

オンデマンド型動画教材中の演習における BGM 呈示の効果

1 8 3 2 1 4 1 水谷友美

指導教員：山崎治 准教授

1. はじめに

近年、新型コロナウイルスの影響で多くの大学がオンライン・オンデマンド型の講義に移行し、学習者が一人の環境で長時間学習する機会が増えた。このような状況において、オンラインの講義では挺傑・林 (2021) の調査により、「集中力が続かない」「散漫になる」などの意見が報告された。特に、講義内演習のように、オンデマンド型の講義動画で提示された問題について各学習者が演習を行う場面を想定したとき、集中力が途切れやすくなることが考えられる。そこで、オンデマンド型の講義内演習時に BGM を活用することで、集中力維持や作業効率の向上がみられるのではないかと考えられる。

2. 目的

本研究では、オンデマンド型の動画教材で指示される課題に取り組むときの効率や達成度、また課題への集中の度合いに対する BGM の効果を調べる。特に、パソコン入力課題や論文の「目的」や「結果」を抜き出す課題などの、適度な難易度の課題が提示された際に、BGM の有無により作業効率は変化するかを明らかにする。

3. 実験 BGM の有無による課題への影響

3.1 方法

実験参加者： 本学の学生 13 名を実験対象とした。

実験計画： 講義内動画演習に対して「BGM あり」「BGM なし」の 2 条件を設け、1 要因 2 水準参加者内計画で実験を実施した。

材料： 課題として、与えられた論文から指定された情報を抜き出し、ワークシートを完成させる課題を用いる。2 種類の課題を作成し、1 つは「実験方法」から指定された情報（実験計画）を抜き出す課題、もう 1 つは「実験結果」から指定された情報（統計の検討結果）を抜き出す課題とする。ワークシートは課題ごとに PowerPoint のスライド形式で作成し、穴埋め式で情報を記入できるものを用意する。

課題実施中に利用する BGM は「RWC 研究用音楽データベース」に収録されたジャズのジャンルより、「Crescent Serenade」を用いる。オンデマンド型の動画教材を想定した映像コンテンツとして、「実験方法」の講義動画は講義部分 15 分、演習部分 5 分の構成。「実験結果」の講義動画は講義部分 10 分、演習部分 5 分の構成とする。

手続き： 実験はオンライン形式で行った。演習内容に沿った講義動画を 2 つ視聴してもらい、講義動画途中の演習時に課題をそれぞれ取り組んでもらった。その後、Google フォームを用いて、BGM に対する評価 (1: BGM 無-5: BGM 有) や講義動画の理解度に対する評価 (1: 全く理解できなかった-5: 非常に理解できた) を行った。

3.2 結果

図 1 に「方法」「結果」の講義動画における理解度の結果を示す。BGM 有と BGM 無の講義動画の理解度に差はあるか、t 検定を用いて分析した。その結果、

「方法」および「結果」の講義動画の理解度それぞれ、BGM の有無による有意差は認められなかった（「方法」: $t(8) = .22, p > .05$ / 「結果」: $t(8) = .19, p > .05$ ）。

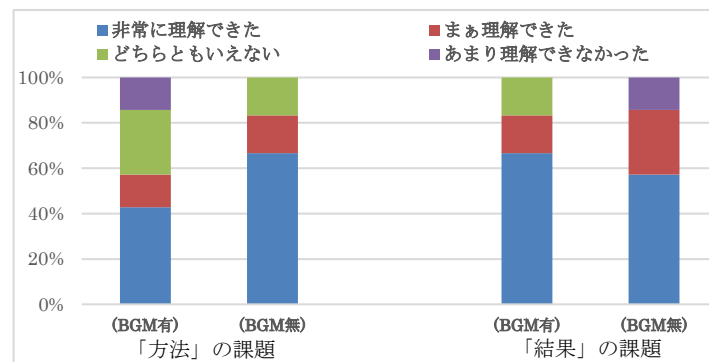


図 1: 講義動画の理解度

各参加者は BGM 有と BGM 無のそれぞれの条件で課題に取り組んだ。そこで BGM 有無による課題の取り組みやすさについて主観的評価を求めた。取り組みやすさの結果を図 2 に示す。

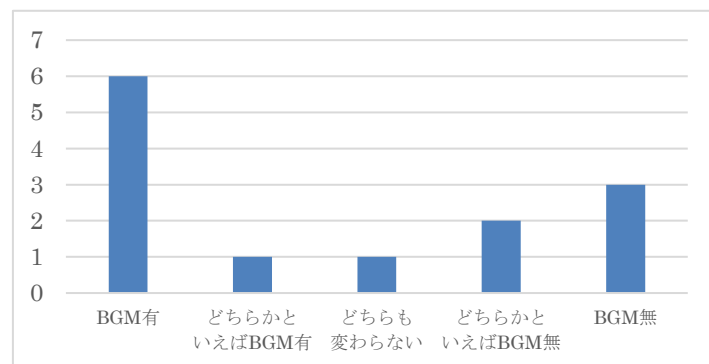


図 2: 課題の取り組みやすさ

4. まとめ

オンデマンド型の動画教材中の演習では、「課題の取り組みやすさ」では、BGM 有の方が作業をする際に取り組みやすくなる傾向があるという結果となった。その一方、「集中度合い」についての主観評価の結果では、BGM の有無による違いは確認できなかった。しかし、参加者の回答から、実験で利用した BGM の音量が、集中度合いの結果に影響している可能性があることが確認された。また、自由記述の回答では「普段の作業環境と類似したため取り組みやすかった」との指摘もあった。

これらの結果より、BGM の聴取設定（音量など）による違いはあるものの、普段の作業環境で BGM を利用している学習者は、講義動画内演習においても BGM があることで、課題の作業効率が高まる可能性が示唆される。

参考文献

許挺傑・林満理子(2021). オンライン授業に対する学生評価アンケートについての一考察—テキストマイニングの手法を用いて—。大分県立芸術文化短期大学研究紀要, 58, 157-178.