

英語学習の動機づけを促すデジタル・ストーリーテリング・プロジェクト

野澤和典*1

Email: nozawa@is.ritsumei.ac.jp

*1: 立命館大学情報理工学部情報システム学科

◎Key Words CALL, デジタル・ストーリーテリング, プロジェクト型学習

1. はじめに

立命館大学情報理工学部1~2年生対象の英語教育プログラムの中で、2004年の学部新設以来、CALL (Computer Assisted Language Learning) 授業を展開してきているが、ICTに特化したESP (English for Specific Purposes) のコンテンツ重視の英語教育を4年間の実施した後、ジェネラル・アカデミック・イングリッシュ・プログラム (English for General Academic Purposes、以下EGAPと略す)に変更した。(Nozawa, 2009; 野澤, 2009) その英語教育カリキュラムの一部(英語3および英語6)で、プロジェクト型学習 (Project-based Learning、以下PBLと略す)を採用し、これまでとは一味違った学習経験となる積極的な英語学習をするため、様々な動機づけを高める工夫をしてきている。本稿は、2011年度後期に英語6のUpper Intermediate (UI) およびIntermediate (IM) レベルのクラスで初めて実践されたデジタル・ストーリーテリング・プロジェクト (Digital Storytelling Project、以下DSTPと略す)の成果と問題点について報告する。

1.1 ストーリーテリング

ストーリーテリング (Storytelling、以下STと略す。)は、古代より現代に至るまで、世界中に存在し、異なる全ての文化において、ある世代から次の世代に長く受け継がれてきた物語を伝える一形式である。ST自体は、外国語教育を含め、多くの異なる教育活動において利用されてきているが、その長短に限らず、最終的な産物としてのオーラル・プレゼンテーションを実質的に成功させるためには、トピックの決定とそのコンテンツ構想、オリジナル・スクリプトの作成、リハーサルの実施を含めて、かなりの時間と労力を費やさねばならない点が大きな問題である。そこで、より効率よく段階的にSTをするためには、ICTの急速な普及もあり、最新テクノロジーの利用が求められ、デジタル・ストーリーテリング (Digital Storytelling、以下DSTと略す)という手法がより効果的であると認識され、異なるレベルで数多くの実践研究が世界中でなされてきている。

1.2 DSTとは

Skinner & Hagood (2008) は、DSTが子供たちや青少年たちに日常生活や興味のある事象について多様な物語をデザインするための良い機会を与えるという。Thesen & Kara-Soteriou (2011) は、伝統的なSTを概説し、

類似点および相違点を明確化し、小学校2年生クラスでWindows用無料のソフトウェアの一つPhoto Story 3を使ったDSTの実践例を報告し、新しい概念であるマルチ・リテラシー (multiliteracies) の修得にも有効な手段であると報告している。Karan-Miyar (2003)、Wu&Yang (2008)も同様な手法での実践例でその効果を報告している。また、Reinders (2011) は、DSTを導入した語学クラスでは人を引き付ける学習活動の一つであり、ライティングとスピーキングの練習に応用でき、教室内外での言語使用の点で学習者たちに大きな動機づけとなるといい、DSTを実践した多くの教師たちから好評を得ていると報告している。

2. DSTP 活用実践例

2.1 情報理工学部英語6でのDSTP

2011年度後期にUIおよびIMレベル共通のシラバスに基づき英語6 (CALL授業)の計8クラスで実施したが、担当者は筆者を除き全員が英語母語話者教員であった。しかし、筆者がDSTPを提案し、UIおよびIM全8クラスのコーディネータをして、授業展開の手助けをしてきている。学生たちに自己責任をより明確にして動機づけを高めた英語学習を促進させるため、前期に実施してきているトピック自由選択で少人数グループによるPBLスタイルによるインターネット・リサーチと、それに基づくパワーポイント・プレゼンテーションから個人ベースのPBLのDSTPに切り替え、トピックも自由選択とした。基本的な指導方法の情報は、学期開始前の英語担当者懇談会でTeachers' Manualの印刷物を配布したと同時に、全8クラス共通のコースウェアとして利用してきている2011-12年度のMoodleサイト (図1参照、<http://www.esp.ritsumei.ac.jp/cise/>)の指定コースの登録クラス・ページからダウンロードできるPDFファイルを提供し、各担当者に確認してもらい、そのスタイルに従ってもらった。しかし、隔週ごとの具体的な授業運営については、レベルによりブログなどのModuleを利用など多少の変更も容認し、各担当者に一任して担当してもらった。本稿では筆者が担当したUIクラス(男24名、女7名)を中心に報告する。



図1 CISE EAGP Moodle Site

2.2 DSTPの流れ

表1のUI/IMレベル共通のシラバスの週ごとの授業計画からも分かるように、授業時間の後半を主としてTOEIC Test 受験準備のために、ALC NetAcademy 2 (<https://www.engplus1.is.ritsumeai.ac.jp/anet2/>)を利用したオンライン学習をするスタイルにした一方、DSTPの実際の活動は第2週目の「パーソナルな物語とは何か」のサンプルの理解から始まった。第2週目は、様々なアーチファクト例の提供と、それらの効果的な利用方法の学習をし、第4週目にはDSTPの流れを組み立てるのに有効な無料のソフトウェアであるStoryboardあるいはGraphic Mapを使ったアウトライン絵コンテの作成をした。さらに、第6週目に、同じく標準でインストールされているWindows Movie Maker、第7週目に、Adobe Photoshop CS5 Extended と AudacityのいずれもCALL教室で利用できるソフトウェアをワークショップ・スタイルで学習してもらった。最後に、第12週目に効果的なプレゼンテーションをするためのワークショップを実施後、第13~15週に3つのグループに分けて、個々のDSTPプレゼンテーションの実施とそのオンライン評価をした。

表1 Weekly Outline

WK 1: (1) Re-registration (Please make sure to ask your students to enrol themselves for their classes/courses with IDs and PWs while giving correct RU mail addresses, not their keitai/cell phone email addresses.) to Moodle and/or WordPress sites and Introduction to the course (15-20 minutes); (2) Pre-Course Questionnaire (5-7 minutes); (3) Writing about summer holidays using a journal module and Q&A. (45-50 minutes); (4) Watching YouTube videos about Digital Storytelling. (10 minutes)
 WK2: (1) Digital Storytelling - What to Say? (30-45 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (40-45 minutes)
 WK3: (1) Digital Storytelling - Artifact Search (30-45 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (40-45 minutes)
 WK4: (1) Digital Storytelling – Storyboarding including a workshop on Storyboard Pro or Graphic Map (45-60 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (30 minutes)
 WK5: (1) Digital Storytelling – Script Revision (30-45 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (40-45 minutes)
 WK6: (1) Digital Storytelling – Workshop for Movie Maker

for Windows (Windows Live Movie Maker) (45-60 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (30 minutes)
 WK7: (1) Digital Storytelling – Workshop for Adobe Photoshop CS5 Extended or Audacity (45-60 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (30 minutes)
 WK8: (1) Digital Storytelling – Construction #1 (30-45 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (40-45 minutes)
 WK9: (1) Digital Storytelling – Construction #2 (30-45 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (40-45 minutes)
 WK10: Digital Storytelling – Construction #3 (30-45 minutes); (2) Brush-up English with ALC NetAcademy 2 (40-45 minutes)
 WK11: (1) Digital Storytelling – Construction #4 (90 minutes)
 WK12: (1) Digital Storytelling – Construction #5 (45 minutes); (2) Effective presentation workshop or rehearsal in small groups (45 minutes)
 WK13: Digital Storytelling Presentations and Evaluation (1): Each student out of the pre-assigned 10-12 has the maximum of 5 minutes to tell his/her story using his/her blog or PPT and other classmates evaluate each of the final product and presentation itself using an online evaluation system.
 WK14: Digital Storytelling Presentations and Evaluation (2): The same style of presentations and the evaluations should be done as WK13.
 WK15: Digital Storytelling Presentations and Evaluation (3): The same style of presentations and the evaluation should be done as WK13-14, but hopefully less than 10 students do in order to secure the rest of activities in this final class, Post-Course Questionnaire, Brief Discussion of the Project #2 results.

2.3 DSTPのトピック

DSTP プレゼンテーションのトピックは、小グループ結成後に討議させて、自由に選択させ、First come, first servedの方針も下で、重複しないように決定した結果、表2のようになり、マニアックなゲームから、仲よし友達、クラブ活動、観光地、スポーツなどの紹介と、多様なものとなった。

表2 Presentation Titles

My Friends (2)
 Places Where I Have Been (1)
 Hot Air Balloon Club (1)
 Minecraft (1)
 Free Music Circle – Peace (1)
 My Favorite Sports (1)
 Ritsumeikan University Rowing Club (1)
 My High School Life (1)
 M.U.G.E.N. (1)
 Self-Government by Students (1)
 Things around Kyoto (1)
 Soccer (1)
 Introduction to Motorcycles (1)
 My Circle – Project Team of RoboCup Simulation League (1)
 GI – Seikyo Gakusei Iinkai (1)
 My Hobby – Tennis (1)
 CALL of Duty Black OPS (1)
 Snowboarding (1)

- My Hobby – Drawing Pictures (1)
- Yo-Yo (1)
- My Club Activity – Ritsumeikan University Cheering Party
- Brass Band (1)
- Hand-Made PC (1)
- Sailing (1)
- My Soccer Life and My Hobby (1)
- My Hobbies (1)
- My Favorite Book (1)
- My Favorite Foreign Artists (1)
- My Life – From Junior High School to Now (1)
- Soccer – UEFA Champions League (1)

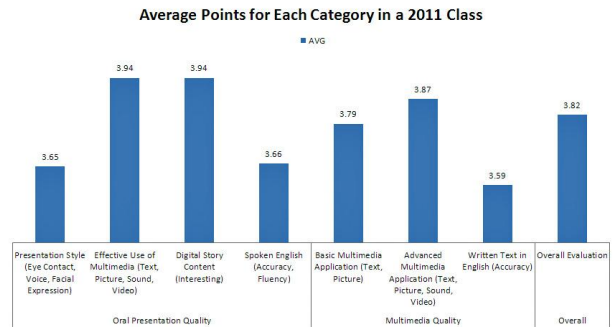


図3 個々に対する項目別平均点

2.4 DSTP の作品例

2.5 プレゼンテーションとその評価

プレゼンテーション自体は、個々の学生それぞれが完成したデジタル・ムービーを使って、基本的に10分前後のプレゼンテーション時間を設定し、筆者がその時間管理をしながら、英語でのオーラル・プレゼンテーションをしてもらい、それに対する学生同士による相互評価(Peer-to-Peer Grading)スタイルのオンライン評価を実施した。5ポイント・システム (Very Poor, Poor, Fair, Good, Excellent) を採用し、クラス全体および個々の項目別平均点を、それぞれ以下の図2および図3に示す。オーラル・プレゼンテーション部門の質的な評価の平均点に関しては、プレゼンテーション・スタイル (非言語的要素) が3.65、マルチメディアの効果的な使用が3.94、DST内容が3.94、英語スピーチの正確さや流暢さが3.66であった。当然の結果ではあったが、一部の帰国生を除き、UIクラスとはいえ、プレゼンテーション・スタイルと英語スピーチそのものに問題点がいくつか見出された。一方、完成させた産物としてのマルチメディア (ムービー) の質的な評価の平均点に関しては、基本的なマルチメディアの構成が3.79、より高度なマルチメディア技術の導入が3.87、表示された英語テキスト (字幕) の正確さが3.59であった。ムービーに挿入した書き言葉である英語テキストの正確さに問題点が見いだされた。学年末に向かって様々な課題が山住の時期でもあり、各学生のムービー完成がプレゼンテーション当日直前であった場合が多く、担当教員である著者による事前チェックができなかったことが原因でもあった。

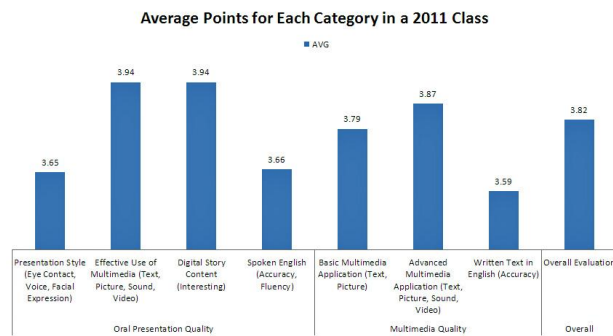


図2 クラス全体の項目別平均点

3. 事後アンケート

オンラインで提供された事後アンケートは、最終週に当たるプレゼンテーション第3回目の授業時間内に回答してもらう予定であったが、プレゼンテーション自体の遅れもあり、回答してもらうことができず、後日時間を見つけて回答するように指示した。しかし、その結果、最終成績評価に無関係ということもあり、31名中22名(70.97%)しか回答してもらえなかったため、大まかな傾向を示すしかできないが、関連するいくつかの質問への回答を、以下図4~図7に示しながら参考までに報告しておく。

図4は、本クラス全体に対する学習効果を問うもので、54%とやや過半数を超えたレベルであったが、有効であると回答し、「どちらとも言えない」の32%を加えると、86%となり、大多数は肯定的であった。

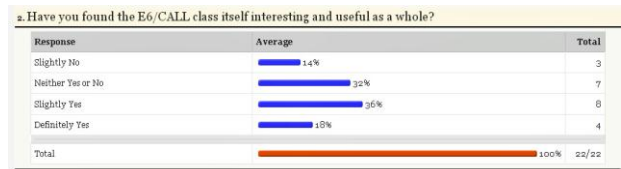


図4 CALLクラスでの興味・有益性の有無

図5は、DSTPに対する満足度を問うものであるが、54%が「大いにあるいは多少とも満足している」と回答しており、「どちらとも言えない」の27%を加えると、81%は肯定的であった。



図5 DSTPに対する満足度

図6は、教師のクラス内での役割について問うたもので、本来、学習者中心のプロジェクト型学習及びe-Learningプログラムを利用した積極的な自学学習を促進させるスタイルのものであることが前提であるので、当然教師の役割はこれまでの伝統的なものとは異なり、基本的にファシリテーターに徹するものである。従って、54%が「大いにあるいは多少とも満足している」と回答しており、「どちらとも言えない」の23%を加えると、77%は肯定的であったことを考えると、お

およそ予想通りであった。



図6 教師の役割

図7は、個々の自由回答例を示すもので、回答者の約半数12名(54.55%)と少ないが、DSTPへの興味深さ、クラスメイトの完成作品への関心度の高さなどが指摘されている。他のクラスを担当した英語母語話者教員からのインフォーマルなコメントでもDSTPの試み自体が肯定的に捉えられており、DSTPの導入そのものに問題がなかったと言えよう。

#	Response
1	All storytelling is so interesting!!
1	It was fun.
1	Making and watching movie are so fun!
1	Thank you !!
1	Thank you for teaching
1	Thank you for teaching!!
1	Thank you for teaching.
1	Thank you very much for everything!!
1	Thankyou.
1	This class was very interesting. Thank you!
1	Watching movies was very interesting!

図6 個々の自由回答例

4. おわりに

本稿では「2011年度後期のEGAPの英語6(CALLクラス)の一部(UI/IMレベルの系8クラス)で初めて実践したDSTPの試み」について、筆者が担当したクラスでの授業展開の方法と成果を中心に概説した。UIレベルのクラスに所属するとはいえ、個々の学習者のコンピュータ・リテラシーや英語力の差などが原因とされる諸問題も多少なりとも浮き彫りにされ、今後のDSTPの改善策へのヒントが得られた試みであったと言える。なお、本稿は2012PCカンファレンスで口頭発表するものに基づいてまとめたものである。

参考文献

- (1) 野澤和典: Moodle を活用した Blended Learning スタイルの英語教育の実践” 2009 PC カンファレンス (愛媛大学) (2009).
- (2) Czarnecki, K.: “ Software for digital storytelling ”, *Library Technology Reports*, 31-36 (2009).
- (3) Jetnikoff, A. : “Digital storytelling, podcasts, blogs and blogs: exploring range of new media texts and forms in English”. *English in Australia*, 44(2), pp. 55-62 (2009).
- (4) Karan-Miyar, D. : “Digital storytelling - Using Photo Story 3 to create digital stories”, *Distance Learning*, 6, 1, pp. 27-29 (2003).
- (5) McLellan, H. : “Digital storytelling in higher education. ”, *Journal of Computing in Higher*

Education, 19(1), 65-79 (2006).

- (6) Nozawa, K. : “Teaching an EFL Class in a Blended Learning Style using Moodle ”, Paper presentation at JALT CALL 2009 Conference (東洋学園大学) (2009).
- (7) Reinders, H. : “Digital Storytelling in the foreign language classroom”, Retrieved 19 May, 2012 from <http://blog.nus.edu.sg/eltwo/2011/04/12/digital-storytelling-in-the-foreign-language-classroom/>
- (8) Skinner, E and Hagood, M. C. “Developing literate identities with English language learners through digital storytelling”, *The Reading Matrix*, 8, 2, pp. 12-38 (2008).
- (9) Thesen, A. and Kara-Soteriou, J. : “Using digital storytelling to unlock student potential”, *New England Reading Association Journal*, 46, 2, pp. 93-100 (2011) .
- (10) Wu, W-C and Yang, Y-T. : “The impact of digital storytelling and of thinking styles on elementary school students’ creative thinking, learning motivation , and academic achievement.”, In K. McFerrin et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2008* (pp. 975-981). (2008).