

学生が主体的に取り組む映像制作実習のデザイン

—小学校向け英語映像教材の制作—

岩崎千晶

村上正行

久保田賢一

関西大学大学院

京都外国語大学

関西大学

総合情報学研究科

マルチメディア教育研究センター

総合情報学部

研究の背景と目的

高等教育において映像制作実習を実施する大学が増えている（伊藤 2003）。従来、映像制作実習はマスコミを専攻する学部や情報系学部において放送業界への就職を目指す人員を育成するために実施されることがほとんどであった。しかし、最近では家政学部や外国語学部においても基礎科目として映像制作実習が実施されている（神崎 2002, 村上 2007 など）。神崎（2002）はこうしたメディア制作のプロになることを目的としない映像制作実習の課題として、「なぜ映像制作をするのか」という学生側の目的意識の欠如がみられるため、モチベーションを高める工夫の必要性を指摘している。しかしこれまでの映像教育に関する研究では、映像制作の手法やメディアリテラシーを学ぶための教材やカリキュラムの開発は進んでいるが（例えば岡野 2006 伊藤 2002 など）、学習者が主体的に映像制作に取り組むというモチベーションを高める工夫についての提案は十分にされていない。

そこで本研究では、学習者が主体的に学ぶ姿勢を重視する構成主義的アプローチに基づいて映像制作実習をデザインし、学生がどのような要因に影響を受けて主体的に映像制作に取り組んでいるか分析した。その結果から、この実習の成果と課題を明らかにすることを本研究の目的とする。

構成主義アプローチに基づいた授業デザイン

久保田（2000）は構成主義アプローチをとり入れた学習環境のガイドラインをいくつか挙げているが、これに基づき次の4点を実習に取り入れた。①実際に解決しなければならない問題を学習活動として取り入れる②本物（authentic）の問題状況を授業実践に取り入れる③多様な視点を養う機会を用意する④学習内容と学習プロセスについて内省する機会を用意する。

本研究では外国語学部における実習を対象としたので、①に関しては外国語に関連するテーマを取り上げることにした。また教員を希望する受講生が多いという現状から、英語の授業で使う映像教材を作ることをテーマとした。中でも、現在初等教育では英語教育の導入が検討されている一方で、教材が不足しているといった現状がある。これを現実に解決しなければいけない問題として取り入れた。②に関しては、学生が書いた企画書について小学校教員と意見交換をしたり、完成した教材を実際に小学校の授業で利用したりすることとした。こうした小学校教員とのやり取りを通じて、③でいう多様な視点を養えるようにした。④に関しては、電子掲示板を用意して、小学校教員と学生が意見交換することで学習内容について内省する機会を作った。また、学生自身が実習プロセスを内省する場としても別の電子掲示板を用意した。

＜表1 実習の流れ＞

研究方法

本研究では、京都外国語大学で3,4年生を対象に開講されている映像制作実習を対象とする。受講生は9名である。この授業では、映像編集ソフト「Premiere」を活用した映像作品を制作することを目指し、その制作プロセスと技術を学ぶことをねらいとしている。学生は3名で1グループをつくり、映像制作を行う。担当教員から小学校教員と意見交換をして小学校向け英語教材の制作ができることを伝えると、教員免許の取得に取り組んでいる3名が希望した。この3名を対象

| 授業回数 | 授業内容 | |
|--------------|-----------------------------|-------------|
| 第1回目 | オリエンテーション・昨年度の作品鑑賞・映像教材の紹介 | |
| 第2回～ 第4回 | Premiere の操作学習・個人作品制作・企画書制作 | |
| 第5回 | 絵コンテ・構成 案作成 | 小学校教員との意見交換 |
| 第6回～ 第11回 | 撮影・編集 | |
| 第12回 | 中間発表 | |
| 第13回 | 修正 | |
| 第14回 | 最終発表 | |

に①学生が電子掲示板で小学校教員とやり取りした意見②学生が授業の振り返りとしての投稿した意見③授業終了後に提出した授業感想レポート④学生へのインタビュー⑤授業観察ノートを分析のデータとして利用した。④は授業終了後、1時間程度実施した。「この授業を受講して印象的だったこと」を付箋紙に書き出してもらい、そこに書かれた意見を元に、なぜそう思ったのかななどを質問した。加えて電子掲示板でのやり取り、グループ活動などについて話し合った。⑤に関しては担当教員である筆者が授業終わりに学生とのやり取りや発言などを記録したものである。これらをもとに質的に分析をする。

分析と考察

分析の結果、小学校教員の参加、学生同士のやりとり、学生の英語学習経験に基づく教材へのこだわりが影響して、学習者が主体的に映像制作実習に取り組んでいることがわかった。現在も、データの分析を進めているため、詳細に関しては当日発表する。

参考文献

- 伊藤敏明(2002)映像制作教育における基礎的演習法としての写真教育の導入。教育メディア研究, 8(2), 79-90
- 伊藤敏明(2003)「情報文化学科映像表現論Ⅱおよび同演習における映像制作教育の成果と課題」東京情報大学研究論集
- 岡野貴誠, 久保田賢一(2006)「映像制作を支援するウェブ教材の評価」教育メディア研究, 12(1), 43-55
- 神崎謙一, 安達励人, 長谷川勝一(2002)「家政系短期大学における映像作品制作の実践とその教育的意義」教育メディア研究, 8(2), 69-78
- 久保田賢一(2000)「構成主義パラダイムと学習環境デザイン」関西大学出版部
- 村上正行, 木下裕美子, 岩崎千晶(2007)「大学教育におけるSNSを活用した授業支援・授業改善」教育システム情報学会第32回全国大会講演論文集, 388-389