

オンライン授業（ライブ型）における教育効果

—教育心理学的観点からの実践的検討—

中村 哲之

要旨

本論文では、本学への入学が決まっている高校生を対象とした入学予定者講習会をオンラインライブ方式にて実践した報告を行った。Zoom のチャット機能を使うことで、教員と受講者間ないし受講者間同士のコミュニケーションを図りながら、大学の専門科目の授業体験を臨場感のあるライブ形式で実施した。非同期型（オンデマンド形式）で実施した昨年度の課題提出率との比較や今回の講習会後に寄せられた出席者の感想を分析した結果、入学予定者講習会は同期型で実施することで効果的な教育効果が得られる可能性が高いことが示唆された。

I はじめに

昨今、オンライン授業という言葉は世の中にすっかり定着した。しかし、この言葉がこれほどまで頻繁に使われるようになったのは、つい最近になってから—世界的に感染症が拡大した 2020 年度を境に我々の生活様式はこれまでのものとは劇的に変わってしまったから—である。感染症の流行は教育現場に対しても多大な影響をもたらした。2017 年に公示された新学習指導要領にも示されたアクティブ・ラーニングへの関心とその重要性が年々高まってきていたなかで、対面による授業運営が困難となった結果、新たな生活様式ならぬ新たな教育様式が求められることになってしまったのである。

上記のような経緯もあってか、感染症が流行し始めた当初は「対面かオンラインか」の二分で捉える大学関係者が多かったように感じる。しかし、授業運営という点においては、この分け方ではなく「同期型か非同期型か」で捉える方が運営面において分かりやすい。実際に、現在では多くの大学関係者がこの分け方で認識しているようである。同期型（同時双方向型）には対面方式とオンライン方式の両方が含まれるが、後者の方式では、Teams や Zoom、Google Meet などの Web 会議システムを使って、教員と学生がリアルタイムに双方向でのやりとりをしながら授業を展開する方法である。もう一方の非同期型はオンライン方式のみとなり、教員が予め準備しておいた教材を受講生はオンライン上で受け取って、課された課題に取り組み、オンライン上から提出する方法である。教材として動画配信が含まれるものは「オンデマンド方式」と呼ばれ、動画配信はなく PDF ファイルなどの

文書のみが教材資料として送られてくるものは「課題提示方式」と呼ばれる。授業アンケート等の調査では、本学を含めた全国の大学において、課題提示よりも動画配信の方が学生の満足度が高い傾向になっている。

オンライン方式の授業が全国の大学で導入された 2020 年度当初において、多くの大学関係者は、オンライン方式の授業は対面方式の授業が実施できない場合に限りやむを得ず実施されるものだという認識が主流であった。つまり、オンライン方式の授業は対面方式の授業の下位互換に過ぎないという考えである。しかし、オンライン方式の授業の実践報告事例が積み重なっていくうちに、対面方式の授業とオンライン方式の授業との間にこのような階層性はなく、それぞれに長所と短所があることが明らかとなっていった。一般的に、対面／オンラインを問わず同期型授業の長所は、教員と受講者との間のコミュニケーションがリアルタイムで実現するため、質疑応答や課題へのフィードバックがしやすい点にある。さらに、受講者間同士でのコミュニケーションも成立しやすい。非同期型授業の長所は、教員・受講者ともに授業時間の制約が緩和される点にある。受講者は授業時間割に設定された日時以外に受講することも可能となる。また、教員が事前に定めた課題提出期限までは、受講生は気になる箇所を繰り返し動画視聴することが可能である。今後は、それぞれの授業方式の特徴を踏まえつつ、受講者への教育効果という点においてメリットの大きい方式を選択していくことが重要になってくるであろう。

本論文では、本学の入学試験に合格し入学予定となっている高校生を対象とした「入学予定者講習会」をオンラインライブ方式にて実践した報告を行う。この講習会は 2020 年度入学予定者までは長年対面方式で実施されてきたが、2021 年度入学予定者に対しては感染症の影響から全てのコンテンツを非同期型（オンデマンド形式）に変更して行った。しかし入学予定者の高校生にとっては、大学関係者や同期入学の他の学生とのコミュニケーションをとることが重要ではないかという考えから、2022 年度入学予定者に対しては一部コンテンツをオンラインライブ方式で実施することとなった。実践結果から明らかとなった同期型授業の長所と短所を明らかにしながら、今後の同様のイベントを実施する際の方法を検討するための判断材料としていくことを目指した。

II 方法

1. 調査対象者

東洋学園大学で 2022 年 2 月 16 日の午後に実施された入学予定者講習会（人間科学部の入学予定者対象の部）に参加した高校生。Zoom を用いたオンラインライブ形式で実施したため、正確な参加者数をカウントすることは困難であったが、以下の指標から概ね 100 名程度が参加したと推測された。なお、対象者は 146 名であった。

①事前課題の提出者数：100 名

②入学予定者講習会の最後に実施したアンケート回答者数：85名

③Zoom で取得したログより、名前が重複しないユーザー名と明らかにスタッフであると思われるユーザー名をカウントから除外した数値（Zoom の特性上、同一人物を重複カウントしている可能性あり）：117

2. 入学予定者講習会の概要

入学予定者講習会とは、東洋学園大学に入学予定の高校生を対象に、大学での学びや学生生活がどのようなものであるかを知ってもらうために、毎年2月中～下旬頃に教養教育センターが主催となって実施している。文部科学省高等教育局(2013a, 2013b, 2015, 2020)によれば、大学入学前に補習授業を実施している大学は、平成23年度で全体の33.5%（全759大学のうち254大学）、うち私立大学では33.2%（全591大学のうち196大学）、平成25年度で全体の36.8%（全771大学のうち284大学）、うち私立大学では37.4%（全601大学のうち225大学）、平成30年度で全体の35.2%（全782大学のうち275大学）、うち私立大学では34.8%（全603大学のうち210大学）となっており、本学におけるこのような取り組みは、全国の約3分の1の大学でおこなわれている。高大連携や大学の初年次教育の在り方が見直されているなかで、入学前のこのような取り組みは重要性を増しているといえる。

本学ではこのような入学予定者向けの講習会を学部ごとに分けて実施している。2020年度入学予定者講習会（2020年2月実施）までは対面で実施をしていたが、感染症流行に対応する形で2021年度入学予定者講習会（2021年2月実施）では全てのコンテンツをオンデマンド動画配信に変更した。しかし、入学予定の高校生に対して少しでも大学の雰囲気を知ってもらうためには同期型の授業実施が適切であろうという判断から、2022年度入学予定者講習会（2022年2月実施）では、一部のコンテンツをオンラインライブ方式で実施した。本論文で取り上げている学科別プログラムはオンラインライブ方式で実施されたコンテンツであった。

著者は学科プログラムを2015年入学予定者の年から毎年担当してきた。担当を繰り返すなかで過年度のプログラムをその都度見直し、少しずつ洗練されたものになってきているが、なかでも大きく変えたのは、大人数を対象としたアクティブ・ラーニングのやり方である。1、2年目は個人ワークを軸にプログラム内容を作成し、アクティブ・ラーニングの実践としては自身の個人ワークの回答内容を隣席の高校生と共有しあう形でおこなった。それに対して、3年目以降は、6～12名程度を1つのまとまりとするグループワークへとアクティブ・ラーニングの実践内容を変えてきた。中村（2019）では、このプログラムの実践を紹介しながら、高校生を対象とした大人数のアクティブ・ラーニング実践に関して、教育心理学的視点から考察を行った。

しかしながら、この取り組みが困難なものとなったのは、オンデマンド動画配信に変更となった2021年度入学予定者講習会（2021年2月実施）であった。オンデマンド動画を視聴する前に提出する「事前課題」とオンデマンド動画を視聴した後に提出する「事後課題」を設定することで対応したものの、双方向的なアクティブ・ラーニング実践は困難であった。そうしたことが影響してか、対象者165名のうち、事前課題の提出者は96名、事後課題の提出者62名にとどまるなど、次年度以降の実施方法に大きな課題を残す結果となった。

このような経緯を経て、本稿で紹介する2022年度入学予定者講習会（2022年2月実施）では、オンライン上でありながら双方向的なアクティブ・ラーニングを実現するプログラムを実施した。なお今回の入学予定者講習会では、「学科別プログラム」のほかに「大学での学びを知る」というコンテンツもオンラインライブ形式で実施した。

3. 人間科学部人間科学科について

著者が担当した学科は人間科学部人間科学科であった。年度によってコース編成や名称に違いがあるが、2022年度入学生対象のカリキュラムでは、「心理・カウンセリングコース」「スポーツ健康コース」「人間社会コース」の3つのコースから科目が提供され、人間科学部所属の学生は、ルールの範囲内において自由な科目選択が可能である。

4. 学科プログラム受講に向けた事前課題

学科プログラムに先立ち、入学予定の高校生に対して事前課題を課した。事前課題の内容は、2種類の動画を視聴し、それぞれの動画に対して、「設問1：動画の内容に関するキーワードを5つ以上挙げてください」「設問2：動画の内容を一言（20～50文字程度）で表現してください」「設問3：動画の内容を400文字程度で要約してください」という設問に解答するものであった。

大学での学びの基本は、「情報を適切に理解し、求められた内容や分量で適切に表現すること」である。過去のプログラムにおける事前課題では、課題図書の内容に関する感想を求める設問、あるいはそこに記載されていた内容を問う設問を準備していた。つまり、どちらかというところ前者の「理解する力」を問う設問に重きを置いていた。しかし今回の事前課題では、理解すべき情報源を図書から動画コンテンツにすることで、前者の「理解する力」を問う部分に関しては難易度を落とし、逆に後者の「表現する力」を問う部分に重点を置いた課題に変更した。大学入学後は、レポートや卒業論文などにおいて後者の力を求められることが多いが、GPAがそれなりに高い学生であってもこの力が足りずに苦勞するケースが散見されている。人間科学部においては2021年度卒業生から卒業論文が必修化され、これまで以上に「書く力」が求められるようになったことも踏まえての変更であった。

動画の内容は、著者の専門である比較認知心理学に関するものであった。動画自体のメインメッセージは、ヒトを含む動物の認知機能の類似点と相違点の比較を通して、ヒトの心の働きの特徴を相対的に捉えることの重要性、物事の捉え方は種間で異なり多様なものであることを理解することの重要性を訴える内容であった。教材としては基礎心理学的な内容のものであったが、今回のプログラム参加者には、臨床心理学に興味のある学生や心理学以外のスポーツ健康や人間社会に興味がある高校生が多くいたことも踏まえ、「心の多様性」「人を支える人になるための学び」に重きを置いた方向で話をまとめる授業運営を目指した。

【動画1前半】 <https://www.youtube.com/watch?v=cYowTX81Z2Y>

【動画1後半】 <https://www.youtube.com/watch?v=xOqlSLarxMk>

【動画2】 https://www.youtube.com/watch?v=XG_F05HPHIY

**今日の入学予定者講習会に対する
思い・意気込みを書いてみましょう。**

パソコンの方：「チャット」を選択



スマートフォンの方
「詳細」
→「チャット」を選択



図1. ウォーミングアップで用いたスライド

5. 学科別プログラム当日の内容

5-1. 事前準備

Zoom を用いたオンラインライブ授業を実施した。入学予定者講習会全体を運営している部署である教養教育センターから、パソコンもしくはスマートフォンから Zoom を使うための環境設定用マニュアルが参加する高校生に対して事前配布された。参加者は学科別プログラム実施当日までにセッティングしておくように指示されていた。当日は、Zoom 上で表示されるネーム欄に氏名と学部名が示されるようにすることもマニュアル上で指示をした。

5-2. 概要

オンラインライブの特性を生かし、できる限り双方向性のあるプログラムになるように工夫をした。ただし、Zoom に不慣れな高校生、初対面の人とオンライン上で顔出しや音声を用いたやり取りをすることに抵抗を感じる高校生がいることを想定し、今回はチャット機能を用いたやり取りのみで受講参加できる内容とした。

5-3. ウォーミングアップ

まず初めにウォーミングアップ的な内容として、東洋学園大学の位置と最寄り駅に関する設問を出した。オンライン実施ながら、少しでも本学に対するイメージを形成してもらうことを目的とした設問であった。

次に、「今日の入学予定者講習会に対する思い・意気込み」をチャット欄に書くことを受講者に対して求めた（図1）。これは、本学の別の科目（例えば、3年次必修科目「キャリアデザイン」の模擬就活）でも取り入れられている方法であり、Zoom に慣れるためのウォーミングアップ、本日のイベント内容の確認、他の受講者の様子や思いを知ることによって自身の緊張をほぐす、といった目的があった。さらに今回のプログラムにおいては、後述するようにチャットから回答を求める設問を幾つか準備していたため、その練習も兼ねたものであった。パソコンとスマートフォンではアイコンの位置などが異なるため、それぞれに対してチャットの使い方を図示した。できる限りチャットからコメントすることを求めつつも、機器操作に慣れずに焦ってしまう受講生などがある可能性等も踏まえ、強制にはしなかった。

5-4. 事前課題のふりかえり

事前課題として課した解答内容を受講者と共有した。文字で書かれた情報ではなく、動画コンテンツの説明に関する設問であったことから、今回は解答例を個別に示す方法ではなく、テキストマイニングの方法によって事前課題提出者の解答の傾向を視覚的に分かりやすく説明する方法を採用した。高校生も自身でテキストマイニングを実施できるよう、オンライン上から無料で利用可能なサイトを使った分析を紹介した。

株式会社ユーザーローカル「AI テキストマイニング」

<https://textmining.userlocal.jp/>

株式会社ユーザーローカル「テキストマイニングツール」 (参考サイトとして紹介)

<https://textmining1.userlocal.jp/>

5-5. 事前課題を発展させた体験授業 (心の多様性)

事前課題のふりかえりが終わった後で、その内容を発展させた体験型授業を実施した。

「物事の捉え方は人によって異なる」ことを視覚現象として直感的に理解しやすい錯視図形を用いた参加型ワークを実施した。

ワークの教材に用いた1種類目の錯視図形は、円状に並んだ星形図形が時計方向 and/or 半時計方向に動いて見えるものであった。どちらかの回転運動にしか見えない人もいれば、両方の回転運動を知覚できる人もいる、まさに知覚の多様性を実感できる錯視であった。ただし実際には、星は回転運動をしておらず、2種類の配置パターンを一定間隔 (今回の授業では、各配置パターンの提示時間を100, 200, 500, 1000 ミリ秒の4種類設けた) で交互に提示しているだけであった。物理的に運動情報は存在しないにもかかわらず、そこに運動情報を勝手にヒトは知覚してしまう錯視現象の一種で、心理学の専門用語では「仮現運動」と呼ばれる。日常生活ではパラパラ漫画やアニメなどにもこの心理現象が使われている。当日の体験授業では、上記のデモ動画を見た際に、星形図形が時計方向に (右回転に) 運動して見えたなら「1」、反時計方向に (左回転に) 運動して見えたなら「2」、回転運動はしておらず、単に左右に往復しているように見えたなら「3」、上記のいずれでもない場合は「4」という数字をチャットから送信するように指示した。過去に対面で実施していた際にも類似したデモ動画を用いたが、その際にはグループ内で各回答の人数を数えることで、同じ動画に対しても多様な答えが存在することを体験してもらった。今回はチャット欄に様々な数字が流れるのを見ることで、オンライン上で同様の体験をしてもらうことが狙いであった。

2種類目の錯視は「シルエット錯視」と呼ばれているもので、これも先の錯視同様、女性の回転する方向が時計方向と半時計方向のどちらにも生じるうるもので、知覚の多様性を実感できる別の事例として活用した。オンライン上で掲載されているデモ動画 (<http://www.procreo.jp/labo/labo13.html>) を利用した。1種類目の錯視同様、女性が時計方向に (右回転に) 運動して見えたなら「1」、反時計方向に (左回転に) 運動して見えたなら「2」、回転運動はしておらず、単に左右に往復しているように見えたなら「3」、上記のいずれでもない場合は「4」という数字をチャットから送信するように指示した。

3種類目の錯視は「Motion Binding illusion」、4種類目の錯視は「“Stepping feet” Motion Illusion」と呼ばれる錯視現象で、いずれも過年度の学科プログラムでも扱ったものであった。物理的性質と知覚的性質との間に顕著な乖離が見られるもの (つまり、ありのままの世界を私たちは認識しているわけではないことを顕著に示す現象例) であった。3種類目の「Motion Binding illusion」に対しては、青い四角形が回転しているように見えたなら「1」、青い4本の棒がバラバラに動いているように見えたなら「2」、上記のいずれ

でもない場合は「3」という数字をチャットから送信するように指示した。なお、物理的な運動としては「2」が正解であったが、多くのヒトには「1」が知覚されることが分かっている錯視であった。4種類目の「“Stepping feet” Motion Illusion」に対しては、黄色と青色の長方形がそれぞれ動いたり止まったりを交互に繰り返しているように見える場合は「1」、一定速度で動いているように見える場合は「2」、上記のいずれでもない場合は「3」という数字をチャットから送信するように指示した。なお、物理的な運動としては「2」が正解であったが、多くのヒトには「1」が知覚されることが分かっている錯視であった。

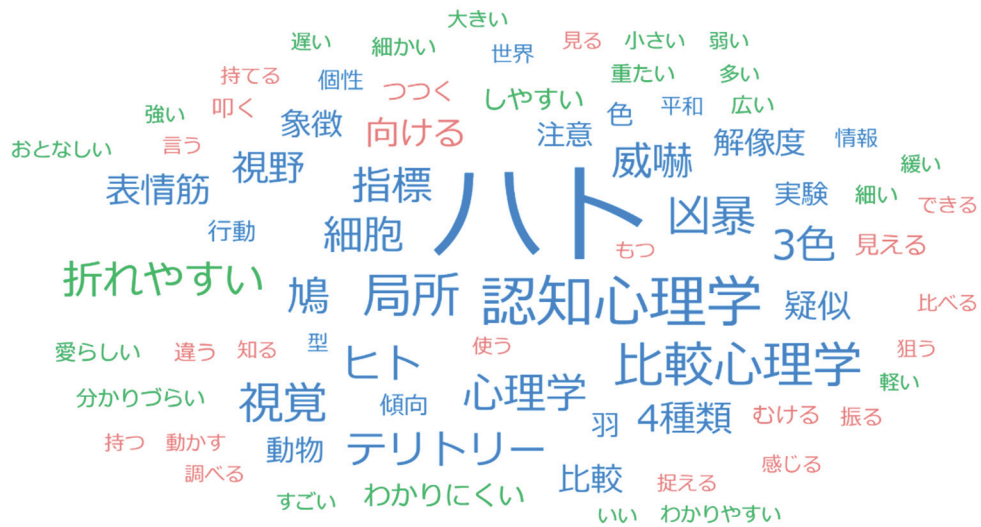
それぞれの錯視について、以下のサイトにあるデモ動画を受講者に提示した。

3種類目の錯視「Motion Binding illusion」のサイト

<http://www.michaelbach.de/ot/mot-motionBinding/index.html>

4種類目の錯視「“Stepping feet” Motion Illusion」のサイト

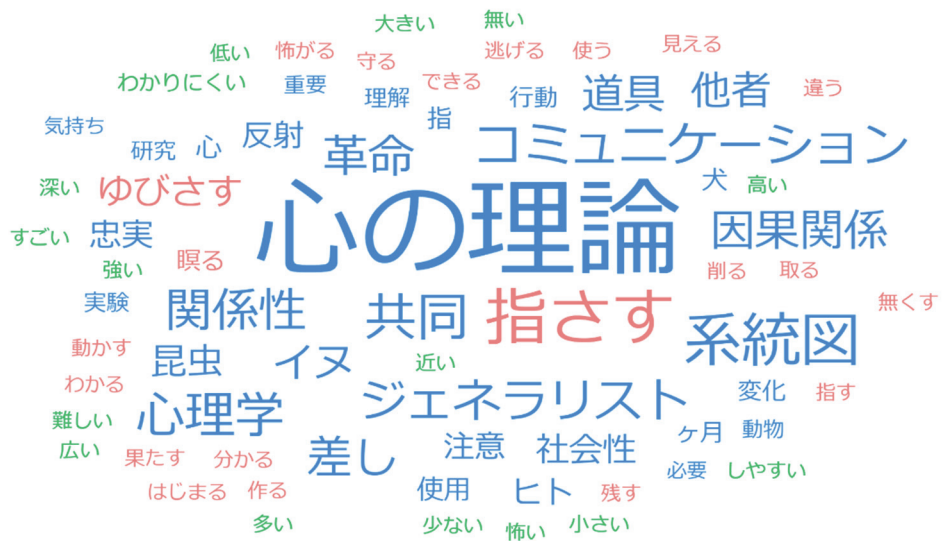
<http://www.michaelbach.de/ot/mot-feetLin/index.html>



■ 名詞	スコア	出現頻度	■ 動詞	スコア	出現頻度
ハト	479.02	85	見える	1.51	17
色	6.54	27	見る	0.14	14
視覚	52.22	17	向ける	4.51	13
注意	8.49	17	違う	0.56	12
局所	80.71	16	叩く	1.25	7
世界	2.12	15	使う	0.06	5
鳩	30.80	14	振る	0.48	4
動物	9.72	14	狙う	0.26	3
行動	4.66	14	比べる	0.25	3
情報	2.23	14	知る	0.02	3
細胞	22.33	13	できる	0.01	3
認知心理学	134.75	12	言う	0.01	3
凶暴	47.31	12	つつく	1.34	2
心理学	35.06	12	むける	1.30	2
ヒト	20.80	12	捉える	0.44	2

■ 形容詞	スコア	出現頻度	■ 感動詞	スコア	出現頻度
強い	0.27	8	---	---	---
しやすい	2.18	6	---	---	---
大きい	0.27	5	---	---	---
細かい	0.79	4	---	---	---
広い	0.58	4	---	---	---
わかりにくい	2.56	3	---	---	---
細い	0.48	3	---	---	---
多い	0.03	3	---	---	---
いい	0.01	3	---	---	---

図2. 「動画1の内容に関するキーワードを5つ以上挙げてください」という設問に対する受講者の結果をテキストマイニングした結果



■ 名詞	スコア	出現頻度	■ 動詞	スコア	出現頻度
心	9.91	40	指さす	34.03	12
コミュニケーション	51.79	25	できる	0.05	6
注意	15.92	24	違う	0.06	4
共同	64.59	23	使う	0.04	4
関係性	48.27	23	瞑る	2.24	3
道具	31.52	23	分かる	0.03	3
ケ月	5.59	23	動かす	0.21	2
革命	46.84	20	残す	0.11	2
犬	9.88	20	守る	0.11	2
心の理論	225.95	19	逃げる	0.10	2
指	8.63	19	取る	0.03	2
使用	10.70	18	見える	0.02	2
心理学	57.23	17	作る	0.01	2
差し	45.78	17	わかる	0.01	2
理解	4.31	17	ゆびさす	7.65	1

■ 形容詞	スコア	出現頻度	■ 感動詞	スコア	出現頻度
強い	0.11	5	---	---	---
小さい	0.17	3	---	---	---
わかりにくい	1.24	2	---	---	---
低い	0.09	2	---	---	---
近い	0.05	2	---	---	---
少ない	0.05	2	---	---	---
難しい	0.03	2	---	---	---
しやすい	0.07	1	---	---	---

図3. 「動画2の内容に関するキーワードを5つ以上挙げてください」という設問に対する受講者の結果をテキストマイニングした結果

Ⅲ 結果

1. Zoom のチャット機能を用いたワークについて

ウォーミングアップで実施した「今日の入学予定者講習会に対する思い・意気込み」については、殆どの受講生が書き込みをしてくれた。「今日の講習会が楽しみ」といった肯定的な書き込みや、「大学生活に対して楽しみと同時に不安もある」といった書き込みもあった。不安感については過去に対面で実施していた際にも見られた。今回の講習会を通して大学生活に対する不安感を少しでも払拭し、希望を持ってもらうことが狙いであったことから、想定内の書き込みであった。

事前課題を発展させた体験授業においても、全ての錯視図形に対して、積極的な回答をチャットから得ることができた。クイズ形式でかつ唯一の正解が存在する設問ではなかったこと、単純に数字を書き込むだけであったことなどが参加しやすい主な要因であると考えられた。

2. 事前課題のふりかえり

テキストマイニングの結果、動画 1 に対しては、「設問 1：動画の内容に関するキーワードを 5 つ以上挙げてください」「設問 2：動画の内容を一言（20～50 文字程度）で表現してください」「設問 3：動画の内容を 400 文字程度で要約してください」のいずれにおいても類似した結果となった（図 2）。「Pigeon Simulator」というハトを操作するゲームに関する動画であったことから、「ハト」という単語の出現頻度が圧倒的に高い結果となった。その他には著者の専門分野である「認知心理学」「比較心理学」「視覚」などの単語の出現頻度も高いことが分かった。今回の 3 つの設問は、文字数の違いはあっても要約の基本としては同じであることから、テキストマイニングの結果もそれぞれ類似したものとなったと考えられる。

一方で、動画 2 に対しては、設問 1 と 3 では互いに類似した結果であった一方、設問 2 では他とはやや異なる結果となった（図 3）。設問 1 と 3 では「心の理論」「コミュニケーション」「心理学」「指さす」「イヌ」「関係性」といった単語が頻出したのに対し、設問 2 では「動物」「心理学」「コミュニケーション」といった共通する単語も見られた一方で、「モンスターハンター」といった単語も頻出していることが分かった。動画 2 はモンスターハンターのゲームに出てくる動物（仮想上の動物を含む）に対して専門的観点からコメントをしていく内容であった。動画 1 がほぼハトに関する内容であったのに対して動画 2 では様々な種類の動物が登場しており、さらに動画 2 ではコミュニケーションに関連する様々な心理学の専門用語も出てきた。つまり、動画 1 に比べて動画 2 では情報の量と種類が多かったと言える。このような動画の内容を簡潔にまとめる場合、設問 1（キーワードを 5 つ以上）と設問 3（400 字要約）では多くの種類の情報を解答に組み込みやすいのに対し、設問 2（一言（20～50 文字程度）で表現）では多くの種類の情報のなかか

ら1つに絞って解答する必要がある。このような違いが設問2の結果をもたらしたと推測できる。

3. 入学予定者講習会を受講した高校生の感想

入学予定者講習会を受講した高校生の感想を、先述の株式会社ユーザーローカル「AI テキストマイニング」で解析した(図4、表1)。その結果、名詞としては「大学」「楽しみ」「生活」「クイズ」「不安」「入学」「授業」、動詞としては「できる」「学ぶ/学べる」「知る/知れる」、形容詞・感嘆詞としては「分かりやすい」「良い」「楽しい」「面白い」「ありがとう」といった単語が頻出数として上位に挙がってきた。

基本的に肯定的な単語が挙がっているなかで、唯一否定的な意味である「不安」という単語がどのような文脈で記述されていたかを調べた。その結果、ほぼ全てにおいて「不安が解消された」という意味で用いられていることが分かった。また不安が残っている受講生についても、講習会に対しては「楽しかった」という感想が書かれていたことから、少なくとも効果的な授業を実施できたと考えられる。唯一「人間関係が不安」という感想については、今回の実施方法の限界を示したものであるといえる。これについては、例えばブレイクアウトセッション機能を使って、少人数でコミュニケーションをとるといった方法によって解決できる可能性もあるが、そもそも今回の講習会の目的が仲間づくりよりも専門的な学びに重点が置かれたものであったことを考えると、人間関係の不安解消については、入学直後に行われる新入生歓迎イベントなどにその役割を託す方が効果的であると言える。

受講者1：問題形式で大学についてわかりやすく大学の不安要素が少なくなった

受講者2：とてもわかりやすく、これから先大学で学んでいくビジョンが少し明確になって、不安が解消されたので楽しかったです。

受講者3：人間は見えない部分を勝手に補ってしまう所があるというのを聞いて、たくさん思い当たる節があったので新しい発見ができてとても面白かったです。4月からの大学生活、不安もありますが充実させるために頑張りたいと思います。

受講者4：不安が解消され安心しました。

受講者5：とても不安だったがクイズや話を聞いてとても楽しみになった

受講者6：大学に行くのは不安でしたが、少し気が楽になりました

受講者7：不安だったことが、全て解決できたので、良かったです

受講者8：入学までの不安が少しなくなりました。中村先生のお話は授業を受けているようで楽しかったです。

受講者9：大学入学や授業に不安があったので、色んなことを知ることができてよかったです。

受講者10：実験やクイズで色々なことを知ることが出来ました。大学に入る時まで人間関係が不安だったりしますが入学するのが楽しみです。

受講者11：これからの大学生活にあった不安を解消できたので、とても良い講習だったと感じています。

受講者12：入学前の不安な事が解消された。

受講者13：大学に関するクイズで色々な知識を身につけることが出来たことや心理的な質問に答え人それぞれの考えは違うということを改めて理解することが出来た。また今まで不安に感じていて大学生活のことを今回ので想像を膨らませることが出来た。

IV 考察

本論文では、オンラインライブ形式で実施した高校生を対象とした入学前講習会の方法と結果を報告した。過年度においては長らく対面形式で実施してきたが、昨今の感染症の影響により、昨年度は完全オンデマンド形式で実施した経緯があった。対面形式、オンデマンド形式、オンラインライブ形式のそれぞれの長所と短所が明らかとなった。

オンラインライブ形式で実施する長所としては、以下が挙げられる。

長所1：感染症対策を実現しながら、リアルタイムで他の受講者の様子を感じ取りながら受講することが可能である。

長所2：授業内容を工夫することで、対面方式と同様の教育効果が期待できる。実際に今回の講習会の感想では「楽しかった」「不安が解消された」といった記述が多く見られた。

長所3：現在は関東圏以外の遠方に住んでいる高校生でも参加できる。

長所4：当日、別の予定が入っている場合であっても、電車等で移動しながら参加することも可能である。

長所5：講習会の様子を Zoom で撮影したストリーム動画を配信することで、当日、高校での授業や行事等があってもライブ形式での参加ができなかった高校生も後日受講することができる。

逆に、短所としては以下が挙げられる。

短所1：通信環境が整っていない高校生が受講できない可能性がある。

短所2：他の高校生とのコミュニケーションという点においては、対面方式よりも劣る部分はある。

短所1については、いずれにしても大学生活が始まってからはオンライン授業を受講するために通信環境を整える必要があるため、入学前の時期に準備をしておくことが必要であり、深刻な短所ではないと考えられる。短所2については、結果にも記載したように、

イベントの目的に応じた実施方法の選択が重要である。今回のように、仲間づくりより専門的な学びの体験の方に重きが置かれている場合、深刻な短所ではないと考えられる。

また、今回は過去に対面で実施していた時と異なり、事前課題や講習会後の感想をデジタル形式で収集した。その結果、テキストマイニング等の分析が容易にできるようになった。これにより、授業方法や講習会自体の効果測定法の引き出しが増えることにつながった。特に後者のアンケート収集と分析に関しては、感想といった質的な問い方から量的な分析が可能となった点が大きい。収集段階で4件法などの量的な問い方をすることもできるが、質問項目に依存した分析結果になる可能性はどうしても残ってしまう。受講者の生の声を量的に分析することで、運営側が気付かなかった情報を拾うことができる場合もあり得る点で価値があるといえる。

引用文献

中村哲之 (2019). 高校生を対象とした大人数のアクティブ・ラーニング実践に関する教育心理学的研究. 東洋学園大学教職課程年報, 1, 1-19.

文部科学省高等教育局 (2013a) 大学振興課大学改革推進室 平成 23 年度の大学における教育内容等の改革状況等について (概要)

https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/daigaku/04052801/_icsFiles/afieldfile/2013/11/14/1341433_01.pdf (最終アクセス日 : 2022 年 2 月 26 日)

文部科学省高等教育局 (2013b) 大学振興課大学改革推進室 大学における教育内容等の改革状況等について (平成 23 年度) 3 調査結果 (1~4)

https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/daigaku/04052801/_icsFiles/afieldfile/2014/03/10/1341433_03.pdf (最終アクセス日 : 2022 年 2 月 26 日)

文部科学省高等教育局 (2015) 大学振興課大学改革推進室 平成 25 年度の大学における教育内容等の改革状況等について (概要)

http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/daigaku/04052801/_icsFiles/afieldfile/2016/05/12/1361916_1.pdf (最終アクセス日 : 2022 年 2 月 26 日)

文部科学省高等教育局 (2020) 大学振興課大学改革推進室 平成 30 年度の大学における教育内容等の改革状況等について (概要) https://www.mext.go.jp/content/20201005-mxt_daigakuc03-000010276_1.pdf

(最終アクセス日 : 2022 年 2 月 26 日)