

「教える」から、「デザインする」へ  
—COIL（オンライン国際協働学習）実践から見る教師の役割—  
From Teaching to Designing: The Role of Teachers through COIL Practices

橋本拓郎, 香港大学  
三戸勝, ハワイ大学

Takuro Hashimoto, University of Hong Kong  
Masaru Mito, University of Hawaii at Manoa

## 1. はじめに

生成 AI の急速な発展により、情報の取得や文章生成はますます容易になった。質問を投げかければ即座に回答が得られ、エッセイや作文も短時間で生成される。このような環境において、学習者にとって価値のある学びをどのように設計するかが、今まさに問われている。筆者らは、教師の重要な役割を「デジタル時代に合った学習目標を達成するために、コースや活動をデザインすること」と位置づける。

では、デジタル時代を生きる学習者にとって価値のある学びとは何だろうか。それを考える際、彼らが社会に出た時の姿を想像してほしい。彼らが「社会で活躍し、社会に貢献できる人になる」ためにはどうすればよいだろうか。そこで必要となる学びは、他者との協働の基盤となるコミュニケーション能力であると筆者らは考える。それは、どれほどテクノロジーが発達しても、人と人とが関わり、コミュニケーションを取りながら仕事を営むのは普遍的であるからだ。その能力を磨くには、生成 AI には絶対にできない自分自身の体験と他者との対話を重ね、自ら考え、振り返ることが重要である。これらは自らの体験を基にした活動になるため、学びの出発点もその後の過程も学習者自身に帰属し、それにより、彼ら自身が学びに主体的に取り組み、責任を持つようになる。

## 2. 先行研究

今回コースをデザインするにあたって、Collaborative Online International Learning（以下、COIL）と称されるオンライン国際協働学習を用いた。ここでは、その定義、教育効果、そして課題に関する先行研究について触れる。まず、COIL とはオンラインで海外大学と接続し、授業内外で交流・協働を行う教育手法を指し（上智大学他）、プロジェクト型の学習活動が主に行われる。実施形態は、同期型と非同期型の活動があり、これらの形態に適したツールが活用される。

COIL の大きな利点は、国際交流や海外機関との協働学習を容易に行える点であり、実際の教育効果も期待されている。池田（2020）は、同期・非同期型のいずれの COIL プロジェクトでも、参加者のコミュニケーション能力が向上したことを示している。さらに、文化的背景が異なる人に対する対応力や受容力への自信に繋がることも示唆した。また、オンラインの協働プロジェクト型学習を通じて、デジタルリテラシーだけでなく、学習者のリーダーシップや企画力、運営力等の向上も期待される（上智大学他）。これらの能力は、経済産業省が 2006 年に提唱した「社会人基礎力」でも取り上げられている。社会人基礎力とは、「職

場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」を指し、三つの能力に分けられる。第一に、主体性や実行力等の「前に踏み出す力」、第二に、計画力や創造力等の「考え抜く力」、第三に、発信力や柔軟性等の「チームで働く力」である。COIL は学習者が社会で活躍するための基礎力を身につける手段としての可能性もあるのだ。

### 3. 学習目標

「学習者が社会で活躍できる人になる」という目的のもと、筆者らは以下の四つのコース目標を立てた。

- ①海外の学習者との協働を通して、異文化や日本語学習環境・目的などの多様性を知り、世界に対する理解を深める。
- ②自らの街にある建築物、広場、自然などについてより深く理解する。
- ③新しいデジタルスキルを身につける。
- ④プレゼンテーションスキルを向上する。

### 4. プロジェクトのデザイン

本プロジェクトは、2022年9月から11月にかけて実施し、ハワイ大学の中級レベルの学習者17名と香港大学の上級レベルの学習者24名、計41名が参加した。まず、教師側が事前準備として「COIL 導入ガイド」（上智大学他）を参考に、互いの学習者の日本語能力、コースの学習目標、スケジュール等を確認した。これらを考慮しながら、学習目標を達成するために適切なプロジェクトは何か議論し、両校の学習者が自身の街を紹介するバーチャルツアーを作成するプロジェクトを選定した。バーチャルツアーは、Google Street View のように 360°見渡せる写真を繋ぎ合わせたもので、視聴者が進みたい方向へ自由に移動できる形式のものだ。

写真1 バーチャルツアーの例（左：ハワイ大学、右：香港大学）



プロジェクト内容を決定した後、学習目標を達成するためのプロジェクト全体の過程を考え、協働学習の形、実施形態、最適なツールやアプリケーションを検討した。プロジェクト全体の主な流れを以下の表に示す。

表1 プロジェクトの流れ

週	活動内容	実施形態	ツール・アプリケーション
Week 1	自己紹介文	非同期	Google Classroom
Week 2	顔合せ・アイスブレーキング	同期	Zoom
Week 3-4	ツアー候補地の発表・意見交換会	同期	Zoom
Week 5-6	バーチャルツアーの作成	非同期	Google Street View、 360°カメラ、H5P
Week 7	中間発表会・フィードバック	同期	Zoom
Week 8-9	バーチャルツアー最終版作成	非同期	H5P
Week 10	最終発表会・フィードバック	同期	Zoom

#### 4-1. 自己紹介文

まず、学習者と教師が互いの背景を事前に理解できるように、Google Classroomに自己紹介文を投稿した。Google Classroomは無料で、両校の学習者が簡単にアクセスできるため、最適なプラットフォームだと考えた。投稿には、日本語学習の理由や将来の夢等も記載し、日本語学習目的の多様性への理解を深めることを目指した。

#### 4-2. 顔合わせ・アイスブレーキング

協働しやすい環境を作るため、Zoomを利用して顔合わせの機会を設けた。まず教師が自己紹介を行い、その後全体でアイスブレーキングのゲームを実施した。ゲーム内容は、一人が「アニメが好きなの？」等の質問を投げかけ、該当する人が手を挙げるというシンプルなもので、全員の顔が見られるZoomの利点を生かし、一体感が生まれやすい雰囲気を作った。その後、両校の学習者が混ざる形でブレイクアウトルームを作成し、自由に会話をした。学習者にリーダーシップを発揮する機会を作るため、事前に司会役を決め、会話が途切れないうように、進行をサポートできるようにも配慮した。10分ごとにハワイ大学の学習者が次の部屋に移動し、相手の全員と交流できるよう工夫した。

#### 4-3. ツアー候補地の発表・意見交換会

顔合わせ後、各大学で3~4名のグループを作り、自らの街からツアー候補地を2~3箇所考えた。候補地選びの条件として、「海外の若者が興味を持ちそうか」「自分で写真を撮りに行けるか」の2点を考えるよう伝えた。ハワイ大学側からは、人気のハイキングコースや秘密のビーチ等の案が、香港大学からは、人気の市場やおタクの聖地などの案が出た。

次に、グループごとに候補地の特徴や選択理由をまとめたスライドを作成し、相手校のグループに10分で発表した。発表後には質疑応答やどのようなことに興味を持ったかなどのフィードバックを共有した。時差の関係でハワイ大学の授業時間外に発表を行わなければならなかったため、参加できない学習者は事前に自分の担当部分を録画し、発表時に他のメンバーがその動画を見せるようにした。

#### 4-4. バーチャルツアーの作成

意見交換後、各グループは候補地から実際のツアー地を決定した。まず、選択した場所を訪れ、360°カメラや Google Street View のアプリを用いて 360°写真を撮影した。その写真を H5P という無料プラットフォームで繋ぎ合わせ、説明文を加えたツアーを作成した。各ツールの使い方は事前に授業内で説明を行い、慣れないツールを初めて使用する学習者たちだけでもスムーズに作業が進められるようサポートした。

#### 4-5. 中間発表会

中間発表会では、相手校のグループに作成途中のツアーを見てもらい、Zoom でフィードバックをもらった。各グループに 15 分程度の時間を割り当て、相手に自由にツアーを見てもらった後、相手校全員からコメントや質問を受けた。ツアー作成側から作業中に直面した課題や悩みを相談する時間も設け、より双方向的な活動になるよう工夫した。香港大学の学習者が司会をし、学習者主体で会が進行した。教師はその間、自由にブレイクアウトルームを移動し、学習者の様子を観察した。

#### 4-6. 最終発表会

中間発表会での相手校とのやり取りをもとに、ツアーの最終版を作成し、最終発表会を Zoom で行った。発表は 10 分で、中間発表とは異なる相手にプレゼンテーションをし、質疑応答を行った。発表内容には、その場所を選んだ理由、場所の説明、気をつけた点や工夫した点、ツアー作成の感想を含めるよう指示した。最終発表会では、ハワイ大学の学習者が司会を担当した。

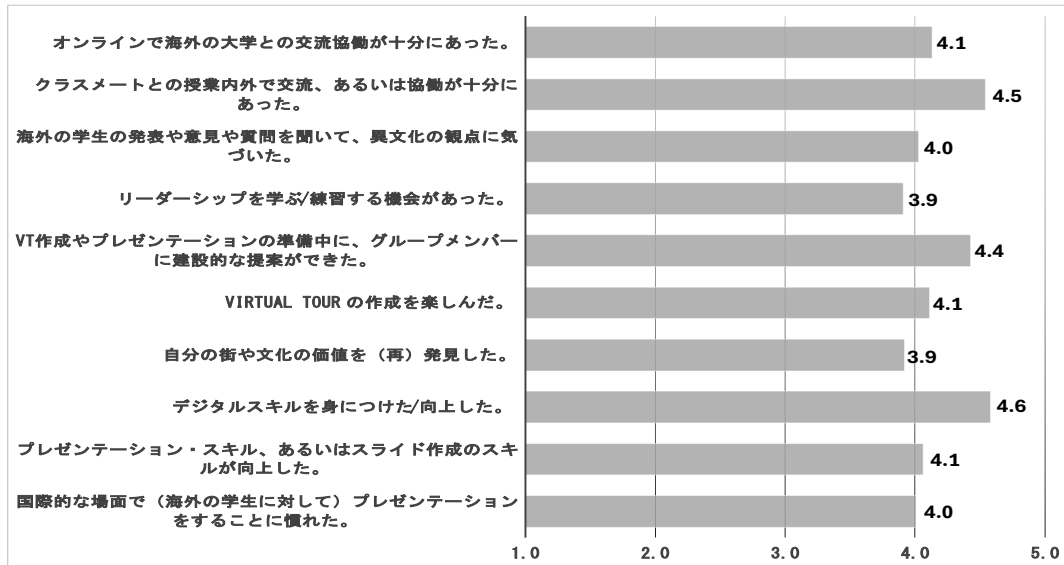
### 5. アンケート結果

プロジェクト終了後、両校の学習者に匿名のアンケート調査を実施した。アンケート調査は、「学習目標の達成度」「就職力向上への関連性」「本プロジェクトへのフィードバック」の三つの部分で構成した。ハワイ大学の参加者 17 名中 16 名、香港大学の参加者 24 名中 19 名、計 35 名からの回答を得た（回答率 85.4%）。

#### 5-1. 学習目標の達成度

学習目標の達成度を測るため、10 項目に対して、「全くそう思わない」を 1、「強くそう思う」を 5 とした五段階で評価してもらった。両大学全体の平均は以下の通りである。

図1 学習目標の達成度に対する両大学全体の平均値

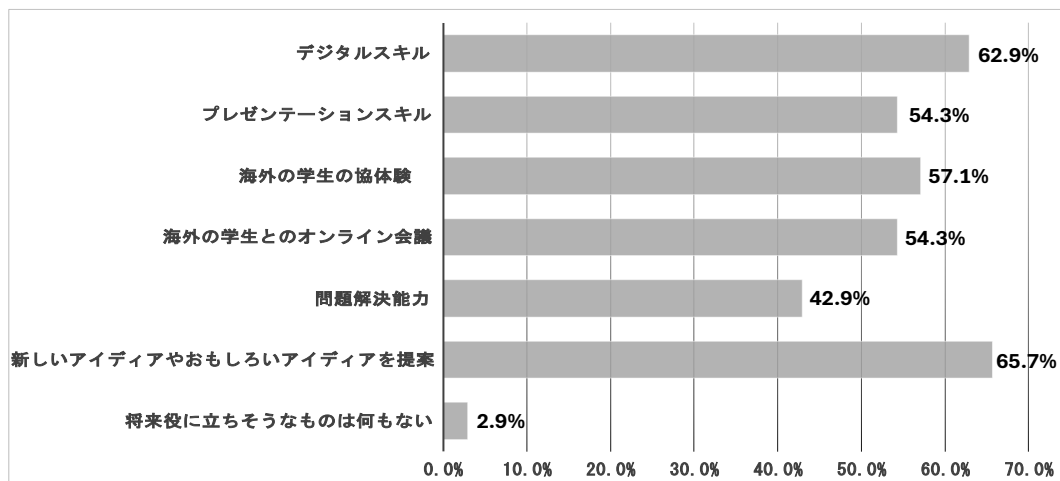


この図から、全項目の平均値が 3.9 を超えていることが分かる。特に平均値が高かったのは、「デジタルスキルの向上」「メンバーへの建設的な提案」「クラスメートとの交流・協働」であった。一方で比較的低かったのは、「自分の街や文化の価値の発見」「リーダーシップの機会」であった。

## 5-2. 就職力向上への関連性

本活動の学習者のキャリアへの影響を調べるため、プロジェクトで経験した 6 項目について、将来のキャリアに役立ちそうだと思うものを複数回答可で選んでもらった。選ばれた割合は下の表の通りである。

図2 プロジェクトでの経験の中で将来のキャリアに役立つと考えられた割合



「役に立ちそうなものはない」としたのは2.9%で、97.1%の学習者がプロジェクトで経験したことの少なくとも一つは、将来のキャリアに役立つと考えていた。

「デジタルスキルの向上」「プレゼンテーションスキルの向上」「海外の学生との協働体験」「海外の学生との会議」「アイデアを提案する機会」の5項目は半数以上の学習者に選ばれていることから、学習者が本プロジェクトを概ねキャリアに有益だと評価していることが分かる。

### 5-3. プロジェクトへのフィードバック

最後に、本プロジェクトの良かった点と改善点について自由記述式で学習者からフィードバックを集めた。香港大学では作文による振り返りもさせた。そこで興味深かったのは、友情や達成感に関する言及が見られたことだ。例えば、「グループでツアーの場所を見て回る過程で、子供の頃に食べた物などを見つけ、共通の思い出を共有できた」「教室外での協働体験を通して、メンバー間の距離が縮まり、友情が深まった」「自分の作品に対して誇りに思う」といったコメントが見られた。

## 6. 考察

アンケート結果をもとに、本プロジェクトの四つの学習目標が達成できたか考察する。

①海外の学習者との協働を通して、異文化や日本語学習環境・目的などの多様性を知り世界に対する理解を深める。

「海外の大学との交流協働が十分にあった」「異文化の観点に気がついた」の平均は五段階評価で 4.0 であり、異文化交流に対する好意的なコメントも多く見られた。このことから、異文化理解を深める協働の機会が十分に提供されたと考えられる。また、両校の日本語能力の差に関して「大変だったが、良い訓練になった」「自分の日本語能力をより磨こうと思った」といった声もあり、異なる日本語教育環境を知ることで学習動機の向上も伺えた。

②自らの街にある建築物、広場、自然などについてより深く理解する。

「自分の街や文化の価値を（再）発見した」の平均値が 3.9 で、自文化の発見に関する肯定的な意見も多数あり、学習者が自らの街をより理解する機会を得たと言える。

③新しいデジタルスキルを身につける。

学習目標の達成度では、「デジタルスキルを身につけた／向上した」の平均値が最も高かったことから、多くの学習者が新しいデジタルスキルを習得できたことが示された。プロジェクトが新たな技術を身につける体験をする場として有意義だったと言える。

④プレゼンテーションのスキルを向上する。

「国際的な場面でプレゼンテーションをすることに慣れた」「プレゼンテーションスキル、あるいはスライド作成のスキルが向上した」の平均値が 4.0 で、社

会人としても必要であろう、実践的なスキル向上と多様な発表経験を積むことができたと考えられる。

以上のことから、本プロジェクトの学習目標は概ね達成されたと言える。あわせて、当初は想定していなかった効果として、思い出の共有や友情の深化、成果物に対する思い入れなど、学習者がデジタルではない物や経験の価値を再認識したことを示すコメントも見られた。デジタル技術を取り入れた取り組みでありながら、そこから非デジタルな経験の意義を再評価する契機となった点は、大変興味深く、今後デジタル時代における学びを考える上で有意義な示唆となる可能性がある。

## 7. 課題

本プロジェクトでは、海外の学習者との発表やフィードバックを通じて多様な視点に気づき、協働力を養うことができた。一方で、いくつかの課題も明らかになった。例えば、課題内容に対する指示が学習者に明確に伝わらず、教師が意図した通りの課題内容にならないことがあった。指示の伝え方やタイミングを工夫し、学習者がスムーズに取り組めるよう改善が必要である。また、香港大学の学習者は上級レベルだったが、ハワイ大学の学習者は中級レベルだったため、協働作業中にハワイ大学の学習者が理解が追い付かないことがあった。これについては、今後上級レベルの学習者に事前に「やさしい日本語」などを学ぶ機会を設けることが有効だろう。最後に、本プロジェクトは「自分の街を紹介する」という内容の特性上、各大学毎にグループを編成したため、両校の学習者が同じグループになってツアーを作成する機会はなかった。今後は、海外の学習者と混合グループを編成できる活動がデザインできれば、協働力をさらに高める機会を提供できると考えられる。

## 参考文献

池田佳子 (2020) 「ICT を活用し海外の学生と行う国際連携型の協働学習「COIL」の教育効果と課題」『大学教育と情報：JUICE journal、vol. 2020 年度 No.2』 pp. 12-15、2020.

経済産業省「人生 100 年時代の社会人基礎力 説明資料」  
<https://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/index.html> (2025 年 3 月 30 日閲覧) .

上智大学他「COIL の導入ガイド」  
<https://piloti.sophia.ac.jp/jpn/global/sekaitenkai/coilguide/> (2025 年 3 月 30 日閲覧) .