

# 大学生による「読書」をテーマとした デジタルストーリーテリングの実践

須曾野仁志\*<sup>1</sup>・鏡 愛\*<sup>2</sup>・下村 勉\*<sup>1</sup>

2008 年度前期学部授業「教育工学」において、大学生が「読書」をテーマとしたデジタルストーリーテリングにとり組んだ。この授業では、大学生が、自分が読んだ本や仲間に勧めたい本などについて、2 分以内のデジタルストーリーにまとめ、制作した作品を視聴し合った。実践の結果、読書活動の中でデジタルストーリーテリングを制作する活動は好意的に評価され、作品制作上でも、様々な表現の工夫が見られた。

キーワード：デジタルストーリーテリング・読書・表現・Moodle

## 1. はじめに

ストーリーテリング (Storytelling) とは、現実に関わったことや空想上のことを、「お話」として「語る」「伝える」ものである。現在、コンピュータに集められた絵や写真を、音声 (ナレーション) とともにつなげ、2~5 分程度のお話 (物語) を作っていくデジタルストーリーテリング (Digital Storytelling) が欧米の大学等で盛んになりつつある。このデジタルストーリーテリングでは、コンピュータの中に、基本ソフト (OS) と共にインストールされた動画編集ソフト (Windows ムービーメーカー等) や音声録音ソフト (Windows Sound Recorder 等) が活用できるので、学習者はマイクロフォンがあれば、学内のコンピュータや個人所有のコンピュータを用いて、手軽にデジタルストーリーを制作することが可能である。

三重大大学教育学部で、筆者らが担当する学部授業「教育工学」「教育実践演習」等で、2006 年度より、大学生がデジタルストーリーテリングの制作にとり組んできた。2007 年度の授業では、メインテーマとして、「もったいない」や「私の大学生活」等を設定した。

デジタルストーリーテリングの制作では、

- ・学習者がストーリーをいかに構成するか
- ・学習してきたことをいかにまとめるか
- ・動画編集ソフト (「Windows ムービーメーカー」等) を用いてどのように作品を仕上げるか
- ・作品視聴者をいかに楽しませるか

が学習者にとって重要となる。

また、授業担当者 (教員) にとって、どのようなメインテーマでデジタルストーリーを制作するかが、大きな課題である。本研究では、テーマの 1 つとして「読書」に注目した。

## 2. 読書活動とデジタルストーリーテリング

読書は、小学校から高等学校に至るまで、我が国の学校教育の中で、国語科等の授業、学級活動、図書室で、幅広く実践されている活動である。近年、小中学校で「朝の読書」、つまり、始業前の 10 分間、子どもも教師も、思い思いに好きな本を自分のクラスで読むという方法を取り入れる小中学校が増えてきている。また、大学や生涯学習の場においても、学習・研究を進めたり、知的な生活・心豊かな人生を送るためにも、読書は大切な活動である。読書は、漢字の意味からみても、「書 (本)」を「読む」という活動であり、情報受信型の学習である。読書活動においても、「情報受信型」だけでなく、「情報発信型」の学習に取り入れることが重要である。

これまでの読書活動で、情報発信型の学習というと、本を読んでからの読書感想文が挙げられる。我が国の学校では、夏休みに「本を読んで感想文 5 枚以内」といった宿題が課されることが多く、読書感想文は、小・中・高等学校でほぼ全員が経験したことのある活動である。この読書感想文の課題は、児童生徒にとって難しい宿題の一つであり、筆者 (須曾野) 自身もこの感想文で苦しめられたり、嫌だった思い出がある。実際に、大学生に調査すると (2008 年 7 月)、80% の大学生が学校時代に「読書感想文が好きではなかった」と返答した。理由として、「本を読むことが苦手である」ことや、「本の内容をもとに感想を文章に表現することが難しい」と感じていることが明らかになった。

「学習者が読書感想文を書く代わりに、本を読んでから、あるいは、過去に読んだ本の思い出、友達にお勧めしたい本の紹介を、デジタルストーリーテリングでとり組んでみては？」というアイデアは、鏡 (本論文共同執筆者) が思いついたものである。鏡と須曾野は、大学近隣の公立小学校を訪れたことがあるが、その際、学校廊下に「この本よかったよ」というコーナーがあり、児童が

\*1 教育学部附属教育実践総合センター

\*2 教育学研究科

描いた1枚の絵とお勧めコメントが目に残った。「1枚の絵だけでなく、児童が描いた数枚の絵や図書で使われている絵等を用いて、デジタルストーリーを作ることができれば」というアイデアはここから生まれたものである。

鏡が考えた読書デジタルストーリーテリングは、小学生を対象としたものであったが、本研究では、小学生がとり組む前のステップとして、教員を目指す教育学部生がまず作品制作にとり組んだ。

### 3. 大学生による読書デジタルストーリーテリングの実践

三重大学教育学部 2008 年度学部授業「教育工学」（担当：須曾野、ティーチングアシスタント：鏡）において、参加学生は「私の大学生活」というテーマでまずデジタルストーリーを制作し、その後、「読書」に関するデジタルストーリーテリングを制作した。

この読書デジタルストーリーテリングは、6月から授業約2回で制作が進められた。制作の流れは、以下のとおりである。

- [1] デジタルストーリーテリングをつくるシナリオの作成
- [2] コンピュータと動画編集ソフトを用いた作品編集  
作品時間は2分以内とする
- [3] 仲間の作品の鑑賞
- [4] 自由記述のアンケートでの振り返り

この授業には、大学生116名が参加し、最終的に107作品が提出された。

実際に、読書というテーマで表1に示すような内容の作品が制作された。教員養成学部ということもあり、大学生は子ども向けの絵本の紹介やクイズ形式の作品等、教育と関わりを持たせた楽しい作品も多くみられた。

授業での支援として、筆者らが制作した「制作方法紹介ビデオ」や前年度の受講生により制作された作品例を視聴できるようにした。また、大学生が制作した作品は、授業支援システム「ムードル (moodle)」のフォーラムにアップロードされ、学生同士は作品を繰り返し楽しんだり、制作者へ感想を書き込んだりして作品に関する交流を行った。

表1 大学生による作品の内容例

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のお気に入りの小説や絵本の紹介</li> <li>・お勧めの作家の紹介</li> <li>・教師になる人にお勧めの本の紹介</li> <li>・英語の学習に役立つ本の紹介</li> <li>・読書感想文が苦手だった思い出</li> <li>・電車の中や空き時間に読書を楽しむ方法</li> <li>・読書の魅力</li> </ul> | 等 |
|--|---|

### 4. 授業実践のまとめ

#### (1) デジタルストーリーテリングでの表現の工夫

デジタルストーリーテリングは、音声や複数の静止画をコンピュータで編集し、1つの映像作品に仕上げるという特徴を持っている。本研究では、制作者が読書に関して伝えたい内容を表現する新たな手法としてデジタルストーリーテリングに注目したが、学習者は、作品制作を通して文章のみで表現しきれない思いや伝えたい気持ちを、複数の構成要素（絵、写真、字幕、音声など）を組み合わせた1つの映像作品として表現しようと努力した。また、学習者が表現する方法を自ら選択することにより、学習者の個性や得意な表現を伸ばしながら、楽しんで表現する姿が見られた。

実際に、学習者は、デジタルストーリーテリングを制作する際、音声や静止画、字幕等、複数の構成要素を組み合わせた。さらに、静止画同士を結びつけ動画にするデジタル効果（切り替え効果）等を加えながら1つの作品として仕上げていった。

#### (2) 作品での相手に伝えるメッセージ

今回、大学生が制作したデジタルストーリーテリングには、音声により物語られたものとそうでないものと2種類に分類された。全体の107作品のうち、31作品（28.7%）が音声を用いながら物語られたものであった。一方、48作品（44.8%）が音声を用いずに字幕とBGMで物語られており、24作品（22.4%）は、字幕のみで作品を制作した。音声を用了場合は、BGMや字幕を用いて制作された作品に比べて長い文章で語られるという特徴がみられた。一方、音声をしない作品は、ナレーションの内容にふさわしいBGMや字幕が工夫されていた。

大学生の作品からは、静止画とナレーション、あるいはBGMとの組み合わせを工夫していたことが明らかとなった。例えば、本の舞台となった場所の写真にナレーションを重ねたり、全てを音声や字幕で語らずに静止画のメッセージ性を利用したりして、伝えたい内容を示そうとする工夫が行われていた。このように、制作者は、複数の構成要素を組み合わせることで、映像全体として伝えたい内容を表現しようと努力していた。

前述したとおり、音声によるナレーションを用いたデジタルストーリーテリングは、31作品（28.7%）と、筆者が予想したより少ないものであった。その理由として「自分の声を録音・聴くのは恥ずかしい、面倒、気持ち悪い」などの否定的な感想が多く、その点が今後同様な実践を進めていく上での課題としてあげられる。しかし、相手に伝えるということを重視し、ナレーションにこだわった作品も数多く提出されたり、「自分の思いを正確



写真1 100人を超える授業での作品制作



写真2 絵本を使ってデジタルストーリーテリング

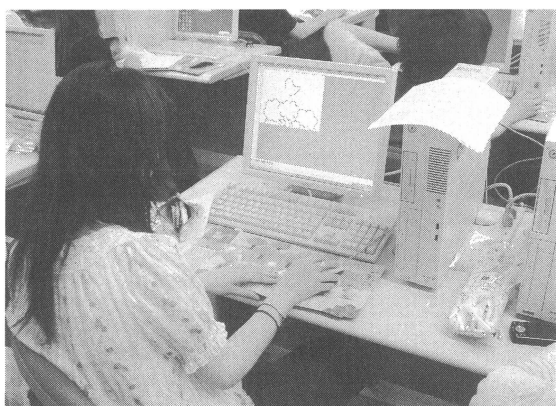


写真3 マウスを使った描画

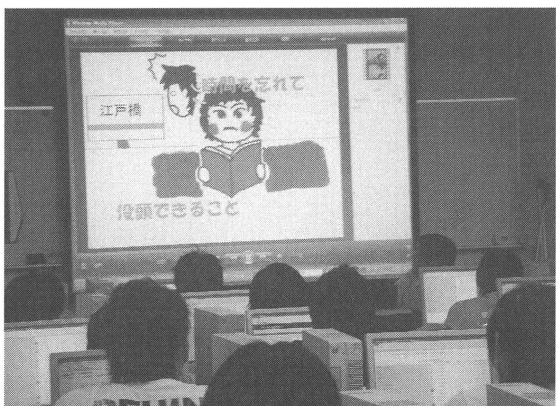


写真4 全員によるデジタルストーリー発表会

に伝えるには自分自身によるナレーションは大切」という感想もあり、デジタルストーリーテリングで自分自身のメッセージを伝える心や工夫が重要であると、参加学生も認識しているようであった。

### (3) 読書をテーマとしたデジタルストーリーテリングについて

実践後に行った大学生対象のアンケート調査から、86%の大学生が「デジタルストーリーテリングのテーマに読書はふさわしい」と振り返っていることが明らかになった。その理由として、大学生は、学習者のほとんどが読書という経験をしていることや、学習者同士が読書について学び合えるという点で、制作者と鑑賞者の双方にとって有意義な時間となるという考えが示された。

大学生が制作したデジタルストーリーの内容を分類すると、全体の95.3%である102作品が本を紹介する内容を含んでいた。読んだ本をもとに、デジタルストーリーを制作するためには、まず、短い時間の間に、伝えたい内容をまとめるという作業が必要であった。大学生の制作した本を紹介する作品の内容に注目してみると、主に以下の内容について物語っていた(表2)。そして、さらに、収束させた独自の物語に学習者自身の経験や感じたこと、意見などの内容が付け加えられることで個性的な文章へ仕上がっていた。

表2 本を紹介するデジタルストーリーテリングにみられる内容の例

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• 本の情報(本の題名や作者)</li><li>• 本のあらすじ</li><li>• 作者の紹介</li><li>• 制作者の心に残った本の一節</li><li>• 本と制作者との物語<br/>(本との出会いなどの本との思い出)</li><li>• 本の感想(意見や評価)</li><li>• 他者へのメッセージ</li></ul> | 等 |
|--|---|

デジタルストーリーテリングをとり入れた学習では、作品を鑑賞する時間も大切な学習の一部である。そこでは、他者の作品を鑑賞することによる学びも大きい。例えば、同じ本を読んだ学習者同士であっても、学習者それぞれの内容となり、音読や静止画の効果により印象の異なる個性的な作品を感じながら作品を楽しむことができる。大学生のアンケートによる振り返りで、「95%が小学生にとって読書意欲が向上する」と考えていた。また、大学生は、デジタルストーリーテリングで紹介されていた本や新しいジャンルの本を読んでみようと思ったという内容が多くみられた。このことより、デジタルストーリーテリングは、より読書活動を充実したものにす

ることが期待され、本の紹介し合う読書活動に効果的であることが分かった。

## 5. おわりに

本実践を進めた 2008 年度学部授業「教育工学」には当初 120 名を超える授業参加者があった。授業を行う本学総合情報処理センター第 4 端末室のコンピュータは 100 台しか設置されていないため、授業参加者には、「2 人で 1 台のコンピュータを使うこともある」「自分のノート型コンピュータを持参してほしい」ということを了解してもらった上で、授業を開始した。100 名を超える受講者の授業で、教員や TA の支援が手薄となり、個々に学生がデジタルストーリーを制作することができるか不安であったが、前述したとおり、107 名の作品が完成した。このような大人数でも作品制作ができたのは、授業での支援用に筆者らが事前に作成した「デジタルストーリー制作方法紹介ビデオ」の活用や参加学生同士の教え合いが効果的だったようである。

本実践は大学生による作品制作であったが、2008 年

秋より、三重大大学近隣の公立小学校において、4 年生児童がデジタルストーリーテリングで本を紹介し合う読書活動にとり組んでいる。今後、小中学校での読書活動でのデジタルストーリーテリングをいかに支援できるか、検討していきたい。

## 参考文献

- 1) 須曾野仁志、下村勉、鏡愛、大野恵理「大学授業における「もったいない」をテーマとしたデジタルストーリーテリングの実践」三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要 2008、第 28 号 p27-32
- 2) Hitoshi Susono・Tsutomu Shimomura・Ai Kagami・Eri Ono Creating Digital 「“Mottainai” Stories by Future Teachers to learn about Sustainable Development」SITE2008 (Society for Information Technology and Teacher Education) Proceeding p961-966
- 3) 鏡愛、須曾野仁志、下村勉「読書活動におけるデジタルストーリーテリングの制作と効果」日本教育工学会、第24回全国大会講演論文集 p255-256