

中学生によるデジタルストーリーテリング 「未来の自分への手紙」の授業実践と学習成果

鏡 愛¹⁾・井川 朋香²⁾・須曽野 仁志³⁾・下村 勉³⁾

思春期に入り、体も心も大きく成長する中学生の時期に自分を見つめ直すことが重要であると考え、2010年4月から7月に津市立東観中学校の2年生の授業で、「未来の自分への手紙」をテーマとしたデジタルストーリーテリングの実践授業を行った。家庭科の「自分の成長」に関する単元において、「自分の成長」を振り返りながら、未来の自分に向けて、中学生が1～2分程度のデジタルストーリー「未来の自分への手紙」を制作した。「未来の自分への手紙」作品を制作する過程において、中学生は、今までの成長や思い出を振り返り、未来の自分はどのようにしているかを考えた。作品は、未来の自分へ希望を抱いているポジティブな内容のものが多く見られた。

キーワード：デジタルストーリーテリング、未来の自分への手紙、振り返り、場面構成、ナレーション

1. はじめに

ストーリーテリング（Storytelling）とは、実際に起こったことや空想したことなどを語っていくことである。コンピュータを活用したデジタルストーリーテリングでは、静止画（絵や写真）と音声（ナレーションや音楽）を用い、学習者がお話作りをしていく。デジタルストーリーテリングの特徴として、思い出の写真などの画像を使用し、制作者自身がストーリーをナレーションで語っていくことが挙げられる¹⁾。

我が国では、須曽野らが2006年よりこのデジタルストーリーテリングに注目し、大学及び小中学校で実践研究を進めた。これまでデジタルストーリーテリングの具体的なテーマとして、「もったいない」²⁾「読書活動」³⁾⁴⁾などを設定し、学習者がデジタルストーリーを制作してきた。2009年度、三重大大学教育学部「教育工学」の授業では、大学生が過去または未来の自分に宛てたデジタルストーリーテリング「自分への手紙」にとり組んだ。この制作実践では、自分自身の思いや振り返りが重要であることが明らかとなった⁵⁾。

本研究では、この大学生による制作実践の成果をふまえ、思春期に入り、体も心も大きく成長する時期に自分を見つめ直すことが重要であると考え、対象を中学生とし、テーマを「未来の自分への手紙」と設定した。デジタルストーリーテリング「未来の自分への手紙」を制作することで、中学生が、自分についてどのように表現していくか、「未来の自分への手紙」を画像と音声（ナレーション）を入れた「手紙」作品にした場合に、どのような成果を持つかを明らかにしていく。

1) 津市立東観中学校

2) 三重大大学大学院教育学研究科

3) 三重大大学教育学部附属教育実践総合センター

2. 中学校家庭科での授業実践

中学校家庭科において、「家族と家庭生活—中学生になるまで—」という単元（必修）があり、デジタルストーリーテリング「未来の自分への手紙—中学生になるまで」の実践は、自分の成長をふり返るこの単元で実施された。対象生徒や実践期間等は次のとおりである。

〈対象生徒〉：津市立東観中学校の2年生 99名

（A組 33名、B組 33名、C組 33名）

〈実践期間〉：2010年4月～7月（全8時間）

〈授業担当者〉：鏡 愛

〈授業支援者〉：井川 朋香、田中 愛弓（三重大大学教育学部4年生）

2. 1. 授業実践のねらい

筆者（鏡）は、中学校家庭科において「中学生になるまで」を振り返る学習は、自己肯定感を高め、また、身近で支えてくれた人に感謝する気持ちを育むうえで重要な単元であると考えている。そこで、生徒の「今」の声、手描きの絵、思い出の写真をデジタル効果で組み合わせ、生徒の成長を記録する作品制作、鑑賞を行うことで、生徒が自らの過去・現在・未来と時間をかけて向き合いながら学習が進められるのではないかと考えた。

今回の学習目標は、「自分と家族とのかかわりについて、興味を持つことができる。また、自分が周りの人々に支えられながら成長してきたことに気づき、感謝することができる」とした。

2. 2. 授業の構成について（全8時間）

①事前学習・シナリオや絵の制作（3時間）

生徒は、事前学習として、生まれてから中学生になるまでの過程、乳幼児の発達、いろいろな人の生き方など

について学習した。その後、生徒は、自分の成長について家族へインタビューを行ったり、母子手帳を読んだりして、自らの成長記録をノートにまとめる活動を行った。次に、生徒は、インタビュー内容を基に、自分の伝えたい思いを手描きの絵や写真で視覚的に表し、また絵や写真に合ったシナリオを制作した。本研究において、画像の構成枚数（図1）は、B5の紙を4分割したもの（4つの場面）を使用した。シナリオシートの枠（図2）は、画像に合わせて4つの場面で構成できる枠で、行数も4行に設定した。

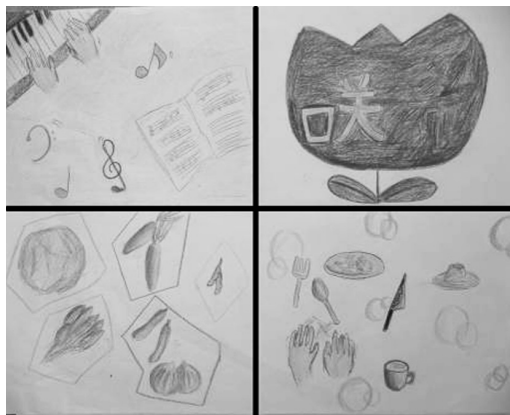


図1 4枚の画面構成の例

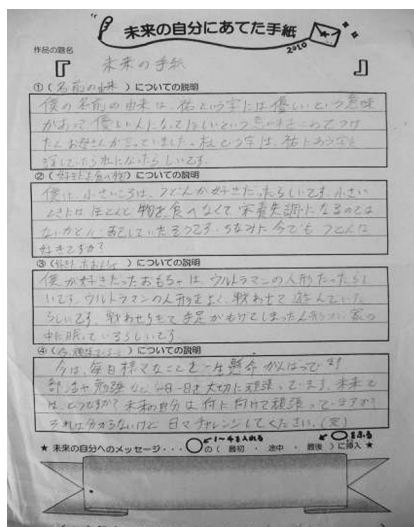


図2 シナリオシートの構成

②音声録音（サウンドレコーダー使用）・静止画の撮影（2時間）

音声の録音(図3)は、サウンドレコーダーを使用した。初めは、自分の録音された声を聞くことを恥ずかしがっていたり、録音することを恥ずかしがったりしている生徒がいた。しかし、仲間が録音して楽しんでいる様子がわかると、録音することに抵抗はなくなったようで、仲間同士で録音したナレーションを聞き合っている様子を、うかがうことができた。その後、音声の録音が終わった生徒が、画像にする絵をデジタルカメラで接写して、

コンピュータに取り込めるように準備を行った。



図3 録音の様子

③デジタルストーリーの編集（Windowsムービーメーカー2.6使用）（2時間）

デジタルストーリーの編集は、Windowsムービーメーカー2.6を使用した（図4）。ここでは、コンピュータでの編集操作のわからないところを教え合ったり、相談し合ったりしながら作業を進めている様子が見られた。また、作品にどのような工夫を凝らせば良いか、仲間同士で相談し合っている姿も見られた。

中間的な共有の場として、仲間がどのような内容で作っているか、どのような思いを持って作っているかをカードに書き、黒板に貼り共有する活動をした。この中間的な共有の場があったことで、仲間がどのような思いで作品を作っているかを知ることができ、自分の作品作りへの意欲や、出来上がった作品を早く見てみたいという意欲へつながったと思われる。



図4 デジタルストーリーの編集の様子

④作品鑑賞会・まとめ（1時間）

授業の最後に、作品鑑賞会を行った。作品鑑賞会で、生徒たちは、仲間の作品を熱心に見合った。中学2年生にとって自分の作品を仲間の前で発表することは、恥ずかしいという思いがあり、今回は、自分たちが使っていたコンピュータに作品を映し、交代で仲間のところへ行

き、作品を鑑賞する方法で作品鑑賞会を行った（図5）。

今回、全体で見ることは難しかったが、それぞれのコンピュータを使いそれぞれの作品を見合った。



図5 作品鑑賞会の様子

〈画面構成〉	〈シナリオ〉
	「未来の自分へ」 ○○××です。生まれた時の様子は、私が生まれた時は、49.8センチメートルで、体重が3490グラムで大きくて髪の毛が黒々と生えていてびっくりして言っていました。
	名前の由来 名前の由来は優しく、穏やかに育ってほしかったから「×××」にしたんだと言っていました。
	好きだった食べ物 好きだった食べ物はみかんでした。ずっと口の中に入れていてうとうとしていました。今でもみかんは大好きですよー。
	心に残っている思い出 ディズニーランドに行ってショーを見ていた時、足をふまれて大泣きしてしまったことです。
	未来の自分へ やりたいことをやっていますか？自分のやりたいことを一生懸命やってくださいね。

図6 中学生によるデジタルストーリー作品の例

3. 授業実践の成果と課題

本研究において、中学生が「未来の自分への手紙」というテーマでデジタルストーリー作品の作品制作活動の過程や、作品鑑賞会から、今回の授業実践について検討していく。

また、「未来の自分への手紙」を書く時に、文章のみで書く手紙ではなく、絵と声（ナレーション）を入れたデジタルストーリー作品としたことに視点をあて、中学生の感想や作品から検討していく。

3. 1. 静止画の種類と画面構成を制限する意義

作品の画面構成は、4場面のみで構成されている作品の他に、Windowsムービーメーカーでの編集作業の際、「タイトル」や「エンドロール」などのクレジットの効果を入れて、5～6場面で構成されている作品もあった。今回、画面構成の静止画として、絵や写真を使った作品、コラージュ（新聞や広告、雑誌などの切り抜きを貼って表現する技法）を使い表現している作品もあった。コラージュを使用することは、中学生が考え、工夫したことであり、絵や写真以外の表現方法として活用することができた。

2009年度三重大学教育学部の授業において、須曾野が大学生による「自分への手紙」の制作実践を行った。そこでは、画面構成のための静止画の枚数に制限はなかった。大学生は、デジタルカメラの写真を多数用いながら、今までの人生を表現し、自分の人生を見つめ直し、未来または過去の自分へポジティブなメッセージを送っていた。大学生は、静止画が多くても容易に作品制作を行うことができ、授業以外の空き時間などを使い、作品制作を行っていた。しかし、中学校（学校現場）で、決められた授業時間の中で実践する場合、場面構成をする上での枚数やサイズ、シナリオの書き方がとても重要となってくるということがわかった。

また、事後の生徒の感想の中に、「流れがわかりやすくなった」という感想があり、4つの場面で構成することで、自分の伝えたいことが整理され、伝えたいことが明確にできたのだと見ることができる。

3. 2. 作品内容構成と語り（ナレーション）の特徴

作品の内容構成としては、「生まれた時の様子」、「今までの思い出」、「名前の由来」、「好きなもの」、「頑張っていること（頑張ってきたこと）」、「お世話になった人への気持ち」が主な内容として挙げられる。

今回シナリオシートの中に、未来の自分へのメッセージを書く枠を設けたことで、「未来の自分への手紙」を制作していくことを、生徒に意識づけることができた。作品中の語り（ナレーション）にも「未来の自分への手紙」であることを意識していることが表れていた。そこで、作品内容の構成と語り（ナレーション）の特徴として次の2つが挙げられる。

1つめは、事前学習で調べてきた自分の成長を中心に、「未来の自分」へ向けて語っている構成の作品である。ここでは、語りは過去形にして話している口調が多く、過去のことを「未来の自分」に語りかける形式にしている作品が多く見られる。

2つめは、自分の成長と現在（中学生）の自分の状況を合わせて、「未来の自分」へ向けて語っている構成の作品である。ここでは、語りは現在形で話している口調

が多く、「中学生の自分」が「未来の自分」へ語りかけ、現状を報告するような形式になっている作品が多く見られる。

また、作品の中に、未来の自分へのメッセージが含まれている。未来の自分へのメッセージには、「未来の僕は何をしていますか。」や「未来の自分は何を頑張っていますか。」などと問いかける形式や、「自分のやりたいことやってくださいね。」や「色々なことに挑戦して頑張ってください。」などと「～してください」というような願望の形式が見られた。

3. 3. 「未来の自分への手紙」作品における画像と語り（ナレーション）の意義

中学生の作品の1つの場面の構成時間は、7秒～25秒で、1つの場面の長さがちょうど良く、視聴しやすい作品になったと考えられる。作品全体の時間としては、45秒～1分30秒ほどの作品ができた。また、中学生にとって、画像とナレーションを合わせて、動画として伝えられることで、より気持ちが伝わりやすく、印象に残りやすいと感じたようである。事後のアンケートにおいて、今まで書いていた（文章のみ）手紙とデジタルストーリー作品にした手紙との違いを聞いたところ、「文字だけの手紙よりわかりやすい」、「映像として流れるのは、わかりやすくて楽しい」、「映像としてやってみると、伝えたいことが伝えやすい」、「印象深くなる」という意見が見られた。このようなことから、視覚的、聴覚的にすることで、わかりやすく、興味を持って作品を見ていくことができたと言える。

また、ナレーションを入れることで、「（声があると）気持ちが伝わりやすくなる」、「声がある方が思いや表情が思い描ける」という意見があった。作品からも、「どうしていますか?」や「～していますか?」などの時は、未来の自分へ問いかけるように語り、未来の自分へのメッセージを強く込めたいときには、力強く語っている様子をうかがうことができた。このように、画像とナレーションを用いてデジタルストーリー作品の「手紙」とすることで、視覚的にわかりやすくなり、語り（ナレーション）を入れることにより、文章のみで書く手紙よりも、作品に込める思いを自分の声を用い、表現しやすくなることが確認された。

3. 4. 「未来の自分への手紙」とする意義

今回、中学校家庭科の「自分の成長」を考える単位において、「未来の自分への手紙」作品を制作することで、自分の成長だけでなく、将来の自分についても考える機会になったと思われる。このことは、「20才（未来）の自分が見るのが楽しみ」、「自分が将来どうなっているのが気になった」、「未来の自分ががんばれよと思った」とい

う中学生の感想からうかがうことができた。作品の中で、中学生は、将来に向けての意気込みや、未来の自分へエールを送ったものが多く見られた。

作品には、家族や周りで支えてくれている人へのメッセージを綴っているものも見られる。この「未来の自分への手紙」作品を制作する中で、生徒らは、自分の成長を振り返ってみることで、自分が一人で生きているのではなく、色々な人と関わり合いながら、支えられながら生きてきていることも改めて自覚できたと考えられる。

しかし、一方で自分の成長を振り返りながら、作品作りをしていくことに、少し抵抗のある生徒もいたかもしれない。それは、過去や現在における家庭環境などが大きく影響してくるからである。そのような生徒もいることを把握し、考慮した上で作品制作を行っていくことが重要となっていく。

本研究において、自分の成長を振り返り、今の自分の状況と向き合い、見つめ直すだけではなく、作品の中で、未来の自分を想定して語りかけ、未来に向かって頑張っていこうというポジティブな内容となった「未来の自分への手紙」作品が多く見られた。作品の中で、これからポジティブに生きていこうと意気込みを語ることで、中学生が、自分に自信を持つきっかけとなり、自己肯定感を持つことにつながるのではないだろうか。

3. 5. 「未来の自分への手紙」作品を鑑賞する意義

今回の「未来の自分への手紙」作品は、授業の最後にクラスの仲間と作品を共有することを目的として、作品制作を行った。事前に作品制作をした後、作品鑑賞会を行うことを生徒に伝えていたが、見せたくないという生徒が多かった。その理由を聞いたところ、「恥ずかしいから嫌」という意見だった。アンケートでも、「自分の作品を見られることに對しどのように感じるか」を聞いたところ、「嫌（恥ずかしい）」と答えた生徒がほとんどであった。

しかし一方で、仲間の作品は見たいという意見は多数あった。アンケートでも、「未来の自分への手紙」を制作する中で何が楽しかったか」という質問に対し、26%の生徒が「友達の作品を鑑賞したこと」が楽しかったと答えていた。また、事後の感想において、「みんなの昔のことがわかって良かった」、「みんなの工夫しているところがわかって、すごいなと思った」、「友達の作品を見て、もっと工夫したいと思った」と仲間の成長に関して知り、学ぶことができ、自分の作品をもっと良い作品にしていきたいという向上心につながったのではないかと検討できる。

今回、作品を見せたくないという生徒が多かったが、仲間と共有し合うという前提で作品制作を行ったことで、

自分の成長や未来を肯定的に捉えることができ、ポジティブな内容の作品になったのではないだろうか。また、作品を共有することで、仲間同士でお互いを認め合う活動につながると考えられる。

3. 6. 授業実践の課題

今回、中学生は「未来の自分への手紙」のデジタルストーリー作品を作ってみて、76%の生徒が「楽しかった」と、肯定的に事後のアンケートに答えている。特に、コンピュータを使って画像とナレーションを編集し、作品にしていっていったことが「楽しかった」と64%の生徒が回答している。

一方で、「未来の自分への手紙」制作に関し、21%の生徒が「ふつう」、3%の生徒が「楽しくなかった」と答えている。その理由を見てみると、コンピュータを使うことが難しかったからという回答であった。授業の中でも、機器の扱いに苦労している生徒の姿が見られた。このようなことから、支援の仕方が重要になってくるだろう。

また、中学生にとって、授業の中で、仲間同士で作品を共有し合い、仲間を理解し、認め合うことが重要となってくるだろう。今回、事前に作品を共有することを伝えていたが、見せるのが恥ずかしいと思う生徒が多かった。今後、どのようにしていけば、仲間の作品を鑑賞することはもちろん、自分の作品も仲間と共有しながら視聴することを楽しめるか、を検討していくことが課題である。

4. おわりに

本研究において、中学生が、「未来の自分への手紙」作品を制作することにより、ポジティブに自分の成長してきた過程を捉え、自分の成長と向き合い、これから未来に向かって頑張っていきたいと表現していけることが明らかとなった。このようなことから、中学生が、自分に自信を持ち、仲間同士でお互いを認め合う学び合いにもつながることが確認された。

今後も、中学生及び小学生のデジタルストーリーテリング「未来の自分への手紙」の作品制作活動を続け、充実させていきたい。

参考文献

- 1) 須曾野仁志・下村勉・織田揮準・大野恵理「静止画を活用したデジタルストーリーテリングと学習支援」日本教育工学会研究報告集, JSET 06-3, p 51-56, 2006
- 2) 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, 第 28 号, p 27-32, 2008
- 3) 鏡愛・須曾野仁志・下村勉「読書活動に活かす学習者によるデジタルストーリーテリングの研究」三重大学大学院修士論文, 2009
- 4) 須曾野仁志・鏡愛・下村勉「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」三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, 第 29 号, p 89-92, 2009
- 5) 須曾野仁志・井川朋香・鏡愛・下村勉「大学生によるデジタルストーリーテリング「自分への手紙」の制作実践」三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, 第 30 号, p 45-49, 2010
- 6) 鏡愛・須曾野仁志・下村勉「デジタルストーリーテリングで伝え合う「中学生になるまで」」全日本教育工学研究協議会全国大会第 36 回上越大会論文集, H-10, 2010
- 7) デジタルストーリーテリングの世界,
<http://ravel.edu.mie-u.ac.jp/~dst/>, 須曾野仁志, 2007.
11. 16～