

ICT とファシリテーションとが融合した ハイブリッドワークショップの意義

筒井洋一^{*1}

Email: ytsutsui@gmail.com

*1: 京都工芸繊維大学工芸学部

◎Key Words ハイブリッドワークショップ, Zoom, 反転授業の研究

1. はじめに

オンライン上でのユーザ同士の意見交換、多くの場合、SNS や掲示板などの文字ベースのやりとりであった。互いの姿や言葉を見聞きしながら話す Web 会議であっても、参加人数が数名に限定されており、参加者のグループワークはできなかった。また、専用回線と専用端末同士でおこなうテレビ会議は高額のシステムであり、一般的な利用には向かなかった。一方で、無料ツールであるスカイプは全世界のユーザ数が 3 億人を超えるにもかかわらず、機能や安定性の点でかなり見劣りした。

それが一変したのが、2016 年 1 月、Zoomⁱが一気にバージョンアップしたことであった。それによって、オンラインで数名だけしか話せないというスカイプの限界が破られ、Zoom では 50 名 (2017 年 6 月には 100 名) が一気に参加でき、しかも、参加者が小グループに分かれて対話するブレイクアウトルーム機能が追加されたのである。これによって、本格的な Web 会議が広がる可能性が一気に高まった。

本報告では、リアルとオンラインをつなげたハイブリッドワークショップ (以下 HW と略) が誕生し、それが開いた可能性について述べる。

2. ハイブリッドワークショップとは何か

HW は、オンラインとリアルのグループワークを同時におこなうことである。たとえば、15 分間グループ対話をおこなうとすれば、両 (オンラインとリアル) ファシリテーターで事前に時間や進行について打ち合わせをおこなう。ワークショップの進行時間が変動すれば、それに合わせて両者で話し合っ時間や進行を変動させる。両ファシリテーターの息の合った打ち合わせがおこなわれていれば、本番では、オンラインはオンライン側ファシリテーターが、リアルはリアル側ファシリテーターが参加者の対話を進行させていく。両ファシリテーターには、オンラインのコミュニケーションツールである Zoom 操作と、対話を促進するファシリテーションの経験が必要である。

しかし、ファシリテーターよりも重要な仕事はテクニカルサポートである。ブリッジと呼ばれることもある。テクニカルサポートは、Zoom の経験だけでなく、音声、動画、インターネット環境に精通している必要がある。その上で、会場設営、機材設定、リハーサル、ワークショップ本番、撤収のすべての知識を頭に入れておく必要がある。

Zoom の音声と動画を会場に聞こえるようにするのと同時に、会場の音声を Zoom 側に聞こえるようにする必要はある。つまり、オンラインとリアル双方の参加者が互いに相手の音声と動画を見聞きできることで対話を円滑にすることができる。こうした技術的な課題とファシリテーション力が合わさってはじめて HW は可能になる。まさに HW は、IT とコミュニケーションの協働によって可能になった手法である。

3. HW 誕生の経緯

「反転授業の研究」 (以下、反転 G と略) は、物理ネット予備校の田原真人が 2012 年 12 月に立ち上げた Facebook グループである。

このグループのビジョンは、テクノロジーを利用することによって学習者中心の学びを作り出していこうと考えている人が、対話を通してアイデアや理解を深めていくグループである。

当初、当時広がりつつあった反転授業の ICT スキルや方法論を学ぶ集まりとして始まったが、その後、スキル的なものから、対人的なダイアログ (対話) を学ぶ場へと広がってきた。

参加者数も、2014 年 11 月、次期指導要領にアクティブラーニングが盛り込まれることが注目されたことから一気に拡大して、2016 年末現在 4000 名を越える大グループとなった。

筆者は 2014 年夏頃に参加した。私は教員と学生だけの閉鎖的な学びの空間を、学外からのボランティアや見学者を入れる開放的な学びの空間へと転換させる必要性である。

代表の田原が年に一回帰国して、関西オフ会前日に、同年 12 月私の授業に田原他の反転 G メンバーが私の授業現場を見学に来た。これに触発された田原がその後に開催された反転 G のセミナーにも同様の仕組みを導入したⁱⁱことで、筆者自身もさらに関心を持った。

いずれにしても、このグループは、反転授業以外にアクティブラーニング、ファシリテーションなどの専門家が集う場になっており、特に、2016 年 1 月に Zoom が大幅なバージョンアップしたことに對して、インキュベータ的な役割を担っているのである。

反転授業の研究グループとは別に、Zoom の可能性に注目していたメンバーがいた。日本ファシリテーション協会 (Facilitators Association of Japan :FAJ) のメンバーである。たまたまワールド・カフェⁱⁱⁱ20 周年

を記念するイベントが、IAF(International Association of Facilitators)が中心となってイベントが日本で行われた。既にそれ以前から、IAFではオンライン方式のワールド・カフェをおこなっていたが、当時Zoomにブレイクアウトセッション機能がまだなく、いくつかのツールをミックスした構成で実施せざるをえなかった。しかし、組み合わせが複雑だったため、多くの参加者は戸惑いを感じていた。

2016年1月のZoom大幅バージョンアップ後に注目すべきは、同年8月に台湾・花蓮で開催されたIAFアジア大会だった。ファシリテーションの世界で長年の貢献者である香取一昭が、「Hybrid Online Facilitation - Technologies Accelerate Global Collaboration」というテーマで分科会を行い、国際的なHWを初めて開催したのである。

香取によれば、「IAFの大会では、それまでに何回かリアルのワールド・カフェをホストしてきたのですが、2015年12月からZoomにbreakout session機能が追加されたことを田原さんから伺っていました。既にオンラインでのワールド・カフェを何回か実験的に行っていたので、今回はリアルとバーチャルをつないでみたいと考えた¹⁾」とのことである。ここで反転授業の研究グループとファシリテーターとが本格的につながった。

Zoomの大幅バージョンアップは、開発元の努力の結果である。しかしながら、オンラインとリアルとを結びつけるという発想は、リアルの世界で会議ファシリテーションに精通しているファシリテーターだからこそその貢献である。かれらだからこそグループワークとリアルのグループワークをつなげられたのである。その媒介項が田原であり、反転授業の研究グループである。

香取は次のように語っている。『「ハイブリッド・オンライン」という言い方をしたのは私が初めてだったと思います。実施に当たっては、田原さん(マレーシア在住)とエイミー・レンゾ(Amy Lenzo)さん(カルフォルニア在住)に共同ホストとストーリーテリングをお願いしました。田原さんがもし台湾において頂けなければマレーシアから参加していただこうと考えていたのですが、花蓮に来ていただけたのでリアルの会場でご一緒させていただいたのは幸いです。』『台湾大会までには、Zoomで分科会もできるようになっていたもので、2015年のオンライン・ワールド・カフェとリアルのワールド・カフェをつないでみようと考えたわけです。また、IAFの大会ではリアル会場でのセッションだけが行われてきましたが、そろそろ「リアルとバーチャルをシームレスに繋ぐ」新しいカンファエレンスのあり方も提案してみたいという想いもありました。』

このようにICTの技術革新とリアル対話の手法に精通したファシリテーターとの出会いによって、リアルとバーチャルをシームレスに繋ぐ新しいカンファエレンスの形式が生まれたのである。

・4 事例紹介

教室外とつながる方法として、HWは、極めて効果を

発揮する。リアルの教室だけでなく、オンラインでつながることさえできれば、国境や年代、職業、関心を越えてつながることができる。あるテーマについて話し合うときには、通常は教室内のメンバーだけで話をしがちである。

しかし、リアルのメンバーだけで話し合うよりもオンラインのメンバーを入れると、斬新な発想になりやすい。つまり、これまで考えなかったアイデアが出るというアイデアの多様性、物の見え方自体が変わるフレームワークの転換がおこるのである。

このようにアクティブラーニングを単に教室内での活動に限定せず、教室外とのつながりを生み出すツールとしてHWがある。以下に、事例として二つ紹介する。

・4.1 花巻北高校の事例

同じような境遇や思考方法を持つメンバーばかりで話し合ってもイノベティブなアイデアは生まれない。むしろ、花巻会場にも他の参加者が集まって、高校教員だけではないリアルの参加者を集めた。反転Gに呼びかけ、山口県、京都、東京、岩手県から10名程度が全国から集まった。彼らや岩手県の高校教員をあわせて、60名程度の参加者であった。

オンライン側の海外組は、ニューヨーク、ニュージーランド、マレーシア、スペイン、シンガポール、韓国などであり、国内組は、福岡県、奈良県、宮城県、千葉県、島根県、兵庫県、大阪府、長崎県、石川県など25名くらいであった。

オンライン側ファシリテーターがマレーシア在住の田原、花巻北高校会場側ファシリテーターが私、テクニカルサポートが山口県立萩商工高校の松嶋であった。

HWの進行スケジュールは、以下の通りである。

1. 主催者からの趣旨説明
2. 花巻側ファシリテーター自己紹介(筒井)
3. オンライン側参加者自己紹介(田原)
4. 参加者チーム内での自己紹介
5. インスピレーショントークⅠ
6. 花巻北高校生によるプレゼン
7. グループワークの説明
8. ワールドカフェ1(15分間)

問1. 子どものアクティブさを引き出すために、あなたはどのような関わり方をしたいですか？

9. インスピレーショントークⅡ(松嶋)
『「学校×ICT×社会」でシナジーを起こす学習デザイン』

10. ワールドカフェ2(15分間)

問2. 組織を超える学びをどのように可能にしていきますか？

11. ワールドカフェ3(15分間)

問3. 未来からの使者である生徒の将来をどのように創っていきますか？

- ・リアルとオンライン双方からの意見表明)

インスピレーショントークは、リアル側から2名を出したが、この姿と音声オンライン側にもよく聞こえるようにリアル側にUSBマイクとカメラを準備した。

インスピレーショントークが参加者の関心をどこまで喚起するが対話を促進する大きな動機となる。才神敦子&ロナ・ラーゼス（八戸在住の）親子が過去の深刻な親子関係を自己開示しつつ、自分のありのままを見つめることが大切と訴えたことで、参加者の気持ちが一気に開放的になった。

インスピレーショントーク2の松嶋は「授業は生徒のためにということよりも、まずは教員自身が好きなことをすべき」と訴えたことで、教員自身のあり方に議論が変わっていった。

オンラインとリアル双方から順番に発言してもらったが、リアル側の対話がこれまでの日本の教育が前提になっているのに対して、オンライン側からは日本の教育という前提がそもそも成り立たない海外での取り組みが紹介された。

海外からの発言も音声の遅れもなく非常に親近感を感じる対話となった。HW終了後もリアル参加者からHWの方法や問の作り方について質問攻めに遭った。

・4.2 高大連携教育フォーラム（京都）の事例

分科会コーディネーターである筒井がテクニカルサポートを務め、松嶋が分科会側ファシリテーターを務めた。東京在住の仲間にオンライン側ファシリテーターを依頼した。

分科会参加者は35名で、見学者も常時5,6名いた。オンライン側参加者は、ニューヨーク、ニュージーランド、韓国、シンガポールの海外組の他、国内からは仙台、東京、千葉、三重、京都、滋賀など15名以上であった。

進行スケジュールは、以下の通りである。

- ・ 筒井による趣旨説明
- ・ オンライン側参加者紹介
- ・ インスピレーショントークⅠ
「学校×ICT×社会」でシナジーを 起こす学習デザイン ～越境する学びの仲間と未来を創る～
- ・ インスピレーショントークⅡ
ニュージーランドの日本語教育の高大連携
ー越境する学びへのステップー
- ・ グループでの自己紹介
- ・ ワールドカフェ（20分間×2回）
問1. あなたにとって越境する学びとは何ですか？
問2. これから越境する学びをどのように広げ、深めていきますか？
- ・ ハーベスト（リアルとオンラインからの意見発表）
- ・ 振り返り

京都では、HWに対する関心が強かった。他の分科会参加者や基調講演者も見学を訪れたり、Zoomの教育利用について関心を持っている高校からも参加者が来ていた。

花巻のトークはいずれもリアル側から出ていたが、京都ではオンライン側とリアル側が1名ずつ登壇した。これ



写真1 京都ワークショップのオンライン側参加者

は、分科会側の議論が現状の日本の教育を前提におこなわれがちなのに対して、その現状自体を疑うことからはじめてほしいために、海外からのトークをお願いした。

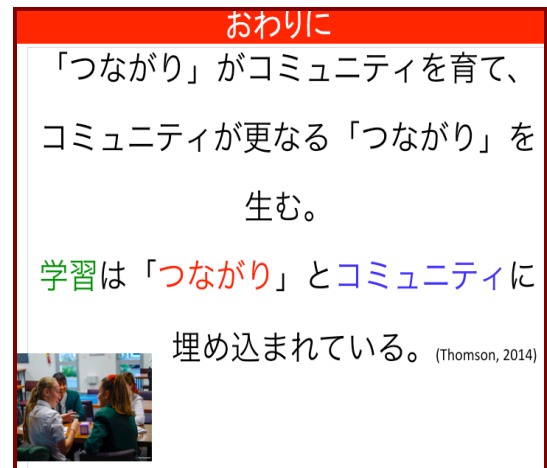


写真2 荻野発表スライド

ニュージーランド在住の荻野は、ニュージーランドの教育は、日本と比べて、自由であり、何度もやり直しがきき、多様な学び方が推奨されている。競争意識をあおるよりも、学習は、つながりとコミュニティを生み出すべきという問題提起をした。

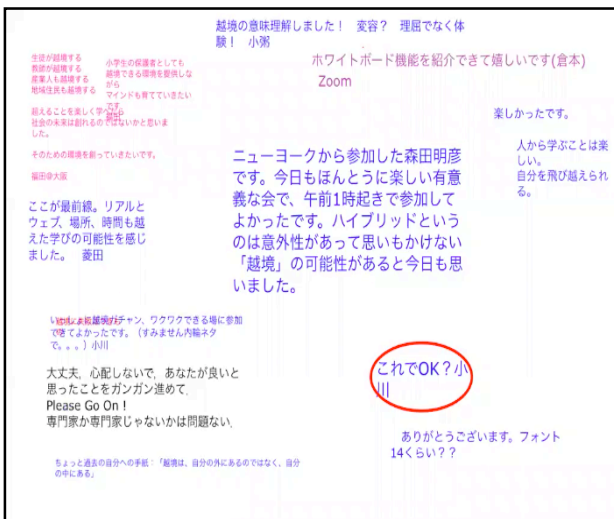
松嶋のトークは、教師自身がアクティブラーニングを体験し、自身の中からわき出る内発的なかわりてで生きる必要性を訴えた。

グループワーク中には分科会会場でも大スクリーンでオンラインのやりとりが見られるので、互いに影響し合っていた。たとえば、分科会会場ではグループワークのアイデア出しのために全参加者に対してポストイットが配られた。

それを見ていたオンライン側参加者から、ホワイトボードを共有できるのでそれを使いましょうという提案があり、さっそく実行していた。ほとんどのオンライン参加者ははじめてホワイトボードを使うメンバーであった。入力に戸惑いながらも、互いのアイデアが次々視覚化されていくことで驚きが生まれてきた。

スクリーンに大写しされたホワイトボードの書き込みを見ていた分科会参加者からは、時差の違いで真夜中に起き出しているオンライン参加者の存在を知り、

これに参加したことで越境の意味を理解した、という実感のこもった書き込みに触発されていた。まさにオ



ンラインとリアルの対話がシンクロした瞬間であった。
写真3 ホワイトボード機能を使ったアイデア表出

HW を経験した参加者からは、高校や大学での教育利用に関心を持つ声も聞こえて来た。ツールの導入自体に抵抗がある学校があるにしても、実際には学校外からゲスト講師や講師を招聘しているし、今後もっと広げたいと思っているはずであり、そのツールと考えることもできる。

・5 HW が開いた可能性

HW を語る際に、まずは Zoom テクノロジーのイノベーションの影響が重要である。これまでスカイプや Line などのテレビ会議ツールを使っているのとは明らかに一線を画する技術のブレイクスルーである。

Zoom を体験すると、視野の広がりといい、距離感といい、リアルでのコミュニケーションに近い感覚を持つことができる。この感覚は、単に相互の口頭情報を伝え合う以上に、互いの非言語的なサインを伝えやすく、リアルの対話に近い感覚が得られる。初めて体験したユーザは、リアルに近い感覚をオンラインで得られることに驚きながらも、同時にそれへの親近感をも抱く。

この特別な感覚は、Zoom のブレイクアウトルーム機能で、多人数が集まっているメインルームから小ルームに移動して、再度メインに戻ってくる時にはさらに強く体験できる。いわゆる時空をワープする感覚である。いずれにしても、ZOOM はオンラインツールの技術的發展によってリアルの対話に近づくことを可能にしたのである。

しかし、技術的發展は、われわれに新たな課題を突きつける。つまり、このツールを使ってどのような世界を創るのかという課題である。インターネットは中央がなく、自律分散的に行動することがシステム的に認められている仕組みである。そこではユーザがオープンかつ、フラットな関係の中で自由に活動することが認められている。けれども、それを使って貧富の格差や情報格差をも生み出している側面もある。このように技術は本来人間にとっては中立的な存在であっても、それが人間社会においてどのように使われるのかによってまったく異なった結果をもたらすの

である。

その意味で、Zoom のバージョンアップは、オンラインコミュニケーションの画期的な技術的ブレイクスルーであった。けれども、HW はコミュニケーションをより進進させようとする人間のブレイクスルーである。

HW は、技術的發展にとどまらず、元来、技術的發展とは無関係であった、ファシリテーションスキルを導入し、それによって、人間のコミュニケーションを進進させようとする。コミュニケーションの枠を広げ、国境、地域、文化などの「間」をつなぐツールとして、オンラインとリアルとが同時に対話できる特性を活かすことができるのである。

HW 時に、リアル側参加者は、オンラインに入る必要がない。リアル側参加者にとっては、大きなスクリーンを通じて、オンラインの側から関与して来る (13)。リアルのままでもオンラインを感じる事ができるのであり、参加のハードルは低い。

一方で、オンライン側参加者は、通常は関わる事ができない、他文化圏のリアルイベントや現場に関わる事ができる。今回の場合には、岩手県の高教員や分科会参加者だけが参加可能である希少性を強く感じているので、彼らはアーリーアダプターの先進性を持っている。そのため、リアル側参加者とは異なった発想や経験を持っているので、オンラインとリアルでの対話の方向性が異なる場合がある。

HW の醍醐味は、リアルとオンラインとの間で、発想や視点の相違を生み出し、それを互いに伝え合うことである。オンライン側参加者が加われば、リアル側参加者だけの話し合いとは異なる発想や視点が生まれる。こうした違和感をたえず創り出し、それをどう超えていくのかという発想こそが大切である。

今後の社会は、リアル社会と同時にオンライン社会とが併存する時代である。両者がスムーズにつながると同時に、両者の間で意思疎通の混乱が生じることもある。しかし、その混乱の中にこそ人間が越えるべき課題が明らかとなる。

そこでの学びは、これまでの経験にもとづく垂直的な学習ではなく、組織を越えた水平的学習の中でこそ体験でき、越境することなしには得られない。そうした体験とそれを越えうるイノベティブな人材を育成するためにも、HW は強力な越境ツールである。このツールによって、未来社会におけるオンラインとリアルの越境体験の先駆に触れることになるのである。

¹⁾ Zoom は、2011 年創業の Web Conferencing 企業である。

<https://zoom.us>

2) 筒井洋一、山本以和子、大木誠一：CT(授業協力者)と共に創る劇場型授業—新たな協働空間は学生をどう変えるのか、東信堂、(2016)。

3) ワールド・カフェは、人々がカフェにある空間のようなオープンで創造性に富んだ会話ができる場とプロセスを用意することで、組織やコミュニティの文化や状況の共有や新しい知識の生成を行うファシリテーションプロセス」である。
<http://www.humanvalue.co.jp/service/wcafe/>

4) 2017 年 1 月 27 日香取一昭から筒井洋一宛へのメール