

オフラインとオンラインとで実施した教育カンファレンスの変遷

Transition of Educational Conferences Conducted Offline and Online

加茂 文吉 KAMO Fumiyoshi

日本工学院八王子専門学校ミュージックカレッジ / 東京工科大学大学院 / デジタルハリウッド大学大学院
Nihon Kogakuin Music College / Tokyo University of Technology, Graduate School / Digital Hollywood University, Graduate School

教育カンファレンス Edvation × Summit は、国内における教育イノベーションの加速を推進すべく2021年で5回目を数え継続的に実施されてきた。著者は2019年と2021年に登壇させていただいたが、新型コロナウイルスの影響もあり2020年を境にオフライン型のイベントからオンライン型に変貌を遂げている。オフライン、オンライン両方のイベント形態にそれぞれの特徴があり、カンファレンスとしての効果を上げることができていたと考えられる。本稿では Edvation × Summit 登壇者の視点から分析する報告を行う。

1. Edvation × Summit とは

1.1 目的

デジタルテクノロジーの劇的な進化を受け、AI、IoT等、先端テクノロジーを活用した Industry 4.0 (第四次産業革命) が叫ばれている。そんな中、これまでの産業、仕組み、ルール、制度等、あらゆる面でイノベーションが待った無しの状態となっている。もちろん教育もそのうちの1つであり、このような状況でも学びを止めないために何ができるか、社会全体で考えていく必要がある。Edvation × Summit は、国内における教育イノベーションの加速を推進すべく、「新しい環境の選択肢を知っていただくこと」と「既存概念に囚われない教育イノベーターを生み出すこと」を目的とした一般社団法人教育イノベーション協議会が主催する EdTech グローバルカンファレンスイベントである^[1]。2021年で5回目を数え、4回目の Edvation × Summit 2020 Online からはオンライン開催となった。

1.2 Edvation × Summit 2019

2019年11月4日～5日に開催された「Edvation × Summit 2019」は、日本の産業界や教育関係者が一丸となったイノベーションの更なる推進を図るため、教育・人材育成分野に特化した「国内外の先進事例」、「イノベティブで多様な教育ソリューション」を体感する目的で実施された^[2]。著者は、2つのワークショップ「STEAM ワークショップスペシャル ゴスペル合唱とウクレレでパフォーマンス力を学ぼう!」と「EdTech を活用した新しい楽器教育体験ワークショップ～アイトラッキングによる楽譜読譜と、2次元バーコード入り楽譜を活用した個別最適化教育～」、1つのカンファレンス「これからのSTEAM教育」に登壇した。

1.3 Edvation × Summit 2021 Online

2021年11月18日～21日に開催された「Edvation × Summit 2021 Online」は、テーマはGIGAスクール構想によって大きく変わりつつある公教育を中心に、幼児教育、高等教育、海外、金融教育、企業や個人の学びも含め、「その先」を考える4日間となった^[1]。著者はカンファレンス「未来の教育イノベーター会議 Vol.2」に登壇した。

2. オフラインで実施された2019年

2.1 イベントの形態

2019年まではイベントの形態はオフラインでやるのが通例であり、当日の集客があるということがイベントの成功/失敗を表すバロメーターになっていたと考えられる。これはカンファレンスに限らず

音楽イベントなども含めて当日の動員数というものは非常に重要であった。「Edvation × Summit 2019」には、3000人以上の教育イノベーターが参加した。また、立食形式のミートアップも開催され、世界最先端の教育イノベーターたちの話を聞くだけにとどまらず、双方向のコミュニケーションを通じた人脈形成が大きな盛り上がりを見せていた。図1は、著者が登壇した「これからのSTEAM教育」である。



図1: 「これからのSTEAM教育」 (Edvation × Summit 2019)

2.2 イベントの効果

実施したワークショップ「STEAM ワークショップスペシャル ゴスペル合唱とウクレレでパフォーマンス力を学ぼう!」は65人の中学生が選択し、ゴスペルチームとウクレレチームに希望を取って割り振った。授業実施後にアンケート調査を行った。アンケートによる満足度調査と記録映像により、ゴスペルとウクレレを使ったパフォーマンスアート教育が人前のプレゼンテーション能力の育成に及ぼす基本的な有用性を確認できた^[3]。

オフラインイベントの効果は、やはり身体を動かすことで参加している実感が持てることだと考えている。また、「EdTech を活用した新しい楽器教育体験ワークショップ～アイトラッキングによる楽譜読譜と、2次元バーコード入り楽譜を活用した個別最適化教育～」で使用したアイトラッキング技術がヒントになり、「アバターとアイトラッキングによるライブ演奏システムの考案」につなげることができたことでも著者にとって大きな手ごたえが得られた^[4]。

3. オンラインで実施された2021年

3.1 イベントの形態

2020年以降は新型コロナウイルスの影響で、イベント会場に参加者を密集させるということ自体がリスクであるという概念が広まり、「満席」という言葉がネガティブなイメージを持つようになった。この変化はライブエンタテインメント業界にもかなりの影響を与えたと考えている。代わりにウェビナー機能などを使ったアイデアでオンラインイベントが台頭するようになった。図2は著者が登壇した「未来の教育イノベーター会議 Vol.2」の写真である。オンライン登壇とイベント現地での登壇をハイブリッドにした形でカンファレンスが作られられた。



図2：Edviation × Summit 2021 Onlineより

2.1 イベントの効果

オンラインイベントは参加者の移動が無いために、イベントを多数詰め込むことが可能になる。また長時間のイベントであっても休憩時間を考えず、参加者はカメラオフ、マイクオフにすれば自由に休憩を取ることができる。これがオンラインイベントのメリットであると考えられる。また、登壇者も必ず会場に行かないとイベントに参加できないという制約がなくなるので、より多彩なゲストを招くことが可能になる。オフラインイベントでは、登壇者や画面の資料が見えにくいということが考えられるが、オンラインイベントでは登壇者の表情や資料の詳細も確認することができ、チャットで視聴者同士が交流することができるということもオンラインイベントのメリットである。Edviation × Summit 2021 Onlineではこれらのメリットを生かした運営がされていた。また、イベント間をリンクしやすくなることもオンラインイベントの特徴である。著者はEdviation × Summit 2019における「世界で一番EdTech本のある本屋」^[5]にて著者執筆による『ギター朝トレ15分! 忙しい人のための濃密練習法』(リットーミュージック刊)^{[6][7]}を提供させていただいたのだが、Edviation × Summit 2021 Onlineでは高山智司氏らによる「世界で一番のEdTech本屋リターンズ」が実施され、「未来の教育イノベーター会議 Vol.2」をPR告知してもらうことができた^[8]。

3. 今後への展望

新型コロナウイルスの影響により、オフラインイベントは動員数の上限が緩和されたとしても、イメージの問題が残ってしまうことが懸念される。満席という言葉のイメージをどのようにとらえていくかはイベント運営側にも新しい価値観が求められる。Edviation × Summitは、教育をイノベーションしていくことが目的である。そのためには、オンラインやメタバース等の新技術を活用していくことは重要になるし、イノベーター同士のネットワーキングの発展を加速させるためにはオフラインでの高揚感も重要になるだろう。これからの未来においてはオフライン、オンライン、またメタバースと

いった概念をハイブリッドさせて、イベントを行う目的を見失わないように運営していくことが求められると考えている。

4. おわりに

オンラインでの表現がスタンダードとなってからオフラインの表現に戻った時に気が付くことが2つある。1つはオンラインでは不足しているものがあるという考察だ。例えば物理的な体感を感じられないので体験価値として不足しているということは容易に考えられることだが、一方でオフライン上の問題も浮かび上がってくる。不要な段取りやスタッフ間の連携ばかりに目が行き、このイベントでは何を表現したかったのかという目的が不明瞭になることも考えられる気づきを得た。教育の場合は、オンラインでもオフラインでもピフオーアフターが伴うことが重要だ。デジタルテクノロジーを活用することによってSTEAMのような横断的学習や、スタディログ、個別最適化教育など様々な可能性が生まれてくる。今後も国際会議やカンファレンスなどに積極的に挑戦し、教育イノベーションを推進していきたい。

謝辞

Edviation × Summit 2019でギターを弾いてくださったデジタルハリウッド大学の杉山知之学長、忙しい公務の合間を縫ってEdviation × Summit 2021 Onlineに登壇してくださった牧島かれん先生、Edviation × Summitをプロデュースし教育イノベーションを推進し続けてくださっている佐藤昌宏先生、ワークショップやカンファレンスで共に登壇してくださった全ての関係者の皆様、イベントスタッフの皆様へ感謝の意を表します。

参考文献

- [1] 一般社団法人教育イノベーション協議会: "Edviation × Summit" <https://www.edvationxsummit.jp/> (参照2022年3月24日).
- [2] 一般社団法人教育イノベーション協議会: "Edviation × Summit 2019" <https://peatix.com/event/839805> (参照2022年3月24日).
- [3] 加茂文吉: "音楽を題材としたSTEAM教育が人前でのプレゼンテーション能力の育成に及ぼす効果の実証" 情報処理学会研究報告(2020), Vol.2020-DCC-25, No.5, pp.1-6 (WEB ONLY),
- [4] 加茂文吉: 『アバターとアイトラッキングによるライブ演奏システムの考案』 デジタルハリウッド大学紀要『DHU JOURNAL Vol.09 2022』 (2022年), 52頁.
- [5] 高山智司: "世界で一番EdTech本のある本屋" <https://www.facebook.com/takayama.sato/posts/3364196203605417> (参照2019年11月1日).
- [6] 加茂フミヨシ: 『ギター朝トレ15分! 忙しい人のための濃密練習法』 リットーミュージック(2012年).
- [7] 加茂文吉: 『ギター朝トレ15分! 忙しい人のための濃密練習法』 デジタルハリウッド大学紀要『DHU JOURNAL Vol.06 2019』 (2019年), 104頁.
- [8] 高山智司: "世界で一番のEdTech本屋リターンズ" <https://www.facebook.com/takayama.sato/posts/6712844552073882> (参照2021年11月18日).