

# Teams の教育利用： 試行錯誤の春学期を振り返る



千葉商科大学商経学部 教授

**山内 真理**  
YAMAUCHI Mari

## プロフィール

『デジタル時代の教育』Bates, A.W. (著) Kamiya, K. 他 (編) (2020) (第8章翻訳) / 「遠隔授業におけるツール選択と同期 / 非同期モードの学習活動について：授業者・コーディネーターの立場から」(2020) FLEXICT Expo 2020 緊急シンポジウム / 「英語授業でのアクティブ・ラーニング：Teams 利用の遠隔授業の事例」(2020) 大学コンソーシアム市川産官学連携プラットフォーム

## 1 はじめに

遠隔授業「初心者」として試行錯誤を続けた怒涛の2020年春学期が終わった。秋学期からは「経験者」として、より質の高い、円滑で安定した授業運営が期待されることになる。その準備段階であるこの時点で、テクノロジー選択および活動設計の観点から、経験者の目で初心者の試行錯誤を振り返り、自身の授業で変えるべき点、残すべき点を、明確にしておきたい。

## 2 ツール選択と「常態化」

竹内 (2012) は ICT 利用の8つの指針のうち、まず「ICT に振りまわされない」ことを第一に挙げている。ICT ツールも、他の教育機器や教材の場合と同様、そ

の選択にあたっては、「何がしたいのか」「どんな能力を身につけさせたいのか」という授業の目的にとって、それが最適だという判断が優先されるべきなのである。

この「判断」と関わるのが、「常態化 (Normalization) を目指す」という4つめの指針である<sup>1</sup>。「常態化」とは、あるテクノロジーが (特別な) テクノロジーとして意識されないほど、当たり前に使われている状態のことであり (Bax, 2003)、その段階に到達している時、そのテクノロジーは最大限に有効活用されうる (Bax, 2011)。少なくとも教員は、新しいツールを授業に導入しようとする場合、授業で使った経験はないにしろ、そのツールの利用自体はストレスなく容易にできることが必要である。そうでなければ、そのツールが目的にとって最適なのかを判断したり、効果的な活用方法や他の選択要因 (後述の SECTIONS モデル を参照) を検討するところまで頭が回らない。

例えばブレインストーミングのスキルを身につけさせたいとする。マインドマップを手書きする活動 (図1) は非常に有効だが、MindMup2 (マインドマップを作成するオンラインツール) のデジタルマインドマップ (図2) も良さそうだ。デジタル版は見栄えが良く、MindMup2 の UI は直感的で非常に使いやすい。自分用なら「紙に手書き」だが、授業のグループワークならどうだろう。学生は面白いかもしれないが、使いやすさ (利用可能な端末、アカウントの要不要、操作メニューに対する慣れ、コストパフォーマンス<sup>2</sup>) を考慮するとやはり「紙に手書き」だろうか…。このような検討ができる程度には、教員は、当該テクノロジーを把握している必要がある。

1 残り6つの指針は「機器は消耗品と考え、どんどん使う / 教材は保存・蓄積し、共有・再利用する / 人と人をつなぐ / 繰り返しに利用する / 認知のメカニズムに合わせる / 学習の個別化を進める」である。(竹内, 2012)

2 学生が Mindmup 2 の操作方法を覚えるのに時間 (コスト) をかける必要があるとして、マインドマップ作成が13週のうち2回しか使わない活動だとしたら、コストパフォーマンスが良いとは言えない。



図1：手書きのマインドマップ<sup>3</sup>



図2：デジタル・マインドマップ<sup>4</sup>

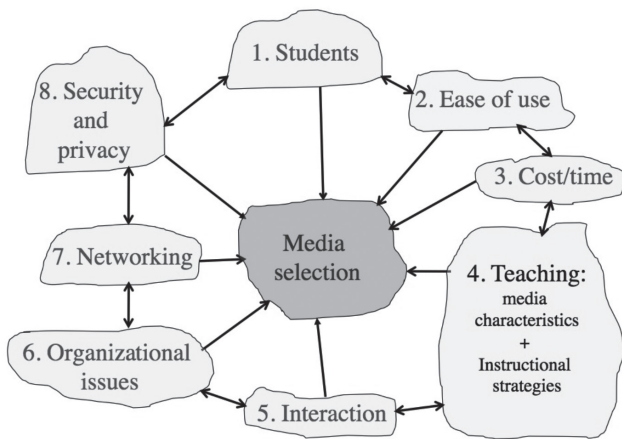


図3：SECTIONS モデル

- S：Students：ニーズや環境的な状況、学習スタイルなど
- E：Ease of use：教員、学習者双方にとって、どの程度直感的に使えるか、技術サポートがあるかなど
- C：Costs：経費・時間（労力）
- T：Teaching functions：教育効果（※高い教育効果が見込めても、学習者が利用できなければ意味がない。アクセスと使いやすさの方が選択基準としては優先される。）
- I：Interaction：学生と教材、学生と教員、学生同士
- O：Organisational issues：機関の方針、提供しているメディア、専門家のサポート
- N：Networking：ソーシャルメディアの利用、授業の枠を超えた学習者グループ、外部とのつながり、オープンな教材
- S：Security and privacy

ここまでは「平時」のメディア選択の話である。2020年度の春学期は、まず遠隔授業という環境がメディア選択の主要因となった。Bates (2020) による SECTIONSモデル(図3)<sup>5</sup>を借りれば、使いやすさ(E)やコスト(C)や教育効果(T)はさておいて「遠隔授業で使えること」が最優先される基準となった。グループでのブレインストーミングで言えば、「紙に手書き」のオプションは自動的に消える。アナログ教材を中心とした指導法を確立している教員にとっては特に、利用経験が乏しいデジタルツールを使わざるを得ないという過酷な状況であった。

とはいえ、幸運にも、本学では、4つの遠隔授業の類型が示され、学生の通信環境に配慮しつつ、これ

らを「教員の裁量で」組み合わせ、教材配信は「CUC PORTAL など」で行い、できるだけ「双方向性の確保」という穏当な方針のもとに進めることができた。また、もともと2020年度から導入予定だった Microsoft Teams for Education（以下では単に Teams と呼ぶ）という選択肢があったことで「双方向性の確保」も容易になった。

Teams は、グループのコミュニケーションや共同作業のためのツールであり、それ自体の使用経験はなくても、メッセージのやりとりには困らない。クラス用のチームを作るのも簡単であり、「会議」を開くのもボタンひとつである。Zoom で若干「練習」していたこともあり、画面共有をしながらの全体会議も問題

3 Scharf の Concept Mapping より。

4 Scharf の Concept Mapping を MindMup 2 により自作。https://drive.mindmup.com/

5 教育や学習のためのメディア選択にからむ複雑な諸要因を整理し、判断基準の枠組みとして提案されたモデル。

ないと判断した。

初期に判断保留にしたのは表1に示すツール利用である。表中のかっこ内のアルファベットは上記SECTIONSに対応している。自動採点式クイズと教材配信については判断保留のまま、結局全て使うことにした。★印は、しばらく使ってみてから把握

した事項である。Microsoft Forms のデメリット(★フォルダが作れない)は教員にとっては大きい。また、クラスノートブックのデメリット(★端末を選ぶ)は、2年生以上が受講するクラスでは不採用の理由になるが初期段階では把握できていなかった。

表1：ツールの比較検討

機能	競合	メリット	デメリット
自動採点式クイズ	Microsoft Forms	Teams と連携 / ★課題機能・成績簿と連携 (E) (T)	不慣れ (E) / ★フォルダが作れない (E)
	Google Forms	慣れ (E) / 教材の蓄積 (C) / 問題タイプが多様 (T)	
教材配信	Google Sites	非常に使いやすい (E) / 慣れ (E) / Google アプリとの連携 (E)	Teams のタブ追加が今ひとつ (E)
	Teams テキストチャット	普通に使いやすい (E)	メッセージが折りたたまれる (E) / 位置が動く (E)
	Teams クラスノートブック	★課題機能・成績簿との連携 (E) (T)	UI が直感的でない (E) / ★端末を選ぶ (S) (E)
グループワーク (会話練習)	Zoom	ブレイクアウトルーム (E) (T) / ★ Teams から開ける (E)	Teams の外に出る (E)
	Teams 会議	録画がボタンひとつ (E) / 書き込みを授業活動記録として残せる (E) (T)	グループ分けが不便 (E) (T)

### 3

## 語学での Teams 利用：グループワークを中心に

### 3.1 実施概要

ここで取り上げるのは全学共通科目である「基礎英語 II (English for Homestay)」での事例である。この

授業の目標は表2に示す3点であるが、ここでは2番目の目標に注目し、これに即して実施した、Teams 会議でのグループワークについて振り返る。

グループでの発音・会話練習には Teams 会議を利用した。クラスチームから離れることなく実施でき、会議録画や、会議中およびその前後のテキストチャットを、授業活動の記録として残しておくことをとり

表2：到達目標・指導目標と利用ツール

到達目標 (学生向け)	指導目標 (教員向け)	同期	非同期
言語は音声抜きでは学べないことを自覚し、音声面を強化する。	音声英語の知覚(産出)の基礎訓練を通して、Connected Speech の基本を理解し、音声知覚を向上させる。	「会議」 全体で洋楽のリスニング+解説	「課題」 振り返り・解説のまとめ
特に初対面の人と、英語でコミュニケーションできるスキルと態度を身につける。	インタラクションにおける英語使用に慣れ、英語でのコミュニケーション力を向上させる。	「会議」 グループで発音・会話練習	「課題」 / 「チャット」 会話の振り返りなど
外国語の学び方を身につける。	授業期間終了後も自立的に学習を継続できる力を身に付ける。		外部ツール課題 VOA 動画 vSquare 課題

あえず優先した形である。結果的には、グループ会議の録画に続けて、チャット欄にフィードバックを残すやり方はワークで気づいた様々なポイントについてフレキシブルかつ手軽に対応できる形であった(図4)。

実施した会話練習のトピックの一部を以下に示す。授業では2-3週ごとに1つのテーマを設定しており、テーマに即してピックアップしたターゲット構文・フレーズ<sup>6</sup>を使えるように、トピックを決定した。活動によって表現の自由度は様々である。

- 自己紹介・趣味・好きな物事(共通点を見つける)
- 今年のGWといつものGW
- 昨日(先週)の出来事
- 感想や感情の表現の復習(流暢性重視の練習)
- 自由会話(これまでのトピックの復習)
- 旅行(現在・過去・未来の使い分け):大量の質問に対する答えを準備
- SNS利用(習慣・依頼・提案)



図4: グループ会議の録画とチャット欄でのフィードバック

### 3.2 グループワーク設計の工夫

ビデオ会議を利用したグループワークでまず懸念されたのは「沈黙」である。対面時でも、初対面の人と会話を始められない学生はいるのだが、“Hi, I’m xxx”と手振り+笑顔付きで始めるようにと、やって見せながら指示を与えると大抵はスムーズに会話練習に入れる。が、遠隔でカメラオフの場合、言葉で“Hi, I’m xxx”というだけではアイスブレイク効果が弱い。また、途中で言葉に詰まった時、ただ黙りこむと、顔が見えていない他のメンバーは状況を察することもできない。皆どうしていいかわからず会話が止まってしまうかねない。

この問題を避け、できるだけ英語でのアウトプットやインタラクションの量を増やすために、この授業では下記の点に留意してグループワーク実施した。

- 1) 主目的を明示: (例) 学習した表現を使うため/流暢性向上のため/グループワークの内容を次の課題で使うため
- 2) ゴールを明示
  - a) 内容的: (例) 共通点を3つ見つける/Golden Weekについて意見交換する
  - b) 時間的: (例) 3分で3周以上回す/10分間会話を続ける
  - c) 談話的: (例) 呼びかける/聞き返す/反応する/手助けを求める
- 3) 手順・提出すべき成果物を明示: 成果物は、指定範囲の録画、会議チャットでの書き込み、クラスノートのまとめなど
- 4) フィードバック提供: 英語面でのフィードバックも重要だが、教員が「見ている」ことが伝わることも重要

6 テキスト・解説または指示スライド・自動採点クイズを使って学習する。

- 5) サンプル提示：英語力が弱い層への配慮
- 6) 自我関与：自由度の低い会話練習の場合でも、できるだけ自己表現の要素を含む

これらに留意した課題の実例を以下に示す。図5は、時間的なゴールを設定した、流暢性向上のための活動のスライドである。質問は書いてあるものをそのまま読むだけで自由度はゼロだが、答えるときには自分の意見を反映させられるようにしてある。録画提出を課し、その録画を見てフィードバックをテキストチャットで行った(1, 2b, 3, 4, 5, 6)<sup>7</sup>。

図6は、グループワーク（インタビュー）の成果を使う課題である。1つめはインタビューの結果をまとめるもので会話をしながら書き込むこともできる。2番目は他の人の話も踏まえて、自分のGWについてあらためて振り返るライティングである。インタビューにきちんと取り組んでいないと、これらの課題に進めない設計になっている(1, 2a, 3, 4, 5, 6)。

図7は、これまでの復習をかねたグループワーク

で、自己評価ができるようにゴールを記述した例である。これに対応する課題が図8である。このクラスノートブックでの課題と並行して、録画に対するテキストチャットでのフィードバックも行った(1, 2a, 2b, 2c, 3, 4, 5, 6)。

こうした工夫のどの部分がどの程度「英語でのアウトプットやインタラクションの量を増やす」ことに役立ったかをデータで示す用意はない。しかし、遅くとも3週目には「気まずい沈黙」は起こらなくなり、後半、かなり流暢性が向上した学生も見受けられた<sup>8</sup>。そこまでの変化はなかった学生でも、間違いを恐れずに英語で表現してみる、話題を広げて会話を続ける、いったん日本語になってもそのまま日本語オンリーに流れることなく英語使用に戻る、待ったをかけたりヘルプを求める、といったことはできるようになっており、フィードバック時に英語にフォーカスしやすくなった。

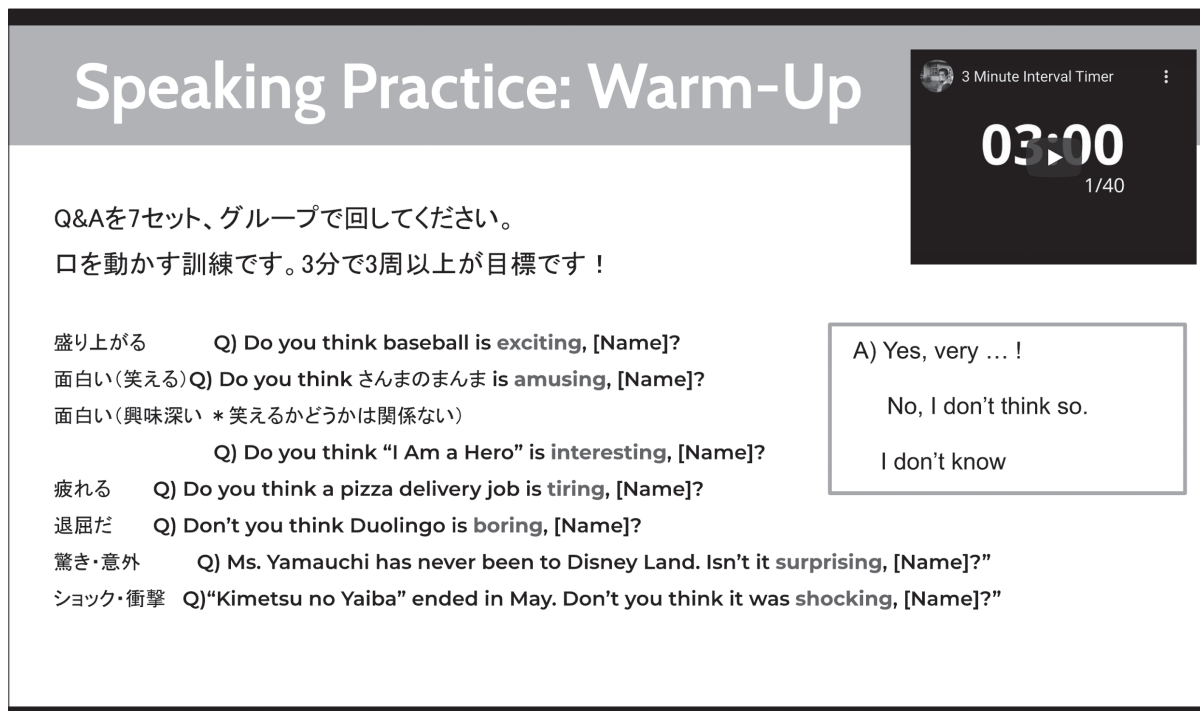


図5：流暢性向上・ターゲット構造の定着のための練習（Google Slides）

7 録画により全グループのパフォーマンスを観察することができるが、対面でのグループワークにはないビデオ会議の利点である。対面時のようにグループワークの様子を一望することはできないのが辛いところであるが、できないことより、できることを活かす方向で考える方が建設的だと思われる。

8 vSquare 課題（週2回の参加を課した）や英語の音声知覚向上のための練習（洋楽リスニング）との相乗効果がうまく働いたのかもしれない。

ファイル ホーム 挿入 描画 表示 ヘルプ アプリで開く

Calibri Light 20 B I U

### 1. Interview Results : Write in English.

Name	Q1 How was ...? (Good or Bad)	Q2 What happend? What did you do?	Q3 What do you usually do...?	Comments
	Good	She go to karaoke.	She usually hang out with her friend. She go shopping in Lajapo-to.	Very good. ♥
i	Bad	She enjoyed playing online games.	She usually visit grandparents' home with her family.	Nice ♥
	Good	I played soccer with my friends.	I usually go to Sano Outlet with my friends.	
	Good	She enjoyed playing games.It is "atumori".	She usually hang out with her friends.she go toshopping in Tokyo.	Exciting ♥

Notes (メモ)

### 2. Writing : My Golden Week 2020

インタビューで答えたこと、他の人の話を聞いて思いついたことも含めて、今年のゴールデンウィークがどうだったか、いつものGWとどう違っていたか(同じだったか)、英語で書いてみてください。目標 50単語!

**授業スライド**

この下↓書き込んでください。終わったら「課題」に戻って「提出」ボタンを押してください。

I couldn't go shopping this year. Because Corona virus is dangerous.  
 However I could play soccer with my friends.I'm glad.  
 Kakizaki and Katayama were playing games.  
 I didn't play game.I want to play the game with them.  
 Yanagita usually hang out. She go to Lalapo-to.  
 I have been to there.I want to go to there with college friends.

学生の作業  
2020年6月9日 10:01 に返却済み 履歴の表示

Golden Week 2020

フィードバック

So you love playing soccer and going shopping? Glad you could enjoy playing soccer!

得点  
10 / 10 ✓

返却

図6：インタビューに基づく課題2種（クラスノートブック+「課題」機能）

★10分間録画

★評価基準

A. 1~6について全員が発言した（質問・答え・反応）  
 B. 自然な会話に近い（順番に一人一人話すだけでなく、同時に複数の反応があったり。MCを決めてもいいですけど）  
 C. どうしようと思った時、黙らずに、聞き返したり、確認したりができた

★ABCについて、自己評価を後ほど提出してもらいます！→「課題」に追加しました。

A. 次のことを質問したり答えたりしてみましょう。＜質問文+呼びかけ＞を忘れずに！

- 名前：Q) What's your name?
- 出身地：Q) Where are you from? / Where do you live?
- 年齢：Q) How old are you? (日本とか韓国なら、年齢を聞くのは不自然ではないですね)
- 専攻：Q) What's your major? A) My major is [Economics, Commerce, Business Administration, International Affairs...]
- 一人暮らし・実家暮らし：Q) Do you live with your parents?
- 好きなモノ・コト（食べ物、趣味、音楽、本、漫画、ゲーム、買い物）
  - 例 Q) What food do you like? What's your favorite food?
  - 例 Q) What kind of music do you like? What kind of music do you enjoy?
  - 例 Q) What do you do for fun? A) I love xxx ing. I enjoy xxx ing.
  - 例 Q) Do you like going shopping?

B. 反応しましょう！

- 例 Me too! I love \*\*\* too! I'm interested in \*\*\* too!
- 例 Sounds fun! Sounds interesting! Sounds exciting! Amazing!

C. 確認したり、聞き返したり、英語について聞きましょう！（Help each other!）

- 例 What's \*\*\* in English?
- 例 What's that? / That's new to me! What is it?
- 例 What? Excuse me?

図7：自己評価を想定したゴールの記述（Teams テキストチャット）

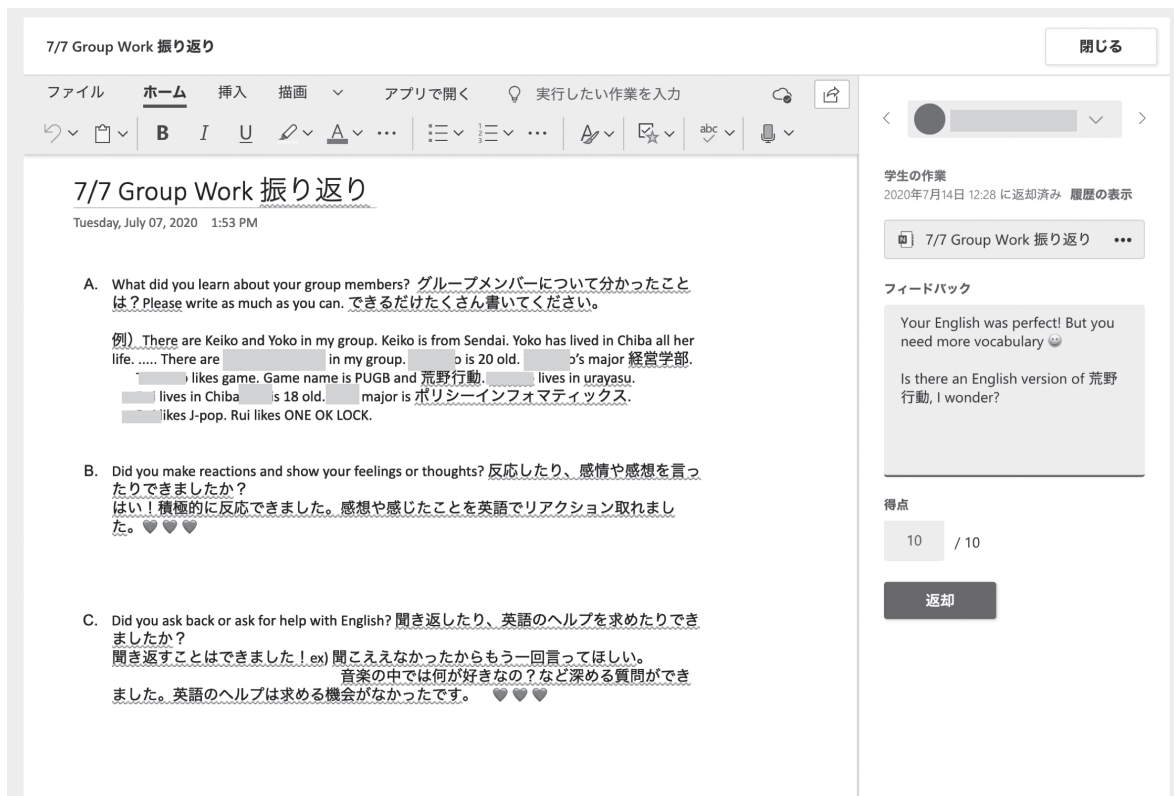


図8：グループワーク後の振り返り課題（クラスノートブック+「課題」機能）

### 3.3 受講生の声

まず、授業全体に対する満足度から見ておく。5件法で聞いた満足度は高めで、9割近くの受講生が「まあ満足」(60.9%)または「とても満足」(26.1%)と回答している (N=23)<sup>9</sup>。試行錯誤の中、思ったように進められなかったことも多く、学生のその場での反応は（主観では）薄かったため、正直なところ、かなりほっとする結果であった。

次に「この授業でよかったと思うこと」を見ておく。回答者25名中、16名がグループワークや英語を話す機会に言及していた。一言「グループワーク」と答えている者もいたが、記述が具体的な回答をタイプ別に紹介する。タイプAの最初の回答者のようにもともと積極的に英語でのコミュニケーションを行ってきた学生にも、タイプBのように英語やグループワークに苦手意識を持っている学生にも、どちらにとっても有益な活動になっていたことがうかがえる。タイプCは、友達作りの面を重視しているタイプで、今年度の新入生にとっては切実な問題でありうることを再認識させられた。

<タイプA：スキルアップや学びに言及>

- 高校の時は、英語の授業で良く外国人の先生と話したり、浅草にいる外国人観光客にインタビューなどの活動をして英語に触れる機会を多く取っていたので、この授業を取ってその機会を減らすことなく大学生をスタートさせることができました。また、英語学習する習慣ができました。
- 洋楽の歌詞を意味を理解しながら聞けたこと。実際にグループワークで話すことで、文章がだんだんと言えるようになった。

<タイプB：苦手でも取り組めた>

- 自分が、グループワークが苦手でも積極的になくても、実際行うことでグループワークの楽しさや英会話の面白さに気づけたことです。
- 英語が苦手でもできるように会話練習するのでやりやすいです。

9 回答をスキップした受講生が2名いる。

### <タイプC：友達作り>

- 生徒達で会話する機会が毎授業行われていて、英語力の向上且つ友達を作る場としてとてもよかったです。
- 他の授業にはないグループ学習で友達ができたりして、とても楽しかった。

なお、グループワークに触れていない人たちは、洋楽を使ったリスニングや、リアルタイムでの授業（レスポンスが速い）を良かった点として挙げていた（グループワークに触れた人も含めてそれぞれ5件ずつ）。

- 文面の英語だけでなく、英語の発音の仕方や聞き取り方などを学ぶことができて良かった。 ySquare を利用している時や英語のインタビューを聴くときにとても役に立ち、「わかる！」と感じることができた。

一方、「この授業で改善すべきこと」については、「特がない」が7件、接続や音質に関する問題が3件、「文法学習が少ない」が2件であった。グループワークについての改善点としては、顔出しに関するもの（タイプD）<sup>10</sup>が3件、課題の量や課題指示に関するもの（タイプE）が2件あった。

### <タイプD：顔出し>

- 顔出しした方が英語は伝わるから最初から顔出しにしても良かったかなと思った。
- 顔出しの方が安心する 同性の方が話しやすい
- 部屋が散らかっているためグループワークで顔を映すのは少し躊躇した。 Teams の使い方が難しく、わからない時があった。

### <タイプE：課題量・説明>

- 課題が多かった。 グループワークが多く、talking は養えそうだったがグループワークがよくわからなくなってしまうことがあった。
- グループワークで行う課題の説明をゆっくり話してほしい・グループワークでの課題の量が多い時があった。

「改善すべきこと」については、個人ごとのニーズや環境、態度（その場で質問・確認・リクエストするかどうか）の違いへの対応が課題であるともいえる。全学共通の新入生以外も受講する科目であることも踏まえて、この点を検討する必要がある。

## 4 語学教員コミュニティ

最後に、Teams のFD的な利用について触れておきたい。語学教員向けに、現在、メンバー75名の専用チームがある。

春学期終了後、秋に向けて、語学教員の間で秋学期に向けて「アイデア共有ミーティング」を始めている。グループワークに関するミーティング(図9)では、13名の参加から多様な実践例を伺うことができた。ここでは3節との関連で、クラスチーム内でのグルーピングの方法と活動内容について簡単にご紹介しておく。

グルーピング一つとっても以下のように実に様々な案があった。さらに、Zoom の場合は、会議の設定を別途行う必要はあるものの、例えば、会議チャットや録画を残したい活動なら Teams 会議を、記録よりグループ替えの方が重要なら Zoom のブレイクアウトルームを使う、といったグループワークの意図に則した使い分けも検討する価値がある。

- 30人クラスなら、最大15グループ作っておいて、ペアワークなら全チャンネルを利用、3人のワークなら10チャンネルを利用。
- 毎回5グループに分け、活動タイプによって当該グループ内で2人会議や3人会議を開かせる。
- 全体会議だけを開き、教員付きのグループワークとそれ以外の活動を時間差で行って回していく。
- ウォームアップとして、グループを渡り歩かせて自己紹介と挨拶。
- 1グループの定員だけを決めて、自由にグループ会議に入らせる。定員超過の場合は別のグループへ。

<sup>10</sup> 春学期は、相手が話している様子が見える方がコミュニケーションはやりやすいということを体感してもらうために、1度だけ、女子だけのグループ、男子だけのグループを作り、カメラをオンにしてグループワークをさせた。



活動内容についても、ロールプレイやグループを渡り歩いてのアンケートのようなスピーキング活動の他に、ターゲット構文を使ったクイズを作らせたり、語彙文法問題の答え合わせを一緒にしたり、内容理解したい動画をグループごとに見させるなど、様々な活動例が報告された。また、例えば場面設定したロールプレイをテキストチャットで行うというように、会議を使わないグループワークも実施されていた。

自分では色々なパターンを試してきたつもりだった

が、「その発想はなかった」という発見が多々あった。他の先生方からも同様の感想をいただいております。語学教員は、春学期の経験を経て、ICT ツールに「振り回されずに」その活用を検討できる段階に達している、と感じたミーティングであった。

図10に示すように、こうした「アイデア共有会議」への参加を含め、春学期の成績を出した後も、語学教員チームの40～50%の先生方がチームを訪れてくださっている（8/19：40名、8/24：31名、8/27：



図9：語学教員専用チームでのミーティング

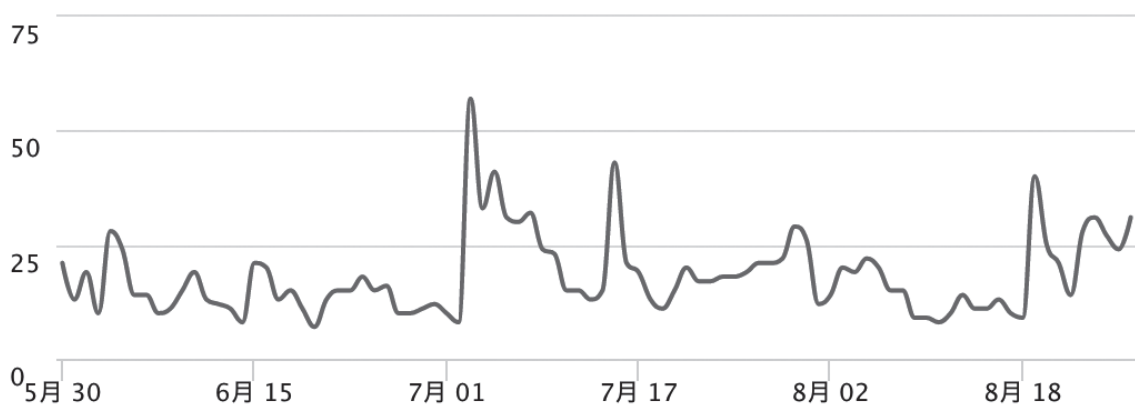


図10：語学教員チームのアクティブユーザー数（2020年8月27日時点）

31名)。非常にありがたく頼もしい限りである。

もちろん会議は頻繁に開催されるものではなく、通常は、質問、情報共有、教材共有、ツールや機能のデモについての投稿が多い。取りまとめ役の一人としては、質問への回答者が限定されておらず、どなたか詳しい、あるいは最初に時間ができた先生が回答してくださる状況は非常にありがたい。また、デモについては、投稿者に余裕がある時に（ニーズなくても）あげておけば、後に質問等があった時にその投稿のリンクをお渡しするだけで済み、効率がよい。春学期の過酷な状況を乗り越えたのは、Teams のおかげによるところが大きい。対面に戻っても、Teams 前のコミュニケーションに戻ることはないだろう。

## 5 おわりに

音声面の強化とインタラクションにおける英語使用を重視する英語教師として、ビデオ会議がどの程度、グループでの会話練習に「使える」のかが最大の関心事だったが、春学期の試行を踏まえると「かなり使える」と言っている。グループでの会話への参加や会話

の継続を促す仕掛けが重要になるが(3.2)、それが機能すれば、英語でのコミュニケーションに積極的な学生にも、英語やグループワークに苦手意識を持つ学生にも、どちらにとっても有益な活動となりうる(3.3)。

ビデオ会議でのグループ会話練習は秋学期も(あるいはその後の対面授業でも)続けることになるが、ビデオ会議の利用は、会話練習にしか使えないわけではない(4節)。会話練習に注意が向きすぎて頭がかたくなっていたようである。筆者にとってビデオ会議の「常態化」はまだまだだ(2節)と自覚させられた形だが、語学教員コミュニティのおかげで一歩前進できたように思う(4節)。

授業の骨組みとなるツールについては、実際の使用感、そしてSECTIONS (Bates, 2020) および「8つの指針」(竹内, 2012) を考え合わせると、素案としては、自動採点式クイズはGoogle Forms、教材配信はTeams のテキストチャット(+ Google Sites)、グループ会議はTeams (+ Zoom) の組み合わせになりそうである(2節)。また語学教員コミュニティに刺激を受けつつ、授業の目的に即して学習活動を吟味し、秋学期の遠隔授業のより良いレシピを作っていこうと考えている。

### 参考文献

- Bates, A.W. (著) Kamiya, K. & Strable, D. (編) (2020) デジタル時代の教育 . <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagejpr/>  
 Bax, S. (2003) CALL—past, present and future. *System*, 31, 13-28.  
 Bax, S. (2011) Normalisation Revisited: The Effective Use of Technology in Language Education. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 1 (2) , 1-15.  
 Scharf, D. (2020) Literature Reviews: Concept Mapping. *NJLT*. <https://researchguides.njit.edu/c.php?g=671613&p=4727468> (閲覧日 : 2020.8.15)  
 竹内理 (2012) ICT 利用の 8 つの指針— 英語授業でより良く活用するには . *Teaching English Now*, 23, 2-5. 三省堂 .