

オンライン学校肝試しの共同制作によるチームビルディング

Team building through co-producing the Online Haunted School

塩瀬隆之¹ 田代正樹² 澤井健一郎²

Takayuki Shiose¹, Masaki Tashiro², and Kenichiro Sawai²

¹ 京都大学総合博物館 ¹The Kyoto University Museum

² 静岡聖光学院中学校・高等学校 ² Shizuoka Seiko Academy

Abstract: If teachers and students lack the experience of enjoying online projects, they will not utilize online classes either. This paper outlines the process of developing an online haunted school content remotely between members whose relationships have not yet been established. We explain how overcoming technical challenges while trying to establish the project is a suitable topic for stimulating student's inquiring mind.

1. はじめに

「オンライン教育がうまくいかない」。2020年3月から各教育現場でもっとも多く耳にした言葉の一つである。コロナ禍で迫られたオンライン授業対応について、先駆的に取り組んでいた一部の学校をのぞけば、ほとんど満足のいく対応はできなかった。「対面と同じ効果が得られない」「すべての家庭がPCを持っているわけではない」など、できない理由は際限がない[2]。本稿では、オンライン授業がうまくいかなかった理由の一つとして、そもそもオンライン上で楽しむ経験が不足したままに、対面授業のコピーをオンライン化することの戸惑いが大きいと考えた。

そこで本稿では、教科教育よりもまず課外活動の中でオンラインを使い倒すこと、さらにそれ自身が探究学習となるような新しいチャレンジの例として、オンライン学校肝試しを提案し、遠隔地に離れた中高と大学の教員、学生、生徒がオンライン共同制作を通じて関係性を構築していく仕掛けを概説する。

2. オンライン課外活動の共同制作

2.1 コロナ禍以前への揺り戻しの恐れ

2020年3月ごろから、多くの都道府県自治体は学校の臨時休校を決断した。さらに同年4月7日に公示された新型コロナウイルス感染症緊急事態宣言によって、臨時休校は延長され、学校に通うことができないという未曾有の事態が学校を襲った。大学や一部の学校はオンライン授業の開講に踏み切ったが、公立の小中高校の多くは臨時休校の延長を余儀なくされた。小中学校ではオンライン授業が授業時数と

してカウントされない、高校では総取得単位数の半数以上のオンライン授業が認められないなど、オンライン授業に挑戦したくても規制の壁に阻まれて実施できない状況もある[2]。一部、緩和されたに見えた規制についても、「弾力的に判断できる」「学校長が十分と認めれば可能」といった曖昧な通知に対しても、その解釈が消極的にならざるをえず、結果として多くの生徒がオンライン授業に触れる機会を得られぬまま、6月以降の休校解除で一気にコロナ禍以前の学校に戻ってしまった。このままオンライン授業について、後ろ向きな印象のままでは、次年度など同様の状況に苛まれた場合に、同じ轍を踏むことが避けられない。

2.2 オンライン共同制作までの経緯時系列

本稿筆頭著者が5月16日に開催されたオンライン教員研修で講師を務め、400名近く参加した学校関係者から受けた質問で多いのは、「生徒がカメラをONにしない」「受講率が40~70%と手応えがない」など、生徒の授業態度に帰着された課題であった。しかし翻って生徒に尋ねてみれば、「親から部屋の中を映さないように注意された」「生徒同士はLINEで全員連絡をとりあえている」など、オンライン上での関係性構築の時点でボタンのかけ違いがみられた。

そこで「文化祭のように、オンラインで先生と生徒の両方が楽しめる方法をまず模索、確立すべき」「オンラインでは喜怒哀楽が動く企画が少ないので、学校とかけあわせていっそオンライン肝試しはどうか」との提案を、研修会をきっかけに知り合った第二・三著者が関心を示し、翌々週(5月24日)にメールとZOOMで打ち合わせ後、次の体制(表1)で実施することが決まった。

表 1. 参加メンバーおよび役割分担

区分	人数	役割分担
中高	中1～高2まで15名 (演出班、音響班、他)	アイデア出し、実証、当日実演
〃	教員2名(後日追加)	運営、広報、安全対策、中継準備
大学	1回生～3回生3名	開発支援、映像・報告書作成
〃	教員1名	安全対策、報告書作成、広報

共同作業においては、相互作用的に役割分担が決まるほどその関係性は確固たるものとなるが、オンライン対話では、お互いの表情や関係性構築に時間がかかることから、相互作用的に分担を確認し合うことが難しいため、明示的に割り当てるほうがチームビルディングに資することが期待された[3]。



図 1. 90 日間の Slack での意見交換数の遷移

6 月より生徒自身の趣味も含めて音響班と演出班とに別れ、2 週間に 1 回ていどの ZOOM ミーティングと継続的な Slack による意見交換を経て(図 1)オンラインコンテンツを共同制作した。本番は夏季休暇前の最終登校日である 8 月 7 日、日の入り時間に配慮して 19 時スタートとした。前後半 2 回のライブ上映で、北は北海道から西は山口まであわせて 166 名が視聴した。またオンライン文化祭などを予定している他校へのノウハウ共有を鑑み、公開報告会(8 月 27 日)をオンライン開催したところ、全国から各校の文化委員や教員など 33 名が参加した。



図 2. 学校で実証実験を繰り返す生徒ら



図 3. 本番のライブ中継を確認する生徒ら

2.3 探究学習テーマとしての効果

「オンラインで肝試しを行う、というミッションから、生徒なりにこの問題をクリティカルに捉えようとしていた」とする、実施校の振り返りは次の通り。

- ・人間の音声に最適化された ZOOM では効果音がノイズと見做されたり、カメラの照度が状況で変化したりなど、技術課題克服が適度な探究課題となった。
- ・複雑な校舎とスマホの視野角の狭さを逆に利用して、2 人のお化け役が工夫して移動するなど、視聴者を驚かせる効果的な演出を考えるよい課題となった。
- ・事前収録した音素材と生音を現場調整で効果的に使い分けるなど、オンラインのメリット、デメリットも活かしながら遠隔地に「怖さ」をどう伝えるかを創造的に探究できたことがよい経験となった。
- ・試行錯誤して実証実験を重ねたことで、視聴者の多くが録画放送だと勘違いするほど緻密に組み込まれた生ライブを演出できたことに自負をもっている。

3. まとめ

オンライン共同制作などは、既知のメンバー同士でなければうまくいかないとされている。しかし本事業のチームは、教員同士も生徒同士も初顔合わせは当然ながら、大学内でも 4 月から完全オンラインであったため、1 回生と教員は一度も顔をあわせていない。最初から信頼関係があれば当然オンラインはツールだけの問題であるが、リアルに対面したことのないメンバー同士であってもテーマがプレイフルであり、かつ明瞭な役割分担の下に適切な制作過程が協働できれば、その過程そのものがチームビルディングに寄与するものと考えられる。

参考文献

- [1] 松村真宏, 仕掛学, 東洋経済新報社, (2016)
- [2] 『月刊先端教育』(オンライン教育)、先端教育機構 (2020)
- [3] チームビルディングの技術、関島康雄、日本経団連出版(2015)