
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第32号 2025年3月

デジタル・ストーリーテリングの導入を特徴としたオンライン授業下における全学共通科目
「セルフプロデュース演習」の授業構築の検討

Examining the Course Design of the University-Wide Common Subject “Self-Production
Seminar” under Online Instruction Featuring the Introduction of Digital Storytelling

黒木 健 | KUROKI Ken

デジタル・ストーリーテリングの導入を特徴としたオンライン授業下における全学共通科目「セルフプロデュース演習」の授業構築の検討

Examining the Course Design of the University-Wide Common Subject “Self-Production Seminar” under Online Instruction Featuring the Introduction of Digital Storytelling

黒木 健 | KUROKI Ken

This study examined the effectiveness of introducing digital storytelling and the applicability of the ARCS model of instructional design in the construction of classes in the “Self-Production Exercise,” a university-wide course at Tohoku University of Art & Design. All classes were conducted in an online format, utilizing Zoom. Digital storytelling was introduced as a way to visually represent the process and outcomes of self-development and received high marks from the students; the instructional approach based on the ARCS model aimed to capture students' attention and interest, make it relevant, foster confidence, and provide a sense of satisfaction. As a result, it was confirmed that the students were more motivated to learn and improved their achievement in their assignments. In particular, the use of nicknames, the use of PowerPoint, and other measures to create an environment in which students felt comfortable expressing themselves were successful, and overall class satisfaction was high. The results of this study demonstrate the effectiveness of digital storytelling and the practical application of the ARCS model in production assignments for self-development courses under online classes.

Keywords:

セルフプロデュース, デジタル・ストーリーテリング, インストラクショナルデザイン, ARCSモデル, オンライン授業

Self-Production, Digital Storytelling, Instructional Design, ARCS Model, Online Classes

1. 研究の背景と目的

(1) 研究の背景

現代社会において、自己調整能力の育成を基盤とした「自己育成」の重要性が高まっている。急速に変化する社会環境の中で、自分の能力や特性を理解し、それを効果的に発展させることが求められている。一般的に「セルフプロデュース」という概念は、自身の市場価値を高めるために自己を効果的にアピールする手段と捉えられ、その内容は多岐にわたる。しかし、大学における基盤教育でこの概念を実施する際には、内容を精選し、「自己育成」として再定義することが求められる。

セルフプロデュースを自己育成の手段と捉えることで、個人は自らの目標や価値観に基づき、自律的に成長できる道筋を描くことができる。特に大学教育では、学生が単なる知識の習得にとどまらず、自己理解や自己肯定感を高め、社会に出た後も持続的に自己を発展させるための基盤を築くことが重要である。これにより、社会の中で自らの役割を果たし、自己実現を追求できる人材の育成が可能となる。

(2) 研究の目的

本研究の目的は、東北芸術工科大学で筆者が担当する全学共通科目「セルフプロデュース演習」の授業構築において、デジタル・ストーリーテリングを導入する効果を検討することである。本授業はすべてZoomを活用したオンライン形式で実施されるため、効果的な教育方法としてインストラクショナルデザインのARCSモデルに着目し、オンライン学習の利点を最大限に活かす具体的な指導法や支援策を提案することも、本研究の目的の一つである。これらの研究目的の達成は、受講生へのアンケートおよび提出作品の分

析を通じて評価する。

(3) 理論的背景と先行研究

1) セルフプロデュース

「セルフプロデュース」は和製英語である。英語圏における "Self-Produce" は、自分自身で何かを作り出す、または制作することを意味し、具体的には、音楽、演劇、テレビ番組などを外部の助けを借りずに自分で企画・制作することを指している。一方、我が国では、一般的に自分自身の魅力や強みを戦略的に引き出し、周囲にアピールすることを意味し、「自己演出」や「セルフブランディング」「パーソナルブランディング」とも呼ばれている。この概念は学術論文ではあまり見られず、主に一般書籍で提示されている^{1,2}。これらの書籍、または内容が類似する書籍の中には、行動心理学などの知見に基づいた自己実現やセルフコーチング、プロアクティブな生き方など、隣接する内容も含まれている。また、鳥根大学では、自分の学びを主体的にデザインするという文脈で「セルフプロデュース」が使用されている³。

本授業における「セルフプロデュース」の解釈は、受講生の実態を踏まえ、「自己育成」を目指すものとして位置づけている。また、その実現に向け、芸術系大学としての特徴を活かし、アートやデザインに関連する表現活動を通じて進めていくことを設定した。

2) デジタル・ストーリーテリング

デジタル・ストーリーテリングは、自分の経験や学びを「物語（ストーリー）」として構築し、それを画像やナレーション、音楽を組み合わせて、デジタル機器を用いて約3分程度の動画にまとめる手法である。この手法は主に一般市民を対象に実施されることが多く、医療や福祉、教育の現場で広く活用されている。

須曾野ら(2010)は、2007～2008年度に三重大学教育学部の「教育工学」や「教育実践演習」、皇学館大学文学部の「教育工学」の授業で、「もったいない」「私の大学生活」「読書」などをテーマにデジタル・ストーリーテリングを制作している。この学習の目的は、コンピュータリテラシーの向上やストーリー構成力の強化、協働作業や仲間の作品制作を通じた学び合いなどであった。さらに、2009年には三重大学教育学部「教育工学」の授業で、「自分への手紙」というテーマでデジタル・ストーリーテリングを制作し、大学内のパソコンと動画作成ソフトを使用している⁴。

また、小川明子は、国内外のワークショップなどで行われたデジタル・ストーリーテリングの豊富で貴重な事例を、著書

『デジタル・ストーリーテリング 声なき想いに物語を』で紹介している⁵。特に、障がいを持つ子どもの母親や当事者、高齢者、一般市民など、社会的に周縁化されやすい人々がファシリテーターの協力で作品を制作し、それを鑑賞する過程で当事者理解が深まる様子に、デジタル・ストーリーテリングの大きな可能性が見出されている。

3) インストラクショナルデザインとARCSモデル

教育工学者の鈴木克明は、インストラクショナルデザインについて「教育活動の効果・効率・魅力を高めるための手法を集大成したモデルや研究分野、またはそれらを応用して学習支援環境を実現するプロセスのことを指す」⁶と述べている。この概念は、初等中等教育においては広く扱われてきたが、高等教育や企業内教育では遅れが見られた。しかし、e-Learningやオンライン授業・研修が普及する中で、従来の授業や研修のノウハウが役立たない場面が増え、インストラクショナルデザインが注目されるようになっていく。

インストラクショナルデザインは非常に多岐にわたる領域であり、鈴木克明らはこれを5段階のレイヤーモデルとして提示し、90を超える理論や方法を紹介している⁷。その中でも、ARCSモデルは1980年代にアメリカの教育工学者J. M. ケラーによって提唱されたもので、「注意（Attention）」「関連性（Relevance）」「自信（Confidence）」「満足感（Satisfaction）」という4つの要因で構成されており、学習者の意欲を高めるためのモデルである⁸。

4) 写真投影法

写真投影法とは、自由または指定されたテーマに基づき他者に写真を撮影してもらい、その結果を分析・研究する手法である。この手法の第一人者である田澤実は、写真投影法を通じて心理的世界を捉えることに注目し、東京都内の福祉系専門学校3年生を対象に実施した縦断的研究で、進路選択に向けた自己理解が促進されることを明らかにした⁹。

さらに、田澤はコロナ禍における実践として、Zoomを活用したオンライン授業における写真投影法の手続きを報告している¹⁰。この実践では「私の過去、現在、未来」を表す写真を撮影し、その中から9枚を選び、PowerPointやZoomの画面共有機能を用いてプレゼンテーションを行った。この授業では、インスタントカメラの代わりに、学生自身のスマートフォンで撮影した写真を使用する点が従来とは異なる特徴であった。

写真投影法の研究成果は、後述の表現課題2「私の現

在・過去・未来」における基盤となる。

2. 研究方法

(1) 研究対象

- 1 科目名:セルフプロデュース演習(全学共通科目:履修対象学年2～3年生)
- 2 授業期間:令和6年4月～7月(前期授業)
- 3 授業回数:15回(週1回実施)
- 4 授業方法:Zoomを使用したリモート授業
- 5 履修学生の所属および学年

クラス11(34名):月曜日1限目

○芸術学部:文化財保存修復学科(4年生1名、3年生1名)、美術科日本画コース(4年生1名、3年生1名)、美術科洋画コース(2年生1名)、美術科彫刻コース(4年生1名、3年生1名)、美術科工芸コース(3年生2名)、美術科テキスタイルコース(3年生1名、工芸デザイン学科(2年生2名)、美術科総合美術コース(3年生1名)、文芸学科(3年生2名、2年生2名)

○デザイン工学部:プロダクトデザイン学科(4年生1名、2年生1名)、グラフィックデザイン学科(2年生4名)、映像学科(4年生3名、2年生2名)、企画構想学科(4年生1名、3年生3名)、コミュニティデザイン学科(4年生2名)

クラス12(33名):水曜日2限目

○芸術学部:美術科洋画コース(4年生3名、3年生1名、2年生2名)、美術科版画コース(4年生1名)、美術科工芸コース(4年生1名)、美術科テキスタイルコース(3年生1名)、美術科総合美術コース(4年生1名、3年生1名)、文芸学科(3年生2名、2年生1名)

○デザイン工学部:プロダクトデザイン学科(4年生1名)、建築・環境デザイン学科(4年生3名、3年生1名)、グラフィックデザイン学科(4年生2名、3年生2名)、映像学科(4年生3名、3年生1名)、企画構想学科(3年生2名)、コミュニティデザイン学科(4年生2名、3年生2名)

(2) 授業概要

以下の文章はシラバス掲載文のまま記す。

1) 授業の目的

この授業では、自己や他者との対話・関わりを通して、自身の在り方と向き合い、自分らしい表現方法を学びます。ま

た、自問自答を通して、自分自身の在りたい姿(理想の姿)を明確にし、セルフコーチングを通して立てることにより自己の成長のための具体的な行動計画を立てます。

2) 授業の概要

「自己理解」、「自己肯定感」、「創造性」、「コンフォートゾーン」などを主なキーワードとして、「自分自身で自分自身を成長させていく」ことの初歩的な理解と実際を経験していきます。そのプロセスや成果は、期の最後にデジタル・ストーリーテリング(制作者がデジタル機器を活用して、ビジュアルとナレーションなどをつなげていく「お話」という表現方法で受講者全員により相互交流します。

3) 授業の形態

全ての回がリモート授業で、Zoomを使用します。主に各授業の前半は課題についての説明などを行い、後半は課題の制作時間を確保できるように授業構成します。自己理解やセルフプロデュース(自己育成)ベースのプランニングによって制作された課題作品の提出はNETBUSを介して行われ、提出された作品は相互評価が行われます。相互評価はMicrosoft Formsを使用します。

4) 授業の全体構成

表1:本授業の全体構成

授業回	主な実施内容
1	授業ガイダンス 授業の目的や目標、各課題の概略の共有 デジタル・ストーリーテリングの説明
2	自己育成プラン「松、竹、梅」の説明 育成プランの提出方法の説明 デジタル・ストーリーテリングの作品例の視聴
3	提出された自己育成プランの共有 表現課題1「自己紹介店」の予告
4	表現課題1「自己紹介店」 制作方法の説明
5	表現課題1「自己紹介店」 制作に関する質疑応答と提出
6	表現課題1「自己紹介店」 提出作品の共有と相互評価活動
7	表現課題2「私の現在・過去・未来」 制作方法の説明と制作体験
8	表現課題2「私の現在・過去・未来」 制作に関する質疑応答と制作
9	表現課題2「私の現在・過去・未来」 作品共有と相互評価活動
10	表現課題2「私の現在・過去・未来」 相互評価の共有と振り返りの記入・提出
11	表現課題3「自己育成のデジタルストーリーテリング」 制作方法の説明
12	表現課題3「自己育成のデジタルストーリーテリング」 制作に関する質問と制作
13	表現課題3「自己育成のデジタルストーリーテリング」 制作に関する質問と制作、提出
14	表現課題3「自己育成のデジタルストーリーテリング」 作品共有（相互鑑賞）と相互評価
15	表現課題3「自己育成のデジタルストーリーテリング」 相互評価の結果共有と授業のまとめ

(3) デジタル・ストーリーテリングの導入

1) 導入の理由

自己育成のプロセスや成果には、データだけではなく自身の心情を含めた物語などが含まれており、それらを他者に伝える方法として、デジタル・ストーリーテリングは適した表現方法であると考えた。そのことを踏まえ本授業における題材名は「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」とした。

2) 制作のプロセス

「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」は、前期期間内における自己育成のプロセスや成果を表現するものであることから、前期授業開始時における目標設定を大切にす。そこでは曖昧な目標設定とならないような工夫を行い、宣言する形で受講生は記入シートを提出する。

自己育成は短期間で達成するものではなく、習慣化するまでは一定の期間を要することから、授業期間の中盤に

は、表現活動を通した自己理解を促す課題として「自己紹介店」と「私の現在、過去、未来」を設定する。特に「私の現在・過去・未来」は「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」のスマールステップにあたる課題として位置付け、アプリケーションソフトの使い方やナレーションの吹き込み方の経験を前倒して取り入れる。「自己紹介店」と「私の現在・過去・未来」の具体的な内容については「第3章 実証活動」で詳細を述べる。

実際の制作の段階では、まずストーリー作りを行い、起承転結や英雄の旅(ヒーローズ・ジャーニー)と呼ばれる主人公の挑戦や試練、成功の物語の流れを参考に、自身の自己育成のプロセスや成果をストーリーの記述シートに落とし込む活動を行う。次にそのストーリーに基づいて関係する静止画や動画をPowerPointの各スライドに貼り付け、必要に応じてテロップを入れるなどしてスライドを完成させ、その上に自身の声でナレーションを入れて動画で出力して完成とする。

(4) ARCSモデルの導入

1) 導入の理由

本授業は、全15回がZoomを使用したオンライン形式で実施されるため、画面を通じて的確に情報を伝達し、受講生の学習意欲を高める必要がある。そのため、インストラクショナルデザインにおけるARCSモデルに着目し、このモデルを授業の実践に即して適用することとした。

2) ARCSモデルと授業との関連性

Attention (注意・注目)

「面白そうだ」と好奇心を喚起させる。

- 1 授業者オリジナルの題材「自己紹介店」を最初の表現課題として設定し、自己紹介を通じて表現の面白さを体験させる。
- 2 専門的な動画編集ソフトではなく、ビジネスソフトであるPowerPointでも動画が作成できる意外性を提示することで、学生の興味を引き出す。

Relevance (関連性)

関連性を認識させ、学習の意義を感じさせる。

- 1 3つの表現課題に共通するテーマとして「自分自身」を明示し、各課題が自己理解や自己育成に繋がる可能性を示すことで、授業や課題の意義や有用性を強調する。
- 2 表現課題2「私の現在・過去・未来」では、写真投影法の研究成果に基づいて実施されることを伝える。

3 動画制作においては、全員がPowerPointを使用する必要はなく、学生が慣れ親しんだ動画編集ソフトの使用を許可し、選択肢を広げる。

4 表現課題3「デジタル・ストーリーテリング」では、自己育成の進捗指標を「松・竹・梅」で示し、それに基づいて自己育成プランを立案できるようにして活動の見通しを立てる。

Confidence(自信)

「自分にできそうだ」「やればできる」という気持ちを育てる。

1 慣れない動画制作に対して、専門の動画編集ソフトではなく、使い慣れたPowerPointを使用することで安心感を与える。

2 すぐに本制作を始めるのではなく、まずは4枚のスライドで試作体験を行い、授業者が用意したテンプレートファイルを希望者に提供する。

3 ICT機器の特徴である「何度でもやり直しが可能」であることを伝え、学生に安心感を持たせる。

4 限定的な正解がある課題ではなく、多様な表現を許容するが、自由に表現するための枠としてサイズや時間の制約を設定し、その中での自由を意識させる。

Satisfaction(満足感)

「やってよかった」「安心して取り組めた」という達成感を与える。

1 受講生にはニックネームを設定させ、Zoomの表示名や作品にも使用することで、個人情報の露出を防ぎ、安心して自己表現ができる環境を整える。

2 完成した試作動画をNETBUSにアップロードさせ、全員が動画作成を達成できたことを確認し、その成果を称賛することで、受講生に肯定的なメッセージを送る。

3 各課題の評価は授業者のみの主観的な評価ではなく、受講生同士の相互評価や自己評価を取り入れた複合的なものとする。

4 公平性を保証するため、相互評価や授業者評価は課題の目的や目標に準じた評価項目に基づき、イレギュラーな評価項目は設けない。

5 相互評価に「共感のショートメッセージ」を設け、評価者が共感した5名の作品にコメントを添え、その内容を授業者がNETBUSを通して各制作者に送信する。

6 デジタル・ストーリーテリングは授業だけでなく、身近なコミュニティや職場における活動にも活用できる汎用性のあるスキルであることを説明し、学生にその実用性を認識させる。

(5)データの収集方法

本研究では、授業の教育効果を検証するために、以下のデータ収集方法を採用した。

1) アンケート調査

15回の授業終了後、Microsoft Formsを用いて受講生にアンケートを実施。質問項目は以下の内容を含む。

・デジタル・ストーリーテリングが自己理解や学習意欲に与えた影響。

・ARCSモデルの各要素(注意、関連性、自信、満足感)の有効性。

2) 受講生作品の分析

受講生が制作した作品における表現内容や表現方法を分析。特に、自己理解の深まりや自己育成の兆候が見られる部分に着目する。

3.実証活動

(1)「自己育成プラン」の立案

最終課題「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」の根幹となる「自己育成プラン」を「松、竹、梅」の分類(図1)に基づき第2回目の授業で立案した。

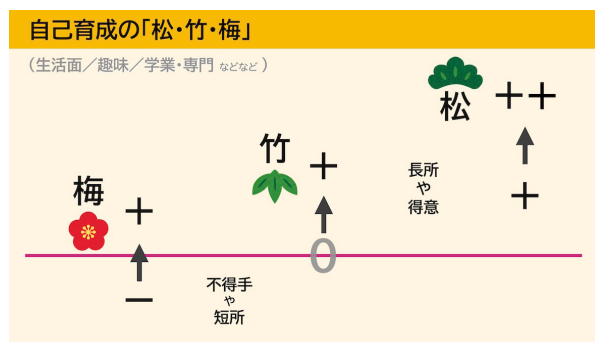


図1:3つに種別した自己育成のイメージ図(筆者作成の授業スライド)

「松」は今できていることをさらに向上させるプランであり、「竹」は現在快適に問題なく過ごしている行動や思考(コンフォートゾーン)の一部をあえて強制的に異なるアクションをする「脱コンフォートゾーン」で、学びを得るプラン(図2)である。



図2:脱コンフォートゾーンの説明図(筆者作成の授業スライド)

「梅」は今、不得手であったり欠点と感じている事項を克服するプランである。

受講生はこの考え方にに基づき、授業者が作成したテンプレートに記述し提出する。(図3)は受講生が提出した自己育成プランの例である。

セルフプロデュース演習 自己育成プラン		ニックネーム	
現 状	向上プラン	中間報告	
松 ++ ・好奇心旺盛 ・様々なことに興味を持つ ・多趣味(編み物、ダイエット、筋トレ、音楽鑑賞、カラオケ、ファッション、美容、料理、お菓子づくり、映画・ドラマ・アニメ鑑賞、読書、あつ森)	・アルバイトを月5程度開始的 ・近江製菓行委員会などに参加 ・(後者を増やしてなるべく自己を磨きたくない)		
現 状	脱コンフォートプラン	中間報告	
竹 + ・毎日決まった生活	・使用するスパイスや調味料の種類を1日おきに少し変えてみる ・外食を月2〜3に増やしてみる		
現 状	克服プラン	中間報告	
梅 + ・大学内の他学生との交流が億難(授業外) ・(特に大学関連で)自信がすぐなくなる	・その分、授業内でコミュニケーションを積極的に取る(友達を無理して増やす必要はない) ・誰も込みだ話を聞く人に見えてもらって文字に起こして自分の中だけに留めておかない		

図3:受講生が提出した自己育成プランの例

松、竹、梅に分類した理由は、受講生が自己育成の目標を設定する際に、具体性に欠けるような曖昧な目標を立てないためである。また、自己育成というと「梅」である欠点や短所などのマイナス面を克服するようなものだけでなく、「松」という現在達成されている面にも目を向けて、更に向上させてほしいという意を込めている。「竹」のコンフォートゾーンに関する説明は、松本雄一の先行研究に基づいて行った¹¹。

(2) 表現課題1「自己紹介店」

本課題は、西岡文彦による「店を編集する」¹²を読んだ筆者が授業展開の可能性を感じ、1999年1月11日に出版社に改編の上、使用する許諾を得た上で実施している。自分の趣味や特技、専門などに関する物品を架空の空き店舗に商品として並べることで自己紹介となる平面表現で筆者のオリジナル課題である。

この課題の目的は表現活動を通した自己理解にあり、この後に続く表現活動の基礎となる。キーワードは「自己の多面性」とした。この課題を通して自分に関わる多様な多面的な事象を「見える化」することにより、様々な事象に支えられて生活していることを認識してもらうことにこの課題の意味をもたせた。

授業の流れは以下のとおりである。

- ① 自分自身に関すること(趣味や特技、大学での専門など)を拡散的思考方法(マッピング)で書き出す。(使用する物品やサイズは自由)
- ② 書き出した事項に対して、関連する物品や道具を①に加筆する。
- ③ 加筆した②の中から特徴的なものを空き店舗のテンプレート(図4)に配置していく。その際、スーパーや百貨店の商品配置を参考にする。例えば季節のものや華やかなもの、多くの人が好感をもつものは入口付近やショーウィンドウに配置する。テーブルや棚、床など配置する場所に相応しいものに配慮する。店の奥に行くに従ってマニアックなものを置き、特に一番奥の部屋については自分自身が最も大切にしている事項に

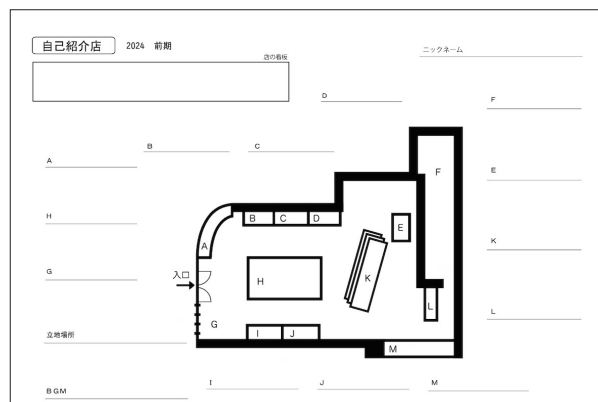


図4:「自己紹介店」のテンプレート(筆者作成)

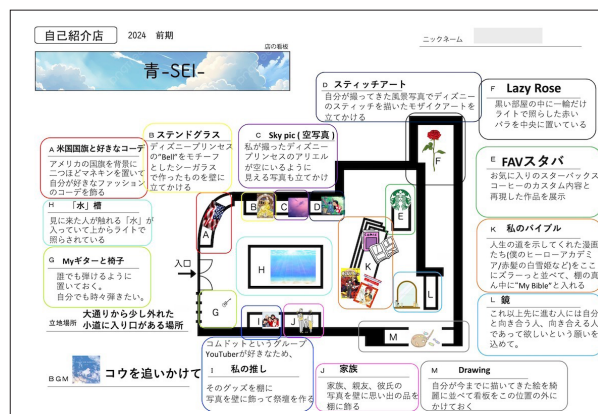


図5:課題「自己紹介店」の受講生作品例

関する商品配置や展覧会、演奏会などのイベント会場とする。(図5)は受講生の作品例である。

- ④ 完成したファイルデータをPDFで書き出す。
- ⑤ 学内ポータルサイト「NETBUS」内にある「クラスプロファイル」の課題提出コーナー（以下NETBUS）にPDFデータをアップする。
- ⑥ 授業者は提出された全作品を結合させて1ファイル化する。
- ⑦ 授業内で共有化して相互鑑賞および相互評価をする。
- ⑧ 相互評価には自己評価も含め、A～Dの4段階（A:特に優れている、B:優れている、C:概ね良好、D:不備が散見される）に総合的に判断し、授業者が作成したMicrosoft Forms(以下Forms)に入力する。
- ⑨ Formsの最後には共感した作品の作者5名に向けたショートメッセージが用意されており、本文の冒頭に相手のニックネーム、文末に自身のニックネームを記入した上で送信する。
- ⑩ 送信された相互評価はEXCELに入力の上、点数換算し、その結果に基づいてA～Dの4段階の評価をつける。
- ⑪ 授業者自身も各作品をA～Dの4段階評価する。
- ⑫ 相互評価、授業者評価、共感のショートメッセージを、NETBUSを介してフィードバックする。
- ⑬ A評価の作品は授業スライド上で紹介し、B評価作品は作者名を紹介する。
- ⑭ 受講者はふり返りのFormsに記入し送信する。拡散的思考の書き出し活動を通して、自己理解を果たすことが期待され、商品を配置していくことを通しては、他者を意識に基づく客観的構成力の育成が期待される。

提出された作品からは、それぞれの受講生の生活の様子が感じられると共に、丁寧な説明を補助するための画像を挿入することや、フォントの種類やサイズを工夫すること、中には背景を挿入して全体の雰囲気进行调整などの多様な工夫を通して、分析した自分をより良く他者に伝えようとする意識がよく伝わってくる作品が多く提出された。

(3) 表現課題「私の現在・過去・未来」

写真投影法の研究成果に基づく動画制作課題である。授業の流れは以下のとおりである。

- ① 課題実施3週間前、授業者は受講者に対して自分自身の過去、現在、未来に関する写真や動画を用意しておくことを伝える。

- ② 授業者は、授業内においてPowerPointおよびKeynoteを使った動画化のデモンストレーションを行う。
- ③ 受講者は、授業者が作成した4ページのスライド構成によるPowerPointファイルを使って動画制作の体験をした後に、データを学内ポータルサイト「NETBUS」内の課題提出コーナーにアップする体験をする。
- ④ 受講者は、本制作としてPowerPointのスライド上に過去、現在、未来の順番にページを配置する。
- ⑤ 必要に応じてテロップを入れる。
- ⑥ スライドが完成したら自身の声で過去、現在、未来に関するナレーションをPowerPointに録音する。
- ⑦ 動画出力(エクスポート)する。
- ⑧ 学内ポータルサイト「NETBUS」内の課題提出コーナーに動画データをアップする。(ファイル容量が10MBを超えた場合は、オンラインファイル共有サイト「ファイルなう」を使ってダウンロードURLを同場所にペーストする)
- ⑨ 授業者は提出された全作品を連結させて1ファイル化する。

以下「自己紹介店」と同じ流れで進める。

(図6)は授業において課題説明で使用した授業スライドである。

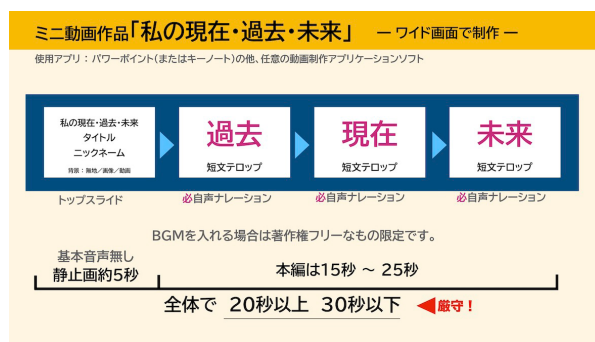


図6:動画の構成を説明した際の説明スライド(筆者作成)

図7は受講生動画作品の一場面である。



図7:課題「私の現在・過去・未来」の受講生作品の一場面

提出された作品の多くは、受講生自身の過去、現在、未来のイメージが適切な静止画や動画によって表現されていた。また、それを補完するテロップやナレーションも客観的視点により視聴する側に配慮した工夫が見られた。時間の制限も守られており、ナレーションの落ち着きなどからもデジタル機器の特徴である「容易な試行錯誤」の利点を活用したことが感じられた。

(4) 表現課題3「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」

自己育成のプロセスや成果をデジタル・ストーリーテリングの手法を活用して表現する課題である。授業の流れは以下のとおりである。

- ① 第1回授業および第2回授業において、「前期期間内における自己育成のプロセスと成果をデジタル・ストーリーテリングの手法で表現する」ことを伝え、第2回授業においてネット上にアップされているデジタル・ストーリーテリングの作品例を鑑賞する。
- ② 第2回授業で「自己育成プラン」を提出し、以降の日常生活において自己育成の習慣化を果たしていく。
- ③ 第11回目の授業において、(図8)のスライドを使用して具体的なデジタル・ストーリーテリングの制作について説明を行う。

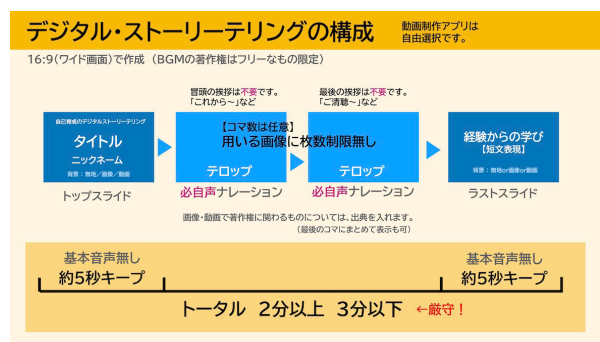


図8: デジタル・ストーリーテリングの作成説明スライド(筆者作成)

以下「私の現在・過去・未来」の④と同じ流れで制作を進める。

(図9)は受講生による動画作品の一場面を4枚組んだものである。



図9: 課題「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」の受講生作品(4場面の組み合わせ)

この課題の実施にあたり、テクニカルな面においては質問がほとんど無かったことから、前課題のスマールステップとしての機能が働き、受講生はスムーズに最終課題に取り組んだことが伺われた。

ストーリー構成については、擬人化を用いることや、内容に即したBGMを挿入することで多彩な作品が多く提出されたことが印象的であった。特にナレーションの抑揚や間合いの工夫によって、自身の自己育成の困難や達成が効果的に表現された作品も多く提出された。

4. 結果

アンケートは以下の期間と方法により実施した。回答の選択項目は、回答者が混乱することなくスムーズに回答することができ、そのことにより授業の手立て等の直接的な肯定または否定の姿勢を明確に捉え、統計的な分析や結果の解釈を明快にするために二項対立型を基本とした。

- 1 実施期間: 第15回授業終了時から3日間 (クラス11は令和6年7月29日～7月31日、クラス12は令和6年7月24日～7月26日)
- 2 実施方法: Formsによる回答
- 3 対象者: 受講者全員 (クラス11: 34名、クラス12: 33名)
- 4 回答者数: クラス11: 28名、クラス12: 24名

以下の割合は、返答者数を基にしたものである。アンダーバーを挟んで左側がクラス11、右側がクラス12の結果である。

(1) デジタル・ストーリーテリングについて

1) 自己育成のプロセスや成果を表現する方法としてデジタル・ストーリーテリングは相応しいと思うか

- | | | |
|---|--------|-----------|
| 1 | そう思う | 100%__92% |
| 2 | そう思わない | 0%__ 8% |

2) オンライン授業においてデジタル・ストーリーテリングの制作に支障を感じたか

- | | | |
|---|---------------|-----------|
| 1 | 支障はないと思った | 100%__92% |
| 2 | 対面授業が望ましいと思った | 0%__ 8% |

(2) ARCSモデルについて

1) ニックネームの設定について

- | | | |
|---|--------|-----------|
| 1 | よかった | 100%__96% |
| 2 | 不要だと思う | 0%__ 4% |

2) 自己育成プランの立案はあった方がよいか

- | | | |
|---|--------|----------|
| 1 | そう思う | 93%__92% |
| 2 | 不要だと思う | 7%__ 8% |

3) 「共感のショートメッセージ」の設定

- | | | |
|---|--------|----------|
| 1 | よかった | 96%__86% |
| 2 | 不要だと思う | 4%__14% |

4) 「私の現在・過去・未来」は「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」のスモールステップになったか

- | | | |
|---|--------|----------|
| 1 | なった | 96%__83% |
| 2 | ならなかった | 4%__17% |

5) 動画制作で使用したアプリケーション

- | | | |
|---|------------|----------|
| 1 | PowerPoint | 67%__75% |
| 2 | Keynote | 0%__ 4% |
| 3 | iMovie | 4%__ 0% |
| 4 | Premier | 18%__17% |
| 5 | その他 | 11%__ 4% |

6) 課題「自己紹介店」の意義や有用性

- | | | |
|---|--------|----------|
| 1 | 感じた | 93%__92% |
| 2 | 感じなかった | 7%__ 8% |

7) 課題「私の現在・過去・未来」の意義や有用性

- | | | |
|---|--------|----------|
| 1 | 感じた | 96%__92% |
| 2 | 感じなかった | 4%__ 8% |

8) 課題「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」の意義や有用性

- | | | |
|---|--------|-----------|
| 1 | 感じた | 100%__96% |
| 2 | 感じなかった | 0%__ 4% |

9) 今後デジタル・ストーリーテリングは自分のキャリアの中で活用する機会があると思うか

- | | | |
|---|-------|-----------|
| 1 | あると思う | 100%__92% |
| 2 | ないと思う | 0%__ 8% |

10) この授業を選択したことについて(満足度)

- | | | |
|---|---------|----------|
| 1 | よかったと思う | 96%__96% |
| 2 | 後悔している | 4%__ 4% |

5. 授業構築の検討評価

(1) デジタル・ストーリーテリングの導入と授業構築の関係

本授業では、デジタル・ストーリーテリングを、学生の自己表現力や自己理解を深めるための中心的な手法として導入した。この導入により、以下の授業構築に関する検討が行われた。

1) 段階的な課題設定による自己表現の支援

デジタル・ストーリーテリングは、学生が自由に表現するための高度なスキルを要求する。そのため、授業構築の段階では、学生が段階的に自己表現力を高められるよう、以下のようなプロセスを採用した。

・第1段階の表現課題1「自己紹介店」では、簡易な視覚的構成により、自己特性を表現する練習を行った。

・第2段階の表現課題2「私の現在・過去・未来」では、写真投影法を援用し、短い物語を構築する練習を行った。

・第3段階の表現課題3「自己育成のデジタル・ストーリーテリング」では、自己育成をテーマとした完全なストーリー作品を制作する場を提供した。

これらの段階的な課題設定により、学生はデジタル・ストーリーテリング制作のハードルを徐々に克服し、最終的には自己の価値観や成長を視覚的・音声的に表現できるようになった。

2) 学生間の相互評価を取り入れたフィードバック構造

授業構築において、デジタル・ストーリーテリングの発表後に匿名性を確保した相互評価を導入し、学生間の対話を促進した。これにより、以下の効果が得られた。

・他者の作品を通じて自己表現の幅を学ぶ機会が生まれた。

・「共感のショートメッセージ」により、学生が安心して自己を表現できる環境が構築された。

(2) ARCSモデルの適用と授業構築の関係

ARCSモデル(注意、関連性、自信、満足感)は、学生の学習意欲を高めるために授業構築の枠組みとして活用された。このモデルに基づく検討の結果、以下のような授業構築が実現した。

1) 「注意」喚起による授業導入の工夫

動画制作を中心とした課題は、学生の好奇心を刺激し、授業への集中度を高めた。特に、初回授業でPowerPointを用いて動画を作成する意外性を提示することで、「自分でもできそう」という期待感を生み出した。

2) 「関連性」の強化を通じた動機付け

授業内容や課題テーマを学生の生活や目標に結びつける工夫が行われた。例えば、表現課題2の「私の現在・過去・未来」では、学生がこれまでの経験を振り返り、将来の目標を意識しながら作品を制作することで、課題の意義を実感できるよう配慮した。

3) 「自信」の育成を目的としたスモールステップ設計

唐突に本格的な作品制作を求めるのではなく、簡易な試作体験(スライド作成やテンプレート使用)を取り入れることで、学生がスキルを習得するプロセスを支援した。

4) 「満足感」を高めるための評価システム

ニックネームを活用した相互評価により、学生が匿名性の中で安心してフィードバックを受け取れる環境を整えた。これにより、作品制作への満足感が高まり、授業全体への満足度も向上した。

(3) 教育効果と授業構築の総合的な関係

これらのデジタル・ストーリーテリングの導入とARCSモデルの適用を通じて構築された授業は、以下の教育効果を生み出した。

1) 自己表現力と自己理解の向上

アンケート結果では、平均で98%の受講生が「デジタル・ストーリーテリングに意義や有効性を感じる」と回答した。特に、表現課題3では、自己育成プランを基に自己の成長を物語化することで、学生が自己肯定感を得る機会が創出された。

2) 学習意欲の継続的な向上

ARCSモデルを基に構築された授業設計は、受講生の学習意欲を高める効果が確認された。特に、相互評価と共感メッセージの導入により、受講生間の対話を通じた動機

付けが強化された。

3) 授業改善への示唆

このように、デジタル・ストーリーテリングとARCSモデルが授業構築に密接に関連しており、教育効果を生み出す一連のプロセスが明確化された。これらの成果は、今後の授業設計や教育現場での実践に向けた重要な示唆を提供するものである。

6. 結論と今後の課題

本研究では、デジタル・ストーリーテリングを活用した授業構築が、学生の自己表現力と学習意欲を向上させることが示された。また、オンライン授業においてARCSモデルに基づく諸活動の設定が、教育効果を発揮したことも確認された。

ただし、これらの成果は限られた期間と、限られた授業受講生を対象とした結果である。特に、受講生総数に対して回答者が78%にとどまったことから、本研究の成果は限定的であることが示唆される。回答者が減少した要因の一つとして、履修を途中で断念した受講生が複数いたことが挙げられる。本授業では、第11回目の授業時に、出席回数や課題提出回数が単位取得規定を満たしている受講生をニックネームで提示し、そのことを通して単位取得が不可能であることを該当者に知らせる方法を取っている。また、入院やその他の事情により授業に参加できなかった受講生も若干名含まれていた。

さらに視点を変えれば、インストラクショナルデザインのARCSモデルを活用した授業実践にもかかわらず、途中で授業を断念する受講生が出たことは事実である。これはインストラクショナルデザインやARCSモデル自体の問題ではなく、授業者である筆者の責任であると考えられる。自身が有効だと感じていた授業システムに過度に依存していなかったか、深く反省すべき点である。今後は、大学で実施される受講生による授業評価を活用し、授業の改善に取り組んでいきたい。

謝辞

授業「セルフプロデュース演習」を履修し、各課題に真摯に取り組んでくれた多くの受講生の皆さんに、心より感謝いたします。

註(引用・参考文献)

- 1 島田紳助『自己プロデュース力』ワニブックス.2009.
- 2 草間淳哉『自分1人、1日のできる パーソナルブランディング』同文館出版.2018.
- 3 島根大学教育・学生支援本部大学教育センター「学びのセルフプロデュース」パンフレットhttps://www.shimane-u.ac.jp/_files/00303613/produce_r5.pdf.(2024.8.4アクセス)
- 4 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」三重大大学教育学部附属教育実践総合センター紀要.30.p45-49.2010.
- 5 小川明子『デジタル・ストーリーテリング 声なき想いに物語を』リベルタ出版.2016.
- 6 鈴木克明「e-Learning実践のためのインストラクショナル・デザイン」日本教育工学会論文誌.29.p197-205.2006.
- 7 鈴木克明(監修).市川尚、根本純子(編著).竹岡篤永、高橋暁子(著)『インストラクショナルデザインの道具箱101』北大路書房.2010.
- 8 J.M.ケラー(著). 鈴木克明(監訳)『学習意欲をデザインする』北大路書房.2010.
- 9 田澤実「写真投影法を用いた自己理解教育の試み—最終学年の福祉系専門学校生を対象にして—」法政大学情報メディア教育研究センター研究報告.23.p119-126.2010.
- 10 田澤実「写真投影法を用いたオンライン授業の実践.” 生涯学習とキャリアデザイン」法政大学キャリアデザイン学会18(2).p31-41.2021.
- 11 松本雄一「コンフォートゾーン理論と実践共同体」商学論究.71(4).p89-125.2024.
- 12 西岡文彦『別冊宝島 編集の学校』JICC出版局. pp81-97.1991.

(2024年9月4日 原稿受理、2024年12月23日 採用決定)