

オンラインクイズイベント「レポートの王様」実施報告

— コロナ禍における学習支援の在り方 —

箸 本 奈生子 (信州大学附属図書館中央図書館)
滝 口 智 子 (信州大学附属図書館中央図書館)

信州大学附属図書館中央図書館（以下、図書館）では、高年次の学生が初年次生の学習相談に応じるサービス「ピアサポ@Lib（アットリブ）」を運営している。2021年6～7月には、コロナ禍における新たな取り組みとして、オンラインクイズイベント「レポートの王様」を開催した。本稿では、運営に携わった図書館職員の視点でイベントの企画から実施までを振り返り報告する。

1. イベント概要

1-1. ピアサポ@Lib ライティング支援部門

図書館における学習支援サービス「ピアサポ@Lib」は、学習相談全般に対応するラーニング支援部門・レポート作成支援に特化したライティング支援部門の2部門に分かれて活動している。後者のライティング支援部門では「ライティングアドバイザー」として登用された学部2～4年の学生が、レポート作成に慣れていない1年生をサポートする役割を担っている。主な活動内容はレポートの書き方に関する個別相談の受付で、2020年度からはビデオ会議ツールを活用したオンライン支援も開始した¹⁾。

ライティング支援部門の運営は信州大学高等教育研究センターと図書館が連携して行っており、学生・教員・職員の協働が特徴といえる。今回のイベントは、このライティング支援部門によって企画・実施された。

1-2. 開催の契機・目的

本イベント企画の契機は、ライティングアドバイザー（以下、アドバイザー）が例年開催していた「レポートの書き方講座」が、新型コロナウイルス感染症対策のため開催中止となったことである。「書き方講座」は初年次生対象のワークショップで、参加者からは「レポートの基礎を知ることができた」「他の参加者の話が聞いて良かった」と好評を得ていた²⁾。

開催中止が決定した2020年度には、講座の内容を動画化して配信するという取り組みを行った。動画制作を担当したアドバイザーの尽力で楽しみながらも学べる内容に仕上がっており、2021年現在でも多くの学生に役立てられていることがうかがえる³⁾。

しかし、動画だけではどうしても一方通行になってしまい、学生の疑問に答えたりコミュニケーションを取ったりといった機会は失われてしまう。そこで、コロナ禍だからこそそのオンライン開催で、かつこれまでの講座のような双方向性のある企画についても検討することとなった。話し合いが進む中で、特に重視されたのは以下の2点である。

(1) 学生の疑問を気軽に解決できる機会を作る

2019年度前期に開催された「書き方講座」のアンケートで、「いままでレポートを書く上で困ったことがある」と回答した参加者は全体の60.6%に上った。個別相談においても、何から始めたらいいか全く分からないという相談者は一定数おり、レポート作成への苦手意識がうかがえる。その苦手意識を少しでも軽減するため、まずは気軽に参加できることに重点が置かれた。

(2) 一緒にアクティビティを行う

2020年度前期にはほとんどの授業がオンラインで実施されたため、学生同士が交流する機会が激減した。特に入学したばかりの1年生は未だ対面で人間関係を構築する機会に恵まれておらず、最も深刻な影響を受けていたといえる⁴⁾。こういった背景から、参加者同士が協力しながら取り組める要素を企画に取り入れる、との方針が立てられた。

2. 実施準備

2-1. イベント内容の決定

動画制作がひと段落した2020年12月頃から本格的な企画が立ち上がり、2021年度開催を目指して準備を進めていくこととなった。個別相談の申し込みが入っていない時間帯にアドバイザーによるチャット会議が行われ、イベントの内容が検討された。

定期的に行われるアドバイザー研修では、「楽しく」「気軽に」というキーワードから連想し、早期からクイズ企画が発案されていた。チャット会議では、この点に加えて参加者同士の協力という要素をどのように組み込んだら良いかというテーマで話し合いが進んだが、その過程でアドバイザーの1人が紹介した「REMOQ GROUP⁵⁾」(図1)が大きな注目を集めた。「REMOQ GROUP」(以下、リモキュー)はオリジナルのクイズを作成・登録できるWebサービスで、URLを参加者に共有することで、参加者同士が離れた場所においてもリアルタイムでクイズを出題することができる。クイズへの参加方法はオーナー(作成者)から提示されたURLにアクセスするだけで良く、オーナーが管理画面を操作すると、参加者全員の端末で一斉にクイズがスタートする仕様となっている。参加者の解答はリアルタイムで管理画面にも反映されるため、オーナーは解答状況を見ながら任意のタイミングでクイズを進めることができる。また、リモキュー自体にチャット機能は搭載されていないが、Zoom等のビデオ会議ツールと組み合わせることによってオーナーの肉声による解説や参加者同士の話し合いも可能になる。この点が今回の企画の趣旨と抜群に合致しており、全会一致でリモキューを活用したオンラインクイズイベントを実施することになった。

概要が決まったことでその後の会議は非常にスムーズに進み、具体的な進め方やイベントのタイトル、問題案などについて活発な意見が出された。さらにアドバイザーがリモキューのアカウ



図1 REMOQ GROUP トップページ

ントを取得して試行錯誤を行った結果、大まかな流れが以下のように決定された。

- ① Zoomミーティングに参加者全員とアドバイザーが集まり、クイズ出題
- ② 参加者を少人数のグループに分け、グループごとにブレイクアウトルームで話し合い
- ③ グループの代表者がリモキューで解答
- ④ 全グループが解答を終えメインルームに戻り次第、正解発表・解説（以下①～④繰り返し）

2-2. テストプレイ

チャット会議終了後、実現性を検証するためイベント本番までに計5回のテストプレイを行った。全てZoomでのオンラインミーティングで、1～2時間程度の時間を設けて実施した。内容は表1のとおりである。

表1. テストプレイの内容

実施日	内容	決定事項	備考
第1回 2/4	<ul style="list-style-type: none"> • チャット会議の振り返り • 実際にリモキューを使い、チャット会議で考えていた流れに沿ってテストプレイ（計3問） 	<ul style="list-style-type: none"> • イベントの流れ（本決定） • 参加人数は最大で20人程度とする（1グループ3～4人） • 参加者は事前予約制で受付 • <u>アドバイザーは進行役を務めるホスト（1人）と各グループの補助担当に分かれる</u> • 参加者の表示名に数字や記号を振る（ブレイクアウトルームへの振り分け用） • 全体で1時間程度を想定してイベントの進行計画表を作成（→2月下旬に完成） 	職員がアドバイザーを務め、Zoomとリモキューを操作 アドバイザーは参加者役
第2回 3/19	<ul style="list-style-type: none"> • アドバイザーが作成した進行計画表に沿ってテストプレイ • 進行計画表の内容を検討 	<ul style="list-style-type: none"> • イベント本番で<u>リモキューにアクセスするのはアドバイザーのみとする</u> • 話し合いの際は1問ごとに司会者を変更 • 1問解き終わるごとにメインルームに戻り、全グループが揃って進行する • 問題数は全6問程度 • <u>イベントタイトルを「レポートの王様」に決定（チャット会議案）</u> • イベントで使用するスライドを作成（→4月上旬に完成） 	第2回からアドバイザーがZoomとリモキューの操作を担当（職員が補助） 第2回での検討内容をもとに計画表をブラッシュアップ

第3回 5/18	<ul style="list-style-type: none"> ブラッシュアップされた進行計画表に沿ってテストプレイ 	<ul style="list-style-type: none"> アイスブレイクとして、<u>レポートと関係のない問題を第1問に出題する</u> 自己紹介に特定のお題に沿った一言を含めるよう指示する（地元おすすめの●●など） 	2021年度から加入した新アドバイザーを交えた初めてのテストプレイ
第4回 6/9	<ul style="list-style-type: none"> 役割をシャッフルしながらテストプレイ 	<ul style="list-style-type: none"> アドバイザーの負担を減らすため、<u>Zoomの操作を図書館職員が担当する</u> ブレイクアウトルームへの移動時間を考慮し、時間配分により余裕を持たせる 	2グループの参加を想定し、ホスト1人と補助2人の役割をローテーション
第5回 6/28	<ul style="list-style-type: none"> 問題内容の確認 予約状況確認 スライドの手直し 疑問点の最終確認 	<ul style="list-style-type: none"> 各問題の時間配分を最終決定 クイズ終了後にライティング支援と「レポートの書き方講座」動画の紹介を行う イベント最後にWebアンケートを実施 	イベント初回の2日前に実施

イベントの流れは当初チャット会議で決定した内容（2-1参照）から大きくは変更されなかったが、テストプレイの結果やアドバイザーの提案を汲んで都度ブラッシュアップされた。実際にテストプレイをしてみると様々な課題点が浮かび上がったが、中でもリモキューとZoomの操作をいかにスムーズに進めるかが難航した。

クイズ問題の提示・解答・解説文の表示を全てリモキューで行う以上、「参加者にどのような形でリモキューの画面を見せるか」が重要な問題となる。当初は参加者全員にリモキューへアクセスしてもらう流れを想定していたが⁶⁾、テストプレイ第2回で解答者役のアドバイザーが誤って違う画面にアクセスしてしまうケースがあり、イベント本番でも混乱が起こるのではないかとの意見が上がった。加えて、イベントの進行が参加者個々のネットワーク環境に依存してしまうことも懸念された。このことを踏まえ、リモキューへのアクセスは各グループにつく補助アドバイザーのみが行い、参加者にはアドバイザーがZoomの画面共有機能を利用してリモキューの画面を見せるようにした。

画面操作を全て運営側が担当するようになったことでより一層の練習が必要になり、テストプレイ後半は全員がホストと補助それぞれを経験できるようにローテーションを組んだ。特に各グループ話し合い中の補助アドバイザーは、画面共有・話し合いのフォロー・タイムキーパー・リモキューでの解答を並行して行わなければならない、最初のうちは手間取っている様子だった。少しでも負担を解消するためにブレイクアウトルームへの振り分けを職員が担当することになったが、普段の業務ではホストとしてZoomを操作する機会があまりないため、こちらも難航した。

2-3. クイズ問題の選定

ブレイクアウトルームへの移動時間や解説にかかる時間を加味し、1回のイベントで出題する問題は計6問とした。クイズの内容は、アドバイザーの提案やワークショップ「レポートの書き

方講座」で扱っていた例題を参考にしながら、できるだけ様々なテーマを網羅できるように選定した（表2）。

参加者がまだレポートを書き慣れていない前期の開催であったため、解答しやすい選択問題⁷⁾を多く入れている。またこの企画が個別相談や「書き方講座」動画視聴への足掛かりになればとの思いもあり、クイズ自体は基本的な内容にとどめ、より専門的なサポートとして個別相談や動画を紹介することにした。とはいえただクイズに参加しただけで終わりにならないよう、『信州大学新入生ハンドブック 2021』⁸⁾を参照しながら解説文の内容を充実させた。

表2. クイズ問題

問	内容	問題の種類
1	図書館のマスコットキャラクター「信大ナナちゃん」の愛読書は？ ※アイスブレイク問題	選択問題（4択）
2	レポートは何のために書く？	選択問題（4択）
3	レポートを書くときの決まりとして正しいものはどっち？	選択問題（2択）
4	レポートに書く文章として正しい表現と言えるのはどれ？	選択問題（4択）
5	Aくんはレポート提出の前日に焦りたくないので、提出2日前に授業の資料や紹介された文献を読みはじめた。資料を読んだ直後にレポートを半分ほど書き、翌日にもう半分を書き上げて提出した。 以上のAくんのレポートの書き方には問題点があるが、それはどの部分？	記述問題
6	引用にあたり押さえておくべきポイントとして、間違っているものは？	選択問題（4択）

2-4. 広報

学内専用のe-learningプラットフォーム「eALPS」内に参加申込のフォームを設置し、開催3週間前から本格的な広報を開始した。ピアサポ@Libウェブサイト⁹⁾と附属図書館ツイッターにイベントの案内を投稿し、中央図書館、医学部図書館および講義棟の掲示板にポスターを掲示した（医学部図書館では7月5日から）。

このほか、ライティング支援部門にご協力いただいている先生方へ講義内での周知を依頼していたが、イベント初回の開催日付近になっても参加申込数が伸び悩んでいた。現状では図書館をよく訪れる、もしくは特定の講義を受講している学生にしか広報が届いていないのではと考え、6月25日に学部1年生全員を対象とした一斉メールでお知らせを送信した。この日1日当たりの申込数が過去最多（10件）になり、図書館内でもイベントについて話している学生の姿を見かけるなど、一定の効果を感じることができた。

3. イベント当日

3-1. イベントの様子

2021年6月30日から7月17日までの平日の夕方に3回、土曜日に3回の計6回開催し、全部で50名

の学生に参加いただいた（表3）。参加者の学年の内訳は、学部1年生が49名、大学院生が1名であった。所属学部をみると、農学部の学生が比較的多かったが、その他すべての学部からまんべんなく参加者があり、留学生の参加が多い回もあった。

Zoomのメインルームの様子は図2のとおりである。人数が少なく1グループの回もあったが、参加者数に応じて2～3グループにグループ分けを行った。グループ分けは学部を考慮せずZoomへの入室順に行ったため、初対面同士の学生もいたと思われるが、クイズの1問目を出題する前に、グループごとにブレイクアウトルームに移動し、自己紹介の時間を設けていたため、その後の話し合いも比較的リラックスした雰囲気で行うことができた。またこの際に、各問題ごとの司会を名前順に行ってもらう旨も参加者に伝えておいたため、役割分担が明確となり、話し合いをスムーズに進めることにつながった。Zoomのブレイクアウトルームにおける出題問題の画面表示とグループの話し合いの様子は図3のとおりである。

クイズの正解が発表されると、学生が一喜一憂している様子がみられ、クイズとして楽しみながら学んでいるようであった。Zoomのメインルームにおける正解および解説の画面表示と参加者の様子は図4のとおりである。

表3. 開催日時と参加者数

開催日時	参加者数
6月30日（水）17:20～18:20	9名
7月2日（金）17:20～18:20	15名
7月3日（土）14:00～15:00	4名
7月3日（土）16:00～17:00	2名
7月16日（金）17:20～18:20	8名
7月17日（土）11:00～12:00	12名
計	50名



図2 Zoom メインルームの様子



図3 Zoom ブレイクアウトルームの様子



図4 正解および解説発表時の様子

3-2. 2回目以降の改善点

(1) 図書館職員

1回目では、参加者がZoomへ入室できる時間をイベント開始5分前とし、更に待機室を設定していたが、参加者が同じ時間に集中してしまい、入室を一人ずつ許可する作業と、参加者の名前を

編集してグループ番号を付与する作業が忙しくなってしまったため、2回目からはイベント開始10分前から入室可能とし、待機室はなしとするよう変更した。

また、1回目終了後のアンケートで、発話をするイベントだと思わなかったという回答があったため、開催前日に送信するリマインドメール内に、参加者同士で話し合う場面がある旨と、図書館内の発話可能なスペースについての案内を載せるように変更した。

(2) アドバイザーの学生

アドバイザーの学生には、参加した回の終了後、振り返りの報告を行ってもらった。ホスト役のアドバイザーからは「問題文の読み上げや正解と解説の読み上げをゆっくり丁寧に行う」、各グループの補助を担当するアドバイザーからは「解答が早く終わった場合、グループ内が沈黙にならないよう声がけする」「打ち解けられるような話題を振る」「解答中に時間切れになってしまったため、タイムマネジメントや声がけを徹底したい」などの振り返りがなされた。

これらの振り返りが活かされ、2回目以降はアドバイザー自身がうまくできたところとして「参加者に困った様子が見られた時にうまくフォローを入れることができた」「解説の間がよくなったのか前の問題で解説された内容を用いて解答している学生がいた」などの報告がなされた。

4. イベントを終えて

4-1. 振り返り

(1) クイズ問題

「レポートの基礎知識」がテーマとはいえ簡単すぎるのではないかと考えていたが、終了後のアンケートでは80%が「ちょうど良い難易度だった」と回答した(図5)。実際に話し合いの様子を見ていても、問2・問3は危なげなく解けるものの、問4・問6(省略語や引用)で躓くグループが多数あった。アンケートの自由回答欄では「曖昧だった引用の約束事を詳しく知ることができた」「今まで間違っていた書き方をしていたことに気付いた」といった回答が多く見られ、参加者にとって発見や気付きのあるイベントになったようであった。

一方で「もっと問題数を増やしてほしい」「後半の問題は相談時間を長めに取ってほしい」といった意見も上がった。特に初回はスピーディーに進めすぎて時間が大幅に余ってしまい、参加者に物足りない印象を与えたかもしれない。回が進むにつれて解説部分を丁寧に喋るなど調整していったが、全体的にもう少し余裕のある進行でも問題なかったと思われる。

(2) イベントの運営

イベント全体を通じて良かったのは、懸念していたZoom・リモキューの操作が非常にスムーズだったことである。練習の成果が顕著に現れていた。テストプレイでは毎回細かな変更が発生したが、変更内容を都度進行計画表に反映していたため、全員が混乱することなく対応できた。

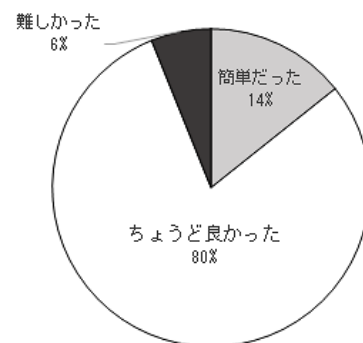


図5 アンケート結果(難易度)

難点としては、やはり通信トラブルへの対応が挙げられる。幸いそれほど頻発しなかったが、参加者個々の環境に依存してしまうため対策を取るのが難しい。ホストを担当したアドバイザーの画面が一時フリーズする回もあった。落ち着いて対応していたが、リアルイベントと異なり周囲がすぐにフォローできないため、焦りを感じていたと思われる。オンラインイベントならではの難しさといえるだろう。

また、各グループの補助を担当したアドバイザーからは、話し合いがすぐ終わって時間が余ってしまった場合の対応が非常に難しかったという感想が聞かれた。アドバイザーの人数が足りず職員が補助役として入った回もあったが、残り時間を気にしつつ参加者と会話を弾ませるには、経験と話題の引き出しが必要だと痛感した。話し合いの質がイベントの満足感に直結する構成であるため、こういった場合にどのような話題を提供できるかを考えておきたい。

(3) 広報

参加のきっかけとしては、「授業での紹介」が半数以上を占めた(図6)。受付開始当初は申込数が伸びていない印象だったが、6月末からは増え始めており、開催日が近づいてきてから申し込む傾向が強かったとみられる。図書館発の広報としてはポスターとメールが効果的だったようで、特にポスターがこちらの予想よりもチェックされていることが分かったのは大きな収穫といえる。

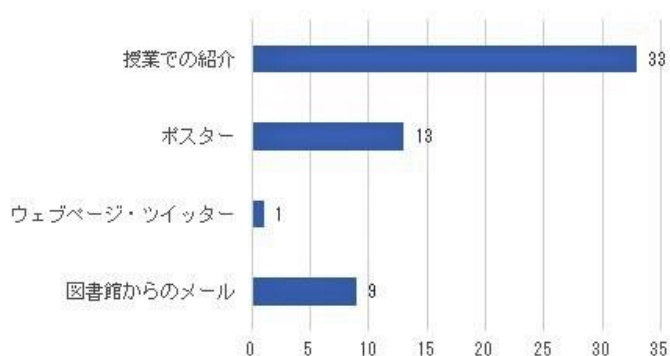


図6 アンケート結果(参加のきっかけ)

内容面では、前述のとおり「発話するイベントであると伝わっていなかった」ことが反省点である。時節柄大学の施設は発話禁止となっている場所が多く、初回では構内から接続したため話し合いに参加できない学生が出てしまった。事前の案内の際に強調しておくべき点だった。

また、全体では70件超の申込があったものの、学期末の試験期付近で実施したためか直前でのキャンセルが目立った。開催時期と広報のタイミングについては、今後の課題としたい。

4-2. 所感

当初目標としていた「楽しく、かつ参加者同士が協力できるようなイベント」は達成できたのではないかと感じている。アンケートや毎回の報告からは参加者・アドバイザー双方に得るところがあったことが伝わり、「一方的に教えるのではなく共に学ぶ」というピアサポ@Libの理念に沿った成果をあげることができた。

一方で、「自身が職員として効果的なサポートができたか」という視点から考えると、いまひとつだったと言わざるをえない。半年の準備期間はそれなりに長いようにも感じられるが、通常の業務と並行して進めるため実際にはあまり余裕がない。特に開催直前の5月下旬から6月上旬は、アドバイザーがメインの業務である個別指導で忙しく、職員だけで決定してしまった事柄も多

かった。その中にはクイズ問題の最終決定や解説文の作成も含まれており、イベント本番では職員が作成した原稿をほぼそのまま読んでもらう形になってしまった。職員の介入はある程度必要とはいえ、踏み込みすぎでは「ピアサポート」の意義が失われてしまう。限られた時間の中で自らが誘導しすぎることなく相手の考えを引き出すことは非常に難しいが、アドバイザーの発想をもっと生かすことができれば理想の取り組みになったのではないかと感じている。

また、今年度のアドバイザーは約半数が長野市在住のメンバーであるため集合が難しく、イベントの準備は全てZoomミーティングとメールのやり取りのみで行われた。オンラインミーティングでは直接顔を合わせて話す場合に比べてどうしても意見が少なくなりがちであるし、意思疎通できているかの不安感も大きい。ライティング支援部門では今後もオンラインでの個別指導・研修を続けることを予定しており、画面越しのコミュニケーションをより充実させるためにどのような工夫ができるのか考えていく必要がある。

「自分が相手の考えを誘導してしまっている気がする」「画面越しのコミュニケーションで不安を感じる」という点は、実はアドバイザーが個別相談の難しさとして挙げていることでもある。学生が学生を支援する取り組みにおいて、図書館職員はどのようなサポートをするべきか、改めて考えさせられる機会となった。

5. おわりにー本イベント開催の意義

2021年度前期は大半の講義で対面授業が再開されていたこともあり、「交流の機会が一切ない」といった状況はかなり緩和されていた。とはいえ、学部や受講している講義の枠を超えて様々な参加者が集まったのはオンラインイベントならではの面白さであろう。

また、アドバイザーの姿を学生に見せられたことも大きな意義だったのではないかと感じる。従来ライティングアドバイザーは中央図書館内の一画で個別相談に対応していたため、相談希望者はどのような形で相談が行われているのかを事前に確認することができた。しかし、オンライン支援開始以降はアドバイザーが自宅から勤務を行うようになったため、相談希望者は相談の様子を前もって知ることができない。オンライン個別相談への申込数は対面に比べてかなり伸び悩んでいるが、この点が相談申込をためらわせる一因なのではないかとも考えられる¹⁰⁾。

今回のイベントでは、一対一の個別相談よりもリラックスした雰囲気、アドバイザーの活動を紹介したりアドバイザーと参加者が雑談したりする時間を設けることができた。参加者にとっては、多少なりとも相談へのハードルが下がる機会となったのではないだろうか。

初のオンラインイベントということで手探りな部分が多かったが、全6回を無事に実施することができた。今後に向けての改善点はあれど、「コロナ禍だからこそできること」という出発点から、全く新しい企画を考え実行できたことは大きな財産になるように思う。

注・参考文献

- 1) コロナ禍におけるピアサポ@Lib の活動については、以下を参照。
武田佳代、濱田祐次(2021) “コロナ禍におけるオンライン学修支援の実践”
信州大学附属図書館研究(10), pp. 271-280 (参照 2021-11-04)
<http://hdl.handle.net/10091/0002000145>
- 2) 「基礎」「文章」「主張」「引用」の4テーマに分け、各テーマ3回ずつ実施していた。参加者の90%超が学部1年生で、2019年度前期には約400人の参加があった。
- 3) 上記の各テーマにつきそれぞれ10分程度の動画を制作した。動画は本学のe-learningプラットフォーム「eALPS」で公開している。2021年度前期の総視聴回数は1,205回(2021年8月23日時点)。
- 4) ライティング支援部門では、2020年11月に「特性のある学生への対応」というテーマでアドバイザー研修を実施した。学生相談センター教員の協力を得て、2020年度新入生の動向やオンラインでの相談対応に際して留意すべきことを学んだ。また、コロナ禍の環境が大学生の心理に与えた影響については、以下のアンケート結果に詳しい。
全国大学生生活協同組合連合会 “届けよう！コロナ禍の大学生生活アンケート” (参照 2021-11-04)
https://www.univcoop.or.jp/covid19/pdf/covid_enq_2108_02.pdf
- 5) <https://group.remoq.jp/> (参照 2021-11-04)
株式会社イノセントグリーンが運営するリモートクイズシステム「REMOQ」の派生サービスとして、2020年7月にリリースされた。利用登録に必要なのはメールアドレスのみで、特別なアプリケーションのインストールが不要な(ブラウザのみで完結する)のが特徴。4種類の料金プランがあり、料金の上昇に伴って参加可能な人数や利用できる機能のグレードが上がっていく。今回は無料プラン(参加可能人数:6人まで、登録可能な問題数:10問まで)を利用した。
- 6) リモキューでクイズ問題を作成・公開すると、クイズに解答できる「参加者 URL」と進行状況を観覧できる「閲覧者 URL」が発行される。当初はグループの代表者が「参加者 URL」から解答し、他メンバーが「閲覧者 URL」から観覧するという流れを考えていた。
- 7) テストプレイで記述問題を扱ったところ、グループでひとつの解答を出すのが難しいこと、アドバイザーが解答を入力するのに時間がかかること、正誤判定が難しいことなど難点が多かったことも原因。
- 8) 信州大学全学教育機構が毎年発行している初年次生向けの手引きで、新入生全員に配布される。レポートの書き方について触れた章があり、通常の個別相談でもこのハンドブックを元にアドバイスをを行う。
- 9) 信州大学附属図書館 ピアサポ@Lib “【終了】オンラインクイズイベント「レポートの王様」を開催します” (参照 2021-11-04)
<https://www.shinshu-u.ac.jp/institution/library/peer-support/news/2021/06/post-2.html>

- ¹⁰⁾ 連携する授業の数が少なくなったことなど、他の要因も考えられる。ただし「相談の様子を事前に知りたい」という意見は利用者アンケートでも出ており、2021年度前期にはオンラインの相談風景を紹介する動画を制作した。