

コミュニケーション演習のオンライン授業

An Online Lesson about Exercises in Communication

小松隆行*

Takayuki Komatsu

概要

本学メディアデザイン学科の科目「コミュニケーション演習」のオンライン授業での実践について報告する。2020年度の授業は、新型コロナウイルス禍のために、対面での演習形式で実施予定であった授業を、全面的にオンライン授業で実施した。この科目では、シラバスに記したように、様々な人数構成（2人～8人）でのグループワークでの会話を通じて、対面でのコミュニケーション能力の向上を目指すことを目的としている。少人数から徐々に人数が多いコミュニケーション形態を追加しながら実践する中で、傾聴やその心構えなどへのカウンセリング技法の応用、アサーションやワールドカフェなど最新の要素も導入し、学科施設メディアスタジオも有効活用する予定であった。しかしながら、オンライン授業ではその制約のために、予定していた実践方法の変更を余儀なくされた。本報告では、グループウェアなど利用しつつ、科目の目的が達成できるような工夫を行いながら授業を実践したことを報告する。

1. はじめに

本学の未来デザイン学部メディアデザイン学科では、専門教育科目におけるコミュニケーション系科目の必修科目として、1年次前期に科目「コミュニケーション演習」⁽¹⁾を15回開講している。この科目は2012年に新たに開講され、2014年からは必修科目となっている。この授業では、対面での会話を中心にコミュニケーション力や会話力を高めることを目的としている。授業の主な内容は、履修者全員でグループを組んでの対面でのコミュニケーション（会話）の演習である。

この授業は、学生同士の近接での会話を主とした対面での演習授業を大前提としているため、新型コロナウイルス禍では最も感染拡大のリスクが高い授業であった。したがって、いわゆる第1波の時期の感染拡大当初に、実施形態を変更することを決定した。

この科目は学科のディプロマポリシーの「1. コミュニケーション力（論理的な思考力、記述力、発表と議論の能力を有し、他者と適切なコミュニケーションを取ることができる）」の「日本語力」に対応している。この科目の達成目標は次の通りである。
①「話す」「聴く」の2本柱を総合的に学び、より効果的に的確に意見を伝えられるようになる、②効果的な「話し方」の技術と効果的な「聴き方」の技

術を学び、実践できるようになる、③1対1と1対多のコミュニケーションができるようになる、④発声・発音、正しい日本語、心構え、表現力を学び、実践できるようになる、⑤聴くことの重要性を認識し聴き上手になるための技術を習得し実践できるようになる。

2. 教育内容と実践内容

シラバスに記されている予定されていた対面での授業の実践については、前回の実践報告⁽²⁾で詳しく述べているが、今回のオンライン授業で新たに考慮したり重視したりしたポイントは、グループウェア Moodle のフォーラムの効果的な利用、計画的なナビゲーションによるグループディスカッションの実践、演習毎のグループ編成への配慮、Google Meet 会議室のチャットの多用などである。

オンライン授業では基本的に、通常開始時刻から5分遅れで開始し、通常の終了時刻より5分前に終了するようにした。Moodleでの自動出欠操作は、設定済みのアラームを鳴らして同様に15分遅れて実施した。以下では、主な教育内容とその実践内容について説明する。

今回は、正式な授業開始前に、第0回と称してオンライン授業のテスト授業を実施した。本科目が全

科目中の最初の授業であったので、以下のような内容で実施した。①Google Meet 会議室へのアクセスと操作方法（チャットの使い方、画面の共有方法など）、②授業支援システム Moodle の使用方法（自動出席操作方法、資料の閲覧方法、フォーラム投稿、アンケート回答など）、③オンライン授業での留意点（言葉遣いやマナーなど）、である。参加できなかった学生のために、講義内容はすべて動画にして Google ドライブにて公開し、Moodle にリンクを公開し視聴できるようにした。できるだけ早くオンライン授業に慣れることと抵抗感を減らすために、「興味のあるデジタルコンテンツ分野は？」というアンケートを実施し、結果を即時公開することを行った。回答群は、本学科の特徴をふまえて、ビデオゲーム、アニメ、マンガ、イラスト、3DCG、音楽、映画、ネット動画、ボードゲームとした。

第1回目と第2回目では、ガイダンスと自己紹介マップ⁽³⁾と呼ばれる自己紹介シートへの記入とそれを用いた2人ペアのフリートークを予定していた。予定していた対面授業では、2人ペアはお互いに自己紹介マップを交換し参照しながら、2人の共通点や興味のあるポイントを話題にして6分程度フリートークしてもらうことになっていた。トーク終了後は、ペアの組合せを変えてローテーションし、新たなペアで同様のことを行う。初回の授業で、約6名程度とペアトークを経験することになっていた。しかし、オンラインではそれができないため、同等のことができるように、Moodle のフォーラム(会議室)機能を使い、「一人一言自己紹介」を入力させ、それに対して他の学生がレスポンスコメントを入力させることで代替した。このレスは、指定された件数(人数)を入力するよう義務付けた。まずは、入学して間もないお互い会話もしたことがない、友人もまだできていない本学科新入生全体のアイスブレイクをさせることが大切であるが、Moodle 上ではあるが、アイスブレイクさせて打ち解けた空気感を感じさせられたと考えられる。またこのようなミッションを1つ完了すると、バッジ(後述)という証明データを学生一人一人に授与するようにした。

第3回目では、過去2回の自己紹介の投稿へのレスポンスに対する返信レスポンスを投稿させた。相互の発信を受信するという行為によるやり取りの重要性を、行動として実践してもらった。返信レスにおいては、対面での会話で重要となる傾聴⁽⁴⁾⁽⁵⁾⁽⁶⁾における3要素の2つ「相手への肯定的な関心」お

よび「共感的な理解」を表現した文章を入力するように指導した。対面であれば、非言語的な表現(表情や身振り手振り、声のトーンなど)を伴ってこれらを表現できる可能性があるが、オンラインでの文字だけでのやり取りではそれは難しいので、特に言葉遣いや表現において、これらのことを留意するように指導した。あまり堅い表現ばかりだとアイスブレイクできた雰囲気が消えてしまう恐れもあるので難しいのだが、羽目を外し過ぎない表現や絵文字を一部許容することでそれを回避するように心がけることも指導した。この回には、大学でやりたいことのアンケートも実施した。回答群は、やはり学科の特徴をふまえて、ゲーム制作企画、アニメ制作、マンガイラストを描くこと、3DCG制作、音楽制作、映画・映像・動画制作シナリオや小説を書く、プログラミング・アプリ制作、グラフィックデザイン、Webデザイン、プロダクトデザイン、人工知能(AI)、サークル活動(体育会系、文化系)、ボランティア活動、などとした。

この科目においては、就職試験の面接でも重要となるPREP法での表現を十分に活用できるようになることが重要である。第3回と第4回では、「自分の好きなこと」(趣味、食べ物、アート作品、アーティストなど任意)や、「自分の一番〇〇なこと」(〇〇は各自が自由に決める)をPREP法の文章で表現し、それをフォーラムに投稿して自己紹介し、他の学生がそれに対してレスポンス投稿することによって学生相互の交流も実施した。

第3回から第7回までは、複数(9個)のテーマ毎にフォーラムを設定し、好みのテーマへ投稿してもらった。9個のテーマは、前述の「学生の興味あるデジタルコンテンツ分野」を設定し、その中の好みのフォーラムで投稿させた。例えば、テーマ毎の情報提供、情報交換、意見交換、質問、呼びかけ、雑談などをし、交流を広げるように指導した。これまでの授業内容(肯定的な関心や興味、共感、よいところ2つ表現、お礼など)を実践してもらった。これを第4回から第7回まで継続して実施し、テーマ毎に計10返信以上投稿するとテーマ毎に課題完了バッジが授与されるようにし、最低1つのバッジ取得することを課題とした。以下は、学生に留意させたフォーラム投稿における指導内容のポイントである。①テーマ毎に1週間の間の投稿は、1人につき「新しい投稿は最大1個、他の人の投稿への返信は最大3個」、②他の人の投稿に、肯定的(＝賛

成や理解)な、共感のある、興味を示すような返信を投稿する。③レスが少ない(または無い)投稿には、すすんで返信投稿する。④他の人が不快になるようなことは書かない。⑤個人的な情報や知られたくないことは書かない。⑥自分の投稿を読んだ他の人が、どう感じるかをよく考えてから投稿する。

第5回からは毎回、グループディスカッションを実施した。対面であれば、教員が4人から8人のグループ分けをして、1テーマ10分程度のディスカッションを口頭で自由に実施させ、結果をPREP法形式でワークシートにまとめて記入させて、提出させる形式であった。オンライン会議のソフトウェアによっては、グループ分けがされ各グループ毎に個別の会議室が立ち上がり、そこで各グループのメンバーのみで音声で話し合いができる機能があるが、今回はプライバシー保護の準備と対策が不十分であったこととセキュリティの問題の懸念があるため、この方法は採用しなかった。以下では、その代替方法について説明する。

まずグループ分けは、教員が行う方法、またはMoodleのグループ自動生成機能を利用する方法により、ディスカッション毎に異なる8名程度のグループ編成で行った。どちらの方法でも、学生の好みやパーソナリティ(授業中のチャットやフォーラムでの学生の書き込みをレビューし、積極的か消極的かなどを把握した)を考慮するようにしつつ、できるだけ多くの学生と組めるように心がけた。ディスカッションテーマは、実際の就職試験で提示されたり、現実に行っている問題を参考にしたりして、対面時と同様に馴染みやすいテーマを選定した。例としては、例①「無人島に全員で滞在させられることになった、その時持参するものを3つ選び理由と事例をまとめよ。」、例②「20歳以下の若者において、漫画とゲームのどちらかを全面的に禁止にする。どちらを禁止にすべきかとその理由を述べよ。」などである。グループディスカッションの進め方と留意すべきことは事前に説明しておき、全グループのリーダー(モデレータ)役を教員が担当し、その指示にしたがってMoodleに各グループ毎に用意されたフォーラムに投稿し、グループ全員がその投稿を読みながらお互いの意見を確認しつつディスカッションを進め、結論を出すという形式にした。なお、インターネットのSNSでの発言に起因する重大事件が社会問題として話題になっていた時期であったため、特に発言には十分注意するように指導した。

そのグループディスカッションの進め方の概要を、以下の①から⑩の手順で示す。これらはすべて教員の指示で進めることとし、学生自身の意思で先に進めないように指導した。①全員が簡単な自己紹介を投稿する(My投稿1, 5分、自己紹介マップを利用)。②各自が全員の自己紹介を読んで、メンバーを確認する(5分、全員の投稿が完了するまで、③に進まない)。③ディスカッションのテーマの意見をPREP法で書いて投稿する(My投稿2, 10分)。④自分以外の意見(③の投稿)をよく読む(10分、全員の投稿が完了するまで⑤に進まない)。⑤自分の③の投稿(My投稿2)の他の学生による「次の投稿」と「次の次の投稿」に肯定的な返信をする(My投稿3とMy投稿4, 5分)。⑥自分の意見(My投稿2)への返信をよく読む(3分)。⑦⑥までの投稿の内容を参考にして意見を1つ投稿する(My投稿5)、他の投稿されたものも読む(10分)。⑧⑦までの投稿を参考にして、各自で最後の結論意見を投稿する(My投稿6, 5分)。⑨⑧の意見の多数決で、グループの結論を出す(2分、各自、数が最多の意見を把握する)。⑩グループの結論について、自分の意見を投稿する(My投稿7, 5分)。これらはすべて文字情報の入力で行うため、PCキーボードのタイピング速度が上がるように、第0回でタイピングの練習を継続して行うように指導したが、学生毎の個人差を考慮して時間的に余裕を持たせて進行した。このように、ディスカッションの進め方をしっかりと指導しながら文字情報でしっかりと意見を述べさせたことにより、対面での自由なディスカッションの趣旨と目的を達成できつつ、体験としての印象付けや実施後にレビューしやすいことなどのメリットも付加され、オンライン授業ならではの良さと効果が生まれたと考えられる。

第8回目では、メールの正しい書き方を指導し、授業レビューを教員へメールで提出させた。その回答の中に、「音声での学生同士のコミュニケーションをしたい」との要望が多かったことから、第12回目に、ネット会議での音声のみによるミーティングを実施した。学生毎に好みのコンテンツ分野をテーマとして希望をとってテーマ毎に8名程度のグループ分けをし、教員がモデレータとなり、1グループ約30分のフリートークを実施した。参加者全員に2回以上の発言ができるように教員が司会し、発言内容に留意するように指導しながら実施した。ここでもプライバシーを保護とセキュリティを確保す

るため、カメラはオフにして実施した。これは通常の授業時間内では実施できないために、授業コマ以外の空き時間を使い、延べ約8時間を要し実施した。

全15回の授業では、授業時間中はGoogle Meet会議室において教員から学生への音声やチャットのメッセージでの呼びかけを頻繁に行い、学生にレスポンスのチャット書き込みを実施させた。教員と学生の心理的な距離感を縮めたり、学生から質問が出やすくなったり、雑談のようなやりとりで相互の親近感が増したりしたように思われる。また、前述したように、演習や課題をこなす毎に、Moodleの機能を使いバッジ（証明書、PNG形式画像）を学生毎に授与した。これで、学生の授業参加へのモチベーションアップへつなげた。ビデオゲーム好きの学生も多いことから、アクティビティにはレベル番号を付与し、「レベルアップ」を意識させた。

3. 終わりに

今回のオンライン授業では文字情報でのコミュニケーションが大部分を占めたが、予定していた対面授業と同様に、全体を通して常に意識させた傾聴の技法⁽⁴⁾でありキャリアカウンセリングの技法⁽⁵⁾⁽⁶⁾であった。さらに、傾聴の技法だけではなく、傾聴の心構え⁽⁴⁾⁽⁵⁾⁽⁶⁾も同時に教え実践できるように指導した。対面ではなかったが、これらは文字情報だけのコミュニケーションでも重要であり、それを意識することで文字でのコミュニケーションも豊かで良好なものになった。その影響もあり、回が進んでの音声のみのミーティングでも、多くの学生がリラックスし伸び伸びと楽しそうに参加し話していた。

今回の実践において良かった点を以下に記す。対面でのコミュニケーションをフォーラムへの書き込みで代替しているが、発言がログとして残るので、状況を把握でき指導しやすかった。また、学生同士のディスカッションをフォーラムで実施しているが、進行の流れをコントロールしやすいし、学生もやりやすかった様子で、話し合いも結論を出すこともスムーズに実践できていた。様々なMoodleの機能（投票によるアンケートやバッジ授与など）を利用して、授業の単調さを軽減できた。本科目でMoodleを利用したのは今回が初めてだったが、オンライン授業ならではの良さやメリットがあった。文字でのやり取りにおいて、絵文字を使うことに抵抗感があるという意見も一部の学生から出たが、不快にならない程度の一般的な絵文字は、文字のみのコ

ミュニケーションでは良い潤滑剤の役割を果たす印象であった。また、今回の授業を通じて、学生同士のオンライン上でのSNSでのつながり、ネットゲームでの友人つながり、登校日に会話するきっかけ、サークル的な活動のきっかけ、様々な情報交換に有効であったとのことである。「他の学科や他大学では、このような授業を実施してはもらえない」という声も多く聞かれ、この科目の役割はオンライン授業という形態に変わったとはいえ、対面授業と同様に有益な役割を担うことができたと考えられる。

短いながらも何らかのコミュニケーションを経験することで、友達関係や交流が広がり、友達の友達という関係も醸成され始めることも多い。学生同士のコミュニケーション機会を増やすことによって、友達作り、交流の輪の広がり、学生間での助け合いのきっかけ作りやセーフティーネットの構築など副産物も多いが、これらのことは今回のオンライン授業においても、十分とは言えないながらも実現できたと考えられる。対面でのコミュニケーション（特に1対1）ができない学生が多いので、このような実践方法がコミュニケーションの演習の導入部分には向いているかもしれない。今後は、対面授業に戻った際にもオンライン授業での実践方法や効果的だった方法を取り入れつつ、対面での会話と文字情報でのやりとりの2つをバランスよく実践していくことも重要であると考えられる。

参考文献

- (1) 北海道科学大学HUSナビ教務ブック未来デザイン学部メディアデザイン学科授業計画書：2021年2月21日、<https://navi.hus.ac.jp/system/mirai/media/>.
- (2) 小松隆行：メディアデザイン学科における「コミュニケーション演習」の教育内容及び方法と実践、北海道科学大学研究紀要、第43号、pp. 59-62、2017.
- (3) 斎藤隆：友達いないと不安だ症候群につける薬、朝日新聞、2005.
- (4) 東山紘久：プロカウンセラーの聞く技術、創元社、2000.
- (5) 國分康孝：カウンセリングの技法、誠信書房、1979.
- (6) Carl R. Rogers：カウンセリングと心理療法—実践のための新しい概念1～3（ロジャーズ主要著作集）、岩崎学術出版社、2005.