

小学校外国語活動における教材作成と提示方法

— デジタルストーリーテリング技法を用いて —

Developing and Presenting Materials in Foreign Language Activities in Elementary School — Applying Digital Storytelling Techniques

尼崎豊志夫
TOSHIO Amagasaki

キーワード：デジタルストーリーテリング、Windows Movie Maker

1. はじめに

デジタルストーリー (DigitalStory) とは、制作者がコンピュータなどのデジタル機器を利用し、画像 (デジカメ画像、スキャナで取り込んだ写真や絵、マウスで書いた画像など) を、制作者自身が録音した語り (ナレーション、英語では「語り」は narrative) でつなげていく「お話」である。(須曾野仁志 et. 2011)

そのストーリーを制作・発表することを、デジタルストーリーテリング (Digital Storytelling、略称「DST」) という。学習者によるデジタルストーリーテリングは、PowerPoint などを利用して発表活動の場においてに提示することにより重点を置くのに対して、創作活動自体に重点を置いている。また出来上がった作品は提示するだけでよいので、学校現場で提示することで学習活動を円滑に進める一助になりえる。そのためソフトウェアとその利用方法を提示することが本稿の目的である。

2. PowerPoint を利用した発表

PowerPoint を利用して発表の場を設けると、実際の発表では多岐にわたる困難な点が生じてくる。

(1) 制限時間オーバー

プレゼンに慣れていないと、制限時間オーバーや不足が生じる。時間内で終わらせることができるかどうかはやってみないと分からず、リハーサルが重要であることは論を待たない。

(2) プレゼンター

発表をするということはプレゼンターが必要で、まず最初からうまくプレゼンテーションを行うのは、学習者でなくとも非常にハードルの高い活動である。

3. Digital Storytelling 技能の利点

(1) 制作手順が簡単である

制作手順が PowerPoint と似ており、操作方法になじめば応用はしやすい。まず、画像を選択し、それを

ソフトウェアに取り込み、必要なら順番を入れ替える。さらに画像にキャプションをつけることもできるし、音声データを付け加えることも可能である。

(2) 画像だけにとどまらず、音声やデジタル効果を使うことにより表現方法が広がる

作品制作では、数枚、多いときには、十数枚の静止画をナレーションでつなげていくが、作品の構成や情報表現が大事になる

(3) 作品制作過程で振り返りができる

学習者自身による声での語り(narrative)学習者自身が何をどう語るかが重要となる。したがって、学習者は、作品制作の過程で、自分が学んできたことや経験をふり返し、それを短いストーリーの中にどう反映させるか考えている。

(4) 作品は視覚的に視聴者を楽しませることができる

視聴者を意識し、作品を楽しんでもらう作品を制作することが重要であることに気づき、どのような提示方法が楽しいという感覚を持たせるかという点により注意を払うようになる。。

Windows Movie Maker とは

3. デジタルストーリーテリング制作方法

Window Movie Maker とは

Windows Movie Maker (以下、MM)は無料ソフトウェアでスライドムービー作成を主眼としている。そのため、このソフトウェアを利用して作品制作の際に費用が掛からないという利点がある。これを学習活動に用いた場合、学習者に費用負担がかからないので、導入しやすいという利点も挙げられる。

- ・デジタルストーリーテリングとは何か
- ・Windowsムービーメーカー、Windows サウンドレコーダの使い方
- ・デジタルストーリーの作り方、話の構成
- ・デジタルストーリーを作る上で、大切なことは何か
- ・作品を作る上での留意点(著作権など)
- ・デジタルストーリーテリングを学習でどう活かすか

(3) 公開中のデジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオ

筆者らは、我が国でデジタルストーリーテリングの学習活動を普及させるため、Web サイト「デジタルストーリーテリングの世界」(<http://ravel.edu.mie-u.ac.jp/~dst/>)を作り公開してきた。その Web サイトに、デジタルストーリーテリング制作マニュアル、作品例、シナリオシートなどをアップしてきた。

DST 制作ビデオは、現在、「デジタルストーリーテリングの世界」で次のビデオが公開されている。(以後、インターネットで視聴できるので、DST 制作ビデオは、「オンラインビデオ」という。)

- ・大学生のためのデジタルストーリーテリング(27 分)・小学校高学年児童のためのデジタルストーリーテリング(17 分)
- ・現職教員のためのデジタルストーリーテリング(32 分)・教育管理職(校長、教頭、教育委員会)のためのデジタルストーリーテリング(35 分)
- ・新人教員のためのデジタルストーリーテリング(34 分)
- ・60 歳からのデジタルストーリーテリング(32 分)
- ・実体験活動(職業体験、実習など)のためのデジタルストーリーテリング(37 分)
- ・「自分への手紙」デジタルストーリーテリング(43 分)・国際理解学習・英語・語学で使えるデジタルストーリーテリング(33 分)
- ・教員免許更新講習で使えるデジタルストーリーテリング(43 分)
- ・トラベラーズ(旅行者)のためのデジタルストーリーテリング(29 分)
- ・育児中のママ・パパ、そして家族のためのデジタルストーリーテリング(37 分)・職場研修で使えるデジタルストーリーテリング(31 分)

4. 授業等でのオンラインビデオの活用

(1) 大学でのコンピュータ室の授業で

三重大学で、須曾野が担当する「教育工学」「視聴覚教育」「教育実践演習」「メディアリテラシーと情報表現 2」等の授業は、コンピュータ室で行われている。その授業では大学生が 3~4 コマ分の授業で、個人でデジタルストーリーを制作している。参加大学生は予習のため、Web サイト「デジタルストーリーテリ

グの世界」にアクセスし、オンラインビデオを2本以上見て(図2)、そのレポートをMoodleのWebフォーラムに提出した。このとり組みは、2008年度の授業から現在2010年度の授業まで継続されている。

図2 授業でのオンラインビデオの活用

(2) 大学での大講義室の授業で

が非常勤講師として担当する「教育工学」「教育方法学(初等)」の授業は、れた。その授業でも、1)と同様に、その授業3~4コマ分使って、大学生が3~5人程度のグループでデジタルストーリー制作を進めた。(1)と同様に、オンラインビデオを2本以上見て、そのレポートを紙に書いて提出させた。

(3) 小学校の教室で

三重県津市立T小学校4年生のクラスが、2010年1月~2月に、「津市の自まんをしよう」の学習で、壁新聞にまとめたものをデジタルストーリー化し、より多くの人に見てもらうために、Webページから見るようにした。この事前学習で、担当教諭が筆者らが制作した「小学校高学年児童のためのデジタルストーリーテリング」を一斉に視聴させた。

(4) 教員免許更新講習講座でインターネットでの利用

2010年8月、三重大学での教員免許更新講習選択講

座で、須曾野が現職教員を対象とした「学習者のためのデジタルストーリーテリング----学んだことをまとめ・発信するデジタル紙芝居の制作」の講座を担当したとき、受講者に事前にオンラインビデオを予習用に2本以上視聴してからその講座を受講するように勧めた。

(5) インターネットでの利用

2008年7月、三重大学医学部看護学生が、研究室のゼミで、病院体験実習を数分程度のデジタルストーリーにまとめた。事前に、その手法などを学ぶために、オンラインビデオを視聴した。

5. オンラインビデオの成果と課題

(1) 大学生によるオンラインビデオ視聴の成果

4. の実践例で述べたとおり、学習者は、コンピュータ学習室だけでなく、自宅などインターネットにつながった場所から、オンラインビデオを視聴している。実際に、コンピュータ室の授業でも、オンラインビデオを見る十分な時間を確保していなかったため、自宅などから視聴する大学生が多かったようである。

筆者(須曾野)が担当する教育学部授業「教育工学」(2010年前期)で、参加学生にオンラインビデオ視聴後に調査を行った。その結果が表1である。調査対象は、4.(1)の大学でのコンピュータ室の授業

の予習で視聴した大学生 67 名である。それぞれの質問項目(文)で、「4. はい」「3. ややはい」「2. ややいいえ」「1. いいえ」で返答させた。

「1. ビデオを見て、デジタルストーリーテリングとは何か、理解できた」「3. ビデオの中で、出演者(須曾野、女性アシスタント)の話・説明はわかりやすかった」「8. DST 制作の前に、インターネット(Web)で、制作方法紹介ビデオを見ることは良かった」という質問項

・鏡 愛・下村 勉

目には、「4. はい」と返答した学生は、それぞれ 59.7 %、47.8%、47.0%と高く、「3. ややはい」を合わせ、肯定的に返答した者は、94%を超えている。最も、「はい」と返答した質問項目は、1. であるが、その次に、「6. ビデオの中で、具体的なデジタルストーリー作品例はよかった(適切だった)」が 54.5%となっているが、大学生がデジタルストーリーテリングにとり組むのに、具体的な作品例を見るのが役立っていることがわかる。また、筆者らは、オンラインビデオでジョークを言ったり、デジタルストーリーテリングでのユーモアを大切にするようにしたかったが、「3. ビデオの中で、出演者(須曾野、女性アシスタント)のジョーク(笑い、ユーモア)はよかった(適切だった)」ということも 95.5%と肯定的に返答しており、よく伝わっていたと言えよう。

11 の質問項目でほとんどは、肯定的に返答されていたが、課題として指摘されたのは、「10. それぞれの制作方法紹介ビデオの時間は適切であった」という項目である。制作方法紹介ビデオが長かったか、それとも短かったかは、参加学生に詳しく質問する必要があるが、おそらく、「もう少し手短かに見ることができるようにしてほしい」という気持ちが強く、このような結果が得られたと推測できる。

(2) オンラインビデオで学んだ自由記述から

4. で述べたとおり、大学生は、オンラインビデオを視聴後、Moodle の Web フォーラムや紙ベースのレポート(A4 サイズ 1 枚)に学んだことを書き提出した。それらの記述を整理すると、以下のような具体的なコメントが得られ、大学生はオンラインビデオで様々なことがらを学習した。

1) デジタルストーリーテリングとは何か

・DST は紙芝居のようで、映像と声を通して、自分のことを伝えることができる

表1 大学生対象オンラインビデオ視聴後の調査結果

デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオの開発と活用

- ・自分のことを知ってもらうための手段として、DST はとても優れた方法だ
- ・DST は相互理解をより深めることができる手段である

2) デジタルストーリーの作り方、構成

- ・自分(たち)のメッセージが伝わるように、分かりやすく作る
- ・言葉はゆっくり、はっきり話さなければならない

3) デジタルストーリーの内容

- ・ストーリーの起承転結が大切である
- ・ただ作るだけではなく、見ている人を楽しませるような工夫やユーモアが必要だ
- ・実体験活動のデジタルストーリーテリングは教育実習の発表や、職場体験の体験発表をするのに使えると思う

4) デジタルストーリー制作上の留意点

- ・個人情報、著作権に気をつける

5) オンラインビデオの視聴対象

- ・小学生高学年用のビデオは、とても工夫しており、小学生にも簡単に理解してもらえるような内容である

6) デジタルストーリーテリングの意義

- ・デジタルストーリーテリングは様々な活動に使えることを学んだ
- ・デジタルストーリーテリングには、みんなで作品を共有することができる、自分の活動をふり返るといったメリットがある
- ・映像に合わせて音楽をつけたりコメントを入れることで、思い出がより生き生きすると感じた

(3) オンラインビデオの現状と課題

現段階では、13本の「デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオ」が、Webサイト「デジタルストーリーテリングの世界」から視聴できるようになっているが、今後さらに対象やテーマを考慮し、作成を進めていく予定である。

オンラインビデオでは、途中、WindowsXPバージョンでのムービーメーカーやサウンドレコーダでの操作法が説明されているが、WindowsVistaや7での説明ビデオを作成することが課題となっている。また、その部分だけ切り離して、視聴できるようにしてほしい、という要望も多い。

本研究でとり組んできたオンラインビデオ「デジタルストーリーテリング制作方法紹介ビデオ」の一部は、10分以内に分割し、動画投稿サイト「Youtube」にも投稿してきた(図3)。2010年6月から公開しているが、再生回数は平均40回程度であり、筆者が期待していたほど視聴されていない。

6. おわりに

デジタルストーリーテリングは単に学習者の発表方法の一つとみられることが多いが、教員が授業の中で利用することも可能である。特に外国語活動における教材提示が担任だけで行わなければならない状況において、紙芝居的な利用方法を確立できれば、ALTとのチームティーチングだけに頼ることなく指導法に膨らみができる。MMを利用して指導用教材を製作することは、その応用方法の一つとして活用できるであろう。

参考文献

- 藤原(2014)「特定課題研究プロジェクトについて」『国際理解教育』Vol.20, 36-41
- 小粥良 2004 「スタディー・ツアーを通しての異文化学習——平成15年度国際理解教育コース「異文化体験実習Ⅱ」—— 『山口大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要』第18号 pp.15-30
- 松村智恵 2010 「大学生の海外研修旅行におけるワークショップの実践と評価」『日本教育工学会研究報告書』Vol.10, No.5, pp.183-190
- 尾川一行、桑江美実 2010『無料でできる Windows Live ムービーメーカー ビデオ編集テクニック』新紀元社
- 尾崎司、ランプレヒトマティアス 2015「協働学習を取り入れたスタディーツアーの可能性」『東京家政大学研究紀要』vol.55, pp.11-22
- 須曾野仁志「トラベラーズ(旅行者)のためのデジタルストーリーテリング」downloaded on Feb. 21, 2016
- 須曾野仁志 2011 「全教科・領域で学習者がとり組めるデジタルストーリーテリングの実践と原理」『科教研報』Vol.24, No.6, pp.5-10