

活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

Instructional Design of Digital Storytelling by Students using Activity Theory

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＞ ヴィゴツキーによる活動理論では、「主体」は「対象」に働きかけることで「対象」を改変し、必要な成果を得る。活動理論やエンゲストロームによる拡張された学習理論に基づき、学習者がデジタルストーリーテリングにとり組む活動やストーリー作品を活用する学習を整理・検討した。その結果、ストーリー制作と作品視聴面の2つのフェイズで、拡張された三角形が示され、それに基づき2Phase-Output Model (2POM)を提案した。

＜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-Phase Output Model

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、画像を、制作者自身が録音した語りでつなげていく。DSTの背景となる学習理論としては、構成主義や状況的学習が挙げられる。佐伯(1995)は状況的学習から「学習とは共同体に参加することによって、学習者のアイデンティティが変化する」と指摘しているが、DST 学習は、共同体への参加、自分探し、ふり返り等とも大きく関わっている。

本研究では、それらの学習理論の中でも活動理論(activity theory)に着目し、その理論に基づきDST 制作と活用を取り入れた授業の枠組みを提案する。

2. 活動理論に基づく DST

ヴィゴツキーが提唱した活動理論では、ある目的をもって行う活動に関して、「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、ということを基本としている。

この活動理論を、DST に当てはめると、主体はストーリーを制作する学習者で、対象はストーリーに表現したい学習者の経験や学びである。ビデオやコンピュータがない時代には、口頭のみや紙の資料を用いたストーリーテリングが行われてきたが、この場合、言葉または絵や図等が道具であった。DST の場合、言葉や絵など

外に、コンピュータ、デジタルカメラなどのデジタル機器や動画編集ソフトが道具として利用でき、学習者が自分のストーリーを伝えやすくなる。活動理論に基づき、DST 学習を図式化してみると、図1のようになる。

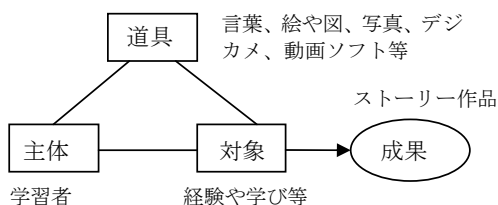
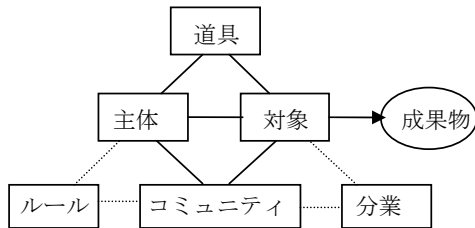


図1 活動理論とデジタルストーリーテリング

須曾野ら(2012)は、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)仲間とともに学び合う、という3点を設定したが、図1で1)の手法取得は「道具」、2)のストーリー内容は「対象」となる。

3. DST と拡張された三角形

DST で、3)仲間とともに学び合う、という第3点目の学習目標を、図1の下に「コミュニティ」を付け加えると、「主体」「道具」「対象」「コミュニティ」を含んだ菱形となり、図2の実線部分となる。「コミュニティ」を拡張する考えは、エンゲストロームによるものであるが、さらに彼は「コミュニティ」を底辺の中心とする拡張した三角形で、底辺端には「ルール」と「分業」が考えている。



DST の作品時間 クラス仲間での学び合い
自分の録音音声を入れる等 仲間の作品から学ぶ等
図2 拡張された三角形とデジタルストーリーテリング

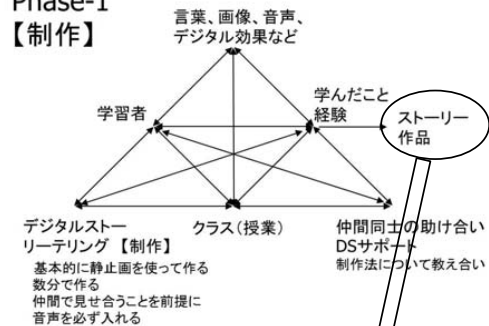
DST では、例えば、「テーマに沿って作品を作る」「作品は2分以内に作る」「必ず自分の声(録音音声)を入れる」といったルールが設定される。また、作品制作で仲間同士助け合ったり、完成作品から学び合う「分業」についても考えられる。

さらに、これまでの DST 学習実践から、図2の三角形で示された活動は、DST 制作面と作品活用面の2つのフェーズに分け学習の流れを整理できる。図3に示すとおり、制作フェーズで完成されたデジタルストーリー作品(「成果」)が、活用フェーズでは、学ぶ「対象」となる。実際の授業では、作品が Moodle フォーラムにアップされたり、授業での全体視聴会で上映することにより、作品内容や制作手法について学び合える。

上記のヴィゴツキーやエンゲストロームによる学習理論をもとに、作品制作と活用を取り入れた授業設計手法を 2-Phase Output Model (略称「2POM」)と命名して提案する。2POM を用いると、次に示すメリットや課題が挙げられる。

- ・2POM は、DST だけでなく、学び合いを重視した授業で、学習者による情報発信活動を取り入れたプレゼンテーションやスキット活動等においても、授業設計や実践で使えるモデルである。
- ・制作及び活用の2つのフェーズを考えることで、DST 制作の手法面等を学ぶだけでなく、2つめのフェーズで、設定された作品テーマについてや仲間の作品から学び合うことが重視される。
- ・2つのフェーズや2POM の三角形で、DST 学習の魅力、効果、効率について、分類・整理しやすい。
- ・鈴木(2008)が提案したインストラクショナルデザインの5つの視点の一つである「構造」について、DST 学習の構造や流れを明確にできる
- ・DST 学習の中で、クラス(コミュニティ)、約束(ルール)、学び合い(分業)といったことに

Phase-1 【制作】



Phase-2 【活用】

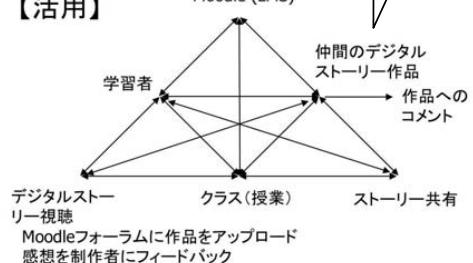


図3 2-Phase Output Model での DST

関して、授業設計や学習活動の評価で、チェックリストや評価指標が作りやすくなる。

4. おわりに

これまでエンゲストロームによる拡張された活動理論は、授業者(教員)の立場から主体を考え、授業設計や教育実践について検討する研究が多かったが、学習者を主体と考えると DST での学習活動が適切にモデル化された。

今後、2 Phase-Output Model 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、授業交流カード「大福帳」での学習者コメントやアンケート調査結果等から整理・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
佐伯胖(1995)「学ぶ」ということの意味(子どもと教育)、岩波書店
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
鈴木克明(2008)「e ラーニングとインストラクショナルデザイン」、水越・久保田編著「ICT 教育のデザイン」(第8章)、日本文教出版