

ブレンディッド・ラーニングを活用した デジタルコンテンツ制作教育の試み

古賀 崇朗^{*1}・永溪 晃二^{*1}
Email: d4062@cc.saga-u.ac.jp

*1: 佐賀大学全学教育機構

◎Key Words ブレンディッド・ラーニング, eラーニング, コンテンツ制作

1. はじめに

佐賀大学（以降、「本学」と記す。）では、教室での集合学習を行わずにVOD（Video On Demand）コンテンツを用いたeラーニングで学習を行う「ネット授業^①」を2002年度から開講している。本学においてeラーニングは、ネット授業や集合学習の補助だけでなく、リメディアル教育や入学前教育、生涯学習、主に教職員を対象としたコンプライアンス教育など、様々な場面で活用されている。そこで利用されるコンテンツは基本的に学内の教職員で開発されている。そのため、画像や映像等のデジタルコンテンツ制作技術が学内に蓄積され、教育に活用できる環境が整ってきた。そこで、様々なデジタルコンテンツ制作について学ぶ「デジタル表現技術者養成プログラム^②」を2009年度より全学部の学生を対象に開講している。

本学では現在の多様化する社会で求められる人材育成のため、2019年度より副専攻を開始した^③。各学部で習得する主専攻に加えてさらに副専攻を習得することで、学問的な幅の広さと多様性の証明につなげる狙いがある。2019年度は6つのプログラムが開講され、その中の1つとして「デジタルコンテンツ専攻」を開講した。デジタルコンテンツ専攻は、画像制作について学ぶ「デジタルコンテンツI（以降、「本科目」と記す。）」、映像制作について学ぶ「デジタルコンテンツII」、Webサイト制作について学ぶ「デジタルコンテンツIII」、3DCG制作について学ぶ「デジタルコンテンツIV」の4科目で構成され、それぞれの科目は集合学習とVODコンテンツによるeラーニングを組み合わせたブレンディッド・ラーニングで学修を行う。本稿では、画像制作について学ぶ「デジタルコンテンツI」の実践について報告する。

2. 科目概要

2.1 科目概要

本科目では、業務用のグラフィックデザインソフト^{④⑤}（以降、「演習ソフト」と記す。）を使った画像制作について学び、印刷物の制作技術を身に付けることを目標としている。2019年度の受講者数は定員の28名だった。副専攻では、自身が選択した科目群からだけでなく、他の副専攻の科目群からも受講することができる。ただし、他分野選択者の受入れ人数には制限があり、本科目では最大4人が他分野からの受講者となる。

第1回目のガイダンス時の調査では、22名がWindows、5名がMac OSのコンピュータを所有しているが、1名は自身が自由に使用できるPCを所有していなかった。自宅でのインターネット接続環境は全員が有していた。演習ソフトについては、全員が個人でのライセンスは所有していなかったが、内6名は購入を検討していた。

2.2 科目構成

2019年度の本科目は、集合学習6回、eラーニング9回で構成している（表1）。集合学習では、1回目のガイダンスと、5回目と11回目にそれまでの振り返る内容を実施し、それ以外では最後の作品制作3回を集合学習としている。作品は制作するだけでなく、合評会で自身の作品についてのプレゼンテーションを行うとともに、プレゼンテーションについて相互評価を行う。

3. コンテンツの構成

本科目の受講者は本学のLMS（Learning Management System：学習管理システム）の一つであるMoodle（Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment）上にある本科目のコースにアクセスし、様々なコンテンツを閲覧する。

表1 本科目の授業計画

回	内容	形式
1	ガイダンス	集合学習
2	Illustratorのインターフェイス、基本操作	eラーニング
3	「塗り」と「線」さまざまな図形	eラーニング
4	直線と曲線を描く	eラーニング
5	ペンツールを使ったイラスト制作	集合学習
6	移動と調整、変形	eラーニング
7	線の塗りの応用、マスク	eラーニング
8	パスファインダと文字の入力	eラーニング
9	画像編集（Photoshopとの連携）	eラーニング
10	画像編集（Photoshopとの連携）、入稿時の注意	eラーニング
11	これまでのまとめ	集合学習
12	デザインとレイアウト	eラーニング
13	作品制作(1)	集合学習
14	作品制作(2)	集合学習
15	作品制作(3)	集合学習



図1 ビデオ教材の画面

各回のコンテンツは、VOD コンテンツ及び PDF 資料、サンプルデータ、課題、受講報告（受講後のアンケート）などによって構成される。それ以外にも、フォーラムの機能を用いて教員・受講生間の連絡に使用している。以下、それぞれのコンテンツについて LMS の機能別に紹介する。

3.1 SCORM パッケージ (学習教材)

本科目の開講にあたり、これまで類似科目の集合学習で使用していたオリジナル補助テキストの内容を基に VOD コンテンツを作成している。動画共有サイト⁶⁾に限定公開でアップロードし、LMS へリンクさせている (図1)。ただし、単に LMS にリンクして配信するだけでは、受講生の視聴履歴が確認できないため、SCORM (Sharable Content Object Reference Model) 形式のコンテンツとして視聴時間を取得できるようにしている。本科目では演習ソフトのバージョン更新による内容の修正は避けられないため、更新しやすさを意識して制作している。

3.2 リソース (配布資料)

PDF 形式の補助テキストや、演習ソフトのサンプルデータを配布している。なお、補助テキストはこれまで集合学習の授業で使用していたものをベースに、演習ソフトの最新のバージョンに対応したものと、演習室にインストールされているバージョンの 2 通りを配布している。

3.3 課題

毎回出される課題の提出には、LMS 標準の「課題」の機能を利用している。LMS のディスク容量への負担を考慮し、提出物のファイルサイズが大きくなることが予想される回については、ファイルサイズを小さくした PDF を提出させている。この機能の標準状態では、学生は他の学生の提出内容は閲覧できないようになっている。提出された課題の中で良いものについては、翌週に教員のコメント共に紹介している。

3.4 フィードバック (アンケート)

毎回の授業後にアンケートを実施している。内容としては、単一選択形式で講義や資料についての評価、自身の集中度や理解度について設問のほか、自由記述の形式で、eラーニングで分かりづらい点や講義への感想、意見を確かしている。

4. 実施状況と考察

4.1 実施状況

本科目の eラーニングの回については、教室での受講を義務付けてはいないが、2019 年度の受講生は、自宅にソフトウェアの演習環境がないこともあり、eラーニングでの実施の回でも、およそ半数の学生が割り当てられている時間に演習室にきて VOD コンテンツを視聴し、そのまま課題の制作・提出を行っている。

4.2 アンケート結果

毎回の授業終了時の受講報告アンケートにおいて、各回の授業内容の理解度についての質問では、毎回 90%以上の学生が「良く理解できた」もしくは「ほぼ理解できた」と回答している。その他にも、自由記述形式での感想では、「回を重ねるごとに新しいことができるようになってうれしい」などの趣旨の意見があった。

5. おわりに

本稿では本学の副専攻科目の 1 つ「デジタルコンテンツ I」での実践について報告した。まだ始まって間もなく、まだ見えていない部分もあると予想される。アンケートの自由記述の感想では、他の科目と比べても具体的で前向きな感想が多い点が印象的である。それらの意見を踏まえ、より良い科目としていきたい。本科目に続き、映像や Web などのコンテンツ制作について学ぶ科目も開講を控えており、今後の展開についても追って報告したい。また、本科目の内容は教職員の FD/SD (Faculty Development/ Staff Development) の教材としても大変有用なものと考えられ、多方面での活用も検討していきたい。最後に、本学のデジタルコンテンツ制作教育を支えているクリエイティブ・ラーニングセンターのスタッフに感謝の意を記す。

参考文献

- (1) 古賀崇朗, 藤井俊子, 中村隆敏, 角和博, 高崎光浩, 大谷誠, 江原由裕, 梅崎卓哉, 米満潔, 久家淳子, 時井由花, 河道威, 本田一郎, 永溪晃二, 田代雅美, 穂屋下茂: “教養教育におけるネット授業の展開”, 佐賀大学高等教育開発センター, 大学教育年報, No.8, pp.33-45 (2012).
- (2) 古賀崇朗, 中村隆敏, 藤井俊子, 高崎光浩, 角和博, 河道威, 永溪晃二, 久家淳子, 時井由花, 田代雅美, 米満潔, 田口知子, 穂屋下茂: “就業力を育むデジタル表現技術者養成プログラムの実践”, 佐賀大学全学教育機構紀要, 創刊号, 佐賀大学全学教育機構, pp.79-91 (2013).
- (3) 平成 31 年度全学教育機構履修の手引き: <http://www.sc.admin.saga-u.ac.jp/tebiki-h31-kyoyo.pdf> (2019/06/06 アクセス)
- (4) Adobe Illustrator: <https://www.adobe.com/jp/products/illustrator.html> (2017/6/11 アクセス)
- (5) Adobe Photoshop: <https://www.adobe.com/jp/products/photoshop.html> (2017/6/11 アクセス)
- (6) YouTube: <https://www.youtube.com> (2017/6/11 アクセス)

※ 本稿に記載されている社名, 商品名, サービス名は, 各社が商標または登録商標として使用している場合があります。