

遠隔授業 Case 03

未来デザイン学部 メディアデザイン学科

科目名 ▶ ゲーム制作II

対象学年 ▶ 3年生

導入ツール ▶ Google Meet

「お話を伺ったのは」

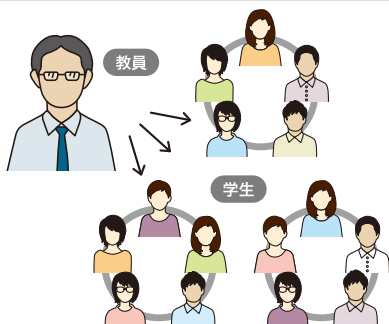
メディアデザイン学科

みたま たもつ

三田村保 教授



通常授業(学内実習)

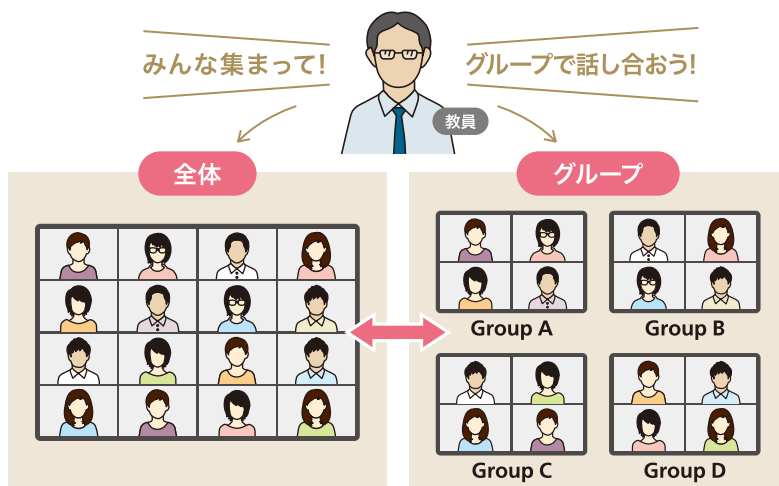


8名程度のグループに分かれて、ゲームの企画・提案・プロトタイプを実装。一連の流れを15週間で実施。

遠隔授業

みんな集まって!

グループで話し合おう!



遠隔授業においても、基本的には通常の授業と変わらないように実施。学生同士が話し合う場を確保しながら、集中力が保てるように時間を管理。

遠隔授業もスムーズにこなす、学生たちの対応力



▲授業の開始時は全体オリエン。その後グループで課題に取り組みます。

メディアデザイン学科では、PCの操作に慣れている学生が多く、オンライン授業への抵抗も少ないようで、遠隔授業への移行は非常にスムーズだったように感じます。ただ、学生の時間にあわせて情報を提供するオンデマンド型の授業ではなく、「今、アクセスしないと聞けない!」というライブ感や、遠隔ではあってもFace to Faceでのやりとりを重視したく、Google Meetを使ったライブ型の授業を展開しています。

遠隔授業では対面時と同じように、6〜8名のグループに分かれてゲーム制作に取り組みます。現在は、全体の授業の中でのちょうど折り返し地点で、各グループが作った企画書の

精度をあげていくような段階。私が解説する場合には全員に参加してもらい、その後、学生たちのみでグループワークを実施してもらいます。グループワークの時間は概ね30分程度で、基本的に学生たちのみで話を進めますが、場合によってはそのグループに私が参加することもあります。グループワーク後にまた全員参加の時間を設け、進捗状況を確認するといった流れで授業を進めています。

学生の作品



学生の自主性を大切に、より効果的な教育を検討

本学科の学生たちはもともとハイスペックなPCを所有して普段からゲームをしたり、ゲーム上で会話をしていましたから、「オンライン授業とはこうあるべき」といった型にはまったものではなく、「どんどん自分たちの自由に」といった学生たちの自主性に大いに期待しています。当初はグループワークを完全にオンラインにすることで、学生たちは戸惑い、パフォーマンスが落ちるのでは?と不安でしたが、ちゃんとグループの中にリーダーがいて、フォロワーがいて、みんなでアイデアを出しながらプロセスを進めることができ、学生の適応力に非常に頼もしさを感じますね。今後も、対面、遠隔、それぞれの授業の特徴を踏まえ、効果的な教育を模索していきたいです。

STUDENTS' VOICE!

遠隔授業はどうだい?



表情が分からないので、対面で話したいというのが本音。それを解消するための工夫としてみんなの意見をなるべく細かく聞き、情報を共有することを大事にしています。



私たちは元々仲の良いグループなので、話すことには困らないかも(笑)。オンラインで、そこまで困ったと感じることはないけど、それでも表情が見えない分、気を使ってますね。



グループ仲が良いチームなので、対面時は話が脱線しやすかったのですが、オンラインは時間の制限もあるので、しっかり段取りを立てて話を進めるようになったのが大きな変化!



発言がかぶっちゃうと聞き取れないので、そこはお互いに譲りあったりしています。授業中は良いんですけど、授業が終わると急に自宅がシーンと静かになっちゃうのが結構さみしくて、やっぱり対面っていいな(笑)。

▶ こちらにも注目!

映像デザインの授業では、本来、学内に設置されたメディアスタジオを使って映像制作を実践的に学びます。しかし今年度はメディアスタジオの利用ができず、遠隔での授業となりました。そのような背景から今回は、映像のテーマを医療・介護関係者に感謝を表明する



「#FridayOvation」に決定。学生たちがステイホーム中に自分のスマホで個別に撮影した動画や演奏、歌を編集し、Youtubeに公開。学生の力作をご覧ください!