

授業研究

コロナ禍における映像系授業スタイルに関する研究ノート

高田昌裕

【要旨】 本稿では、コロナ禍において2020年度から変更を余儀なくされた授業の中から特に映像系で実施した授業スタイルを筆者なりにまとめ、アンケート結果なども参考にし、2021年度前期までの各種結果を紹介していく。またそこから導き出された今後の課題、改善案なども考察し記す。

【キーワード】 コロナ禍 オンライン授業

1. はじめに

世界的な新型コロナウイルス (COVID-19) の蔓延により、大学に限らず全ての教育現場は大きな変化を求められる事態となった。特に学生の授業スケジュールがほぼ固定されており学生の行動が特定しやすい小学校、中学校、高等学校と違い、学生ごとに受ける授業、行動が大きく変わる大学では対面授業の実施が非常に困難になった。筆者は機材を操作する実習系の授業も担当している。また、映像制作を業務として行ってきた経験をもとに、映像機材を使用した上でさまざまなパターンのオンライン授業、オンデマンド授業のスタイルを試行してきた。本研究ノートではそれらの紹介、学生の反応、既存の授業スタイルとの効果などを現時点での中間報告を行う。

2. 授業スタイル

2.1 オンライン (リアルタイム) 形式

2020年度における筆者の授業スタイルは大部分がこの形式であった。いわゆるテレビ会議型のスタイルである。個人的な意見を記すと、筆者は状況が許すのであればこの形式が「講義」スタイルの授業には合っていると考えている。理由として挙げられるのが「双方向コミュニケーション」が

可能な唯一のネットワーク越しの授業スタイルであるということだ。大学の講義では多くの場合で学生側のアウトプットを求めることも出てくる。特にアクティブラーニングを推進している場合はそれが顕著であり、一方的な受講だけではなく授業内での発表なども多く設定される。また、発表までいかずとも教師からの問いかけや学生同士でのディスカッションも多い。これらの多くはオンライン (リアルタイム) 形式での実施でも行うことは困難が多い。その理由の筆頭としてあげられるのが個々の「ネットワーク環境」である。現在多くの学生が自宅にネットワーク環境を持っていないことがわかった。筆者はメディア情報学部の教員であるため、受講学生の多くはコンピュータの操作ができたものの、それでも自宅にはスマートフォン環境しかないことも多いことがわかった。

特に2020年度では講義スタイルの授業の一例

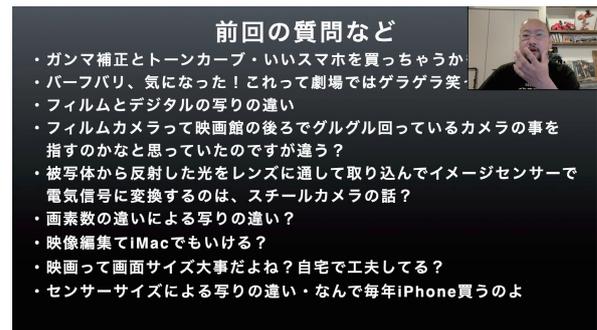


では約100名の受講者のうちコンピュータで受講している人数は3割ほどであった。上記の実情からいわゆる「双方向」のコミュニケーションを取ることは現実的に難しく、テレビ会議形式をとってもそれは蓋を開けてみると「一方向」のスタイルに近い印象を受ける。ただしここで特記しておきたいことはあくまでも講師が「リアルタイム」で講義を行っており、それを視聴している学生も「リアルタイム」で視聴しているということだ。この場合、ネットワーク環境の関係で全員でのテレビ会議は不可能なもの、講師側からの問いかけや場合によってはアンケート、また学生側からの質問なども「テキストチャット」を通じて可能であり、当時の「非リアルタイム型」と「リアルタイム型」のどちらが満足度難いかというアンケートでは圧倒的に「リアルタイム型」の満足度が高いという結果が出た。

2.2 オンデマンド(非リアルタイム)型

2021年度からは前述のオンライン型授業が廃止された。2020年度に明るみに出た「ネットワーク環境格差」や一部の対面型授業との兼ね合いで受講場所の確保の問題、ネットワーク帯域の問題に対しての一つの解決策としての施行だと思われる。オンデマンド型と言ってとは授業資料(教科書やスライド、動画)などを配布し、それらを使用し学生が任意の場所で、場合によっては任意の時間に学習するスタイルを指す。筆者の場合には動画を収録しそれを視聴してもらう「擬似オンライン講義」形式を選択した。この結果、純粋な講義スタイルの授業に関しては2-1で記載した優位点が発揮されなくなり、学生との双方向コミュニケーションは最短でも次週の講義での回答を行うこととなった。

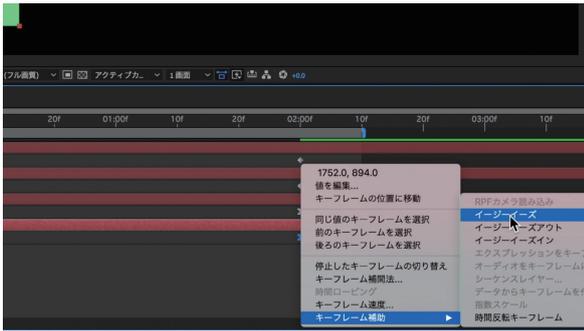
この場合はe-learningシステムである「moodle」上で講義の受講後に質問を提出してもらう形となる。オンラインほどの満足度は無くなったものの、受講後に落ち着いて質問を書くことができる事と、チャットと比較し匿名性が生まれたために結



果として質問数は増えることとなった。

ここで「講義」スタイルの話から「コンピュータ演習・実習」系の授業へ話を移すと今までの優位点と弱点に変化が起きた。筆者はコロナ禍以前、2020年度、2021年度と「デジタルコンテンツ制作演習」を担当させていただいているが、コロナ禍以前はもちろん完全に対面、2020年度は完全にオンデマンド、2021年度は対面及びオンデマンドのハイブリットと結果的に3年連続で形態が変わった授業になった。各種比較は後程記すとしてここではオンデマンドの優位性を示したい。デジタルコンテンツ制作演習ではAdobe社の「After Effects」をメインに使用しているが、多くのPCソフトと同じく複雑なインターフェースと多くの設定が必要なものになる。これを対面で行う場合、学生による理解度が大きく差が出るが全ての学生をフォローアップすることが非常に困難であり、その解決には他の多くの実習・演習系がそうであるようにまだ課題が残っているのが現状だ。

ここでオンデマンドの強みが出てくる。いわゆる「繰り返し視聴が可能」ということがそれなのだが、この「繰り返し」操作が確認できるということの強みは各種提出課題のクオリティで確認することができた。前年度の完全対面時のそれよりも明らかにクオリティの向上が見られたこと、授業毎の意見調査からも「分かりづらい部分だけ何度も見れたのでなんとかついていけた」、「勝手に進んでしまわず、好きなところで止めて置けるので便利です」など肯定的な意見が圧倒的であった。ただし、この方式は学生個人々人における機材に依

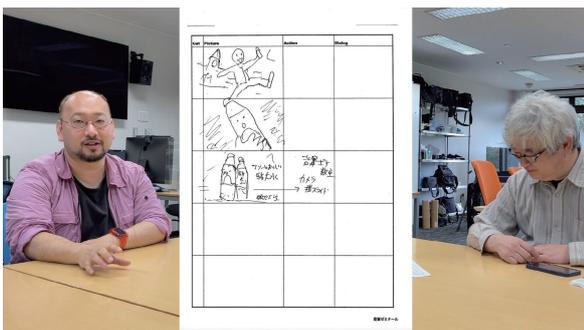


存する事となるため、学生によってはPCのスペックの問題等で作業スピードに支障が出ていたことも確認されている。ただし自宅にPC環境があることを受講の際の推奨環境に明記してあったので、大きな問題は起こらなかったことも記載しておく。

2.3 ハイブリット(対面・オンデマンド併用)型

2021年度の実習・演習系はこの形態で行っており、具体的には隔週で対面型とオンデマンド型を組み合わせている状況だ。具体的には前述したソフトウェア操作の習得や概念の勉強、また対面回の復習など強みを生かしたものをオンデマンド型で、カメラ操作や打ち合わせ、特殊撮影の体験や個々で内容が変わってくる応用編集などを対面授業の回に行う。つまりは双方のいいところ取りである。

授業によっては複数の教員が担当する複数開講のものもあるが、その場合には今年度テストベッド運用ではあるものの、教員間で協力し共通のオンデマンド用コンテンツの制作を行なった。



これを行うことで教員ごとの内容の差及び進捗の大きな共有ができ、また最終課題に関してはこの方式を使い3コマ合同での映像作品の上映を行うという初めての試みを行なった。これにより教員ごとの考え方の違いまでも学生たちが知ることができ、通常の方法よりも更に広く理解することができたと思われる。そしてその結果は同じくアンケートでも肯定的な意見として確認できた。また、ハイブリット型に関してはこれに限らず、「対面と文字資料」「対面と映像資料」などいくつかの組み合わせが可能であり、今後の工夫と試行により授業体験は向上させていくことが可能だと考えている。

3. 比較と考察

ここで、筆者の考える各スタイルにおける優位点や課題点などをあげてみる。最初に記しておきたいのは、どのスタイルにおいても可能な限り「全画面が教員」「全画面アプリケーション」「スライドにピクチャーインピクチャーで教員を併用」などの複数のパターンを使い分けられているということ、そして学生の学習品質は高めていくための試行は必要であるが、大学の「専門学校化」もまた避けるべきであろうということだ。ここでいう「専門学校化」とは、技術だけに偏ることのない教育ということであり、それは実習・演習系においても変わらないと思っている。

またあくまで筆者の意見であると重ねて明記しておく。それを踏まえて今後数年間の中でネットワーク環境など必要なインフラが整備されていくと仮定した上で比較してみたい。

3.1 映像音響系の講義タイプ授業

板書やスライドなどを使用していくスタイルの講義をであるが、こちらは「対面式+オンライン(リアルタイム)形式」を推奨したい。前述したとおり大学教育において対面しきは基本スタイルであると考えると共に、刻々と変化する状況下にお

いても学生がその教育を享受できるようにすべきであり、そのためには対面式講義を同時配信することが近道であると考え。そうすることで、教員側の講義時間外での動画コンテンツ制作時間は軽減でき、同時に教員と学生間のコミュニケーションも最低限確保できることが予想される。また、前述した通り講義のやりとりの中で元に映像素材を見せることもあり、その場合においてもリアルタイムで反応を掴むことができるのも大きなメリットとなる。

3.2 実習・演習系授

教室にてPCや各種機材などを使用して進めていくスタイルの授業にあたる。こちらは「対面式及びオンデマンドの適宜組み合わせ」を推奨する。必要に応じての緊急措置だったものの、PC演習授業では対面式以上の満足度及び習熟度が確認できた事から、アフターコロナにおいてこの方法を廃止してしまうことは教育の後退だろう。ただし第2項でも記した通り、実地での体験でしか学べないものも圧倒的に多い。そこで「繰り返し視聴が教育にとって優位に働く分野」と「実際に触り、身体を動かして体験することで理解が深まる分野」で有機的に組み合わせることが今後大事だと考える。具体的には、映像機材の実習においては「撮影実習や企画会議などの実践回」と「機材操作などの復習及びフォローアップ映像回」の組み合わせになる。

3.3 ゼミ

ゼミに関してはやはり可能な限りの「対面型」を推奨したい。内容の性格上、ゼミ生同士の打ち合わせや共同作業、制作作業などが多く発生することが予想され、その都度学生同士の選択として「オンライン会議」などが選択されることは良いと思う。ただしそれはあくまで能動的な選択であるべきで、オンライン上での議論のテンションの共有、自身の持つイメージなど映像での共有は未だにネットワーク越しでは困難を生じるのが現状だ。

4. まとめ

コロナ禍という未曾有の事態において、教育現場は甚大な打撃を受け、強制的に変化を求められている。果たして今後世界がどのように落ち着いていくのかは全く想像ができないが、良い方向に変化したものをまたコロナ禍前の状態に戻すことはもったいないと筆者は考える。映像制作を行ってきた身としてはそれらの知識を活用し今後も試行錯誤を続けていく必要がある。その際には良い変化は受け入れ、最高学府に属する教員の一人として、多様化していく教育方法にも対応していくことを努力する所存である。

A research note on the changing educational styles in the Corona disaster

TAKADA Masahiro

[Abstract]

In this paper, I will summarize the teaching style that had to be changed from the 2020 academic year at Corona Risks, referring to the results of questionnaires, and introduce the various results up to the first semester of the 2021 academic year. I will also discuss and write about future issues and improvement plans derived from the results.

[Keyword]

Online Learning