

甲南大学「歴史文化特殊講義Ⅲ」（3年生以上）授業実践報告

池田, さなえ
大手前大学総合文化学部 : 講師

<https://hdl.handle.net/2324/4793216>

出版情報 : オンライン授業の地平 : 2020年度の実践報告, pp.6-6, 2021-04-30. 雷音学術出版
バージョン :
権利関係 : Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives International

1. 授業の目的と概要、授業内容、成績評価の方法等

本授業は、品川弥二郎という一人の人物の活動を通して明治日本の近代化について考えていくことを目的とした講義形式の授業である。過去の時代を「実際に人の生きた世界」としてリアルに理解してもらうために、一般的な通史形式の構成ではなく、一人の人物の幅広い活動を通して、様々な領域において日本が「近代化」していく様を辿っていくという構成とした。

本授業は授業資料と動画によるオンデマンド型授業で行ったが、特に工夫した点は以下の通りである。まず、①簡単なノベルゲーム「弥二郎の宿志」を制作し、授業前に各自プレイしてもらった上で授業に臨んでもらった。ゲームは、初心者でも簡単にノベルゲームが制作できる無料ソフト「ティラノビルダー」を使用した。ゲームの中では品川弥二郎と親交のあった人物との会話劇が繰り広げられる。受講生はそれを「偶然居合わせた赤の他人」の視点で視聴する。受講生には、各シーンで誰がどういう話をしているか事前に予想を立てた上で授業に臨んでもらうと同時に、各シーンの最後に出題するクイズを確認し、授業前に予めどのような問題について学ぶのか意識付けをした。このように謎解きの要素を取り入れることで、授業に主体的に臨んでもらうことを目指した。

②授業本編の動画は撮影後に編集ソフトでテロップ・音楽などを入れ、視聴しやすい工夫をした。最後に、③各授業後に再度ゲームで出題したクイズを課題として提示し、各自甲南大学の課題提出システムを使ってWordファイルで提出してもらった。各課題には毎回丁寧にコメントをつけて返却した。オンデマンド授業という双方向性・即時性のない授業形態で受講生の興味や向学心を維持し続ける工夫として、一人一人の課題や感想にいかにも丁寧にコメントするかという点に特に気を配った。成績評価は、Zoomによる個別口頭試問を行った。事前に問題を周知し、受講生全てと日程調整を行い、各自30分～1時間程度の時間で試問を行うと同時に、授業の感想や授業に関係ない質問なども含め、通常のオンデマンド授業で補いきれなかった要望に応える場とした。

2. 今後の課題・可能性、もしくは受講生の反応等
(成果)授業後の課題や感想に対する丁寧なコメントが受講生には非常に好評であった。毎回視聴率は8～9割であり、「こんなに丁寧にコメントしてくれる先生は初めてでした」「とても面白く、(他時代・外国史専攻であったが)明治時代に興味を持ちました」「将来に希望などなかったが、この授業で進路に対する明確なイメージを持つことができました」などといったコメントをもらった時には教員冥利に尽きる感じがした。

また、期末試験をZoomによる面談にしたことも好評であった。試問前に普段の授業で発し難かった質問や感想もまとめて受け付けるとともに、何気ない雑談のようなことも交えたことで緊張がほぐれたのか、受講生たちは様々な研究上の悩みや普段考えていることについて堰を切ったように話してくれた。その結果、試問内容も非常に充実したものとなり、こちらが想定していなかったより良い解答も続出した。

(課題)導入に用いたゲームに関しては反省が多い。ゲーム制作に関して全くの素人が限られた時間で一から制作したため、分岐もない単なる会話劇に終始し、やや退屈な印象を与えたかもしれない点を反省している。また時系列順にシーンを組んだゲームと、内容別に配列した授業動画との対応関係に充分配慮ができなかった点も課題である。シーンごとのクイズも、授業のどの回と対応関係を持っているのか明示する必要があっただろう。無料版では機能が制限されているため、多くの人物を登場させられなかった点も後悔を残した。