大学生によるデジタルストーリーテリングの内容・指導法と学習効果

Contents, Methods, and Learning Effectiveness of Digital Storytelling by College Students

須曽野　仁志*,**　鈴木　克明**　根本　淳子**　合田　美子**
Hitoshi SUSONO　Katsuaki SUZUKI　Junko NEMOTO　Yoshiko GODA

三重大学教育学部*　熊本大学大学院教授システム学専攻**
Mie University, Faculty of Education　Kumamoto University, Graduate School of Instructional Systems

＜あらまし＞　大学生を対象としたデジタルストーリー制作実践や米国でのデジタルストーリーテリング先行研究をもとに、学習者がデジタルストーリーに入れるべき内容を 3 点、授業者が指導面で重視すべきことを 3 点にまとめた。さらに、デジタルストーリーテリング「自分への手紙」の学習効果として、1) 自己認識効果、2) 知性発揮効果、3) メディアリテラシー向上効果、4) プレゼン発信効果、5) 協働学習効果、6) 人間性向上効果が示唆された。

＜キーワード＞　デジタルストーリーテリング、学習効果、学習スキル、授業設計

１．はじめに

ストーリーテリングとは、文字、画像、音などを用いて、現実に起こったことや、空想上のできごとを描いたものであり、日本語では「物語」や「お話」を意味する。テクノロジーの発達により、コンピュータで、ナレーション、画像（写真や絵）、BGM 等を合わせ、ストーリーテリングを容易に作成できるようになり、デジタルストーリーテリング（Digital Storytelling、本論文では略称「DST」、作品をデジタルストーリー、略称「DS」）と呼ぶようになった。

第一著者は大学生による DST 制作をこれまで 7 年間継続してきた。ここでは、その実践成果や米国での先行研究をもとに、DST 制作の内容と指導法、さらに学習効果について整理・検討する。

２．DST の７要素と学習者に必要なスキル

米国では、DST のメッカとして、カリフォルニア州バークレィにある The Center for Digital Storytelling が有名である。その創設者 Lambert(2002)は、DST の要素として、1) 視点、2) ドラマティックな問い、3) 感情的な内容、4) 声の贈り物（ギフト）、5) BGM の力、6) 節約、7) ペースの 7 つを挙げている。

ヒューストン大学の Robin (2006)は、Lambert の 7 要素をふまえ、DS のタイプとして、1) 個人的な話、2) 歴史的なドキュメンタリー、3) 特定な考えや実践について語るストーリーに分類した。また、Robin は学習者が DST にとり組む上で重要となる 9 つのスキルを示した。それらは、1)研究、2) 書く（作文）、3) 構成、4) テクノロジー、5) プレゼンテーション、6) インタビュー、7) 対人、8) 問題解決、9) 評価のスキルである。

３．教育活動での DST 制作の内容と指導方法

米国では Lambert が現代的なアートとして DST にとり組んでいる。Barrett(2006)は、e-ポートフォリオとしての DST の活用を重視している。我が国では、小川ら(2010)がメディアコンテというワークショップ形式で身近なストーリーの掘り起こしを進めている。

学習者による DST 制作を取り入れた授業を設計する上で、DS の中で、Robin が挙げる 1) 個人的な話(personal narratives)に注目し、制作者が一人称で語ることを原則とする。第一著者による授業（三重大学教育学部授業「教育工学」）では、そのためのテーマとして、「自分への手紙」「思い出に残る先生」「私の夢」など、制作者が自分のことを語りやすいテーマを設定した。また、学習目標として、教員養成用大学授業で、次のような目標を設定した（須曽野ら 2012）。

1) PC と動画編集ソフト等を用い、デジタルでストーリーが作れるようになる.
2) 作品テーマに沿って、DS を構成・表現・完成する。

3) 仲間同士で作品を見せ合い、お互いの作品から学び合う。

DST は、定義上、画像や絵等を制作者の語りでつなぐと作品となるが、DST を学習利用していく上では、DST の学習効果や魅力を重視し、学習者が DS 作品に入れるべき内容と、作品制作にとり組む上での指導・支援面に分け、それぞれ 3 つに整理した。この計 6 点に関しては、第一著者の DST 実践をもとに、Lambert による 7 要素や Robin の指摘等、米国での先行研究実践を参考にした。

・DS に入れる内容

(1) 録音音声を用いた語り

(2) ストーリー性

(3) 人を楽しませる（エンターティンメント性）

・作品制作にとり組む上での学習指導・支援

(1) 学習者によるふり返り

(2) 仲間同士でのストーリー制作・視聴

(3) デジタルとアナログ両面を生かす

特に、DS に入れる内容として欠かせないのは、学習者による声での語りである。Lambert が 4) 声の贈り物（The Gift of Your Voice）を挙げているように、DST では学習者に自分の声で語らせることに意義がある。実際に、学習者は音声録音ソフトを用いて自分の語りを録音するが、複数の音声ファイルを後でつないだり、リアルタイムで発表する緊張感などの心理的負担を減らせる。また、DST では 2～3 分という短い作品の中に、制作者の学び、経験、生き方等を入れたストーリー性、作品を視聴する人を楽しませるエンターティンメント性が重要となる。さらに、学習指導・支援面では、作品を制作する過程で自分自身のことをふり返ることや、作品制作・視聴面で、仲間同士サポートし合うことを推奨する。最後に、DST はデジタルでの作品制作であるが、アナログ的なこと（例えば、手描きや声での語り等）も生かすように授業者は支援する。

4．DST 制作「自分への手紙」の学習効果

前述のとおり、第一著者は大学授業で様々な DST 制作を進めてきたが、その中でも「自分への手紙」は、3.で述べた DST の内容や指導方法にぴったり当てはまるものである。過去 4 年間(2009,2010,2012,2013 年度、毎年の受講者 100 名前後)、その制作が行われたが、授業交流カード「大福帳」に DST に関する様々なコメントが書かれた。そのテキストデータを質的に分析した結果、DST 制作「自分への手紙」には、次のような学習効果があることが示唆された。

1)自己認識効果

・自分が経験したことや生き方を内省する

・ストーリーを作ることで自分を客観的にみる

2)知性発揮効果

・様々な多重知性(Multiple Intelligences)をミックスさせる

・得意な知性を生かし、ストーリーを制作する

3)メディアリテラシー向上効果

・様々なメディアをよりよく使う

・動画編集、音声録音などのソフトを上手に使う

4)プレゼン発信効果

・自分をいかに表現するかを学ぶ

・短い時間にメッセージを込める

5)協働学習効果

・DST 制作で制作方法を学び合う

・仲間が制作した作品を鑑賞し合う。

・仲間の生き方や経験を知り、お互い理解し合う

・作品内容から人とつながっていることを知る

6)人間性向上効果

・作品を見て、温かさや人間味を感じる

・作品を制作・視聴し、「やる気」がわいてくる

5．おわりに

DST の内容や指導方法と学習効果がどのように関連するかについて、今後、さらに詳しく検討・考察していく予定である。

引用・参考文献

1) Lambert, J.「Digital Storytelling –capturing lives, creating community」, Digital Diner Press,2002

2) Robin, Bernard「The Educational Uses of Digital Storytelling」 Proceedings of SITE2006 pp.709-716,2006

3) Barrett H.C.「Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool」 Proceedings of SITE2006,pp.647-654,2006

4) 小川明子・伊藤昌亮「物語を紡ぎ出すデジタル・ストーリーテリング実践　メディア・コンテ・ワークショップの試み」社会情報学研究 14(2) pp115-128,2010

5) 須曽野仁志・合田美子・鈴木克明「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