

実践の事例

- メディア授業ではカメラを ON にしない受講生は多くいます。また、Web 上で受講生とコミュニケーションの取り方に苦労される先生も多いと思われます。本事例では、Zoom のブレイクアウトルームを使って、受講生がカメラ ON にする習慣を作る工夫をお伝えします。
- できるだけ早い段階でカメラを ON にするアイスブレイクの機会を設けることで、受講生は「この授業はカメラを ON にする授業だ」と認識し、カメラを ON にする習慣を作ったり、カメラを ON にすることへの抵抗がなくなったりします。
- 授業の課題やテーマに関する話し合いをブレイクアウトルームで行う場合、カメラを ON にしなくても支障が少ないことや恥ずかしさ、カメラを ON にすることへの抵抗からカメラを OFF にする受講生が多いですが、ゲーム感覚でカメラを使って遊ぶことによって、カメラを ON にする抵抗をなくします。
- ブレイクアウトルームを使って行うことで、ブレイクアウトルームの操作に慣れる機会にもなります。
- カメラを ON にしてアイスブレイクを行うことで、Web 上で受講生同士の仲が深まり、対面授業が始まった際にも受講生同士がスムーズにコミュニケーションをとることができたり、リアルでの人間関係が繋がっていきたりします。実際に本事例でも、Web 上で仲良くなり、対面授業の時にリアルで会おうと約束している受講生がいました。

活用のヒント

- カメラ ON に慣れるためのアイスブレイクを行う際は、15 回の授業の内 1 回分全てを使って行います。できるだけ早い段階で行うことが効果的です。本事例は 3 回目の授業で行いました。
- 本事例ではブレイクアウトルームを使った「鬼ごっこ」と「名前当てゲーム」を行いました。

<鬼ごっこ>

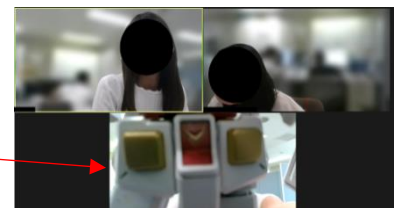
- ①受講生には帽子（なければタオル）を用意してもらいます。また、受講生に Zoom の表示名（名前）をひらがなで書いてもらおうと名前を間違えずに呼ぶことができます。
- ②ブレイクアウトルームを作成し、受講生を振り分けます。その際に、各自がブレイクアウトルームを自由に行き来できる設定にしておきます。
- ③鬼役の受講生を決め、鬼は帽子を被るか、頭にタオルを乗せます。
- ④鬼と受講生は自由にブレイクアウトルームを行き来して、鬼はブレイクアウトルームに入った瞬間に、鬼以外の人の名前を呼びます。受講生は名前を呼ばれる前に別のルームに逃げます。
- ⑤名前を呼ばれた人は鬼になり、各ブレイクアウトルームを回っていきます。
- ⑥最後まで逃げ切れた人が勝ちです。タイムアップし、メインルームに戻って来たときに逃げ切れた人は自己申告します。



タオル

<名前当てゲーム>

- ①受講生には何でもいいので身の回りにあるものを用意してもらいます。例えば卓上カレンダーやお菓子の箱、プラモデルなどです。
- ②用意したものを、カメラのレンズを覆うようにカメラに近づけて持ちます。
- ③ゆっくりカメラから離していき、何が映っているかわかった他の受講生はその物の名前を言います。



背後の原理

- 組織やチーム全体の成果に向けた素直な意見、素朴な質問、違和感の指摘が気兼ねなく言えることを「心理的安全性」と言います。学生間で議論をしたり協力したりして作業をする学習では、取り組む前に心理的安全性を確保することで、より効果的になります。アイスブレイクは心理的安全性の確保につながる、重要な取り組みです。

・本事例は、荒木寿友先生（教職研究科）から提供いただいたものです。
・荒木先生は『オンラインでもアイスブレイク』という本をご参考にされております。
・カメラ ON での顔出しを求める場合はシラバス等で事前に提示するなど、受講生の同意を取った上で強制にならないようご注意ください。
・過去の「1 分間 FD」の記事は、教育開発推進機構 HP>授業支援リソース>セミナー・「FD」事例紹介 にチェックを入れて検索すると記事に一覧が出てきます。
・「1 分間 FD」への事例を募集しております。自薦・他薦を問いません。

Example of Practice

- Many students do not turn on the camera in media classes. Many teachers may have difficulty communicating with students over the Web. In this article, we will show you how to use the Zoom breakout rooms to create a habit for students to turn the camera ON.
- By providing an ice-breaker opportunity to turn on the camera as early as possible, students will recognize that they are supposed to turn on the camera in this class, and form the habit of or become less resistant to turning on the camera.
- When discussing class assignments or themes in a breakout room, many students tend to turn off the camera. Playing a game with the camera on can eliminate resistance to turning on the camera.
- Using a breakout room also provides an opportunity to become familiar with breakout room operations.
- By turning on the camera and having an icebreaker, students can get to know each other better on the Web, which will help them communicate smoothly when the face-to-face class starts, and lead to real-life relationships. In fact, in this case study, there were students who became friends on the Web and promised to meet in real life during face-to-face classes.

Tips for Use

- When conducting an icebreaker to familiarize yourself with the camera ON, you will use all one of the 15 class sessions. It is effective to do this as early as possible. This case study was done in the third class.
- In this case, we played "tag" and "guess the name" games using the breakout rooms.

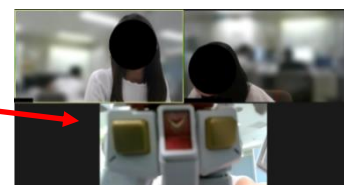
<Tag>

1. Students will be asked to bring a hat or a towel.
If you ask students to write their Zoom display name in hiragana, you can call it without making mistakes.
2. Create breakout rooms and assign students. Each person should be set up to be able to come and go freely between breakout rooms.
3. Decide who is "Ogre". The ogre wears a hat or puts a towel on his/her head. Towel
4. "Ogre" and students are free to go back and forth between the breakout rooms. The moment an ogre enters a breakout room, it calls out the name of someone other than the ogre. The student runs away to another room before the name is called.
5. The person whose name is called becomes "an ogre" and goes around each breakout room.
6. The winner is the one who can escape to the end. When time is up, you come back to the main room. Those who are able to escape declare themselves the winners.



< Guess the name >

1. Students are asked to prepare an object such as a desk calendar, a box of candy, a plastic model, etc.
2. Hold the object closer to the camera.
3. Slowly move it away from the camera. Students who can identify what they see say the name of the object.



Theoretical Background

- Psychological safety is being able to express honest opinions, ask simple questions, and address uncomfortable feelings toward the organization without hesitation. A class that involves discussion and collaborative group work can be made more effective by ensuring psychological safety before working on it. Icebreakers are important to increase the psychological safety.

This case study was provided by Kazutomo Araki (Graduate School of Professional Teacher Education). Past articles of "1-Minute FD" can be found on the Institute for Teaching and Learning HP>Resource>Search by checking the Seminars and "FD/Case Studies" checkboxes. We are looking for case studies for "1-Minute FD". Self-recommendations and other recommendations are welcome.

