

活動理論に基づく授業設計と デジタルストーリーテリングのための 2-POMME

Instructional Design based on Activity Theory and 2-POMME for Digital Storytelling

須曾野 仁志**

Hitoshi SUSONO

鈴木 克明**

Katsuaki SUZUKI

都竹 茂樹**

Shigeki TSUZUKU

合田 美子**

Yoshiko GODA

三重大学教育学部*

Mie University, Faculty of Education

熊本大学大学院教授システム学専攻**

Kumamoto University, Graduate School of Instructional Systems

＜あらまし＞ 学習者がデジタルストーリーテリングに取り組む授業で、ヴィゴツキーやエンゲストローム等が提唱した活動理論をもとに、2つのフェイズ「作品制作」と「活用」を図式化した2-POMME (2-Phase Output Model for MAKE and ENJOY) を提案した。大学生を対象としたデジタルストーリーテリング実践を進めていく上で、2-POMME の特徴として、1) 学習成果の活用、2) 道具の選択・活用、3) 協働学習の推進、4) 3L(tooLs, ruLes, roLes)の重要性、5) 学習環境と授業の設計、が挙げられた。

＜キーワード＞ デジタルストーリーテリング、活動理論、授業設計、2-POMME

1. はじめに

デジタルストーリーテリング(Digital Storytelling 略称「DST」)では、制作者がコンピュータなどのデジタル機器を利用し、十数枚の画像を制作者自身が録音した語りでつなげていく。DST を取り入れた授業では、学習者が学んだことや感じたことを対象とし、主体的に作品を制作・活用することが特徴である。学習目標の設定がインストラクショナルデザインで重要であるが、DST 学習の目標として、1)デジタルで作る手法の習得、2)ストーリーの構成・表現・完成、3)仲間同士での学び合い、の3点を設定した(須曾野ら2012)。

ヴィゴツキーは学習者の知識面での発達において「科学的概念」「生活的概念」を提唱した。DST とこの2つの概念を考えると、DST では制作者自身の経験や学びを DST 作品にまとめ表現するので、DST は「生活的概念」との関連性が高い。

また、DST は従来の声だけのストーリーテリングとは異なり、学習者は写真や絵等を伝える「道具」として活用したり、デジタルな画面切替効果や編集機能も多用する。

本研究では、ヴィゴツキーが唱えた「生活的概念」や「道具」を重視する「活動理論」に注目し、DST を取り入れた授業の設計について検討する。

2. 活動理論に基づく授業設計と 2-POMME

茂呂(2012)によれば、活動とは「私たち人類が協働しながら道具や記号を手にして現実世界に向かって行う、有意味で能動的な実践」を意味する。ヴィゴツキーが提唱した活動理論(activity theory)では、「ある目的をもって行う活動に関し」「主体」は「対象」に「道具」を用いて働きかけることで「対象」を改変し、必要な「成果」を得る」ということが基本である。DST を活動理論に当てはめると、主体(subject)はストーリーを制作する学習者であり、対象(object)はストーリーに表現したい学習者の経験や学びであり、「生活的概念」と関連する。

活動理論は、ルリア(第二世代)やエンゲストローム(第三世代)により拡張されたが、特に、エンゲストローム(1997)は、コミュニティを重視し、左辺に「ルール」「分業」を拡張した。さらに、須曾野ら(2014,2015)は、エンゲストロームによる活動システム三角形を2つのフェイズで図式化し、作品制作と活用を取り入れた授業設計手法を 2-Phase Output Model for “MAKE” and “ENJOY”(略称「2-POMME」)と命名し提案した。

(昨年度の本学会では 2-Phase Output Model、略称「2POM」であったが、国際会議 SITE2015 の発表では、「2-POMME」と改名した。)

2-POMME は、学習者が学んだことをまとめ表現し、その学習成果である作品を学習者のコミ

コミュニティで活用するという活動で適用できる ID モデルであり、DST 以外にも、学習者によるプレゼンテーションやスキット等の活動で利用できる。下の図 1 で示す 2-POMME は、DST での制作面と作品活用面の 2 つのフェイズに分け、学習の流れを整理したものである。

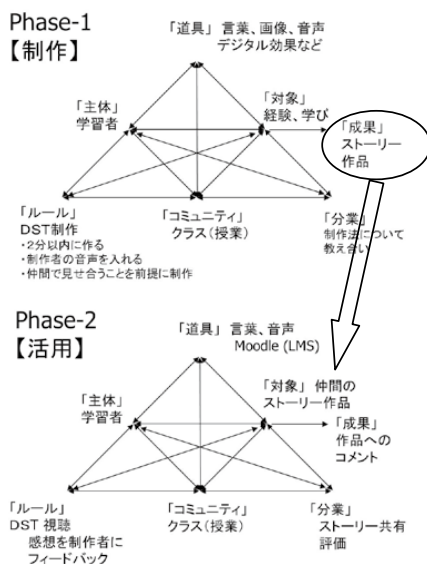


図 1 DST での 2-POMME

3. 2-POMME とデジタルストーリーテリング

2014 年度の DST を取り入れた授業より、2-POMME を意識し、大学生を対象とした実践を進めた結果、次に示す 2-POMME の特徴が挙げられる。

(1) 学習成果の活用

図 1 に示す第 1 フェイズで制作された DST 作品が第 2 フェイズで学ぶ「対象」となる。その作品は個々の学習者が自身の経験や学び(生活的概念)を作品としてまとめたものであるが、この学習成果を活用して学び合うことに意義がある。

(2) 道具の選択・活用

DST の場合、第 1 フェイズでは、道具をどう選択・活用するかが課題であるが、基本は学習者自身による声での語りであり、自分の言葉でどう発信するかが重要である。第 2 フェイズでは、仲間の DST 作品を共有するため、Moodle 等の LMS やコメントカード等を積極的に利用する。

(3) 協働学習の推進

DST 学習の第 3 の学習目的として「仲間での

学び合い」を重視したが、活動三角形の底辺に「コミュニティ」が図式化されているとおり、第 1 フェイズでは DST 制作面での教え合い、第 2 フェイズでは仲間の作品内容から学び合うことが重視される。

(4) 3 L(tooLs, ruLes, roLes)の重要性

2-POMME での道具(tools)の重要性は前述したが、2 つのフェイズで活動三角形の底角部分のルールや分業について、DST 学習で次のとおり整理した。

- ・DST 制作では、「作品は 2 分以内」「必ず録音音声を入れる」といったルールや、「仲間同士見せ合う」「視聴後 Moodle で感想書く」といった活用面での約束が重要である。そのルールの下でとり組むことは制作者の創造性ともつながる。

- ・2-POMME に基づき DST にとり組む際、学習者は、DST の「制作者」「制作支援者」「視聴者」「評価者」「コメンテーター」等、様々な役割(roles)を担う。これが分業としてとらえられる。

(5) 学習環境と授業の設計

DST の学習環境及び授業を設計する際、学習者(学習環境)及び教員(授業)の立場から、2-POMME での構成要素を重視する必要がある。学習環境設計では「主体」「対象」「道具」「コミュニティ」、授業設計では「道具」「コミュニティ」「ルール」「分業」を重視すべきである。

4. おわりに

今後、2-POMME に基づき、DST 学習での魅力や学習効果について、さらに教員による学習支援について、アンケート調査結果や自由記述等から整理・検討していく。

引用・参考文献

- エンゲストローム(1997)、山住勝広ら訳(1999)「拡張による学習—活動理論からのアプローチ」、新曜社
 茂呂雄二ら(2012)、「状況と活動の心理学」、新曜社
 須曾野仁志・合田美子・鈴木克明(2012)「大学生による ARCS 動機づけモデルに着目したデジタルストーリーテリング制作授業の設計と実践」日本教育工学会第 28 回全国大会講演論文集,p259-260,2012
 須曾野仁志、鈴木克明、都竹茂樹、合田美子(2014)「動理論に基づくデジタルストーリーテリング授業の設計」日本教育工学会第 30 回全国大会講演論文集,p835-36,2014
 Hitoshi Susono, Katsuaki Suzuki, Shigeki Tsuzuku, Yoshiko Goda (2015)「Activity Theory and 2-POMME for Digital Storytelling」SITE2015 Proceedings 2015