

大学のキャリア教育とオンライン高大連携授業 - Zoom を使って大学生が高校生にインタビュー -

筒井洋一*1

Email: ytsutsui@gmail.com

*1: 成安造形大学

◎Key Words Zoom, オンライン高大連携授業, 学外ボランティア

1. はじめに

大学が教育を外に広げたり、遠隔地との交流プロジェクトを組む場合には、現地との距離、交通経費、それにとまなう煩雑な事務作業が伴い、それらの処理のためにかなりの労力を求められる。それらを解消するツールとして Web 会議アプリ Zoom を使ったプロジェクトをおこなった。

大学のキャリア教育の授業において、就職前の大学三年生が、進路選択を控えた高校二年生に対してキャリアに関するインタビューをおこなった。大学生が高校生にオンラインでインタビューをおこなうオンライン高大連携授業を可能にしたのは、Zoom を活用したことと、趣旨に賛同したボランティアの存在が大きい。

このようにボランティアを含めた外に開かれた仕組みの中で、オンライン高大連携から何が得られたのかについて報告する。

2. 本プロジェクトの概要

滋賀県大津市にある成安造形大学の就業力育成演習 C (大学三年生向け) において、大学三年生の現在の強みを明確にするために、自己の過去から現在までを振り返った。自己の振り返り前に、京都市立銅駝美術工芸高校二年生に対して、現在の状況と今後についてオンラインでインタビューした。このプロジェクトの正式名は、「SEIAN & DOHDA フューチャーインタビュー」である。

大学と高校とは 1 時間以上離れており、授業時間内での移動および交通費の捻出は無理であった。そこで、Zoom を使って、オンラインインタビューをおこなった。大学と高校をインターネットで接続すること自体は珍しくないが、40 分間に 8 名の大学生が 8 名の高校生に同時にインタビューすることは全国初の試みである。それを可能にしたツールはブレイクアウトセッション機能を持つ Zoom しかなかった。

ただし、大学生によるオンラインインタビューを可能にするためには、それを支えるテクニカルサポートの存在が不可欠である。しかし、高大いずれにも十分な人材はいなかった。

通常ならばその段階で終わってしまうが、むしろ学外やオンラインの世界には、それを可能

にする人材が存在していた。彼らは、Zoom 機能に熟達するだけでなく、コンピュータや通信環境に関する知識と経験を備えた人材である。幸い、海外も含めた 20 名近くのボランティアがこのプロジェクトに協力を申し出てくれることによって実施可能となった。

第一回(5月22日)のプロジェクト参加者は、16名の大学生(内8名がインタビュアー)、16名の高校生(内8名がインタビューイ)、8名の学外ボランティア、10名のオンライン見学者総計50名であり、彼らが Zoom 上に一同に介したのである。第二回(7月3日)は、別の高校生・大学生との間でほぼ同規模で実施した。

このように外部の参加者の協力によって、初めてプロジェクトが実施可能となる枠組みを作ることによって、これまで不可能であった高大連携授業の新しい事例が生まれたのである。

3. オンラインインタビューを可能にする Zoom の機能

Zoom は、2016 年 1 月、大幅バージョンアップしたことによって、これまでの Web 会議アプリの限界を破った。かつては、スカイプ(Skypeⁱ)のように、同時に数名しか話せず、そこからさらに小部屋に分けることはできなかった。そのため、スカイプは主として数名までの会議で使われていた。Zoom のバージョンアップによって、50 名(後に 100 名)が同時に参加でき、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セッション機能が追加された。これによって、多人数による本格的な Web 会議が低コスト、かつ簡便なツールで利用可能となったⁱⁱ。

大人数が小グループに分かれて、その後、別グループに移動する、ワールドカフェⁱⁱⁱというファシリテーションの手法があるが、ブレイクアウトセッションは、オンライン上でのワールドカフェを可能にしたのである^{iv}。

ブレイクアウトセッションに参加者を割り当てることができるのはホストだけであるため、事前に「名前の変更」をおこなうことで、ホストが大学生と高校生をブレイクアウトルームに割りあてることが容易になった。

4. Zoom 中継における技術的課題の克服

本プロジェクトにおいて、技術的には二つの大きな課題があった。

第一は、インターネット環境とデバイスの確保である。日本の多くの公立高校においては、ネット環境が極めて貧弱であり、生徒が自由に活用できるデバイスもない。たとえネット回線が敷設されても、通信規制が厳格であり、外部サイトの利用は極めて制限されている。

その中でも、銅駝高校は例外的であった。特別予算で敷設された Wi-Fi (無線 LAN) が利用可能であり、生徒が入学時に購入したタブレットを授業に活用し、学外実習の時には Zoom も活用していた。高校側の ICT 環境が整っていたのである。

その一方で、大学側のネットワーク環境は脆弱であった。当初は、混雑しやすい学生用 Wi-Fi を回避して、教職員用 Wi-Fi を活用すれば可能と思われたが、リハーサル時には、教員を含めた端末 8 台全部が Wi-Fi につながらなかった。そこで、ネットワーク基盤の強化を大学メディアセンターに依頼した結果、本番時には有線 LAN 配線を敷設して、事なきを得た。

もう一つの課題は、使用デバイスによるハウリングである。近距離で Zoom に接続すると、ユーザー同士のマイクとスピーカーが互いに音を拾って、「きーン」という雑音が響き渡るため、インタビューが不可能になる。

そこで、本プロジェクトでは、ハウリングを防ぐために、大学生が大教室、高校生が三教室に分散してできるだけ離れて、Zoom にアクセスした。

写真 1 大学でのオンラインインタビュー会場



写真のように、大学では大教室でグループ毎に離れてアクセスすることで、ハウリングが起こりにくかった。一方で、高校側は教室が狭いために、他のグループの生徒の声も聞こえる距離に座っていたので時々ハウリングがおこった。しかし、話している生徒以外は、自分のタブレットをミュート (消音) することで回避できた。このように技術的な課題を克服することで、40 分間のオンラインインタビューは可能となり、所期の目的を達

成することができた。

5. 学外ボランティアの貢献

通常、高大連携授業というと、大学・高校二校関係者だけに限定されている。関係者だけでの取り組みがおこなわれ、その結果だけは外部に告知されている。

ところが、本プロジェクトでは、両者間でのやりとりをクローズにするのではなく、外部からの支援を求めることで外に開いた^v。

これを可能にするためには、オンラインボランティアの存在が不可欠であった。多数の Zoom エキスパートがボランティアとして関わってくれたことで、大学生と高校生は、技術的な問題に煩わされることなく、インタビューに専念することができた。授業をオープンにして初めてオンライン高大連携授業は可能になったのである。

6. オンライン高大連携授業は、何をもたらしたか？

これまでの高大連携授業は、高校か大学のいずれかの教室などの、物理的に同じ空間で集まっておこなわれていた。また、たとえ、オンラインを活用しても、高校・大学間という 1 対 1 の交流が主であった。

けれども、このプロジェクトによって、距離の離れた高校・大学同士であっても、オンラインの技術基盤が確保されていれば、高校生と大学生の個別のやりとりが可能となった。Zoom のブレイクアウトセッション機能を使えば、ルーム数を増やすことができ、組織を越えた個人間の交流が可能となる。

しかも、今回の試みは、高大連携という枠組みであったが、別に、この 이슈に限定されるものではなく、むしろ汎用的な広がりを持っている。今後は、この経験を元にして、さらに多様な広がりを持った挑戦がおこなわれるであろう。

ⁱ テレビ会議アプリの定番 (マイクロソフト社製) であるが、機能的には Zoom に大きく水をあけられている。

<https://www.skype.com/ja/>

ⁱⁱ 田原真人: “Zoom オンライン革命!”, pp. 40-57, 秀和システム (2017).

ⁱⁱⁱ ワールドカフェの説明は以下参照。

<http://world-cafe.net/about/>

^{iv} 筒井洋一: “ハイブリッドワークショップの創造と展開-オンラインとリアルとの越境-”, デザイン学研究特集号: 日本デザイン学会誌, 25, 1,

pp. 101-102 (2017).

^v 授業をオープンにすることで、イノベーションが生まれるという発想は、以下の実践から発想を得た。筒井洋一他編著: “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 (2015).