

パターンカード「オンライン授業をつくる『会話のトビラ』」

パターンカードを活用した対話ワークショップの実践

明治大学 国際日本学部

岸ゼミ3期生 山藤 優花

1. 研究の概要

オンライン授業の取り組み方についての対話を生み出すきっかけを作ることを目的に、パターンカードを制作し、それを用いた対話ワークショップを実施した。本カードはパターン・ランゲージという形のメディアに着想を得て制作した。パターン・ランゲージとは、ある領域において「何を」「なぜ」「どのように」つくるとよいのかを言語化したものであり、自分たちで考えることを支援するツールである（井庭、2013）。

本実践においては、オンライン授業における困難を乗り越えるために学生がどう行動したのかの実践知を可視化するパターンカード「オンライン授業をつくる『会話のトビラ』」を制作した。このパターンカードの制作手順は以下の通りだ。



図：開発したパターンカード

（1）明治大学国際日本学部岸ゼミナール所属の3年生と4年生の4名に半構造化インタビューを実施

（2）インタビュー内容を2法で分析

（3）3名以上に共通して見られたオンライン授業内での困難とそれが起こった状況を抽出し、カードに書き起こす

パターンカードには、学生がオンライン授業を受ける中で、どのような状況で、どのような問題に直面したのかという事例を記述した。

以上の手順でカードを15枚作成し、それを使用した対話ワークショップを同ゼミナール4年生を対象に実施した。3〜4名ずつのグループにカードを4枚ずつ配布し、以下の点を促した。

- ・記述されたパターンを見て、そこから思い出す自身の経験を振り返る
 - ・記述されている問題についてどのように解決できそうか話し合い、カードに書き出す
- ワークショップの最後には、参加者自身が対話の時間でどのような経験をしたのかを言語化してもらった。

2. 研究の背景

本ワークショップを実践した第一の理由は、対話を生み出すメディアを作りたいと考えたからだ。‘Yes and’で会話を繋ぐことで互いを認め合い、新たな認識を創り上げていく環境をつくるためには会話のきっかけが必要だ。パターン・ランゲージは、まさにそのような会話を始めるためのメディアである。パターンは「こうしたらこうなる」というマニュアルではなく、絶対的な一つの正解を求めない。パターンの存在は、それまでなんとなく行ってきた自身の行為を俯瞰的に認識することを可能にし、互いの経験や状況に対して優劣をつけることなく対話を始めることを促すのだ。そのためワークショップ内でも、「正解はない」「パターンごとの良い解決策を考えだすことに囚われすぎず、会話をしてほしい」という前提を強調した。

また、本パターンカードのテーマ設定の理由として、オンライン授業における学生の経験を実践知としてまとめ、可視化したいと考えた点がある。

新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受けて、多くの学生は2020年から予期せずオンライン授業に取り組むこととなった。始めはわからなさの中から開始したものの、取り組む中で各々がより良い取り組み方を見つけ、つくりながら新しい授業スタイルを確立してきた。学生の中にあるこのような経験を「なんとなくやってきたこと」で終わらせず、状況ごとに言語化することで、今後オンライン授業に取り組む学生たちが前向きになれるようなメディアの制作に意義を見出した。

3. 分析の結果と考察

パターンカードを使用した対話ワークショップを実施して、以下のような意見を確認することができた。

(1) メディアがあることによる話しやすさ

「カードを使って『どう?』と会話を始めることができたのでスムーズにグループで話し合うことが出来た」

(2) 他者の視点を知るきっかけになる

「場合によっては、カードの内容を問題だと思っている人と全く問題に感じていない人もいて、『どうして問題だと思ったのか』『どうして問題なくやり過ごせたのか』という会話もできて面白かった」

「自分が普段問題だと思っていなかったことや、自分が体験したことのない事例の解決策を考えることができ、他者理解のきっかけにもなり得ると思った」

(3) 共通認識をもった仲間をつくることが出来る

「普段はなかなか言えない困りごとが一例として集団の中で共有されて話題になることで、『じゃあこうしよう!』という風にそのコミュニティ内の解決に繋がっている」

「複数人で問題解決について話し合うことで新たに覚えてくるみんなの気持ちや新しい人間関係、コミュニティの形成など、問題解決以外の要素にもつながる」

実際にワークショップ内でも他者の経験に対して「なぜそう感じたの?」といった問いかけが多く聞かれ、パターンカードを介して活発な対話が生まれていたと言える。また、(3) のコメントに見られるように、取り組み方のコツを共有した仲間を得られるという効果も得られた。パターンカードを媒介することによって、他者への問いかけが誘発されより活発な対話の場をつくることが出来たと考察する。

4. その成果、参照可能性

本研究では、オンライン授業という学生にとつての新しい経験の中での問題解決をテーマとした。今回のテーマの場合は、なんとなしにオンライン授業の中で行動してきた学生の経験に光をあてることで、他者と共に問題解決に向かう術を探し出すプロセスを経験することが出来た。これは、それまでは認識し得なかった共通の「オンライン授業」に対する意識を共有するという意味合いを持つと捉えている。このような成果からも、パターンカードは人間の行為を整理して記述し、なぜ・どのようにその行為が生まれるのかを理解する手掛かりになると言える。

このような成果からも、パターンカードは人の行動や振る舞いの仕方を客観的に認識し、検討する場面で広く活用できる可能性を持っていると考える。特に複数人の人が協働して何かに取り組むことをテーマにすると、仲間の間で共通の認識をつくって言語化し、共に取り組んでいくきっかけとして機能するのではないだろうか。

5. 課題と展望

本ワークショップを振り返つての課題と今後の展望は以下の2点だ。

(1) より自分事として捉えやすくするためのデザイン

抽象的な状況描写をしているため、自分ごとに引き寄せて考えることが難しそうな場面が見られた。これを改善するために、カード内に場面ごとのイラストを挿入したいと考えた。今回のワークショップで使用したカードには文字での記述しかなかったため、会話する仲間の中で記述された場面に對する共通のイメージを持ちやすくするためにもイラストは効果的に機能するだろう。

また、抽象的なパターンカード内の表現を、一度自分の中に照らし合わせて経験を思い起こす時間の必要性も感じた。今回はカードをグループごとに配つてすぐに対話の時間を始めたため、パターンによつては「これは私は経験していない、わからない」と捉えられ、うまく会話のきっかけにならないものもあった。最初に一人でじっくり与えられたパターンについて検討する「静の時間」を設け、一度考えたうえで他者との会話を始めることで、対話の時間がより活発になるのではないかと考えた。

(2) 対話を通して認識の変化を得た実感をつくること

パターン・ランゲージを使った対話は目指すべき一つのゴールが明確にあるわけではないため、発散的な会話の中でどこを目指せばいいのかという迷いが生じやすい。正解のない中で対話する時間やそのプロセスが重要であることは確かだが、ワークショップのデザインとしては最後に「これを得られた」という達成感を生み出すことも重要であると考ええる。「対話が楽しかった」という経験のみに留まらず、その中で「こんな認識が生まれた」「参加する前と後ではこう変わった」と実感できるタイミングをつくることが重要だと感じた。対話の後の振り返りや言語化の時間に加え、対話中にも自分自身の認識の変化を捉えるためのワークシートなどがあると効果的なのではないだろうか。



山藤 優花（さんどう ゆうか） 学部3年時に、岸ゼミナールに入室。オンライン授業への学生の取り組み方やその環境デザインについて研究してきた。オンライン授業の受け方をまとめた動画「オンライン授業 plus 離れていてもできること」制作メンバー。2020年、「Factors that hinder students' active participation for online classes」をテーマに研究し、国際学会（国際メディア教育学会）にて発表を行った。