

# 電子コンテンツの制作を通じたプロジェクト型学習の実践と評価

菅谷 克行\*1

Email: katsuyuki.sugaya.principia@vc.ibaraki.ac.jp

\*1: 茨城大学 人文社会科学部 現代社会学科

◎Key Words 電子コンテンツ, プロジェクト型学習, コンテンツ制作, 電子メディア, ICT

## 1. はじめに

近年、大学教育には学生の能動的な学びを中心とした学習へと質的な転換が求められている<sup>(1)</sup>。その具体的方策として、学生参加型授業、協調/協同学習、PBL (Problem/Project Based Learning) など、学習者が自らの思考を促す能動的な学習プロセスを取り込んだ授業形態の導入が推奨されている。そして、教育現場の状況に応じた授業・教育方法論の開発や、教育実践事例の蓄積・共有が課題となっている。

本稿では、授業改善の一環として実施した、電子コンテンツの制作を通じたプロジェクト型学習の実践・評価について提示し、教育・授業デザインに関する議論および事例の共有につながることを期待し目的とする。特に、文系学部でこれまで実施されてきた文献講読等と比較しながら、電子コンテンツ制作を通じたプロジェクト型学習の特徴・意義や留意点について議論を展開する。

## 2. プロジェクト型学習への取り組み

### 2.1 問題意識

学習者の能動的な学び・活動を中心とした教育は、これまでも様々なものが実践されている。大学教育においては、通常授業（講義形式）のほかに演習・ゼミナール形式の授業が開講されており、これらは学生の能動的な学びを促すことを目的とした代表的・伝統的な授業形式である。

特に文系学生を対象とした演習・ゼミナールでは、文献講読や輪読、研究所・自治体等から公開された各種調査結果（統計情報等も含む）の解釈・分析など、参加者間での議論を中心とした教育が代表的な例としてあげられる。そこでは、各参加者は題材としての文献・資料を予め読んでおき、授業では主に参加者間の意見交換や議論を通じて課題を発見したり、新たな観点・視点を得たりして、理解を深化させることが主たる方法である。これらの方法は一定の教育・学習効果を上げていることと考えられ、現在でも高等教育の現場では主流の教育方法といえる。

しかし、これらの演習・ゼミナール形式の授業であっても、題材（文献・資料）に対する読み込み・解釈が不十分（準備不足）、繰り返し実施することによるマンネリ化、思考・議論展開の停滞、モチベーション低下等、学生の能動的な学習活動を維持することは容易ではなく、現場レベルでは苦慮する場面も多々ある。

### 2.2 制作活動を通じたプロジェクト型学習の特徴

授業改善に向けた新たな取り組みとして注目したのが、プロジェクト型学習による学びのデザインである<sup>(2)</sup>。特に、制作活動を通じたプロジェクト型学習には以下のような特徴があり、本取り組みで教育改善の対象とした授業（後述）に親和性が高いことと判断した。

- 期限までに制作物を完成させる必要がある
- チーム単位での協同作業を必要とする
- チームやリスクのマネジメントを必要とする
- 授業の時間枠を超えた活動を必要とする
- 成果を社会へ公開・発表することが可能である

これらの特徴から、制作プロジェクトメンバー間での打ち合わせや議論する機会が定期的かつ頻繁に設けられ、コミュニケーションの活性化が期待される。

さらに、制作活動を通じたプロジェクト型学習では、議論することのみが活動の中心ではなく、プロジェクト内メンバーとの議論を通じて対象（制作物）に対する理解を深め、それをもとに成果物をアウトプットすることが中心的活動・目的となる。この点が、従来までの文献講読・輪読を通じた議論を中心とする学習と大きく異なる点である。

### 2.3 授業への適用・実践と留意点

本取り組みで改善の対象とした授業は、電子メディア論、情報デザイン論をテーマとした専門演習である。具体的には、各種メディアや ICT の特徴・役割を理解することや、ICT を含む各種メディア技術を利用・活用することが人間の知的活動や生活・社会にどのような影響を及ぼしているのかについて考察・探究することを目的としている。近年は、電子書籍、デジタル教科書から、SNS、AR や VR まで、幅広い題材を探究の対象として設定している。しかし、学生の議論は、「ユーザ視点」を中心とした使いやすさや利便性、面白さ等、狭い範囲にとどまってしまうことが多く、考察・探究がその範囲を超えることは容易ではなかった。

そこで、学生に広い視野での考察を促すことを目的とし、「制作者の視点」を経験させたいと考えた。制作者側の視点を持つことにより、これまで見えていなかった電子メディア・コンテンツの特徴を学生が見出すことを期待し、電子コンテンツの制作活動通じたプロジェクト型学習を導入することとした。

制作プロジェクトチームは4名、制作期間は半期（実質3ヶ月程度）とし、カメラ等は貸し出すが、制作に

必要な PC やアプリケーション等は原則として学生が容易に入手できるもの（フリーソフト等）を使用することとした。そして、上述の制作活動を通じたプロジェクト型学習の特徴を活かすべく、プロジェクトチームに対して、以下の留意点を示した。

- (1) 電子コンテンツ制作の企画、作成、発表・公開まで、すべての制作プロセスを学生のみプロジェクトチームの活動とする。教員は学びのプロセスをサポートする（質問・相談に応じる）のみであり、制作物の内容はもとよりスケジュール管理、使用機材・アプリケーションの選択・使用方法等に至るまで指示・強制することはしない。
- (2) 制作コンテンツの形式・フォーマットは自由とし、期日までに完成させて発表すること。できれば実社会に向けて（インターネット上で）公開すること。
- (3) 進捗状況の確認のために、企画段階と作成（試作）段階の計二回の進捗報告・発表会をすること。

これら制作プロジェクトの成果物として、これまで、Web ページ、AR コンテンツ、簡易プロジェクションマッピング、360 度映像・画像コンテンツ、ストップモーションムービー等が提出された（図1）。

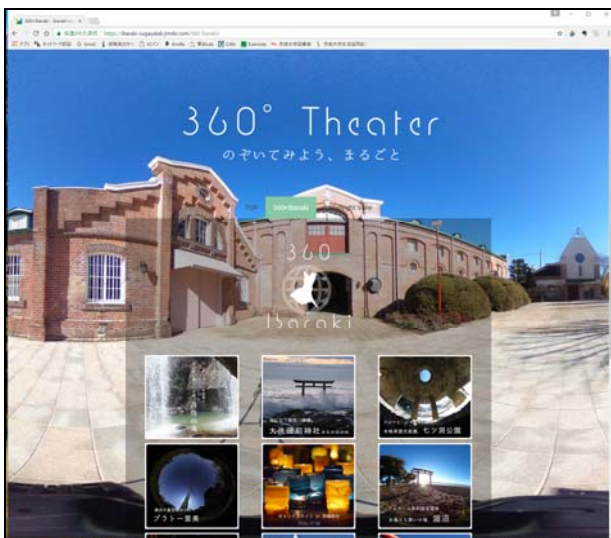


図1 制作プロジェクトの例：360° Theater<sup>(3)</sup>

### 3. 教育効果の評価・考察

本実践に対する評価として、成果物の完成度、プロジェクト期間中・終了後の学生たちの発言や行動・態度にもとづいて考察した結果を、以下にまとめる。

- (1) 制作活動によって電子メディア・コンテンツに対する理解が深化したと考えられる。制作活動の一連のプロセスにおいて、打ち合わせや議論を繰り返したことや、「制作者の目線」で電子メディアを捉えることができるようになった（発言では、制作側の技術や意図にも触れられるようになった）ことによって、電子メディア・コンテンツの理解が深まり、成果物の完成度にもつながったことと思われる。こ

のような体験や実感を伴う理解は、文献講読のみでは得難いものであり、本実践における成果の一つであると捉えている。

- (2) 学生の自己効力感・意欲の向上が見て取れた。電子コンテンツの制作に対して、当初は「難しい作業なのではないか」「自分たちで作れるのか」等の不安感が垣間見えたが、制作が進むにつれて楽しんでいる表情に変化し、コンテンツが完成した時には満足感を隠せない様子であった。さらに、インターネット上に成果物を公開後、多数のアクセスを集めた時には、新たなコンテンツ制作に対する意欲にあふれている様子であった。

自己効力感や満足感については、文献講読の場合でも、難読な文献や厚みのある文献をメンバー全員で読了した時等に味わう感覚でもある。しかし、成果物をインターネット上に公開して、世界中からアクセスを集めた時の高揚感をもたらす諸効果は、電子コンテンツ制作プロジェクトであればこそ得られた効果であると考えられる。

- (3) チームワーキング能力の向上が見て取れた。制作プロジェクトでは、学生同士が話し合いながら、制作コンテンツの企画、素材の作成、全体の編集等、役割分担が自然発生的に形成され、それぞれがリーダーシップとフォロワーシップを使い分けていた。そして、この点がうまくできているチームほど、制作がスムーズであり、完成度も高いコンテンツに仕上がっていた。

### 4. おわりに

本稿では、電子コンテンツの制作活動を通じたプロジェクト型学習に関する実践内容について、評価・考察を交えながら提示した。特に、従来行われてきた文献講読・輪読と電子コンテンツ制作を通じたプロジェクト型学習における学習者の活動の違いを確認しながら考察し、その特徴をまとめた。その結果、電子コンテンツ制作を通じたプロジェクト型学習は、電子メディアの理解深化のみならず、自己効力感、学習意欲、チームワーキング力の向上など、能動的学習態度の育成にも効果的であることが示唆された。

文献講読や資料読解を通じた議論を中心とする従来型演習の重要性・教育効果は言うまでもないが、本実践のような、制作プロジェクト型学習も文系学生にとって効果的であることが判った。本実践を継続し、授業改善に向けた方法論の探究を続ける予定である。

### 参考文献

- (1) 中央教育審議会，“新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～（答申）”，文部科学省（2012）  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1325047.htm)[2017.6.10 閲覧] .
- (2) 湯浅且敏，大島純，大島律子，“PBL デザインの特徴とその効果の検討”，静岡大学情報学研究，16，pp.15-22（2011）.
- (3) 菅谷研究室，“プロジェクト紹介ページ”，  
<http://sugayalab.hum.ibaraki.ac.jp/project.html>[2017.6.14 閲覧].