

第7分科会

大学授業でICTでALしよう!

報告者

伊藤 慎一郎 氏 京都産業大学 情報理工学部 准教授
平井 重行 氏 京都産業大学 情報理工学部 教授
長澤 直子 氏 京都先端科学大学 経済経営学部 講師

コーディネーター

白鳥 秀卓 氏 京都産業大学 生命科学部 教授
/ 教育支援研究開発センター 副センター長

大学授業で ICT で AL しよう！

コーディネーター

京都産業大学 生命科学部 教授／教育支援研究開発センター 副センター長 白鳥 秀卓

○本分科会のねらい

大学教育においても様々な場面で Information and Communication Technology (情報通信技術、ICT) の活用が推奨されている。また、大学の授業におけるアクティブラーニング (AL) の導入も推奨されている。本分科会では、京都の大学から ICT の AL への活用事例を紹介して、参加者のみなさまにとって有益になるような情報を提供する。さらに、質疑応答や総合討論などを通して、活用法の進展や今後の可能性についても議論したい。本分科会に参加した後に、試しに一度活用してみようと思えるような実践的な分科会とした。

○報告の概要

本 FD フォーラムの企画検討委員会に参加している2つの大学から、ICT を AL に活用した事例を報告していただいた。

講演 1. 京都先端科学大学 経済経営学部 講師 長澤直子氏

「ICT を活用した学生のコラボレーション作業によるアクティブラーニングの事例
- 難しくない事例のご紹介 -」

はじめに AL の定義を紹介し、本講演では、AL を教員が学生に働きかけるインタラクションのある授業スタイル、具体的にはグループワークや発表など学生が能動的に動くシーンのある授業スタイルと定義して、話を展開された。

京都先端科学大学の共通科目である「情報プレゼンテーション」と「未来展望ゼミ (D-LAL: Digital-Liberal Arts Literacy)」の事例を紹介された。「情報プレゼンテーション」では、オープンデータから気になるデータを受講生が個別に見つけて、そのデータを簡単にプレゼンし合った後で互いに気になったデータを基にグループを形成しプレゼンするといった、インタラクションのあるプログラムを実施している。受講生が個別に見つけたデータをプレゼンし合う際は、教室を自由に歩き回ってできるだけ多くの話を聞くように指導することで、自然と AL になる。受講生は自分が所属するグループを決める必要があるため、受講生は必死に歩き回って活発なトークが繰り広げられる。「未来展望ゼミ (D-LAL)」では、京都市と亀岡市のキャンパスを Microsoft Teams で同時接続している。「DX とは、データでの問題解決とは」を教養レベルで修得することを授業の目的として、少し講義した後にグループワークと報告をセットで行っている。グループワークでは、Microsoft Whiteboard を利用して、調べたことなどを付箋に書いて貼っていく。どちらのキャンパスからも次々に付箋が貼られていく実際の様子も動画で示された。

続いて、ICT を利用して AL 型授業を実施するための大学の環境条件として、ICT 端末、回線、クラウドサービス、LMS について、まとめた。また、PC 実習室環境の問題点も挙げた。一方で、ノート PC の電源が教室で取れない場合は、充電できる休憩スペースがあるとよいとアドバイスされた。

大人数講義でできること、少人数授業でできることを紹介され、本分科会の参加者の AL 体験として Microsoft Forms を利用した即席アンケートも実施し、本講演の最後に結果を共有した。User Local 社の大容量テキストマイニングを使用したコメント分析の例も示された。

おまけとして、AL で使えるアナログ出席カードを紹介された。ラジオ体操型出席カードとして MOSTreasure に投稿されており、AL のヒントが数多く紹介されている当サイトも紹介された。

講演 2. 京都産業大学 情報理工学部 准教授 伊藤慎一郎氏

京都産業大学 情報理工学部 教授 平井重行氏

「グループワークによるデザイン演習科目でのオンラインツールの活用」

京都産業大学情報理工学部の3年次生を対象としたデザイン演習科目である「インタラクションデザイン論」について紹介された。グループワーク、フィールドリサーチ、プレゼンテーションなどの AL を含

めて、人と物との関係性をデザインしていく授業。プロトタイプとして物を作るため3年次対象の授業だが、ALとしては1,2年次対象の授業に応用していけるところはある。家から京都産業大学までの体験の(リ)デザインを全体テーマとして、全15回の前半では、グループ編成をした後に、受講生が自ら計画を立ててユーザ調査を行い、調査結果を分析してアイデアを発想していく。中間プレゼンテーションの後、後半は発想したアイデアを実装していく。プロトタイプを作り、実際に試して、ブラッシュアップしていき、最終プレゼンテーションを行う。各回の授業の前半は事例、手法などの講義、後半は演習としてグループワークとプレゼンテーションを行っている。グループワークをうまく進めるために、チームで共同編集可能なツール、スケジュール調整ツール、ファイル共有ツールを受講生に示し、会議の作法として会議のルールを決めておくことを提案、会議の進行としてファシリテーションという考え方も受講生に伝えておく。さらに、お互いにインタラクションしようということで、対面でもオンラインでも反応する、応答するようにマインドセットを共有している。

授業で主に使用しているオンラインコミュニケーションツール Discord や miro についても詳しく紹介された。授業中に質問を投げかけてテキストベースのツールである Discord で回答する、Discord 上でプレゼンの質疑応答を行うなどしている。大学全体では Microsoft Teams が使用できるが、使いやすさを考える授業でもあり、より使いやすい Discord を使っている。実際、Discord を使ったことがある入学生は半数を超えている。

本分科会の参加者に、オンラインホワイトボードツール miro を体験してもらった。質問感想も miro に記入していただいた。miro の利点も紹介され、授業以外でも対面、オンライン、ハイブリッドを問わずに miro はグループワークに使用でき、研究室では1人1ボードを学生へ提供してオーナーシップの醸成にも繋げているとのことである。

デジタル空間と物理空間で、学生は異なる主体性を発揮する。学生が主体性を発揮しやすい空間・余白をいかに教育の環境の中に設計していくかが重要だと思っているとまとめられた。

○報告に対する質疑ならびに全体討議の内容

講演1で Microsoft Forms に、講演2で miro にいただいた参加者のみなさんからの質問感想などのコメントからいくつか取り上げて、講演者が回答する形式で総合討論を進めた。

Q. miro の使い勝手や動作が重いなどのコメントについて

- ・ miro はスマホ、タブレット、PC 専用アプリ、web ブラウザで少しずつ挙動が異なるので、学生が不満に思うのではないかと。これらの違いをチェックしてから学生に進めた方がよい。ホワイトボードツールは貼り付けたデータが多くなると動作が重くなるので、性能が低いスマホを使用している場合、使いにくい時が出てくるのではないかと。
- ・ 2020年時点では miro がベストだと考えたが、現時点では使いやすい他のツールがあるかもしれない。学生には「習うより慣れる」と伝えている。

Q. ツールに慣れるという話もあったが、学生が使い始める時の工夫は？

- ・ 秋学期の授業であれば、春学期の経験を生かして、ホワイトボードツールを使うことができている。春学期に、スマホしか使っていなかった新入生を対象とする場合は、ツールに慣れるまで時間がかかるだろう。LMS で教材の共有や課題提出を徹底すると、学生も慣れる。
- ・ はじめは、教員がテンプレートを用意して、簡単なワークで慣れてもらう。また、慣れるために10分間程度自由に使ってもらっただけでも効果的。タブレット端末しかない、難しいことはあるかもしれない。

Q. タブレット端末しかない学生に対しては？

- ・ グループワークでは、役割分担をしてもらうようにファシリテーションして、サポートし合える関係性を作る。
- ・ 学生がスマホで Google ドキュメントを使用して書いたものを、共有したこともある。携帯を聞いたがる学生がいるというコメントももらったが、クラウドサービスを使用すれば、携帯と PC が繋がることをわかってもらうことも大事だと思う。

Q. 授業から脱落する学生がいるが、問題解決の方策はあるか？

- ・同じサブテーマのグループを複数作っておく。グループ内の学生が減ってしまったら、2つのグループを1つにすることで対応。1回目の授業で、グループワークなどALが多く大変な授業であることをきちんと説明する。
- ・脱落する可能性のありそうな要注意学生を事前にチェック。当該学生は、人数が多いグループに入れておく。
- ・共通科目の場合、事前に学生の情報は無い。教員がグループを決めるのではなく、学生が自ら所属先を探してグループを作ることでグループの一員としての責任を持たせて、脱落を防ぐ。また、はじめに5～6名のグループとして、減っても4名程度のグループになるように調整。小中学校で探究型学習が増えてきているので、ALに耐性がある学生が増えると期待している。

Q. 参加者のコメントから気になった点について

- ・毎年入学生に対して使用したことがあるツールを調査しているが、学生の動向把握はグループワークで使用するツール選定の参考になる。
- ・環境を整えることが重要であるというコメントが、印象に残った。ICT環境の整備は大学ぐるみで、小中学校で当たり前になり1人1台の端末を使用してきた学生が入学してくるので、待ったなしである。十分なICT環境がなければ、スマホと4G環境でもできるALをしていく必要がある。
- ・BYODの環境に関して、2～3年生のPC環境が減茶苦茶になるというコメントがあった。常駐アプリを入れすぎでメモリが足りなくなっているなど、特定の学生のPC環境をなんとかしてやらないといけない場合もある。所属学部では、そのような学生をサポートする体制を整えている。毎週特定の時間帯にオンラインでも対面でも4年生や大学院生が対応できる体制。また、最近のツールは専用アプリとwebブラウザの両方で使えるものが多いので、専用アプリを使える環境になかったら、webブラウザを使用してもらおう。さらに、webブラウザにもいろいろあって選択肢はたくさんあるので、学生にできるまで試してもらおうことも必要である。

スライド1

大学授業で
ICTで
ALしよう!

京都先端科学大学
経済経営学部 経営学科
長澤直子



スライド2

AL (アクティブ・ラーニング)
とは?

スライド3

ALとは?

①特定の対象（児童生徒）に対して、
⇒特に「聴く」だけの学生に対して、
②何らかの働きかけ（学習指導と生徒指導）を行い、
⇒教員は「アクティブ・ラーニング型」の授業を行い、
③対象が良い方向に変化する（指導効果が見られる）過程
⇒学生が「アクティブ・ラーニング」ができるように変化する
(中野・三田地, 2016:6)

スライド4

本セッションでは、ALを

• 教員が学生に働きかける、インタラクションのある授業スタイル
• グループワークや発表など、学生が能動的に動くシーンのある授業スタイル
と定義して、話を展開する

スライド5

ICTを利用したAL型授業のご紹介

高度な技ではありません
ちょっとしたアイデアとしてご覧ください

スライド6

KUAS「情報プレゼンテーション」の例

• 全学年対象の共通科目
• 30人程度の規模
• ノートPC必携
• プレゼンの技法を学ぶことが目的
(PPTの使い方は、ごく一部)

スライド7

ある日のグループワークのお題

- 京都市オープンデータポータルサイト等から、気になるデータを見つける（個別）
 - 見つけたデータを互いに見せ合い、簡単にプレゼンする
 - 互いに気になったデータを基にしたプレゼンを作るべく、グループを形成する
- ⇒後の授業で場面設定とストーリーを作り、インタラクションのあるプログラムでプレゼンを実施する

スライド8

見つけたデータを互いに見せ合う

- データについて説明するため、自然とALになる（プレゼン=PPTではない、という事例）
- 学生は教室内を自由に歩き回って、多くの人の話を聞き出す
- とても活発なトークが繰り広げられる
- しかし、ALが苦手な学生はここで脱落するという問題も…



スライド9

KUAS「未来展望ゼミ(D-LAL)」の例

- 1・2年生対象の共通科目
- 15~20人程度の規模、クロスキャンパス同時接続
- ノートPC必携
- 「DXとは、データでの問題解決とは」ということを教養レベルで修得する目的
- 講義+グループによる議論+報告 がセット

スライド10

ある日のグループワーク

- MS Whiteboardを共有し、参加者各自がデジタル付箋紙を使って調べてきたことを共有する→グループで議論する
- そのまま付箋紙を並べ替えて報告材料とし、PPTは作らずに報告（発表・報告=PPTではない、という事例）

スライド11

ICTを利用してAL型授業を実施？

条件と、出来ることを確認してみましょう！

スライド12

ICT機器はありますか？

端末

- ノートPC？
- PC実習室のPC？
- スマホorタブレットの類？

回線

- Wi-Fi？
- 学生のスマホの4G/5G回線？

クラウドサービス

- MS包括契約？
- Google包括契約？
(コラボレーションツールがあると良い)
- LMS or その代替サービス
- ユニバ、Manabaなど
- MS Teams
- Google Classroom

スライド13

PC実習室環境ではなぜ難しいか？

- 互いの画面を持ち寄って話し合うことが困難
- 専用アプリを自らのIDで利用することが困難 (Excel, Word, PPT, Teams等のアプリのこと)
- クラウドストレージのアプリを利用することが困難 (OneDriveアプリをPCにインストールする等)
- 実習室環境でPCを使えても自宅のノートPCが使えないケースが出てくるため、個人のPCを使えるように育てる方が活用度は上がる

スライド14

大人数講義の場合

- すべて、学生はスマホ+4G回線でも利用可能
- LMSを用いたクリッカー機能
- 同・匿名投稿機能 (↑面白い事例は学生自身に紹介してもらう)
- Google FormあるいはMS Formsを用いたアンケートやクイズ
- リアクションペーパーの代わりにFormを用いる (↑教員はテキストマイニングができる) (↑IDが回収できれば出席ツールとしても有効)

QRコードの活用もgood!

スライド15

少人数授業の場合

- ノートPC+Wi-Fiがあると使えるもの
- コラボレーションツールでの情報共有
 - MS Teams
 - Slack など
 - ファイルの共有 (例) PPTのファイルを共有するなどして、複数の学生で話し合いながら同時に作業をさせる
 - 大人数講義でご紹介したツールも利用可能

Googleの場合は、Googleスライド

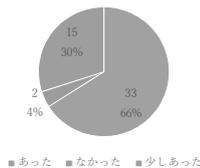
スライド16

参加者の皆さまによるAL体験 (即席アンケート実施)

スライド17

Formを用いた即席アンケート (n=50)

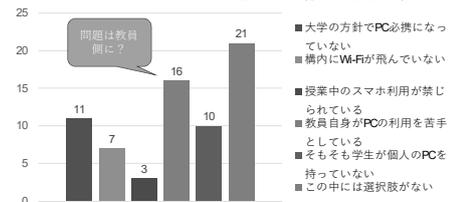
ここまでの報告で、新たな気付きは？



スライド18

Formを用いた即席アンケート (n=50)

ICT利用の足かせになっていることは？ (複数回答可)



問題は教員側に？

- 大学の方針でPC必須になっていない
- 構内にWi-Fiが飛んでいない
- 授業中のスマホ利用が禁じられている
- 教員自身がPCの利用を苦手としている
- そもそも学生が個人のPCを持っていない
- この中には選択肢がない

スライド19

Formを用いた即席アンケート (n=50)

ICT利用のALでお困りのことは？ (自由記述、抜粋)

- まず環境を整えることが重要
- ICT授業を展開するためのアプリなどがあることは知っているが、何を使うと良いのかわからない
- 使えるアプリケーションが古い
- Wi-Fiの通信環境が悪い
- PC必携だが学生は携帯を使いたがる
- 学生間のPCスキルに差が大きい
- 学生の主体性を引き出すツールの要件の明確化
- 大学教員が活用に対して否定的で、古い体制がある

課題山積！

スライド20

(おまけ) アナログ出席カードツールのご紹介

旧・京大高等研“MOST”にて投稿した
「ラジオ体操型出席カード」

スライド21

MOSTreasure

<https://mosttreasure.educ.kyoto-u.ac.jp/>
「出席確認」で検索してください

ALのヒントが
数多く紹介
されている
サイトです

スライド22

このスタイルの出席カードは？

- 振り返りツールとして使えます
- デジタルではないですが、ALの一要素となり得るツールです
- 少人数ならば使えます
- 意外に、学生からの信頼が厚いです

スライド23

まとめ

- 大学側でICT環境を整えよう
- ノートPC+Wi-Fiが無理なら、スマホを活用しよう
- 少しでも学生が動くよう、講義の中にインタラクティブな要素を盛り込もう
⇒ スマホを活用して学生にデータを送信させよう
⇒ ラジオ番組の投稿のような使い方をすると活性化できる
- デジタルによる振り返りシート (Form) の自由記述を活用すると、学生が何に惹かれたのかが“見える化”できる
⇒ 授業改善等に役立てられる

スライド24

参考・引用文献

- 中野民夫・三田地真実 (2016) 『ファシリテーションで大学が変わる アクティブ・ラーニングにのちを吹き込むには』ナカニシヤ出版
- ユーザーローカル 大容量テキストマイニングツール
<https://wordcloud.userlocal.jp/>
- 京都大学「MOSTreasure」
<https://mosttreasure.educ.kyoto-u.ac.jp/>

スライド1

第29回FDフォーラム |DX・AI時代の高等教育のゆくえ
第7分科会 |大学授業でICTでALLしよう！

グループワークによるデザイン演習科目での オンラインツールの活用

平井 重行 京都産業大学 情報理工学部 教授
伊藤 慎一郎 京都産業大学 情報理工学部 准教授

—

スライド2

自己紹介

平井 重行 hira@cc.kyoto-su.ac.jp

ヒューマンコンピュータインタラクション、
ユビキタスコンピューティング、音楽情報処理、
生体情報処理、センサ応用
[webサイト](#)



伊藤 慎一郎 shin@cc.kyoto-su.ac.jp

インクルーシブデザイン、デジタルアプリケーション
[webサイト](#)



—

スライド3

発表内容

- 情報理工学生を対象としたグループワークによるデザイン演習科目をどのように運営しているか？
- アクティブラーニングのためのオンラインツールをどのような観点で選び、活用しているか？
- ハンズオン形式でオンラインツールを体験することでその有効性を検討する

—

スライド4

京都産業大学

1965年 設立

10学部 10研究科

学生数 約15,000人



—

スライド5

京都産業大学 情報理工学部



情報学を中心に、
電気電子工学、数理学、脳科学、デザイン学を
融合した総合かつ体系的カリキュラム

- 入学定員：学年160名
- 教員数：30名
- 少人数教育（学生5～6名/教員1名）
- 学生が自ら学部専門科目分野・領域を選択するコース制度
- MacBookを標準利用



—

スライド6

京都産業大学とICT

1955	10.1	電子情報学
1956	10.2	情報科学
1957	10.3	電子情報学
1958	10.4	電子情報学
1959	10.5	電子情報学
1960	10.6	電子情報学
1961	10.7	電子情報学
1962	10.8	電子情報学
1963	10.9	電子情報学
1964	10.10	電子情報学
1965	10.11	電子情報学
1966	10.12	電子情報学
1967	10.13	電子情報学
1968	10.14	電子情報学
1969	10.15	電子情報学
1970	10.16	電子情報学
1971	10.17	電子情報学
1972	10.18	電子情報学
1973	10.19	電子情報学
1974	10.20	電子情報学
1975	10.21	電子情報学
1976	10.22	電子情報学
1977	10.23	電子情報学
1978	10.24	電子情報学
1979	10.25	電子情報学
1980	10.26	電子情報学
1981	10.27	電子情報学
1982	10.28	電子情報学
1983	10.29	電子情報学
1984	10.30	電子情報学
1985	10.31	電子情報学
1986	10.32	電子情報学
1987	10.33	電子情報学
1988	10.34	電子情報学
1989	10.35	電子情報学
1990	10.36	電子情報学
1991	10.37	電子情報学
1992	10.38	電子情報学
1993	10.39	電子情報学
1994	10.40	電子情報学
1995	10.41	電子情報学
1996	10.42	電子情報学
1997	10.43	電子情報学
1998	10.44	電子情報学
1999	10.45	電子情報学
2000	10.46	電子情報学
2001	10.47	電子情報学
2002	10.48	電子情報学
2003	10.49	電子情報学
2004	10.50	電子情報学
2005	10.51	電子情報学
2006	10.52	電子情報学
2007	10.53	電子情報学
2008	10.54	電子情報学
2009	10.55	電子情報学
2010	10.56	電子情報学
2011	10.57	電子情報学
2012	10.58	電子情報学
2013	10.59	電子情報学
2014	10.60	電子情報学
2015	10.61	電子情報学
2016	10.62	電子情報学
2017	10.63	電子情報学
2018	10.64	電子情報学
2019	10.65	電子情報学
2020	10.66	電子情報学
2021	10.67	電子情報学
2022	10.68	電子情報学
2023	10.69	電子情報学
2024	10.70	電子情報学



—

スライド7

京都産業大学とICT

- 大学全体において
 - インターネット常時接続 (1992年から)
 - LinuxとWindowsのデュアルブートPCの設置 (1999年から)
学部学科・演習内容に応じてOSやアプリの使い分け可能に
 - クラウドのOffice 365 導入 (2018年から)
- コンピュータ理工学部 (2008~2017年) において
 - 学生所有Mac (BYOD) とNetBootの導入 (現在は廃止)
NetBootで授業時の学生の演習環境を统一的に提供
 - Google Apps for Education導入 (現Google Workspace for Education)
会議文書や授業資料の作成・共有、アンケート実施・集計の効率化

京都産業大学 | 第7分科会 | 大塚 隆 | 2024.12.24

スライド8

インタラクションデザイン論

- グループワーク、フィールドリサーチ、プレゼンテーションを含む
アクティブ・ラーニング型授業
- 情報理工学部3年次生対象
- 週1コマ 計15回
- 対面・オンラインのハイブリッド式
- 受講人数：50~65名
- 学内のアクティブラーニングスペースを活用
- 2020年より開講

京都産業大学 | 第7分科会 | 大塚 隆 | 2024.12.24

スライド9

テーマ

家から京都産業大学までの体験の(リ)デザイン

家から大学キャンパスまでの生活領域には、人々と人工物、システム、サービスの間の多様なインタラクションが存在している。本授業では、「家から京都産業大学までのインタラクションデザイン」をテーマとしたデザインプロジェクトを実施する。みなさんの家から大学までの間に感じる「インタラクションの痛み」をユーザー調査を通じて抽出し、ユーザー体験をより良いものにするデザインを提案してもらおう。最終成果物はインタラクティブデバイス、ソフトウェア、プロダクト、サービスなどを想定する。課題領域は、次の6つのキーワードからグループで選択を行う：

「家の中」、「移動」、「生活」、「道」、「コミュニティ」、「大学生活」

課題領域のキーワードを基点とし、ユーザー調査とその分析を通じて具体課題を定義する。明らかになった要件定義からデザイン提案をプロトタイプし、実現に向けて評価・検証を行う。最終発表では、成果と一連のデザイン過程を発表してもらおう。

京都産業大学 | 第7分科会 | 大塚 隆 | 2024.12.24

スライド10

テーマ

家から京都産業大学までの体験の(リ)デザイン

6つのテーマ

1. 家の中・・・キッチン、玄関、トイレなど
2. 移動・・・徒歩、自転車、バス、電車、駅など
3. 生活・・・公園(河原なども含む)、商店街、カフェ、レストラン、スーパーマーケット/コンビニなど
4. 道・・・道路、交差点、歩道、工事現場、自転車専用通路、信号など
5. コミュニティ・・・マンションの玄関、ゴミ捨て場、回覧板、御近所さんなど
6. 大学生活・・・オンライン授業ツール、事務室とのコミュニケーション、食堂など

京都産業大学 | 第7分科会 | 大塚 隆 | 2024.12.24

スライド11

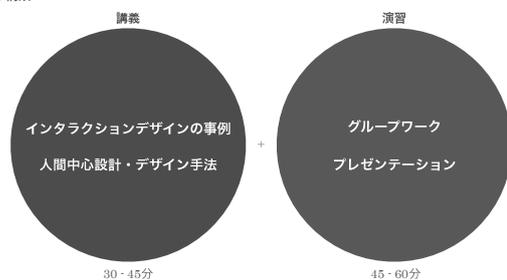
授業スケジュール

01	02	03	04	05	06
デザインプロセスとテーマ	グループ編成	ユーザー調査(計画)	ユーザー調査(実施)	ユーザー調査の分析	アイデア発想法
最終学生プロファイリング	グループディスカッション			課題の定義	
07					
中間プレゼンテーション					
08	09	10	11	12	13
コンセプトデザイン	デザイン評価(計画)	デザイン評価(実施)	最終によるコンセプト提示	プレゼンテーション計画	プレゼンテーション計画
プロトタイプ(1)		プロトタイプ(2)	ストーリーテリング		
14	15				
プレゼンテーション(1)	プレゼンテーション(2)まとめ				

京都産業大学 | 第7分科会 | 大塚 隆 | 2024.12.24

スライド12

講義の構成



京都産業大学 | 第7分科会 | 大塚 隆 | 2024.12.24

スライド13

評価方法

- **グループ発表** 20% (グループメンバーに一律に配点)
- **最終レポート** 30% (グループメンバーからの相互評価を含む)
* 相互評価は2度実施：(1) 中間発表前、(2) 最終レポート時
- **授業レポート** 50% (平常点、各回の感想レポートと課題を含める)

— 第2回ゼミナール | 第1分科会 | 大学授業力向上プロジェクト | 2024.12.24 13

スライド14

グループ

家から京都産業大学までの体験の(リ)デザイン

- グループは初回課題のレポートフォームの回答結果をもとに教員側で編成
- 選択コース、得意なこと、興味のあるテーマ、ジェンダーバランスなど多様性を考慮しグループ編成
- 第2回授業でグループ編成を発表、以降はグループワーク

— 第2回ゼミナール | 第1分科会 | 大学授業力向上プロジェクト | 2024.12.24 14

スライド15

創造的なチームワーク

— 第2回ゼミナール | 第1分科会 | 大学授業力向上プロジェクト | 2024.12.24 15

スライド16

チームワークのためのツール

チームで共同編集可能なツール

- ドキュメント：[Google Docs](#), Microsoft Word
- スライド：[Google Slides](#), Microsoft PowerPoint
- ホワイトボード：[Miro](#), Microsoft Whiteboard
- 表計算：[Google Spreadsheets](#), Microsoft Excel

スケジュール調整ツール

- [トントソ](#)
- [調整さん](#)
- [Googleカレンダー](#)

ファイル共有ツール

- [Dropbox](#)
- [Google Drive](#)
- [OneDrive](#)
- [WeTransfer](#)

— 第2回ゼミナール | 第1分科会 | 大学授業力向上プロジェクト | 2024.12.24 16

スライド17

会議の作法

- 効果的なチームワークのために会議のルールを決めておく
 - 例えば...
 - 会議の最初に確認すること：その会議で話し合うべきこと、決めるべきこと
 - 最後に確認すること：その会議で決まったこと、すること (ToDo)、期限
 - 反応する (賛成 / 反対 / こうしてはどうだろうか?)
 - 時間を守る (開始時間・終了時間)
 - きちんと出席する
 - 情報共有、連絡、相談の意識、方法を確認する
 - 人に優しく、アイデアに厳しく (発言と発言者を分けて考える)
 - 疑問点・不明点がある場合は明確に伝える
 - 進行役を決める (進行役と意思決定役は別)

— 第2回ゼミナール | 第1分科会 | 大学授業力向上プロジェクト | 2024.12.24 17

スライド18

会議の進行・ファシリテーション

- 会議におけるファシリテーターとは、「会議を円滑に進行する人」のこと。
- 進行役はメンバーへ問いを投げかけ意見を集め議論を進める。
- 時には名指して積極的にメンバーに意見を求める。
「〇〇さんはこのアイデアについてどう思いますか？」
- メンバーから集まった意見をまとめる。
- 問いかけが抽象的である場合は意見が出にくいことがあるので問い方を変える。
- 議論が詰まったときには、議論の方法 (ツール、場、空間レイアウト、BGMなど) を変えることを促すこともある。

— 第2回ゼミナール | 第1分科会 | 大学授業力向上プロジェクト | 2024.12.24 18

DISKON 会議におけるファシリテーターの役割は7つあると聞いていますか?
https://www.diskon.ac.jp/wordpress/wp-content/uploads/2024/12/20241224_01.pdf

スライド19

授業の空間
アクティブラーニングスペース

ラーニングコモンス

— 京大SDPフォーラム | 第10分科会 | 大卒授業実践でVAILをよみ | 2024.12.24 | 19

スライド20

授業の空間
アクティブラーニングスペース

イノベーションハブ

— 京大SDPフォーラム | 第10分科会 | 大卒授業実践でVAILをよみ | 2024.12.24 | 20

スライド21

制作の空間

ファブスペース

— 京大SDPフォーラム | 第10分科会 | 大卒授業実践でVAILをよみ | 2024.12.24 | 21

スライド22

授業で使用するオンラインコミュニケーションツール

Discord テキストベースのコミュニケーションツール
教員からの連絡、受講者同士、チーム間での情報共有など

miro オンラインホワイトボードツール
リサーチの共有、アイデア発想のブレインストーミング、コンセプトの視覚化

— 京大SDPフォーラム | 第10分科会 | 大卒授業実践でVAILをよみ | 2024.12.24 | 22

スライド23

授業で使用するオンラインコミュニケーションツール **Discord**

チャンネルの構成

- 一般チャット
- ## 00_general — 授業全般
- ## 01_question — 質問
- ## 02_references — 参考資料など
- ## 03_random — 授業以外の内容

各グループ用プライベートチャンネル

受講生は必ず登録
登録時の名前は氏名

— 京大SDPフォーラム | 第10分科会 | 大卒授業実践でVAILをよみ | 2024.12.24 | 23

スライド24

授業で使用するオンラインコミュニケーションツール

授業中に質問を投げ、Discordで回答

Discord上でのプレゼンテーションの質疑応答

— 京大SDPフォーラム | 第10分科会 | 大卒授業実践でVAILをよみ | 2024.12.24 | 24

スライド25

授業で使用するオンラインコミュニケーションツールの選定

Slack → Discord

2020 - 2021 2022 - 2023

2022年9月のSlackフリープランの仕様変更を機にDiscordへ

— 京大eラーニング | 第7分科会 | 大学授業デザインALU.5.1 | 2024.2.24 25

スライド26

授業で使用するオンラインコミュニケーションツールの選定

Slack → Discord

2020 - 2021 2022 - 2023

----- OR -----

Microsoft Teams

— 京大eラーニング | 第7分科会 | 大学授業デザインALU.5.1 | 2024.2.24 26

スライド27

マインドセット

- 能動的インタラクション
 - 反応する：チャット、スタンプ、歓迎
 - 応答する：ある行為に対して何もフィードバックがなければ、人は自分の行動が認識されているのかわからず不安になる。
- 授業時間中のコメントはDiscordへ
 - コメント、感想、質問、歓迎
- 授業時間外のコメントや情報共有はDiscordへ

— 京大eラーニング | 第7分科会 | 大学授業デザインALU.5.1 | 2024.2.24 27

スライド28

授業で使用するオンラインコミュニケーションツール

miro

オンラインホワイトボードツール
リサーチの共有、アイデア発想のブレインストーミング、コンセプトの視覚化



— 京大eラーニング | 第7分科会 | 大学授業デザインALU.5.1 | 2024.2.24 28