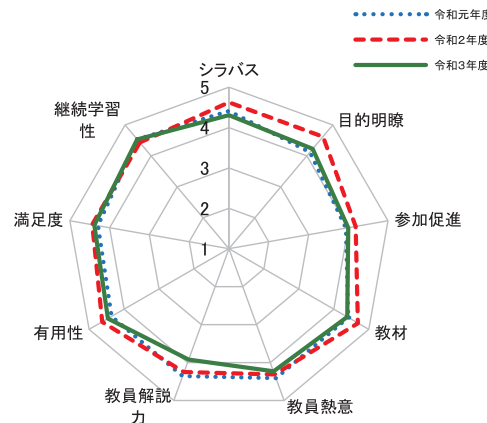
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：システムプログラミング特論

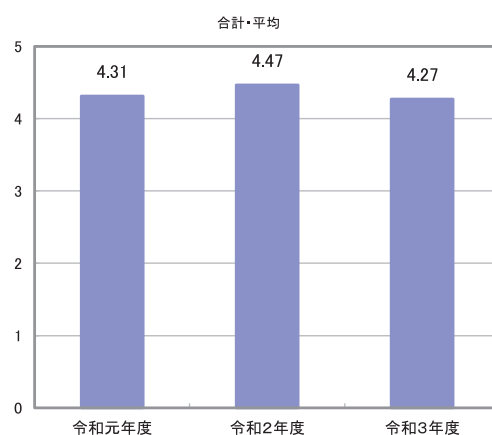
氏名：小山 裕司

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

当科目の履修者は昨年度の56名から今年度の37名と減った。今年度、当科目の学生評価の平均(Q4-12)は4.27で、昨年度の4.47、一昨年度の4.31から下がったものの、及第点ではある。回収率は54.2%と低い。個々の項目では、Q6の学生参加を除けば、評価5を付けてくれた学生が最も多かったが、Q5目的明確4.23(評価2が1、評価3が1)、Q6学生参加が4.00(評価3が3)、Q8教員熱意が4.23(評価2が1、評価3が1)、Q9教員解説が3.92(評価2が2、評価3が2)が低く、Zoomでのオンライン下での一層の教材、仕組みの改善を要すると感じた。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

オンラインの授業で、議論・演習をどのように効率的で、効果的に行うことができるかというのは依然として課題である。補足動画の充実をはかったり、授業時間外にもオンラインで質問・相談する時間を設定したりし、授業を補うようにしているが、参加学生がある程度限定されているので、時間・手段の工夫等が必要だと感じた。また、当科目は専門科目であるが、例年、プログラミングの知識・経験不足から課題、試験等で苦勞する学生もいる。Q5目的明確の評価が低かったことから、授業の目的・意図及び履修の前提条件の理解、また修学時間の確保をシラバス、ガイダンスで適切に示すことで理解していただくようにしたいと思う。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：システムソフトウェア特論

氏名：柴田 淳司

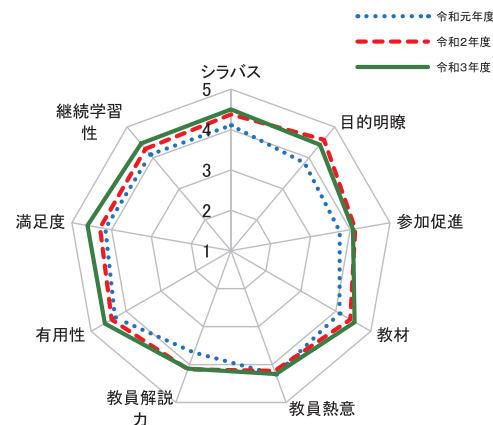
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

評点

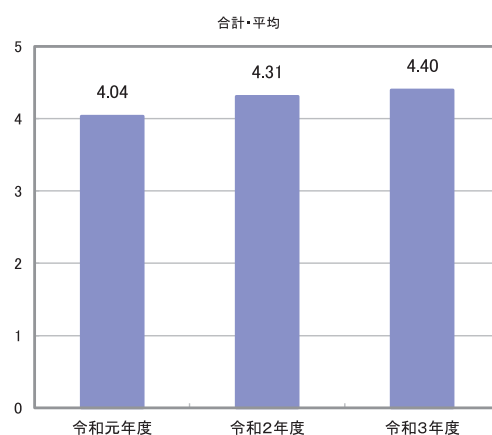
- ・設問3の難しいと思う、または非常に思う学生が46%であり、昨年の78%から大幅に減った
- ・設問6の学生との対話ができているが昨年と変わらず82%であった
- ・設問9のわかりやすいと思った人が82%であった
- ・設問11の満足度は92%と、昨年の79%より大幅に上昇した

コメント

- ・Zoomの画面が暗い
- ・対話が少ない
- ・シラバスに期末試験はなかった
- ・前半が長く、後半が駆け足だった
- ・GitHubの使い方をもっと詳しく



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

例年と比べ学生のレベルは上がっている印象だったが、アンケート結果では授業内容を難しいと感じる学生が増えていた。全体の学生数も増えているが評価が下がらなかった理由は講義資料のおかげであると考え、引き続き詳細な講義資料を心がけたい。

一方、学生が増えたことに対する問題や遠隔授業での問題が見受けられた。

まず、学生が増えたことで最終レポートを期末試験に変えたが、これはシラバスから外れたことであり、学生からも指摘があった。50人を超える学生の課題5件と最終レポート1件を教員1人で出題・採点するのは現実的ではないため、自動で採点できるような課題に変えていく。

次に遠隔授業に関して、緊急事態宣言に伴って講義は自宅からの配信が主となった。しかし、自宅の撮影環境が悪いため音声と映像が安定していなかった。特に講義中に教員の顔がよく写っていなかった点は改善すべき点である。また、昨年より掲示板で学生同士が教え合う様子が確認できたが、気後れして質問ができない学生がいないかのチェックまでできていなかった。特に、課題のフィードバックを行いたかったがそれも手が回っていなかったため、今後は課題を絞ってフィードバックしやすい環境を作っていく。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：データベース特論

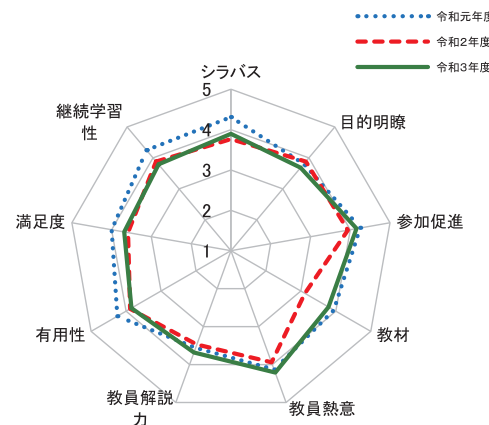
氏名：木下 修司

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

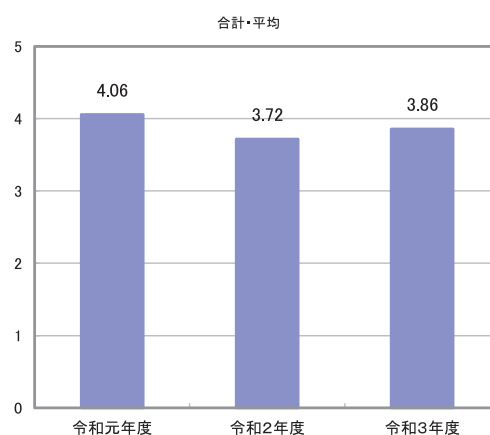
昨年度の反省を踏まえ、教材研究を実施した結果、国際的に最も評価の高いテキスト（英語）を教科書として採用した。この点については、概ね良い評価があった。

あわせて、今年度からブレンディッド方式を採用し、週2回のうち1コマは録画講義によるテキストの解説、もう1コマを演習中心の構成とした。この点についても概ね高評価であった。

加えて、質疑応答のプラットフォームとして外部サービスのTrelloを利用したことも特筆される。この点については賛否いずれのコメントもみられたが、評価値としては昨年度より上昇しており、何かしらmanabaを補完するコミュニケーションツールが必要なのではないかと思われる。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

録画講義については、テキストを補完する説明がやや不足していたと思われる。来年度も同じテキストを利用予定なので、動画についてはよりクオリティの高いものを提供したい。

また、提出された課題に対するコメントを返す機会を多くつくることができなかったため、この点についても課題作成などを工夫したい。

いまだに教室講義を実施したことがないが、DX化に伴い講義設備が刷新されたなかでの来年度講義となるため、この点についても効果を最大限に発揮できるよう、入念に計画したい。

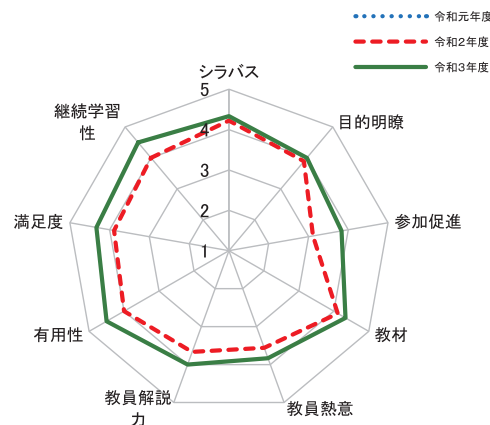
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：標準化と知財戦略

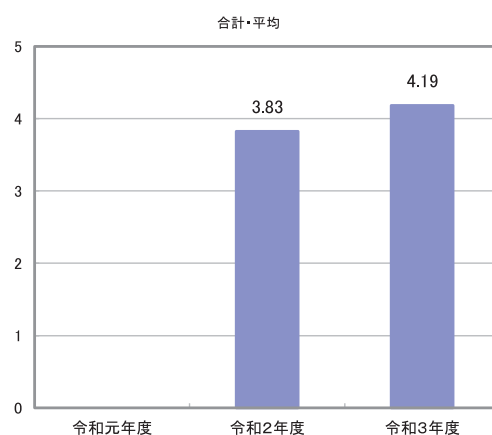
氏名：成田 雅彦

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

授業評価の回収率50%は、前年度の52.9%にくらべてほぼ横ばいである。学生の評価全体は、4.19と、昨年の3.83から増加した。また、出席は5.00と前年と同様に高いまま維持されており、自己学習は4.00と高水準である。出席・自己学習の時間ともに十分な受講生が多いといえる。結果、難易度が4.0と昨年の3.33から難しくなったと感じている学生が多い。学生がより高レベルの課題に挑戦していることが伺われる。教員の熱意、解説力、学生の参加促進について前年に比べ評価が大きく向上している。これは、Zoomによる遠隔システムの扱いがこなれてきたことが大きな要因と思われる。シラバス・教材に関する評価は向上しているが、具体的な事例を増やしたことが効果的であったのではと推測される。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

(1) グループ調査

業界動向の調査を含むグループ発表は継続していくが、遠隔授業に於いては、グループでの活動が不活発になる例も発生したようである。個人での調査も許容するべきかもしれない。

(2) 教材

近年、情報プラットフォームの独占にまつわる標準化の進め方の変化が進んでいる。こうした直近の話題はグループ調査にて扱うべきテーマと考えている。しかしながら、グループ調査の調査テーマとして提案しても、学生としては避ける傾向がある。講義のなかで扱うように工夫するべきであろう。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：情報アーキテクチャ特論2

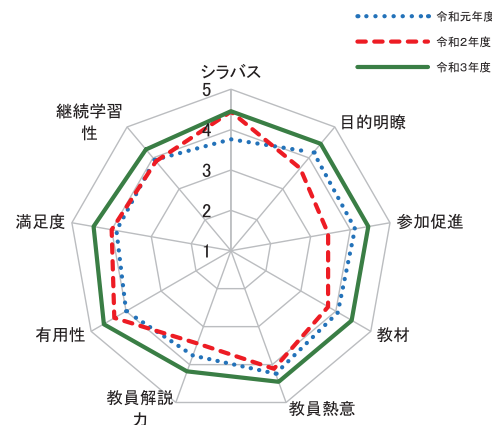
氏名：戸沢 義夫

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

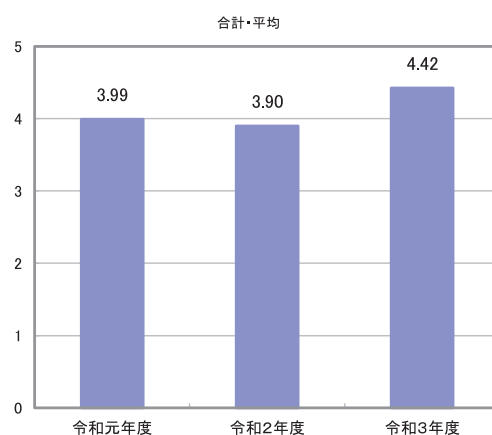
対面を必須とした回を2回実施したが、これを機会に初めて登校した学生からは好評であった。

オンラインによるプレゼンテーションを実施したが、対面で実施するより時間がかかったので、プレゼンテーションは対面で実施する方が良いと思われる。

レポートを受講生に開示しているが、他受講生の考え方がわかることからありがたいとのコメントをもらっている。教員の意図が正しく理解されている。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

来年度は担当講師が変わるので、新講師にこのかの区を実施する上での私のノウハウをきちんと伝えたいと思う。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：情報アーキテクチャ特論3

氏名：中鉢 欣秀

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

感染症対策下での制限された状況において、遠隔での授業に積極的に参加し、優れた成果を出した学生の皆さんに感謝申し上げたい。受講者の協力もあり、大変円滑に授業が進められた。

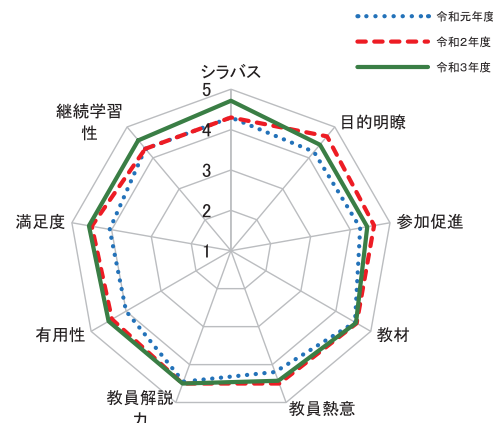
受講生の事前知識やモチベーションが多様であるため数値的尺度に基づく定量比較は難しい。

ある種の目安として評価結果を受け止め、評価の低いものについては継続的に改善を行い、高いものについてはこれを維持して行きたい。

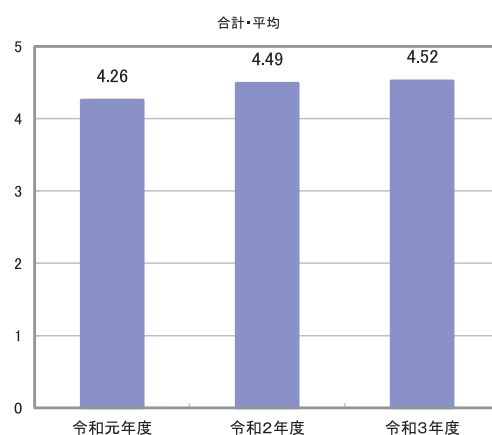
教材については様々な手段で得られた改善提案を受け止め、必要に応じて内容の改訂を行っていく。

また、シラバスについては、事前の学習者の期待と実際の授業内容との乖離が生じないように注意しながら必要に応じて修正する。

来年度の授業実施に向けて継続的により高い評価が得られるよう務める。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

この授業はもともとブレンデッド型で実施していたものであるため、遠隔による授業には特段の問題はなかった。遠隔であったためか、課題に対するフィードバックがほしかったといった意見がみられたが、フィードバックの時間は授業内で行っている。質問等があれば積極的に教員に尋ねる能動的な姿勢を望みたい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：プロジェクト管理特別講義

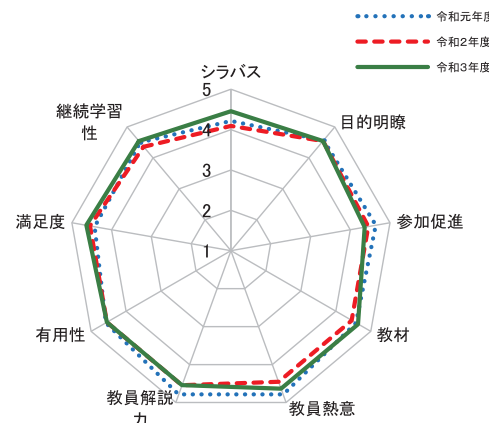
氏名：三好 きよみ

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

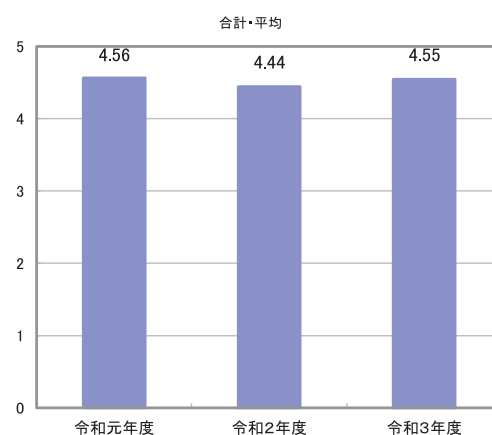
シミュレータ演習を活用し、演習の合間に学習の振り返りがあり、スキルが定着したというコメントがあった。

プロジェクト管理特論1の復習があり、1を受講していない学生でも演習に遅れることなく参加できたのは良かったというコメントがあった。

演習を通じてコミュニケーションを学ぶ機会となったとのコメントがあった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

シミュレーターの稼働を1コマで完結しようとする、早い速度で稼働せざるをえないため、今後はできれば2コマ連続の講義としたい。

今年度は、オンラインでのグループワークということで、教室で実施する場合のように他グループの様子が漏れ聞こえることもなく、グループ間での情報交換ができない状態であった。

教員側から各グループの状況を提供するだけでなく、グループでの中間発表の場を設けることで、グループ間での情報交換を活性化するようにしたい。

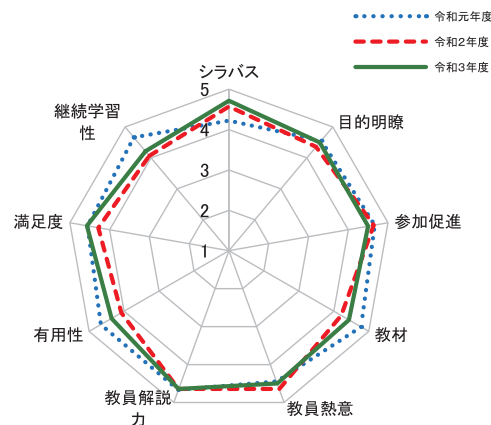
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：情報セキュリティ特別講義1

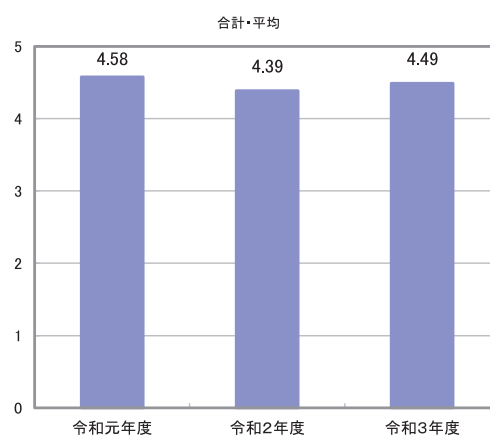
氏名：奥原 雅之

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- ・演習教材が古い、内容が不親切という指摘が複数あった。本科目の演習教材のオリジナルは前任者から引き継いだものであり、かなり内容が古くなっていたため、本年度は大幅な修正を加えて使用したが、基本的な構成や演習内容など改訂できなかった部分で不十分な点が残った。
- ・「前回の演習レビュー」－「講義」－「演習」を1日の講義時間で繰り返すパターンは、意外に好評だった模様。ただし、講義時間をもう少し増やしてほしいというリクエストがあった。演習時間とのバランスに考慮が必要。
- ・演習科目にもかかわらず、遠隔授業については特に支障とならなかったという意見が多かった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- ・演習教材の見直し。特に演習課題の説明が少なく、演習の意図が分かりにくい回がいくつかあったので、改善を行う。基本的なストーリーも、可能な範囲で今の時流に沿うようにアップデートを図る。
- ・ISMS、ISO規格書の内容のレクチャーの充実。平行して市販のISOの解説書を教科書として指定することを考慮する。
- ・演習の実施方式の再検討。現在、講義時間中はZoomのブレイクアウトルームを使用しているが、講義時間外の活動は学生に一任している。ある程度のガイダンスを行う必要があるかもしれない。また、Google Meetに統一して欲しいという意見もあったので要検討。

■第2クォータ アクションプラン■

3 創造技術コース科目

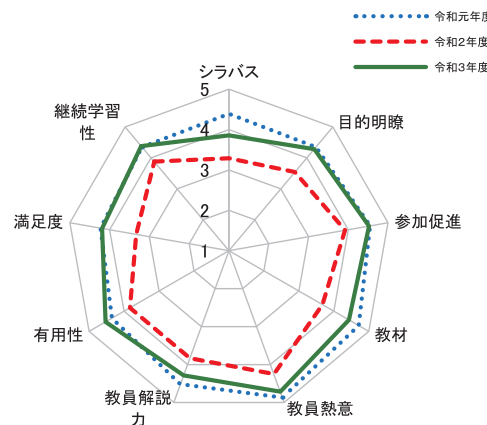
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：人間中心デザイン特論

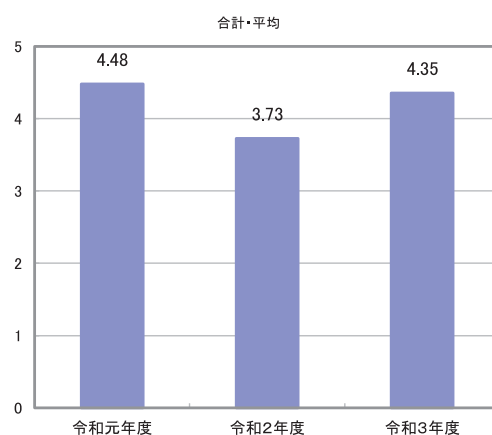
氏名：伊藤 潤

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- 「演習が多いので、理解が進む。」「授業のなかでコンペに応募するテーマを課すことはよいと思う。」講義だけでなく、実践的な演習を課すことで、講義内容を体得してもらえたと思われる。
- 「社会人学生は忙しい」ということを根拠にした批判が散見されるが、「社会人が学びやすい」ということはあくまでも大学設置基準の下での配慮であり、「社会人に甘い」ということではない。この点を勘違いした入学者が増えないよう、募集時ならびに入学後のガイダンス、また履修修正期間の授業内で十二分に説明する必要があると考える。また「すねかじり学生」という表現も見られ、氷河期以前の価値観を更新せぬまま現代の若者の経済的な苦境に対する想像が欠如している学生も少なからず存在しているものと推察される。学生間の潜在的な世代間対立への対処の必要性を感じる。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

PBL形式について学生からは賛否の評価があるが、多数の成果を挙げ、特に2回行ったことにより、2回目のアウトプットの質が非常に向上したことから、来年度も継続したいと考えるが、もう少し授業時間内での時間配分を増やすことを検討したい。

各回の課題についての全体的なフィードバックは次の回の冒頭でおこなっていたが、個別のフィードバックへの要望が高いため、来年度以降はmanaba上で簡単にコメントをするようにしたい。

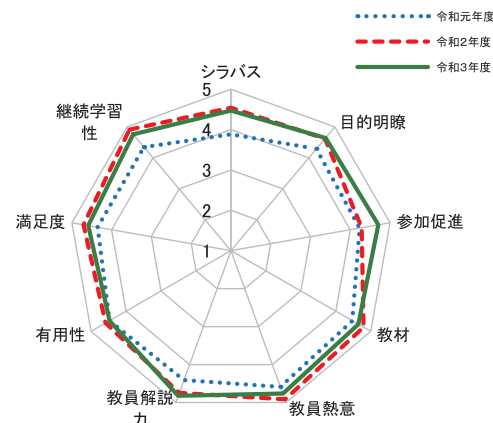
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：デザインマネジメント特論

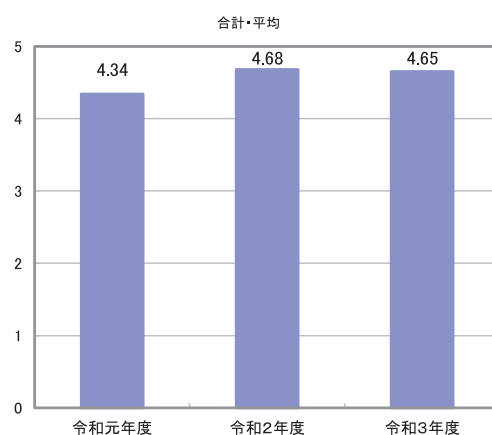
氏名：海老澤 伸樹

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

数値としては総合評価が昨年度の評価4.68から4.65に若干の低下がみられたが、個人的にはほぼ同等の評価と考えている。各項目での細かな上下の変動もあるが、特に学生への参加促進が大きく上昇した。自身としては昨年度よりもよりフィードバックなどに力を入れた部分があるのでそれが評価されたのだと考えている。反面、満足度や継続性の評価が若干低下した点は残念に思う。ただ低下したとはいえそれぞれ4.59と4.76と絶対値としてはそれ程悪くない点は良かったと考える。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

特に毎回課されるレポートの個別のフィードバックへの評価が高い。これは昨度の授業の全面リモート化に伴い、学生とのコミュニケーションを高めるための手段として試行したものの、昨年度も大きな効果があった。履修人数によっては非常に負担が大きい教育上大変に効果的な施策で継続すべきと考える。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

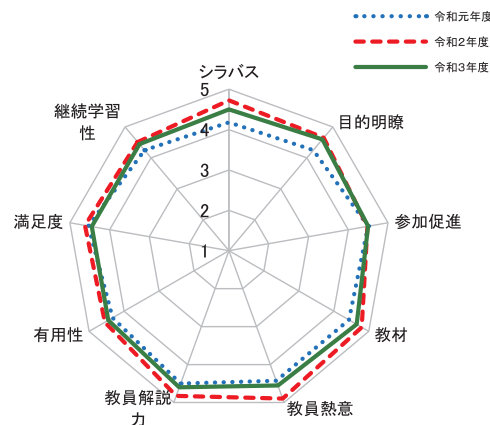
講義名：創造設計特論

氏名：越水 重臣

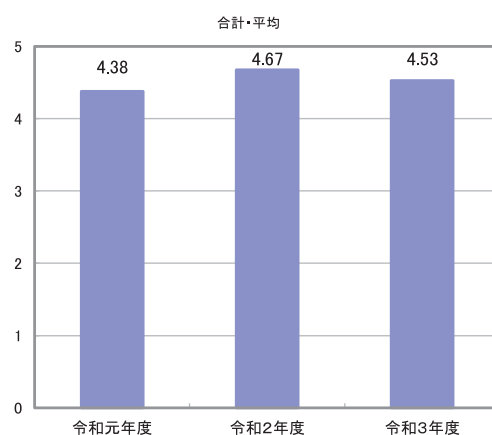
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

まず評点の平均点が昨年度の同科目よりも0.14点ほど若干低下しているが、年度によるばらつきもあることからおおむね昨年度と同じ評点レベルであると理解している。

次に、授業形式についてであるが、この授業ではZoomによるオンライン講義とビデオ視聴によるオンデマンド講義の組み合わせで実施した。この形式については賛否両論あったが、好意的な意見の方が多いと感じた。一方でオンライン授業での「質問のしにくさ」を訴えている学生も多く、このあたりがオンライン授業における問題点であろう。質疑応答については、LMS manabaやメールを使って補完し改善する方法を検討していきたい。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

この講義では実務で使ってほしい創造技法を教授しているが、その点について以下のような自由回答が得られた。例えば、「特に社会人にとって、即実践で役に立つ学修内容でした」「内容的に新しいものが多く、ビジネス系の大学を出ていても新鮮な、もしくは新しい切り口の発想法であり、興味深く勉強させてもらえた」などの記述があった。今後さらに実務の中で役立ててもらえると教員としてはこれ以上の喜びはない。

また、授業の改善アイデアとして以下の意見が聞かれた。「演習レポートで、もう少し時間をかけたいものがあった。提出後にもう一度、レポートを追加提出することで加点される仕組みがあるとモチベーションがアップする。」これは面白い提案であり、来年度に向けて検討したい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

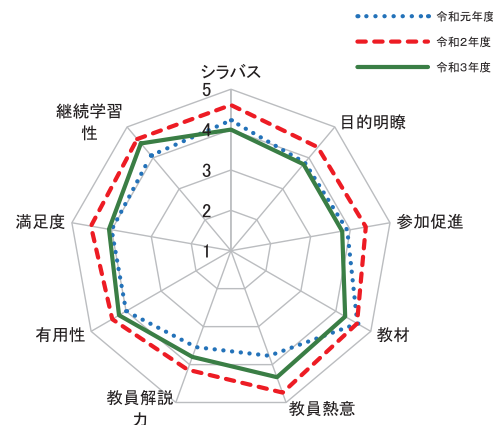
講義名：価値デザイン特論

氏名：國澤 好衛

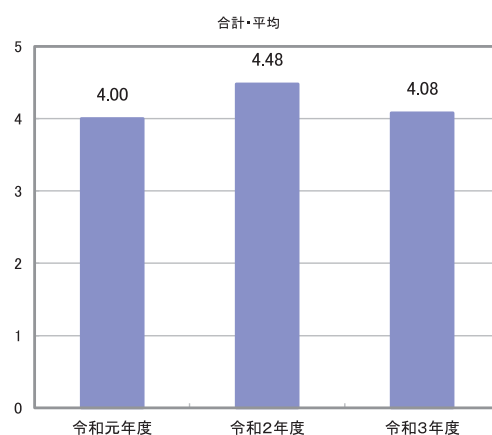
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- 今年度の全体的な評価の状況については、ほとんどの設問で前年度を下回る評価となり、総合評価は4.48→4.08となり、これまでの評点と比べかなり低い評価となった。
- とりわけ評価が0.5ポイント以上下がった項目としては、シラバス、目的明確、学習の参加促進である。
- 記述回答での主な意見は以下の内容である。
 - ー良かった点
 - レポートの内容が興味を引いた
 - 録画授業とリモート授業の組み合わせ
 - 参考資料が豊富 など

- ー改善を要する点
 - 内容が冗長
 - 課題が難しい
 - 授業が録画とリモートなので質問がしにくい など



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

学生評価アンケートの評価や記述回答に寄せられた意見をもとに、次年度以降の授業運営について改善が必要であるが、来年度は担当教員が交代すること、内容も大幅に変更されることから、後任担当者への引き継ぎをすることとしたい。

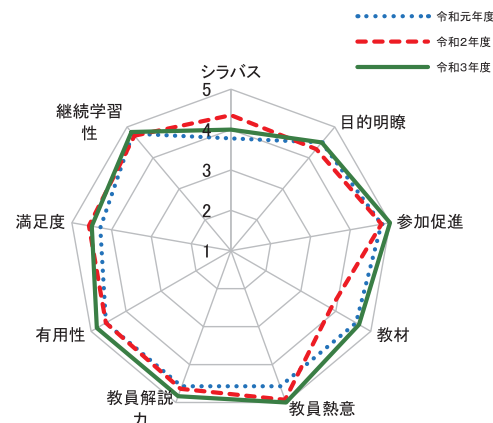
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：造形デザイン特別演習

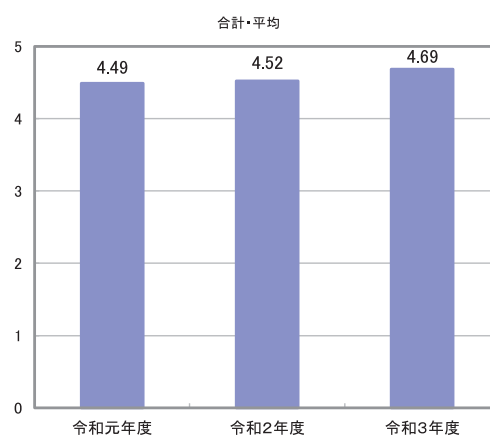
氏名：内山 純/和泉 秀明

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- ・遠隔全体としては、平均評価が4.69で昨年の4.52からやや向上した。
- ・各項目については昨年度と同様であったが、対面で受講したかったというコメントが多かった。逆にコミュニケーションがとり易かったとのコメントもあった。
- ・新型コロナウイルス感染対策で対面での実習、設備使用が困難な場合があることを学生に了解の上実施したが、設備使用の要望が多くあった。設備を使用できた学生も数名おり良かったとの声もあった。
- ・希望者へ補講を行い、遠隔での設備使用や、個別の指導も希望に応じて行ったことに対して良かったとの声があった。
- ・緊急事態宣言のため途中から対面が全く実施できなくなくなり、後半から対面を予定していた学生から特に不満の声が多かったようだ。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- ・各自のプロダクトデザインスキルレベルに応じた自由度の高い課題設定をして個別に対応することで、履修学生のスキルレベルを向上することができた。課題難易度に関して、デザイン上級者も増加傾向にあるためレベルは維持し、希望者への補講を継続し補っていききたい。
- ・遠隔演習について肯定的な意見もあり、対面での実施を前提としながらも、オンラインでの実施も認め、履修の自由度を増やすことも検討していききたい。
- ・設備は、遠隔でも有効に活用できるように配慮し、活用する学生もいた。継続して有効活用していききたい。ただし、遠隔でのデザイン系のソフト活用ができないため早急な対応が必要と思われる。

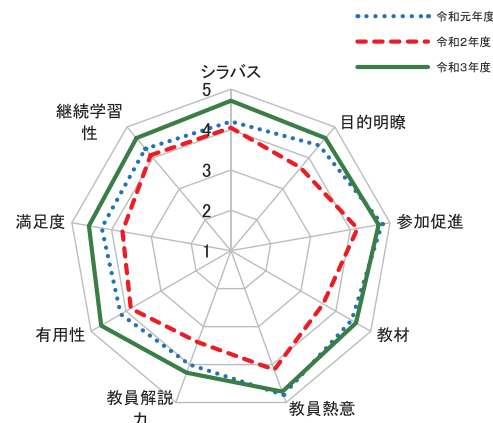
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：組込みシステム特論
氏名：村越 英樹

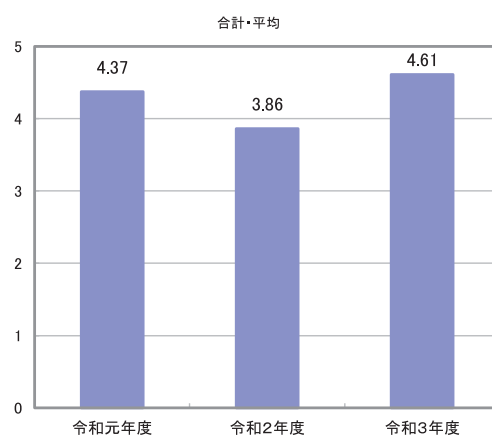
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

アンケート項目の平均点は4.61であり、昨年度の3.86から大幅に改善している。全ての項目で昨年度の評点を上回っている。また、全ての評価項目で4.00点を超過しており、最も良いのが、Q4. シラバス、Q6. 学生の参加促進、Q8. 教員の熱意、Q10. 有用性の4項目で、4.71点、最も悪いのが、Q9.4.21点である。ただ、少々気になるのは、回収率の48.3%であり、昨年度の回収率75.9%を大きく下回っている。

記述回答から、前回の課題の解説を次回に実施すること、毎回グループディスカッションが設けられていること、が良い点としてあげられている。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

本年度は、新型コロナによるオンライン授業実施の2年目にあたり、昨年度の教室の雰囲気伝えるシステム構成から、オンライン授業に適したシステム構成としたことが良い結果に繋がったものと考えます。今後もオンラインによる授業の実施が求められると考えるので、よりオンライン授業に適した教授方法を模索していきたい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：AIデザイン特論

氏名：林 久志

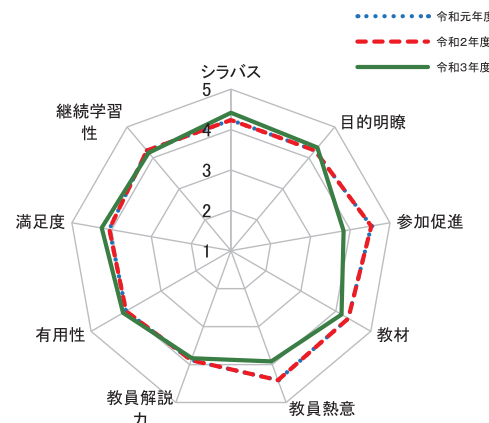
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

以下のコメントから、演習・グループワーク⇒レポートという流れは好評のようである。

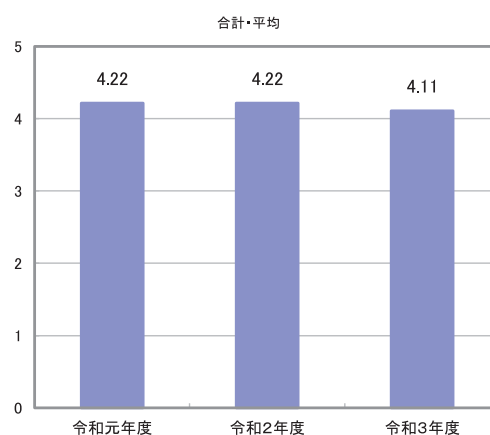
- ・ネットロゴのシミュレーションが実際に操作でき、体験できたこと。
- ・グループワークでのモデリング議論が理解を深めるのに役立った。
- ・レポートの内容を深めなければならないので、結果として学びにつながったと感じる
- ・グループワークでのモデリング議論が理解を深めるのに役立った。

また、他の講義でも同様であるが、以下のコメントにあるように、レポートのフィードバックを求めている学生が多い。

- ・レポートで傾向的に理解が足りない部分について授業で講評があるとよかったです。
- ・提出したレポートについて、都度評点やコメントなどを頂けると大変理解が深まるかと思えます
- ・レポートの個別講評をしていただけると、たいへん参考になると感じました。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

本講義は演習が多いが、演習・グループワーク⇒レポートという流れは効果的なため、継続していきたい。また、レポートの講評については、全体傾向に関しては、Manaba等で講評し、希望者に対しては、個別面談等でフィードバックすることを検討する。また、これまでのシラバスを整理し、来年度の教室設備更新に合わせて、教室でのオンデマンド講義の再撮影の実施も検討する。

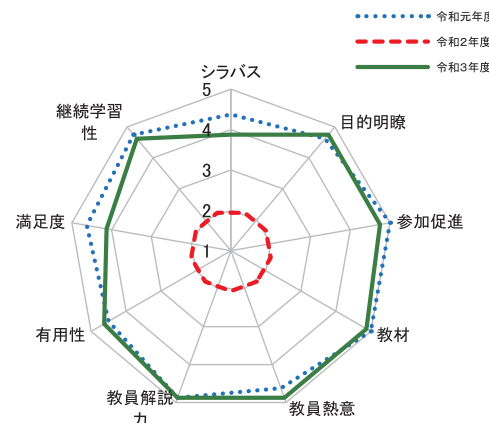
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：デザイン表現実習

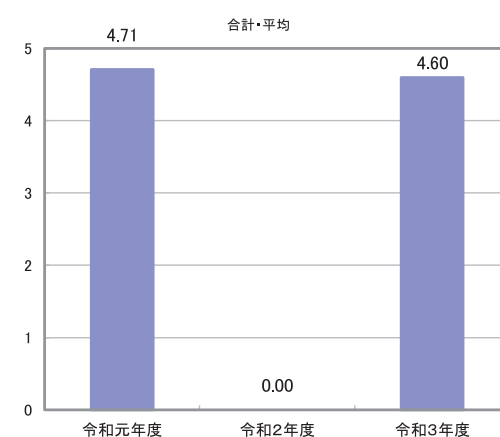
氏名：海老澤 伸樹/和泉 秀明

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

本来この講義は1Qに対面で開講予定であった。しかし1Q開講途中で緊急事態宣言の為に対面授業が不可能となり、やむなく一部をリモートで開講継続後どうしても対面での作業が必要となる最終4コマを2Qの補講期間に集中開講して完了した。この為に履修の学生にとってデザイン作業の中断や講義内容の入れ替え、モデル製作上の不自由などある意味で不完全な講義となった点は残念であった。ただそれでも総合的には4.60という評価であった点は良かったと考える。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

学生からのコメントにも本講義の対面での実施の重要性や感染下における実施方法などへの提言がある。感染状況など全く先が読めないという部分はあるものの、基本的にはしっかりとした感染対策を講じた上で、極力本来の時期での対面での開講などを検討できるようにしていきたい。

2021年度 前期
コースごとのアクションプラン (PBL)

- 1 事業設計工学コース科目**
- 2 情報アーキテクチャコース科目**
- 3 創造技術コース科目**

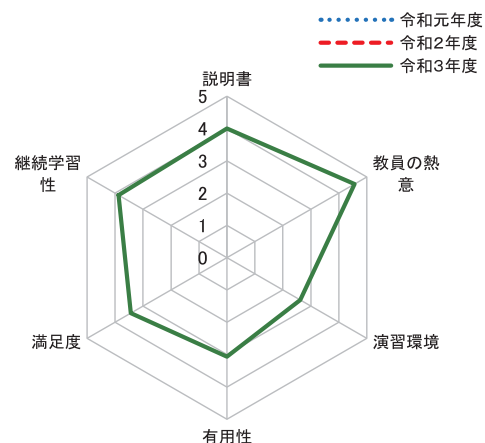
「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

講義名：2021年度_事業設計工学特別演習

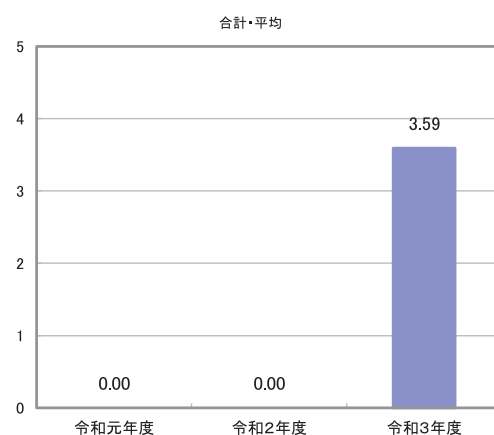
氏名：

1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

- 昨年度から引き続き、新型コロナウイルス感染症拡大防止対策のため遠隔実施が続いているが、継続的にオンラインで実施することで仕事と学修の両立がしやすくなった、学生・教員間で気軽にミーティングができる環境ができた、教員と個別ミーティングで相談できたことでPBL活動を進めるにあたって安心感につながった、という評価を受けた。
- また、論理的思考の訓練、専門的知識の獲得、輪講会、外部知見など、PBL活動を通してよい学修できている、という評価を受けた。
- 一方で、対面でのコミュニケーションや活動ができていない、他のPBLメンバーとの交流ができていない、など遠隔実施ならではの課題についても評価を受けた。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

- 遠隔実施が後期も続くことが想定されるため、学生・教員間のコミュニケーション及び活動、それから、学生間の交流やコミュニケーションの円滑化について、よりよいPBL活動となるように今後も改善に向けてサポートを検討していきたい。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

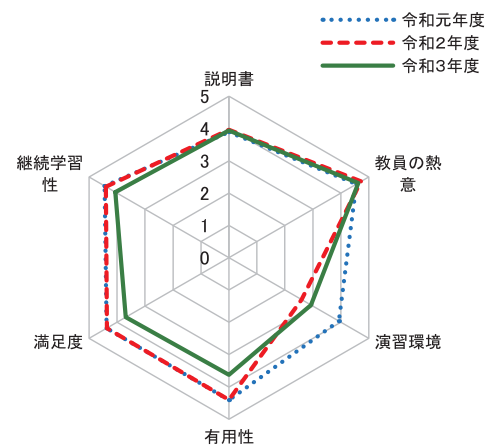
講義名：2021年度_情報システム学特別演習

氏名：

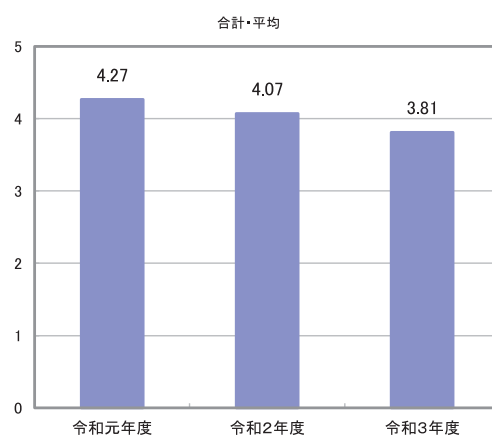
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

学生の評価として重要と思われるものをいくつかピックアップする。

- 基本的に学生の主体性を重んじてくださり、かつ、適切なリソースやアドバイスをくださる点。
- 過度に批判的な態度なども一切なくフラットな評価をしたうえでコメントをしてくださっている点。
- OBの方を報告会に呼んでいただきありがとうございます。おかげさまでRailsに関する質問をすることができました。
- MonthlyReviewを他のPBLと一緒にやったこと。
- チームメンバー間と学生と先生の間にコミュニケーションがともに良かったです。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

今後のアクションプランを作成上で充当と思われる意見をピックアップする。

- 実際の取り組み以外の資料提出への負担が大きいなと思っています
- PBLの指標を時間で計測していますが、アウトプットベースに変更できないものではないでしょうか？
- 開発用に選択した言語やフレームワークなどについて、AIIT内に対応する授業があることは稀だと思います。外部の教育プログラムなどへのアクセスをやすくしてもらおう。

「学生による授業評価」調査に対するアクションプラン

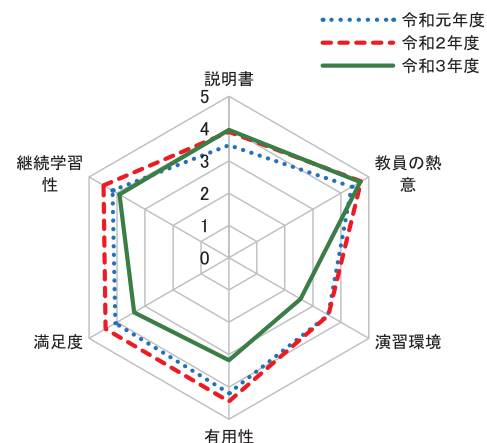
講義名：2021年度_イノベーションデザイン特別演習

氏名：

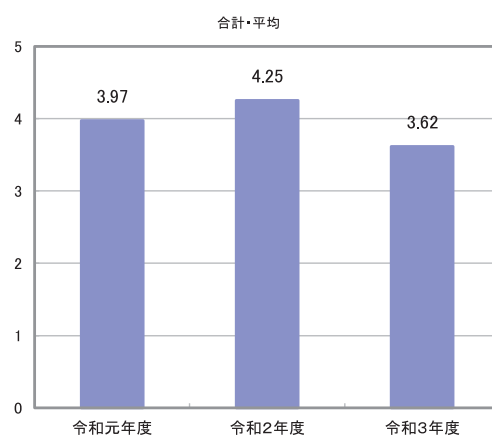
1 学生の評価から重要と思われる点(右のグラフや、その他コメントから)

アンケート項目の平均点は3.62であり、昨年度の4.25を大きく下回った。Q. 4～Q. 9で4点以上なのは、Q. 5 教員の熱意だけである。また、Q. 6 演習環境は、2.57となり、3点にも達していない。この項目は、オンラインでPBLを開始した昨年度も3.55と良くない値であったが、本年度は更に悪い値となっている。

自由記述からは、オンライン化で通学の負担が無くなり、学修時間を増やすことができた、という良い意見がある、一方、一度もあったことの無いメンバとコミュニケーションを取る事が難しかった、などの悪い意見もあった。



評価項目別の分布



評価平均値の年度推移

2 今後のアクションプラン(良い評価を発展させる策、改善すべき評価には改善策)

本年度は、新型コロナによるオンライン授業実施の2年目にあたり、PBLを受講する学生たちの多くは、教室での対面授業に参加していない。そのため、同級生であってもPBLを受講して、初めてコミュニケーションを取る事になった学生が多くいるようだ。このような状態でオンラインでのチームビルディングは、難しいと感じたようである。また、創造技術コースのPBLでは、3Dプリンタなどの機器を利用したものづくりをすることがあるが、この場合にも学内の施設・設備が使えないことが評価点に影響していると考えられる。文科省のDX事業による施設・設備に期待する。

[執筆者]

東京都立産業技術大学院大学

川田 誠一	東京都立産業技術大学院大学学長
橋本 洋志	東京都立産業技術大学院大学産業技術研究科長
越水 重臣	東京都立産業技術大学院大学教授
板倉 宏昭	東京都立産業技術大学院大学教授
吉田 敏	東京都立産業技術大学院大学教授 専攻長
村越 英樹	東京都立産業技術大学院大学産業技術研究科長補佐 FD委員会委員長
中鉢 欣秀	東京都立産業技術大学院大学教授
追川 修一	東京都立産業技術大学院大学教授
奥原 雅之	東京都立産業技術大学院大学教授
小山 裕司	東京都立産業技術大学院大学教授
嶋津 恵子	東京都立産業技術大学院大学教授
飛田 博章	東京都立産業技術大学院大学教授
前田 充浩	東京都立産業技術大学院大学教授
松尾 徳朗	東京都立産業技術大学院大学教授
三好 きよみ	東京都立産業技術大学院大学教授 FD委員会委員
三好 祐輔	東京都立産業技術大学院大学教授
伊藤 潤	東京都立産業技術大学院大学准教授
内山 純	東京都立産業技術大学院大学准教授
林 久志	東京都立産業技術大学院大学准教授
廣瀬 雄大	東京都立産業技術大学院大学准教授 FD委員会委員
細田 貴明	東京都立産業技術大学院大学准教授
大久保 友幸	東京都立産業技術大学院大学助教
木下 修司	東京都立産業技術大学院大学助教
柴田 淳司	東京都立産業技術大学院大学助教
張 晁逢	東京都立産業技術大学院大学助教
國澤 好衛	東京都立産業技術大学院大学特任教授
海老澤 伸樹	東京都立産業技術大学院大学特任教授
戸沢 義夫	東京都立産業技術大学院大学特任教授
和泉 秀明	東京都立産業技術大学院大学非常勤講師
近藤 嘉男	東京都立産業技術大学院大学非常勤講師
伏見 靖	東京都立産業技術大学院大学非常勤講師
成田 雅彦	東京都立産業技術大学院大学非常勤講師
安川 要平	東京都立産業技術大学院大学非常勤講師

東京都公立大学法人
東京都立産業技術大学院大学
AIIT FDレポート第31号 2022年6月

発行：東京都立産業技術大学院大学 FD委員会
〒140-0011 東京都品川区東大井1-10-40
<https://aiit.ac.jp/>

