

【資料】

カメラ機能の有無によるオンライングループワークへの看護学生の 取り組み方の違い：パイロットスタディ

Nursing Students' Engagement of Online Group Work with and without Camera Function: A Pilot Study

土井 智生¹⁾, 山本 暁生²⁾, 柚木佐知子¹⁾
勝山あづさ¹⁾, 倉橋 理香¹⁾

Tomoki Doi¹⁾, Akio Yamamoto²⁾, Sachiko Somaki¹⁾
Azusa Katsuyama¹⁾, Rika Kurahashi¹⁾

キーワード：看護学生，オンライングループワーク，カメラ機能，実験研究

Key Words : nursing student, online group work, camera function, experimental study

I. はじめに

新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の流行は、医療現場のみならず、感染対策を講じながらの対面授業やオンライン授業、これらを組み合わせたハイブリッド授業の導入などの形で、看護基礎教育の在り方にも大きな影響を与えている。こうした状況下において、看護基礎教育の場では、ZOOM[®]やMicrosoft Teams[®]、Google Meet[®]などの様々なオンライン会議ツールが用いられ、今やこれらは看護基礎教育を行うためには欠かせないツールとなってきている。

COVID-19流行前は、今般のような特段の感染対策を講じる必要がなく、対面授業を前提とした自由度の高い授業を行うことが可能であった。授業形態としては、一方的な講義だけでなく、学生同士でディスカッションを行うグループワークなど、様々な形態で展開されてきている。対面でのグループワークでは、学生はグループメンバーの表情や相槌、場の緊張感などを感じながらコミュニケーションを取る

ことが可能であった。グループワークの効果に関する先行研究では、他者との相互作用から学びが深まること（Jackson et al., 2014; 竹崎他, 2018）や、様々な視点があることに気付くこと（土井他, 2020）などが報告されている。看護職者には、個人や家族、集団など、多様な対象の理解が求められるため、看護基礎教育の場においてはこのような効果を得られるグループワークは重要な教育手法となっている。

COVID-19の流行で進んだオンライン授業では、対面時には得られた緊張感が得られなかったり、相手の反応などが分かりづらくなったりするという状況が生じる。特にグループワークがオンライン上で行われるとなると、音声は使えても視覚情報は画面内に限定され、相手の表情の機微や反応が捉えづらくなる。さらに、相手がカメラをOFFにしていれば視覚情報は全く無くなってしまうため、オンライン環境下でのグループワークでは対面時のような相互作用がうまく得られていない可能性がある。これを裏付けるように、オンライングループワークを

1) 大阪医科薬科大学看護学部, 2) 神戸大学大学院保健学研究科

行う学生に関する先行研究では、相手の状況が分かりづらく、グループメンバーが討議テーマに賛成なのか反対なのか分かりづらかったり、発言のタイミングを気にかけてしまうために話し合いが進まない状況に戸惑ったりしていることが報告されている(久保, 2020)。しかし、通信負荷やプライバシーへの懸念からカメラをOFFにすることを希望する学生も見受けられる。学生の希望に配慮する一方で、学生の学習機会や学びの質を保証するために、オンライングループワークの手法の違いが学習行動にどのような差をもたらすのかを理解し、効果的に手法を選択することが求められる。

カメラをONにしてグループワークを行うことによって、OFFのまま行うことに比べて対面時に近い状況を作れると想定されるが、カメラがONとOFFの条件で学生のグループワークに対する取り組み方の違いを比較した研究は、研究者らの知る限りみられなかった。また、これらの条件の違いによって得られるグループワークへの取り組み方の違いについても、どのような違いが生じるのかを論じた研究もみられなかった。COVID-19の感染状況を鑑みると、今後もしばらくは現在と類似した状況が続くことが想定されるため、こうした状況下でも学習効果を高めるための教育の在り方について検討する必要があると考え、本研究の着想に至った。

Ⅱ. 研究目的, 意義

1. 目的

看護学生が行うオンライングループワークにおいて、カメラ機能をONにした場合とOFFにした場合でのグループワークの取り組み方の違いを明らかにすること。

2. 意義

本研究結果によって、オンライングループワークを行う際に学生にとって効果的な教育的示唆が得られることが期待される。

Ⅲ. 用語の定義

オンライングループワーク：オンライン会議ツールのZOOM[®]を用い、あるテーマについての意見交

換を通してグループとしての結論を導く過程を指す。以下、OGWとする。

カメラON/OFF：オンライングループワークの参加者の様子を映すWebカメラの機能をONにした状態をカメラON、OFFにした状態をカメラOFFとする。

Ⅳ. 研究方法

1. 研究デザイン

本研究は、看護学生のOGWへの取り組み方の違いを、カメラON/OFFの条件で比較する実験研究である。

2. 研究期間

2022年3月8日から2022年3月11日

3. 対象者

2021年度のA大学看護学部3年生87名のうち、口頭および研究に関する説明文書を用いての説明によって研究参加への同意が得られた者を対象者とした。なお、自宅のパソコンからカメラONにしてZOOM[®]に参加でき、分析のために録画することについても了承が得られるということを参加条件として明示した。

4. 実験方法

16名からの参加同意が得られたため、4名から成るグループを4つ設定し、無作為にカメラON/OFFそれぞれに2グループずつ割付けた。議論時間は最大30分とし、時間内にテーマに対するグループの合意を形成し、研究者へ発表・報告してもらった。テーマは「救急車の要請は有償にすべきか?」とし、事前に対象者間での話し合いが行われないように実験の当日に提示した。なお、OGWの様子はオンライン会議ツールの録画機能を用いて録画した。OGW終了後、対象者にオンラインアンケートツールを用いて、OGWに対する感想を回答してもらった(図1)。なお、全グループでの実験が終了するまでは本研究に関しては話さないように対象者へ依頼した。

5. 分析方法

OGWへの取り組み方は、その様子を録画し、司会者決定までの時間、結論に至るまでの時間、

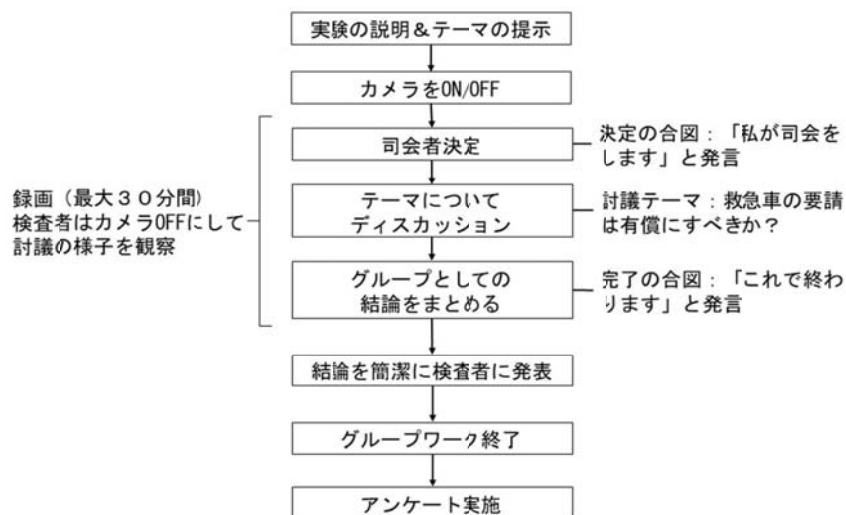


図1 実験の流れ

OGW全体の時間、無音時間、発言の交代回数、発言者が重複した回数を定量的に分析し、単純比較した。

OGWに対する感想については、OGW終了後にオンラインアンケートにてデータ収集を行った。4段階リッカートスケールにて、テーマに対する興味や関心を持てたか、自分の意見を言えたか、グループとしての合意形成ができたと思うか、OGWに満足したか、PCの他の機能や周辺にある物（携帯電話など）が気になることはあったか、OGWの時間は短いと感じたかを質問し、群間で単純比較した。また、通信の不具合の有無についても調査し、単純比較した。自由記述にて、OGWの利点と欠点、OGWに集中して取り組むために学生側ができると感じていることについて回答してもらい、その内容の類似性の観点から質的に分類して分析した。妥当性確保のために研究者5名で十分検討を行った。

6. 倫理的配慮

本研究は、大阪医科薬科大学研究倫理委員会の承認を得たのち（承認番号：2021-092）、本学部看護学生を対象とする研究審査会の承認を得て実施した。本研究への参加有無は、学内の成績には一切影響せず、自由意思による参加であることを説明した。同意書の回収方法についてもメールボックスを活用した。

V. 結果

1. OGW内での時間の使い方と発言状況の違い

カメラONのグループ1と2では、司会者決定までの時間は平均50秒、結論に至るまでの時間は平均1,431秒であり、OGW全体の時間は平均1,481秒であった。無音時間は平均477秒、発言者の交代回数は平均101回であり、発言者が重複した回数は平均63回であった。一方、カメラOFFのグループ3と4では、司会者決定までの時間は平均46秒、結論に至るまでの時間は平均1,355秒であり、OGW全体の時間は平均1,401秒であった。無音時間は平均389秒、発言者の交代回数は平均97回であり、発言者が重複した回数は平均51回であった。なお、カメラONの1グループは、画面越しにじゃんけんを行って司会者を決定していたが、残りの3グループはいずれも話し合いで司会者を決定していた（表1）。

発言状況に関しては、カメラONの2つのグループにおいて、司会者個人の平均発言時間は581秒、司会者以外の個々の平均発言時間は167秒であった。カメラOFFの2つのグループでは、司会者個人の平均発言時間は490秒、司会者以外の個々の平均発言時間は212秒であった。全発言時間における司会者と司会者以外の発言時間の割合は、カメラONグループ全体では司会者：非司会者 = 54：46(%)で、司会者が発言の半分以上の時間を占めていた。一方、カメラOFFグループ全体の割合は、司会者：司会者

表1 カメラON/OFF別に見たOGWの時間の使われ方

	カメラ ON			カメラ OFF		
	グループ 1	グループ 2	平均	グループ 3	グループ 4	平均
司会者決定までの時間 ^{*1} (秒)	77	23	50	38	54	46
結論に至るまでの時間 ^{*2} (秒)	1,447	1,414	1,431	1,514	1,195	1,355
オンライングループワーク全体の時間 ^{*3} (秒)	1,524	1,437	1,481	1,552	1,249	1,401
無音時間 (秒)	661	293	477	366	412	389
発言者の交代回数 (回)	68	133	101	102	92	97
発言者が重複した回数 (回)	52	74	63	74	27	51
司会者の発言時間 (秒)	414	747	581	581	398	490
司会者以外の発言時間 (秒)						
参加者 1	104	243		163	255	
参加者 2	270	37	167	35	182	212
参加者 3	154	195		480	157	
司会者：非司会者 (%)		54:46			44:56	

※1 検査者による開始の合図から「私が司会をします」という発言までに要した時間。なお、カメラ ON のグループ 1 は画面越しにじゃんけん決定していたが、残りの 3 グループは話し合いで決定していた。

※2 「私が司会をします」から「これで終わります」という発言までに要した時間。

※3 司会者決定までの時間と結論に至るまでの時間の総和。

以外 = 43:57(%) であり、司会者以外の発言時間が全体の半分以上と、逆転していた。

2. OGW 終了後の感想の違い

参加者 16 名中 16 名から回答を得られた (回収率 100%, 有効回答率 100%)。

カメラ ON の 8 名のうち 3 名が、OGW 中に音声途切れる、映像が止まるなどの不具合があったと回答したが、カメラ OFF の 8 名にはこのような不具合はみられなかった。

テーマに対して興味や関心を持つことができたか、グループとしての合意形成ができたかという問いに対しては、カメラ ON も OFF も 8 名ができたと思うと回答した。

自分の意見を言うことができたか、集中して取り組むことができたかという問いに対しては、カメラ ON では 7 名が、カメラ OFF では 8 名ができたと思うと回答した。

OGW 中にパソコンの他の機能や携帯電話など周辺にあるものが気になることがあったかという問いに対しては、カメラ ON では 3 名が気になった、5 名は気にならなかったと回答した。カメラ OFF で

は 5 名が気になった、3 名が気にならなかったと回答した。

グループワークの時間はカメラ ON の 2 名が短く感じ、6 名が長く感じていた。カメラ OFF では 6 名が短く感じ、2 名が長く感じていた (表 2)。

3. 学生が感じるカメラ ON/OFF の利点および欠点と、OGW に集中して取り組むために学生にできると感じていること

OGW を行う際のカメラ ON/OFF の利点と欠点、OGW に集中して取り組むために学生側にできるとすることについて自由記載された内容について、その類似性の観点から分析した。その結果、カメラ ON/OFF それぞれの結果のみならず、カメラ ON/OFF の条件に共通する結果も得ることができた。カテゴリ名を【 】、特徴的であったローデータを < > で示す (表 3)。

カメラ ON の利点として参加者は、【相手の状況が分かるため話をしやすい】と感じていた。これには、<顔だしであれば表情や反応をみることで話が進みやすい><全員の顔を真正面から見ることで互いの表情などから何か読み取れるものが

表2 OGW終了後の感想

		カメラ ON	カメラ OFF
通信途絶	有	3 [*]	0
	無	5	8
テーマに対して興味や関心を持つことができたか	できた	8	8
	できなかった	0	0
自分の意見を言うことができたか	できた	7	8
	できなかった	1	0
合意形成ができたと思うか	できたと思う	8	8
	できなかったと思う	0	0
満足度	満足した	8	8
	不満足であった	0	0
集中して取り組めたか	できたと思う	7	8
	できなかったと思う	1	0
グループワーク中にパソコンの他の機能や周辺にある物(携帯電話など)が気になることはあったか	気になった	3	5
	気にならなかった	5	3
グループワークの時間ほどのように感じたか	短いと感じた	2	6
	長いと感じた	6	2

※ 3名ともグループワークに支障をきたす程に頻回・長時間ではなかったと回答

ある>というデータが含まれた。一方欠点としては、【カメラONやミュート解除のタイミングが難しい】と感じていた。

カメラOFFの利点として、【相手の状況を気にせず発言したり、発言を聞いたりしやすい】と感じる参加者がいた。一方欠点として、【相手の状況が分かりにくい】ではく顔合わせしないため、最初に話し始めるのに勇気がある>など、【積極性が低下する】ではくカメラオフの場合、話し合いに参加しない人が出てくる>などと感じていた。

カメラON/OFFに共通する利点として、【いつでもどこでも実施できる】【リラックスできる】【すぐに検索できる】【集中できる】【能動的に参加できる】【感染対策になる】と感じている一方、欠点としては【話を始めにくい】【接続不良の対応に時間がかかる】【自宅だと気が散る要素が周りにたくさんある】と感じていた。

また、OGWに集中して取り組むために学生側ができると感じていることについては、【カメラをONにする】【ネットワーク環境を整える】【スマートフォンの連絡の通知を切る】【環境を整える】【能動的に実施する】【役割を決める】といったことが抽出された(表4)。

VI. 考察

1. カメラ機能ONとOFFによるOGWの時間の使われ方の違い

本研究では、看護基礎教育で行われるOGWを想定し、カメラON/OFFによる学生の取り組み方の違いを明らかにするためのパイロットスタディを行った。その結果、カメラONとOFFでは、カメラONの方が司会者決定までの時間は約4秒長く、結論に至るまでの時間は約76秒長く、OGW全体では約80秒長かった。しかし、OGW中の無音時間においてもカメラONの方が約88秒長かった。つまり、カメラONもカメラOFFもOGWとして要した時間のうち、グループメンバー間で発言や意見交換がなされた時間には明らかな差がなかったといえる。これは、テーマについてのグループとしての結論を導くために必要な時間についてはカメラ機能の影響はほとんどないということが考えられる。視覚情報がない場合、学生は会話が弾まずに詰まってしまうことがあり(松下, 2020)、今回の参加者も同様に、相手の状況の分かりづらさを短所として報告していた。一方で、視覚情報がないが故に相手の状況を気にせず発言がしやすいということ、視覚情報がなくとも相手を知っているため様子を思い浮かべられるということも報告した。以上より、OGWのスムーズな進行には、視覚情報のみならず学生間

表3 参加者が感じるカメラON/OFFの利点および欠点

	利点	欠点
カメラ ON	<p>【相手の状況が分かるため話をしやすい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 顔だしであれば表情や反応をみることができるので話が進みやすい 全員の顔を真正面から見ることで互いの表情などから何か読み取れるものがある 	<p>【カメラ ON やミュート解除のタイミングが難しい】</p> <ul style="list-style-type: none"> カメラをオンにしたりマイクのミュートを外すタイミングが難しい
カメラ OFF	<p>【相手の状況を気にせず発言したり、発言を聞いたりしやすい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 対面に比べて、相手のことをいい意味で気にしすぎることなく自分の意見を発言しやすい 発言者の意見を集中して聞くことができる。対面のように双方で話し合ったりする場面が少ないため 	<p>【相手の状況が分かりにくい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 顔合わせしないため、最初に話し始めるのに勇気がいる 互いの顔を見えないことで、話が詰まった時に次の展開に繋げにくい 相手の顔が見れないため、感情がわかりづらい 音声が被ったりしやすく、話しづらい。周囲の環境(物音、画面、他の用事などが入らないかなど)を、対面で集まるときに比べて各自がきちんと揃える必要がある <p>【積極性の低下】</p> <ul style="list-style-type: none"> カメラオフの場合、話し合いに参加しない人が出てくる ブレイクアウトルームであれば、先生がいる、いないが瞬時に判断でき、話し合いの展開に影響が出る ビデオオフの場合、対面時よりも参加者の積極性が下がる可能性がある
カメラ ON/OFF 共通	<p>【いつでもどこでも実施できる】</p> <ul style="list-style-type: none"> みんなで集まる必要がないので、時間だけ合わせれば場所は問わずにグループワークすることができる 対面の場合には一つの場所に集まらなければならないが、オンラインはそれがなくて、拘束される時間が短い グループメンバーの日程や時間を合わせやすい <p>【リラックスできる】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自宅環境でゆったりとした気持ちで考えられる リラックスした環境で実施できることで、緊張した状態で話し合うよりもさまざまな意見が出やすい 対面に比べて、相手のことをいい意味で気にしすぎることなく自分の意見を発言しやすい <p>【すぐに検索できる】</p> <ul style="list-style-type: none"> スマートフォン等で調べ物をして話を展開しやすいと感じた スマートフォンを利用して調べることができる パソコン等の機器でグループワークを行うため手元に検索することができる媒体があり他の情報を取り入れやすい <p>【集中できる】</p> <ul style="list-style-type: none"> 発言者の意見を集中して聞くことができる <p>【能動的に参加できる】</p> <ul style="list-style-type: none"> 能動的に参加することができる <p>【感染対策になる】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自宅で行えるため、感染対策になり移動時間も短縮できる 	<p>【話しを始めにくい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 1人が言い出さないとなかなか話が進みにくい 実際に会っていないため話を始め出しにくいと感じた メンバーの様子が掴みにくい <p>【接続不良の対応に時間がかかる】</p> <ul style="list-style-type: none"> Wi-Fi環境などの調整が必要であり、途中で回線が落ちてしまった場合その対応に時間がかかるためグループワークに参加できない時間がある 電波が悪いと話の進行の妨げになる タイムラグがあることでスムーズに話の進行ができない ネットワークの不具合などによって途切れたりする可能性がある 接続が悪い場合に参加できない、そのことでその場の雰囲気はぎこちなくなる <p>【自宅だと気が散る要素が周りにたくさんある】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自宅で行うことが多いと思うので、自分の趣味のものなど気が散る要素が周りにたくさんある 集中力がない

【 】はカテゴリ名称、・はローデータ

表4 OGWに集中して取り組むために学生側ができると感じていること

カテゴリ	ローデータ
【カメラを ON にする】	<ul style="list-style-type: none"> カメラをオンにすることで、みんなの様子が見えて進行しやすいできるだけ画面オンにした方がグループワークをする上では主体的に参加できる カメラをつけた方が監視されている気がして、集中して取り組むことができる
【ネットワーク環境を整える】	<ul style="list-style-type: none"> 電波が悪いとグループワークの進行に影響を及ぼすため、環境を整えることも重要
【スマートフォンの連絡の通知を切る】	<ul style="list-style-type: none"> スマートフォンの連絡の通知を切ってもらう 携帯の通知をオフにする 携帯の電源をあらかじめオフにしておく
【環境を整える】	<ul style="list-style-type: none"> 周囲に気が散りにくくするように環境を整える ネットワーク環境や、自室などのグループワークを行う場所の環境整備をする 自分の部屋にこもるなど、家族等がいないところで行う
【能動的に実施する】	<ul style="list-style-type: none"> グループワークに参加する意欲を持つ必要がある 活発に意見を交換して話し合うことで携帯や他のことへの意識は向かなくなると思う 他の人が話している時にもグループワークに集中できるように、メモしながら参加する 説明などを受ける時は画面オフのままでもいいと思った 声のトーンや抑揚を変化させて相手にも伝わりやすいようにする
【役割を決める】	<ul style="list-style-type: none"> 今回、司会者を決め、全体に話を振ったり、一人ずつ意見を求めたりすることでグループワークに集中して取り組めたため、役割決めが大切リーダーシップやメンバーシップを意識することが重要である

の関係性も影響することが考えられた。これについては、グループメンバーが初対面同士ではなく、学生生活を3年間共にしてきた者で編成されていたことが影響していた可能性がある。また、オンライン授業にも慣れ、OGWを行った経験も同等に持っていた可能性があることも影響していると考えられるため、単にカメラON/OFFという違いだけで意見交換のしやすさを論じることは難しいと考えられた。

カメラON/OFFの条件に関わらず、OGWに要した時間に差はみられなかった。しかし、それぞれのOGWの時間のうち、カメラONでは司会者の発言時間が全体の54%占めていたのに対し、カメラOFFでは司会者の発言時間は全体の44%であった。相手の様子が視覚的に分からないことによる発言のしづらさ(久保, 2020)は今回の参加者も報告しており、カメラOFFの欠点として【相手の状況が分かりにくい】ということを挙げていた。そのため、カメラOFFの司会者もメンバーの様子が分かりづらく、メンバーに発言を促すような進行や発言がしにくい状況となっていた可能性がある。一方、無音時間はカメラONの方が約88秒長く、発言の重複

回数もカメラONの方がやや多かった。これは、視覚情報を通じく全員の顔を真正面から見ることで互いの表情などから何か読み取れるものがある>とあったように、視覚情報を通して発言のしやすさを感じつつも、他者の様子をうかがったり発言を待ったりする傾向があるのではないかと考えられた。

2. カメラ機能ONとOFFによるOGWの弊害

OGWではおのずと通信障害のリスクが生じる。本研究においても、カメラONの参加者8名の内3名に通信途絶を認めた。3名ともOGWに支障をきたす程ではなかったと回答していたものの、限られた時間の中で学習目標を達成させるためにはこの点について教員としては十分配慮する必要がある。接続不良に関して参加者は、その対応に時間を取られること、雰囲気が悪くなること、会話に影響することを欠点として報告していた。多くの看護基礎教育の場ではICT環境が急速に整備されつつあり、各世帯においても今や本邦の93.6%の世帯においてブロードバンド回線環境が整っている(総務省, 2022)。しかし、通信トラブルのリスクは教員側のみならず、各家庭での通信環境やOGWを行

う端末のスペックなどにも依存する。カメラONによって相手の顔や表情を見ながらコミュニケーションをすることに楽しみを感じる学生がいること（松下, 2020）や、アンケート調査結果にある相手の状況が分かりやすく話しやすいという利点がある反面、音声データと画像データの送受信に伴う通信障害のリスクも高まりやすい。また、通信費を含む経済面でのデメリットも生じうる（江口他, 2022）。しかし、看護職は人を対象とした職業であり、相手の表情や反応を捉えて対応する能力の育成も看護基礎教育には重要である。この観点からみると、カメラONでのOGWは有用であろう。通信障害のリスクはOGWを行う上で避けられない事象であるため、このリスクを最小限にできるように、必要な時にだけカメラONを指示するといった対応を行っていく必要があると考える。

また、グループワークは学生が主体となる授業方法である（佐藤他, 2016）一方で、主体的な参加をせずにグループの成果物に便乗する学生が出てしまうこともある（碓山他, 2017）授業方法である。こうした懸念は、オンラインともなると、教員は直接学生の様子を確認することができないためにさらに起こりやすいたことが推察される。本研究結果からも、カメラOFFではカメラONに比べ、OGW中に他の機能や携帯電話などのために気が散ったという者が多かった。OGWに集中して取り組むためには【カメラをONにする】ことや【スマートフォンの連絡の通知を切る】といった工夫点を挙げていたが、【すぐに検索できる】ことを利点としても挙げていた。見られているという緊張感を持ってOGWに取り組むためにはカメラONとする方がよいかもしれないが、見られていないが故に必要なことを調べやすくなるという状況がある可能性も考えられた。気が散らない環境を学生自身が作ることも大切であるが、意見交換の活性化を狙いとしてその場で色々と調べることは悪いことではないと考えるため、何を調べているか、調べたことはその場でただちに共有する、などといった条件を明示するなどして、学生が自由な意見交換ができるように関わっていくことも大切ではないかと考える。

3. 研究の限界と課題

本研究は、OGWへの取り組み状況がカメラON/OFFの条件下でどのような違いが生じるのかを検証するためのパイロットスタディである。そのため、カメラON/OFF2グループずつ計4グループ計16名の参加者の結果にとどまるため、一般化することはできない。また、グループワークでは単に話し合われた時間のみならず、どのような話し合いが行われたか、その内容も同様に重要である。しかし、本研究ではOGWの状況を定量的に評価したものであり、対象者個々の発言内容の質的な分析は行っていないため、質的な観点からもカメラON/OFFの違いを検証していく必要がある。さらに、本研究は各論実習を終えた3年生を対象とした研究であるため、意見交換の仕方やグループワークの進め方についてもある程度習熟していることが想定される。また、碓山ら（2017）が指摘しているように、グループワークに対して主体的に参加することが難しい学生もいるため、学生個々の参加態度も結果に影響することが推察される。したがって、1年生や2年生を対象とした場合や主体的な参加が難しい学生が含まれている場合などには、そのレディネスの違いなどから異なる結果となることが予測される。そして、実験という環境下で行われたOGWであったことから、通常の授業とは異なる緊張感が生じていた可能性も考えられるため、今後は対象者数を拡大し、実際の授業により近い状況下で再度検証していく必要があると考える。

VII. 結論

本研究により、看護学生があるテーマに関して意見交換を行って結論を出すことを狙いとしたOGWを行う際、カメラON/OFFでグループ内で発言や意見交換が行われる時間に明らかな違いはみられなかった。そして、カメラOFFの方がカメラONに比べ司会者の発言時間がやや少なく非司会者の発言時間がやや多かった。また、OGWに対する感想はカメラON/OFFでほぼ同じであったが、カメラOFFの方がカメラONに比べ気が散ることが多く、カメラONには通信途絶を認めた。教員は学生に対

し、一律にカメラON/OFFを指示するのではなく、相手の反応を捉えて反応することに重きを置くのか、学生の積極的な参加を促すのかなど、意図をもった指示や説明を行う必要がある。また、カメラONの場合は通信途絶のリスクが高まる可能性があるため、公平な学習機会の提供に配慮した教育者の関わりが必要である。

謝辞

本研究にご協力いただきました看護学部生の皆様に心より感謝申し上げます。

利益相反

本研究における利益相反はない。なお、本研究は個人研究費をもとに実施し、本研究結果の一部は第42回日本看護科学学会学術集会で発表した。

文献

- 土井智生, 鈴木久美, 池西悦子, 他 (2020) : チーム医療の理解を促すアクティブ・ラーニングを用いた授業の有用性と看護学生の学び, 大阪医科大学看護研究雑誌, 10, 23-31.
- 江口晶子, 廣瀬允美, 影山孝子, 他 (2022) : COVID-19パンデミック下におけるオンライン授業の評価, 順天堂保健看護研究, 10, 43-49.
- 碓山恵子, 木村尚人, 細川和彦, 他 (2017) : グループワークの課題を改善し深い学びを促進する補助教材の検討, 工学教育研究講演会講演論文集, 第65回年次大会 (平成29年度), 566-567.
- Jackson D, Hickman LD, Power T, et al. (2014): Small group learning: Graduate health students' views of challenges and benefits, *Contemporary Nurse*, 48 (1), 117-128.
- 久保裕也 (2020) : CUCのオンライン授業 : オンライン授業における協同学習の支援, *CUC VIEW & VISION*, 50, 52-63.
- 松下幸司 (2020) : 大学の遠隔講義におけるアクティブラーニング型授業の試み—グループ・コミュニケーション・ルームと情報共有ツールを併用して—, 香川大学教育実践総合研究, 41, 89-98.
- 佐藤浩章 (編), 小林直人, 野本ひさ, 他 (2016) : 高等教育シリーズ150 大学教員のための授業方法とデザイン, 玉川大学出版部, 東京都.

総務省 (2022) : 令和3年通信利用動向調査の結果 報道資料, https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/data/220527_1.pdf (2022年10月29日)

竹崎和子, 飯田尚美 (2018) : チーム医療の授業における学生の学びに関する研究, *国際ナショナルNursing Care Research*, 17(3), 67-74.