

クイーンズランド工科大学におけるメディア教員養成授業科目 「映画・メディア・カリキュラム研究2」

和田 正 人*, マイケル・デズアニ**

教育実践研究支援センター

(2014年9月30日受理)

1. はじめに

オーストラリア教育省は、オーストラリア全土において、就学前教育から10学年まで（日本では幼稚園から中学3年生まで）の教育にメディア・アートを入れることを決定して、2013年から授業が開始されている¹⁾。

クイーンズランド州（以下Qldと略す）では、このメディア・アート科目のまとめとして、2005年度から改訂された学習指導要領において、「映画・テレビ・ニューメディア（Film, Television and New Media）」の授業科目を、11学年と12学年に設定している。この授業を教える教師は一般にメディア教師と言われており、その教員養成のためだけでなく、英語や芸術でメディアを授業に利用するために、大学の教育学部では、メディア教育に関する授業が設定されている。

1. 1 教職科目としての「映画・メディア・カリキュラム研究」の経過と目標

クイーンズランド工科大学（以下QUTと略す）では、マイケル・デズアニ（Michael Dezuanni）教授が2005年の学習指導要領の改訂から現在まで「映画・メディア・カリキュラム研究（Film and Media Curriculum Studies）1, 2, 3」の授業を実施している。

2005年から2014年までの授業においてふたつの大きな変化があった。ひとつは技術の変化であり、もうひとつはオーストラリア全土での学習指導要領の改訂である。

まず、技術的な変化が授業に与えた影響は大きかつ

た。例えば、改訂された学習指導要領が始まった2005年にはYouTubeもFacebookもツイッターもなかった。その技術的な変化が、学習のキー概念である技術（technologies）、再提示（representations）、オーディエンス（audiences）、送り手（institutions）、言語（languages）にも影響を与えた。「技術」の変化があったのはもちろんであるが、他のキー概念にも影響が大きかった。例えば、YouTubeの動画の内容は、最初は送り手であるテレビ番組が主であったが。現在はオーディエンスが作成した動画が多い。そこで、学習指導要領の科目名であるニューメディアが大きく変化した。したがって、マイケル教授が教えるクラスの学生にも新しい技術を取り入れて教えるようになってきている。

もうひとつの変化は、オーストラリア全土での指導要領の改訂によって、メディア・アートが取り入れられたことである。全ての生徒が幼稚園（preschool）から13年間半にかけてメディア・リテラシーの授業を受けるようになった。そこで、中等教育では以前よりもメディア・リテラシーの知識を多く持った生徒が増えており、教師もそれに応じて専門的な知識と技能を持たなければならなくなっている。

「映画・メディア・カリキュラム研究」の1, 2, 3のコースは次のようになっている。

「映画・メディア・カリキュラム研究1」では、前期中等教育（いわゆる中学校）でメディア・リテラシーを教える教員を養成するための授業である。この授業は、オーストラリア全土で必須化されたメディア・アートの授業を教えるためのものでもある。

「映画・メディア・カリキュラム研究2」は、Qldの

* 東京学芸大学（184-8501 小金井市貫井北町4-1-1）

** クイーンズランド工科大学

学習指導要領「映画・テレビ・ニューメディア」を教えるための教員養成の授業である。

「映画・メディア・カリキュラム3」は作品制作の授業である。ドキュメンタリーかアニメーションのいずれかを作成することを目標としている。これは学校現場で生徒が映画作品を制作するので、それを指導する教師が求められることに応じたものである。

このうち、「映画・メディア・カリキュラム研究2」は、学習指導要領に基づいた科目を教えるための授業である。

この科目は、日本における教員免許の科目としては、高等学校の共通教科「情報」を教えるための授業である「情報科教育法」に近いものと考えられる。そこで、本論文では、2014年度の2学期に実施された「映画・メディア・カリキュラム研究2」について説明する。

2. 授業の形態

授業者はマイケル教授ひとりで、3時間休みなしに行われる。また、予習のための全ての教材もマイケル教授ひとりで準備している。アシスタントの院生や学生はいない。

2. 1 授業目標と概要

「映画・メディア・カリキュラム研究2」について、マイケル教授が掲げている目標は2つある。それは、学生が学習指導計画を作成することができることと、生徒にメディア・リテラシーを教える能力をつけることである。その目標に応じて授業の課題も設定されている。

学習指導計画の作成は、オーストラリアの学校教育システムで義務化されたものである。日本の年間学習指導計画の作成とは異なり、教師が授業前に学校に提出しそれが認められて初めて授業ができるようになっている。さらに保護者の求めに応じて公表されるものである。全ての教師が自分の教える科目について、かならず評価の基準までを含めた詳細な年間学習指導計画書を提出することになっている。州の「映画・テレビ・ニューメディア」の授業科目の学習指導要領で定めた形式に基づき、その学校でメディア教師が、自分が教える科目の2年間の学習指導計画を、単元ごとに評価の基準を含めて作成する。そして、それを学校に提出して認められて初めて授業が出来ることになっている。学習指導要領では、キー概念と総合目標だけを定めているだけなので、教える内容は生徒の要求と教

師の能力によって決まる。したがって、教師が1年間ずっとビデオゲームを教えることも可能である。

大学で教員免許を取得して、学校に就職するとすぐにこの年間の学習指導計画を提出することが求められる。授業はそのための訓練であり、授業の課題も実際に11年と12年の年間学習指導計画を作成することとしている。

日本でも教育実習では学習指導案を作成して公開授業（研究授業）を行う。しかしそれは、ひとつの単元の計画及び公開する授業の1、2時間の詳細な学習指導案であり、年間学習指導計画ではない。まして評価の基準まで含めた計画を公表はしない。さらに、道徳を除いて、学習指導要領や教科書の内容と無関係に生徒の要求によって教えることは困難である。

本授業のもうひとつの目標が、教師が授業で10代の若者にメディア・リテラシーおよびメディア・リテラシーの概念を教える能力をつけることである。メディア・リテラシーには、メディアの制作も含まれている。授業の課題では、「1分間の驚き（One Minute Wonders）」の動画を作成する。これは、学校で生徒がビデオ作品を作る（内容は問わない）ことが学習指導要領での課題となっているからであり、それを指導することが教師に求められるからである。

大学での授業は、1回180分の授業が9回実施される。授業には8回の講義と9回のワークショップがあり、講義とワークショップは同一授業内で実施される。また課題「1分間の驚き（One Minute Wonders）」の動画についての研究レポートは9回の授業の途中で提出し、年間学習指導計画は最後の授業後に提出となる。

2. 2 授業参加者

授業登録者は20名である。大学院博士課程在学中で博士論文資格審査を通過した学生及びすでにPhDを取得した学生である。幼稚園と小学校の教員免許は大学院の修士課程で取得できるが、中等学校の教員免許は大学院博士課程でないと取得できない。科目は英語教師を希望する者が多いが、メディア、芸術など科目は多岐にわたる。年齢や人種は様々である。教室に6つの丸テーブルが置かれ、学生は自由なテーブルの席に座る。

2. 3 授業形態

授業形態は反転学習である。Blackboard上に、次週の授業のための講義と教材等が置かれ、それを学生は授業までに予習することになっている。予習のための

講義は、教員が作成した約20分のmp3の音声聞きながら、用意されたパワーポイントのスライドを自分でクリックして見ていく。この予習用講義が毎回2つ用意されている。さらにそれを補うために、テキスト

の参照の章、見ておくべきWebの動画、過去の授業の動画、図書館が作成したオンライン上の文献として書籍の1章を読むことが求められる(図表1)。

図表1 2014年度2学期の「映画・メディア・カリキュラム研究2」の内容と構成

週	トピックス	
第1週: 7月22日 (毎週火曜日) 10am-1pm: 教室B240	<p>講義1: 高等学校学習指導要領「映画・テレビ・ニューメディア」^e</p> <p>最初の説明と応用。高等学校の授業におけるメディアについての学習の概念と方法の枠組み。</p> <p>ワークショップ1: 単位と評価の概要及び「1分間の驚き“One Minute Wonders”」の説明。</p>	<p>参照ビデオ: 例 ブラックボード^a上の「1分間の驚き“One Minute Wonders”」(この授業の過去の課題)</p> <p>Web: http://www.qsa.qld.edu.au/10-12/1245.html</p> <p>テキスト: ・ Buckingham (2003) pp 86-101^{b2)} ・ Senior Syllabus (2005): pp 1-23^{c3)}</p>
第2週: 7月29日	<p>講義2: メディア教育の課題 メディアを教えること。課題のレポートの準備-例と構成; 批判を用いて。ジェンダーにおける個人としての立場、会社の支配、テレビや広告やメディアをめぐる社会的な暴力についての現代の出来事。</p> <p>テキスト: ・ Buckingham (2003) pp 3-17 (再読)</p> <p>ワークショップ2: 編集作業の導入</p>	<p>Web: http://mediasmarts.ca/ http://www.theory.org.uk/david/effects.htm http://delicious.com/zed31/issues</p> <p>CMD^d: ・ Sternheimer (2003): Fear of Media Violence⁴⁾ ・ Strasburger (2002): Media Violence⁵⁾</p> <p>ブラックボード (過去の授業の課題): Rose (2008) 課題1 意見^f Harrison (2008) 課題1 意見^f</p>
第3週: 8月5日	<p>講義3: オーディエンス (Audiences) + 作り手 (Institutions) オーディエンス理論の発展、オーディエンスのタイプ、ターゲットオーディエンス、学校でのオーディエンスのレイティングと典型的な特徴。キー概念としてのオーディエンス。メディアのオーディエンスに関する論争。</p> <p>ワークショップ3: 制作チーム-計画 3人のグループでの作業で、自分たちの「1分間の驚き」を計画する。撮影台本、全ての論理の流れ等。</p>	<p>参照ビデオ: <i>The Merchants of Cool</i> http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/shows/cool/ <i>Digital Nation:</i> http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/digitalnation/view/</p> <p>テキスト: Buckingham (2003) pp 157-172 Senior Syllabus (2005): pp 12-13 Stewart and Kowaltzke: pp 13-18, Audiences⁶⁾</p> <p>CMD: Branston, Gill & Stafford, R (2006) Audiences⁷⁾</p>
第4週: 8月12日	<p>ワークショップ4: 深い学習-著作権リテラシー: オーストラリアの著作権と教育+クリエイティブ・コモンズ講義-素材探し+著作権のカリキュラムの計画</p>	<p>Web: http://creativecommons.org/ オンライン ドキュメンタリー: RIP: Remix manifesto http://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/</p>
第5週: 8月19日	<p>講義4: 制作の計画の記載-ユニットのトピックス, 特別な目標, 学習経験と評価。 指導要領の必須事項; 達成度のバランス, 特定の目標の開発; 評価の開発。妥当なフォリオの要求。作業計画と単元の構成の例。</p> <p>ワークショップ5: ドリームワーク計画の開発-8単元のトピックス。計画が失敗した作業も認める。 課題1: レポート期限8月22日</p>	<p>Web: https://www.qcaa.qld.edu.au/1245.html</p> <p>テキスト: Senior Syllabus (2005): pp 24-49 & pp 58-69</p> <p>ブラックボード (ワークショップでの3素材): Duffield, L (2005) BBC Work Program^f</p> <p>ブラックボード (評価部分): Rose, Nancy (2008) Work Program^g</p>
1分間の驚き	<p>制作チーム-撮影 (ワークショップの時間以外で完成させる) 自分たちのビデオ撮影をチームで行う。これは、完全な撮影脚本でもって、必要とする全てのショットのアウトラインを作るときには、素早くできて痛みを伴わない過程となる。</p>	

第6週： 8月26日	講義5：「映画・テレビ・ニューメディア」のための学習デザイン 教える過程，効果的な授業計画，生徒中心の学習，メディア教育における概念的な理解と生徒中心の学習。「映画・テレビ・ニューメディア」の素材。真正の評価のための課題の構造。 ワークショップ6： 経験の例と著作権のリテラシーを学ぶ指導要領に基づく活動野のための授業計画。 マイクロ・ティーチング	参照ビデオ： Student videos テキスト： Buckingham (2003) pp 139-153 Senior Syllabus (2005): pp 22-23 CMD: McDougall (2006) “Media Literacy” ⁸⁾ Burn and Durran (2007) “Teaching Horror” ⁹⁾
1分間の驚き	編集（ワークショップの時間以外で完成させる）- 脚注，タイトル，変化，効果，音声編集とイクスポートを含んだタイムライン上に全ての映画をキャプチャーして置く。	
第7週： 9月2日	講義6：デザインと制作と批判の評価 この3つの基準の評価に関する特別な問題と，ひとつの課題を通してひとつ以上の基準で評価をするとき。評価の条件。グループ作業における個人の作業。 ワークショップ7： 評価の計画と QSAe ‘panel system’ の焦点。	参照ビデオ： 学生のビデオ Web: https://www.qcaa.qld.edu.au/1245.html テキスト： Senior Syllabus (2005): pp 30-43
第8週： 9月9日	講義7：作り手 (institutions) と言語 (languages) への洞察 可能性; 源泉; 主流と傍流; 歴史的見通し; オーストラリア人と外国人; 制作作品のコンテクスト。ケーススタディ - Australian FTV とニューメディア 評価の計画 - 評価 ‘through line’ 評価の課題の批判 制作と評価についての教え ワークショップ8： 課題のレプレゼンテーション	Web: http://www.screenaustralia.gov.au/ http://www.nfsa.gov.au/digitallearning/ テキスト： Buckingham (2003) pp 189-201 Senior Syllabus (2005): pp 14-19 Stewart and Kowaltzke: pp 19-26, Institutions, pp 27-40 & 45-47, Languages
第9週： 9月16日	講義8：リプレゼンテーション，言語と社会的公正の話題 授業における作業のリプレゼンテーションと公平。批判的リテラシーとメディア教育。キー概念としてのリプレゼンテーションと言語。ケーススタディ - ジェンダー役割とリプレゼンテーション。 ワークショップ9： 課題2のためのワークショップ - ワークショップの時間でのフィードバック	参照ビデオ：ミュージック・ビデオ，メロドラマ，広告 Web: http://www.girlsinc.com http://www.mediaandwomen.org http://theoryhead.com/gender/ テキスト： Buckingham (2003) pp 35-52 Stewart and Kowaltzke: pp 10, 12, Representations Senior Syllabus (2005): pp 10 & 11 CMD: Gilligan, S (2003) “Case Studies: Gwyneth Paltrow” ¹⁰⁾ Gamm, K (2004) “Introduction to Teaching World Cinema” ¹¹⁾ Flack, J (2004) “Representations” ¹²⁾
第10週： 9月23日	授業なし 課題2 提出期限 9月26日	

a: ブラックボードは，LMSのひとつである。b: 書名はまとめて参考文献に記載した。c: Queensland Curriculum & Assessment Authority (2005) が定めた 11. 12学年が学ぶ “Film, Television and New Media” の学習指導要領である。d: CMD (Course Material Database): 大学の図書館がネットで提供する資料。1科目に本の1章を1回のみ，教師が登録学生に読ませることができるもの。書籍の中の1章の部分が記載されている。著書は引用文献に記載した。e: QSA (Queensland Studies Authority)。f: Brisbane Boys Collegeの年間学習指導計画。g: Shocksville Collegeの年間学習指導計画。

(Dr Dezuanni が作成したものを和田が翻訳)

マイケル教授は授業の準備に，毎週，昨年度に授業で使用したパワーポイントのスライドを30分かけて更新する。そしてその説明のためのミニ講義を録音する。2013年度は，40分の講義をひとつ入れていたが。学生が40分は長すぎると感じていことから，2014年度は15分ないし20分の2つのミニレクチャーに分割している。例えば，最初のスライドは次のようになる(図表2, 3)。

この授業の準備では，教師が自分で最初にスライドを作成して，その後，自分でスライドショーを操作しながら音声を録画してmp3ファイルで提供する。したがって，教師による細かい手直しが可能である。また，聞いている学生は音声を聞きながらスライドショーを自分で進める手間が必要である。しかし，わからなくなった場合は，音声で聞き直すか，スライドを戻すかのどちらかができるので便利である。

東京学芸大では金沢大学とほかの大学とともに教員

図表2 ミニ講義1aのスライド

<p style="text-align: center;">クイーンズランド州高等学校学習指導要領 映画・テレビ・ニューメディア</p> <p style="text-align: right;">ミニ講義1a 2014</p>	<p>概観</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「映画・テレビ・ニューメディア」とは何か？ ● 学習指導要領が求めるものは何か？ ● 生徒はどのように対応するのか？ <p>2</p>
<p>クイーンズランドの映画テレビの指導要領の歴史</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1979-1980 映画テレビの指導要領試行9校 <ul style="list-style-type: none"> - 教師の実践に影響したもの: <ul style="list-style-type: none"> ● 英語科目での映画研究(テキスト的なアプローチによる映画研究) ● 芸術科目での映画製作(芸術的観点) ● 1981 州の30校での一般的な実施期 ● 1987 州の約60校での一般的な実施に従って指導要領の批評と改訂 <p>3</p>	<p>クイーンズランドの映画テレビの指導要領の歴史</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 内容、過程、スキルと感情的な一般的目的などに合致するように、コアな学習経験と内容に基づく単元を規定するために基礎が組み立てられる。 <ul style="list-style-type: none"> - 映像の語りの基本 - サウンドトラック - ニュースとドキュメンタリー - 広告 - ジャンルと様式 - プロパガンダとイデオロギー - 表現の規制と自由 - 解釈と評価 <p>4</p>
<p>クイーンズランドの映画テレビの学習指導要領の歴史</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1993 1994-95年の25校の試行による主要な批評と改訂 ● 1996 約80校での実施期 ● 2005 約120校の現在までの実施による批評と補足的改訂 <ul style="list-style-type: none"> - 影響があったもの: <ul style="list-style-type: none"> ● 英国のカルチュラル・スタディーズ ● 記号論的テキスト分析や政治的経済的なものやオーディエンス研究やニューメディア研究の強調 <p>5</p>	<p>映画テレビニューメディア – 現在の地位</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 世界的にみてきわめてユニークなもの <ul style="list-style-type: none"> ▪ 他のオーストラリアの州はメディア研究(ビクトリア, 南オーストラリア, 西オーストラリア) ▪ 英国とカナダ – メディア研究(決められた話題) ▪ クイーンズランドでの特徴: <ul style="list-style-type: none"> - 絶えず学校による評価に基づく - 学校が話題を開発する - フォリオに基づく - 外部の試験がない <p>6</p>
<p>映画テレビニューメディア – 現在の地位</p> <p>利用可能性に影響したもの:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 整備費(約\$80000が重要な整備に必要であったが、各学校の学習計画によって増減可能) ● 教師の専門的技術と資源化 ● コミュニティーの態度と生徒からの要求 ● タイムテーブル(学校へのアクセス後の問題) ● カリキュラムの圧縮(現在の高等学校科目へのQSAの分析) <p>7</p>	<p>映画テレビニューメディア 基礎</p> <p>強調点:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 概念的理解は、技術的能力や芸術的能力によらない... ● この科目は、批判的メディアリテラシーを促進するものであり、技術に基づく能力や鑑賞力や芸術的な表現力を促進するものではない。 <p>8</p>

映画テレビニューメディア – 基礎

学習指導要領の開発
(指導要領をユニークなものにしている面):

- 学校が単元のトピックスと評価を決める—しかし学校は5つのキー概念をバランスよく並べ、デザインと制作と批判を同等に強調しなければならない。

9

映画テレビニューメディア – 基礎

- 単元は典型的には次のようなトピックスをカバーする:

<ul style="list-style-type: none"> □ ハリウッド映画 □ オーストラリアの映画とテレビ □ 映画のジャンル □ ビデオ制作の基礎 □ ジェンダー/人種の再提示 □ メディアの会社と所有者 	<ul style="list-style-type: none"> □ 表現の規制と自由 □ テレビのジャンル—メロドラマ、バラエティ、リアリティテレビ □ ニューメディア—例:ビデオゲーム □ ミュージックビデオ □ アニメーション
---	---

10

2005 指導要領改訂

- 指導要領が存在する理由とどのように実践されるかについての概観。
 - 映画テレビニューメディアは情報と娯楽についてのわれわれの第一の源泉である。それは教育と文化的交換のための重要な経路だからである。また個人とコミュニティにとって自己表現と再提示のための基礎でもあるからである。
 - 批判的リテラシーの技能は、生徒に考え、疑問を持ち、想像し、コミュニケーションすることを可能にする。

11

2005指導要領改訂

- ニューメディアは動画の画像のメディアの勃興と関係していて、新しい言語、ジャンル、再提示、アクセス、相互作用を伴う。
- Information Creative Industry(QUTの学部)は仕事と娯楽の機会を提供する。
- 生徒はこれら全てを5つのキー概念を通して学ぶことになる。

12

映画テレビニューメディア 基礎

- 生徒は動画映像メディアにおいて3領域で学ぶ:
 - デザイン—脚本、絵コンテ、処理、水準の記述、キャラクターデザイン、サウンドトラックデザインなど。
 - 制作—ビデオ制作、アニメーション、ビデオゲーム制作
 - 批判—記述の広がり、口頭表現、動画イメージに基づいたもの。

13

2005 指導要領 総合目標

- デザインにおいて、生徒は制作準備の形式から制作する提案を行うためにキー概念を適用する。
- 制作において、生徒は制作の実践において制作するためにキー概念を適用する。
- 批判において、生徒は制作物とその文脈と利用を分析して評価するためにキー概念を適用する。

14

総合目標

- 各単元のために書かれるべき特別の目標のための基礎となる。
- これらの特別の目標が学習経験を開発するために使われる。
- 学習経験は評価の課題へと導く。
- 評価の基準は特別な目標(それゆえ総合目標)を反映すべきである。

ライン:

総合目的 → 特別目標 → 学習経験 → 評価課題 →
評価基準 → 修了基準(総合目標批評)

15

2005 指導要領総括的目標

- 焦点:
 - 創造的、技術的、批判的スキル
 - 高位の思考
 - 個人的経験
 - 自己訓練、チームワーク、問題解決、プロジェクト経営等
 - 多様性の評価
 - 動画画像と産業の歴史と勃興
 - 労働場所の健康と安全倫理と感受性
 - 交差文化的理解

16

(Dr Dezuanni が作成したものを和田が翻訳した。これに mp3 の音声がついて 1 セットである)

図表3 ミニ講義1a (mp3)

ミニレクチャー 1a

みなさん、ミニレクチャー「映画・メディア・カリキュラム2」によるこそ。これはクイーンズランドの「映画・テレビ・ニューメディア」のカリキュラムを中心とした授業です。あなたがこのスライドを見れば、「映画・テレビ・ニューメディア」のカリキュラムが要求するものとこの学期で行うもの、あるいは学習指導要領で生徒が行うことがわかります。

では次のスライドを見てください。ここで話すのは新しい話題ではなく、何年も前からの話です。1979年から1980年にかけて、学習指導要領のための試行調査が始まりました。9つの学校です。それは、英語が芸術の教師でした。英語教師は英語の映画で、芸術科の教師は芸術として考えていて、新しい教科として「映画・テレビ・ニューメディア」のカリキュラムに含まれるものを考えていました。1981年に30の学校で学習指導要領の実施が成功しました。1987年から1988年にかけて検証され改訂が行われました。

では、次のスライドです。これが、各学校で扱う学習指導要領のトピックスです。映像の語りの基礎、サウンドトラック、ニュースとドキュメンタリー、広告、ジャンルと様式、プロパガンダとイデオロギー、表現の規制と自由、解釈と評価です。これらはとても興味深いトピックスで、この授業でもこのトピックスを学ばねばなりません。

次のスライドです。ここでは学習指導要領の改訂です。最も大きな改訂は1993年でした。そして1996年の改訂を経て現在の学習指導要領になりました。ここでは、学校が自分の学校に合わせた特別のトピックスを準備して、キー概念に従います。このキー概念は、「映画・メディア・カリキュラム研究1」で学習したものです。このキー概念については、これからの講義でも話します。最も新しい学習指導要領は2005年のものです。これにオーストラリアの新しい学習指導要領が加わり改訂されます。2005年には、「映画とテレビ」のタイトルが「映画・テレビ・ニューメディア」に変更になりました。英国のカルチュラル研究でも、テキスト、分析、政治的経済、オーディエンス研究に加えニューメディア研究が進んでいます。それはコミュニケーション・アプローチからの流れです。もちろん、科目で制作を考えることには変更はありません。従って、英国のカルチュラル研究が理論として広がっても、この科目は常に実践的な科目であり、生徒はデザイン、メディア制作を行います。2005年には120の学校が「映画・テレビ・ニューメディア」の授業を行い、現在では約150の学校がこの授業を実施していて、毎年実施する学校が増えています。州の学校の1/3がこの授業を実施しています。

次のスライドを見て下さい。クイーンズランド州の学習指導要領は、世界的にも珍しいものです。オーストラリアの中でもビクトリア州や南オーストラリア州や西オーストラリア州では高校でメディア研究の科目はありますが、ニューサウスウェルズ州は同様なメディア研究の科目はありません。英国やカナダ、特にカナダではクイーンズランド州によく似たコースがあります。クイーンズランド州が諸外国やオーストラリアの他の州と異なることは、学校が科目の評価を続けていることです。また、生徒は授業を通して常に制作をして、それが科目の最後で「映画・テレビ・ニューメディア」の評価とされます。他の州、ビクトリア州では、生徒は科目の終了後に公のテストを受けます。それが科目の修了のためにきわめて重要なものになっています。クイーンズランド州では学校がトピックスを開発します。他の州、特にビクトリア州では、学校で扱うトピックスはあらかじめ決められています。そこで、あなたがクイーンズランドで、学期全てをビデオゲームの開発に当てても、あるいはアニメーションの制作をしても、あなたの生徒がそれに興味を持って賛成すれば、あなたは教えることができます。それには必要とされるキー概念と評価のタイプをあなたがカバーしていればいいのです。また、クイーンズランドでは、科目はフォリオに基づきます。12学年の終わりに、フォリオが提出されます。このフォリオは、多くのデザイン、制作、批判からなるものです。生徒の成果は、そのフォリオに何があるかで判断されます。

次のスライドです。「映画・テレビ・ニューメディア」の授業は全ての学校で行われている訳ではありません。高校では、科目数がどの州でも少なくなっています。英語、数学、科学もそうですし、クイーンズランドでは歴史も少なくなっています。高校では学校が科目を選択します。ひとつの問題は「映画・テレビ・ニューメディア」が費用の問題で授業に採用されないことです。最近では、より経費が削られてきました。それは、コンピュータで編集システムを必要とするなどのことです。80000ドルが「映画・テレビ・ニューメディア」科目での経費としての標準額です。この費用は、最近では生徒がコンピュータ教室で編集システムを使うようになってきたので、減ってきました。教師の専門性とその資質のこともあります。学校で「映画・テレビ・ニューメディア」科目を教える場合、その科目について教える資質を持った教師が必要となります。コミュニティの態度と生徒の要求の問題があります。全てのコミュニティが、様々な理由から、生徒には「映画・テレビ・ニューメディア」が必要であると思うわけではありません。また時間割にも、「映画・テレビ・ニューメディア」のような実践科目をどのように入れるかということがあります。そして授業が終わった後にこの科目にアクセスすることが非常に重要です。現在、学校では非常に多くのカリキュラムがあります。また、この科目に加えて、中学校でもメディアの科目があり、オーストラリアの新しいカリキュラムでは7、8学年にメディア芸術が入れられました。従って、学校では要請にしたがって「映画・テレビ・ニューメディア」の科目を入れて教える余裕はないかもしれません。

では次のスライドです。この学習指導要領の基礎です。この学習指導要領は概念の理解に基づくものであり、技術的能力や芸術的能力に基づくものではありません。現在の目的は、この学習指導要領の評価は、皆さんがよく知っている5つのキー概念、技術、再提示、オーディエンス、作り手、言語の理解に基づくものです。現在、生徒が映画やテレビ番組を作るために必要なスキルを学ぶことがあっても、今まで評価されたような技術的な能力や創造的な芸術的能力でもなくて、キー概念の知識が評価されるのです。これについてはこの授業でもっと話します。この科目は、批判的メディア・リテラシーを促進するためのもので、技術に基づいた能力や審美的な能力や芸術的な能力に基づくものではありません。批判的メディア・リテラシーのアプローチの目的は、生徒が、新しいメディアを通して社会に情緒的にどのように参加できるかを理解することなのです。これがこの授業で私たちが大いに話し合わなければならない大きな点です。

では、次のスライドです。学習指導要領の開発が指導要領をユニークなものにしています。学校が単元のトピックスと評価を決めますが、学校は5つのキー概念をバランスよく並べ、デザインと制作と批判を同等に強調しなければなりません。この授業で大きなチャレンジのひとつがデザインで、特に評価が重要です。あなた達は、私にコース全てを通じて、5つのキー概念をバランスよく配置したデザインを示さなければなりません。そして生徒がデザインと制作と批判の学習

を行うときに、同等に強調することが重要です。

次のスライドです。この学習指導要領がカバーする単元のトピックスを次にあげました。しかし、ニューメディア、ソーシャルメディアなどの単元が増えています。そして伝統的な映画とテレビの学習は減っています。

次のスライドです。2005の指導要領改訂で理論的根拠は非常に重要です。指導要領のアウトラインとどのように実践されるかが大切です。映画・テレビ・ニューメディアは情報と娯楽についてのわれわれの第一の源泉です。それは教育と文化的交換のための重要な経路だからです。また個人とコミュニティにとって、自己表現と再提示のための基礎でもあるからです。そしてまた、批判的リテラシーの技能は、生徒に考え、疑問を持ち、想像し、コミュニケーションすることを可能にします。そこで、なぜそれをするのか、そしてどのようにそれをするのでしょうか？ それは、映像のメディアは私たちの生活やコミュニティの中心で、それを通して、批判的リテラシーのスキルを開発し、メディアについての考えを5つのキー概念を使って開発するからです。それは、私たちがコミュニケーションするアイデアを作る時に使うものです。

次のスライドです。理論的根拠はまたニューメディアについてもあります。ニューメディアは動画メディアの勃興と関係していて、新しい言語、ジャンル、再提示、アクセス、相互作用を伴います。したがって、ニューメディアはこうしたことが起こるときの形式を変えました。そして、私たちが考えているように、かつての公的なメディアは曲がり角にさしかかっています。この学習指導要領が改訂された2005年には、YouTubeもFacebookもありませんでした。こうした学習の基盤が明らかに私たちを大規模に変えて、動画や議論を循環させたり、われわれの生活を動かしたりします。私が思うに、この学習指導要領はこれらのメディアの形式のことを考慮してオープンにされています。“Information Creative Industry” (QUTの学部)は、あなたに映画メディア会社での仕事を提供します。しかし、その内容の一部は娯楽のため、楽しみのため、あるいは余暇のためのものです。そこで学習指導要領が主張することは、生徒はこれら全てを5つのキー概念を通して学ぶことなのです。

次のスライドです。より詳細なアウトラインです。というのは、生徒は動画映像メディアにおいて3領域で全て学ぶからです。デザインの学習では、脚本、絵コンテ、処理、ビデオゲームのための水準の記述、キャラクターデザイン、サウンドトラックデザインなどです。制作では、ビデオ制作、アニメーション、ビデオゲーム制作などです。批判は、より記述をすることや、口頭表現や、動画イメージに基づいた批判（これは以前の授業で行いました）です。

次のスライドです。総合目標がとても重要です。私たちは、授業でこれらの総合目標について、評価のための学習を話し合います。評価と総合目標です。デザインにおいて、生徒はキー概念を適用して、制作前の形式を用いてメディアの創作の準備をします。制作においては、生徒はキー概念を適用して、制作を実践します。批判においては、生徒はキー概念を適用して、制作したものとその文脈と利用について分析して評価します。これらの3つの総合目標が「映画・テレビ・ニューメディア」における評価の基本です。これが注意しておくべき重要なことです。ですから、前の授業で行ったことをここでもう一度復習します。

次のスライドです。一般的な目標は各単元のために書かれるべき特別な目標の基礎となるものだから、その単元に記載されていなければなりません。特別な単元の目標は学習経験を開発するために使われるものです。この学習経験は、評価の課題へと導きます。評価の基準は、また総合目標のためのものです。わたしたちがこの学習指導要領で話し、この授業でいつも使うように話していることは、この流れのことです。総合目標 - 特別な目標 - 学習経験 - 評価課題 - 評価基準 - 修了基準、が授業のためのものです。これは特別なコースの流れなので、この授業でもおおいに話し合います。

次が最後のスライドになります。指導要領の総括的目標では、次のことについて学びます。創造的、技術的、批判的スキル、高位の思考、個人的経験、自己訓練、チームワーク、問題解決、プロジェクト経営等、多様性の評価、動画画像と産業の歴史と勃興、労働場所の健康と安全倫理と感受性、交差文化的理解です。したがって、この授業では多くのことがあります。生徒が動画をどう学習するかということに関してもです。

では、次のミニ講義にいきましょう。

(Dr Dezuanniがmp3で録音した音声和田が翻訳した)

免許状更新講習をeラーニングで提供している。学習は、スライドに講師の動画を入れて、動画で配信される。しかし、スライド上に講師の説明動画を入れて、スライドを進める作業はそう簡単ではなく、専門家に任せるために、1つの講座の作成にかなりの経費がかかり、また講師が自分で毎年修正することも不可能である。

この授業では、さらに、大学での授業を家で学生が準備するためにワークショップも準備されている。そこで、マイケル教授は総計では2、3時間の準備を毎週の授業のためにかけている。

もっとも多くの授業の準備に費やしたのは学期の開始前で、全ての資料をブラックボード上に置くためである。公的には1時間の講義のために1時間の授業準備

備をすることになっている。

また、図書館が作成したオンライン上の文献で、Course Material Database: CMDと呼ばれるものがある。これは、教師が授業で学生に事前に読ませたい本の1章を、大学図書館が、PDF化されたオンライン・データベースをその授業科目の登録学生に提供するシステムである。図書館が著作権料を支払うことになっていて、教員の負担はない。しかし、教員もひとつの授業で、同じ本の同じ章を2回学生に読ませる場合には大学の特別許可が必要となっている。

日本では大学図書館が書籍の内容をオンライン・データベースとして保管して、その一部を授業の学生に提供することはできない。それは、著作権者の利益を不当に害するとして、著作権法の第35条（学校そ

他の教育機関における複製)の適用が受けられないからである。したがって、教員が読むように指定した書籍について、経済的に余裕がある学生は書籍を購入し、そうでない学生は、早い者勝ちに図書館から本を借り出すことになり、教育への公正さが失われている。

授業では教員による講義およびワークショップの説明後に、グループ(6グループで固定ではない)でワークショップの作業に入る。ワークショップ後にグループごとに発表を行い質疑応答及び教員のアドバイスがある。

3. 授業実践

3. 1 第1週

講義1として、クイーンズランド州における高等学校の授業「映画・テレビ・ニューメディア」において、メディア・リテラシーについての学習の概念と方法の枠組みが説明された。

そして、2014年度2学期の内容と構成(図表1)の説明をプロジェクターで提示するが、学生はすでに自分のパソコンにダウンロードしてそれを見ながらマイケル教授の説明を受けている。

次にワークショップ1として、2つの課題について詳細な内容及び評価について説明があった(図表4, 図表5)。

さらに課題1の一部分である「1分間の驚き“One Minute Wonders”」について、過去の授業の学生の作品を見せながら課題の具体的な説明を行った。

その後、学生はグループでこの授業の2005年から2013年までの学生の作品をブラックボード上からひとつ選び、その分析を行い、その結果を発表して、質疑応答及び教師からコメントやアドバイスを得た。

過去の学生の作品は見本となるべきものだけでなく、見本とならないものも取り混ぜてWeb上にあるので、本授業を受講している学生が分析をする余地が十分にある。

3. 2 第2週

講義2では、メディア教育の課題として、メディアを教えることを説明した。さらに課題のレポートの準備として、例と構成では批判を用いることも言及した。さらにジェンダーにおける個人としての立場、会社の支配、テレビや広告やメディアをめぐる社会的な暴力についての現代の出来事も説明した。

ワークショップ2では編集作業の導入を行った。ま

ずテレビ番組「ビッグ・ブラザー (Big Brother)」の番組の一部をYouTubeよりプロジェクターを通して10分程度視聴させた。その後にグループでワークショップ課題が行われた。これは現在問題となっているテーマについての課題である(図表6)。課題の終了後にその課題をグループごとに発表して、マイケル教授のコメントを入れながら質疑応答がおこなわれた。

3. 3 第3週

講義3では、オーディエンスと作り手 (Institutions) を中心にオーディエンス理論の発展、オーディエンスのタイプ、ターゲットオーディエンス、学校でのオーディエンスのレーティングと典型的な特徴、キー概念としてのオーディエンス、メディアのオーディエンスに関する論争、について概略を話した。

ワークショップ3においては、2つの課題を記載したワークシートを説明した(図表7)。制作チームとして3人のグループ作業で、「1分間の驚き」を計画した。ムービーメーカー等の動画編集ソフトを用いて、現在の問題について、静止画と音楽を組み合わせるネット上に掲載できる動画を制作した。そしてこの動画をグループごとに発表して質疑応答を行った。さらにその動画に関するレポートを作成させた。

3. 4 第4週

ワークショップ4を中心にやることになっていたが、かなりの時間を割いて学校で動画を扱うことについて、著作権の質疑応答になった。メディア教師が学校の著作権について全てまかされること、学校で教師が授業をおこなう場合には著作権の例外になるが、Web上に置いたり発表会で公表したりする場合には、著作権の侵害がおこるので、著作権については深く考える必要があることが説明された。

そして、著作権と利用できる素材についてクリエイティブ・コモンズのビデオ (Creative Commons Kiwi)¹⁴⁾を用いて説明した。

ワークショップ4では、著作権に関して、公正な扱い、音楽、調査研究、テレビやラジオからの録音、ビデオやDVD、デジタル素材についてのオーストラリアの法律のそれぞれをグループで調べて発表して質疑応答とした(図表8)。

3. 5 第5週

今回から年間学習指導計画の作成に入った。QCAA (Queensland Curriculum & Assessment Authority)¹⁵⁾の基

図表4 課題1

課題1：この授業で求めるレポート、視聴覚の作品と活動についてのアウトライン

提出期限：

研究報告 (20%)：第5週目終了時 (8月22日)

ビデオ/演習 (20%)：ワークショップでの8つのプレゼンテーション。

分量：研究報告-1500語; 視聴覚部分-1分間; 演習でのプレゼンテーション：約6分/学生

全体の割合 40%

この課題は次の3段階からなる：

1. 個人の研究報告は、次の問題からひとつを取り上げて、若者とメディア（能動的か受動的な利用者）の関係を理論化したものを用意する

- ・ジェンダーのリプレゼンテーションと10代のアイデンティティ
- ・メディアと政治的プロパガンダ
- ・メディアとモラル
- ・メディア暴力と社会的暴力
- ・メディアと健康問題
- ・消費主義と広告
- ・それ以外に自分で選んだこと
- ・オンラインメディアと安全性

あなたが議論すべき問題は、現在及び歴史的な学問的な研究を書きながら、バランスの取れた様式で、異なる理論を理解していることを示していることである。報告書の主要な部分は、この問題が授業における「映画・テレビ・ニューメディア」の教師のためになるということを含んで議論されなければならないし、この問題が授業に入れる方法に関して推薦できるものとなるべきである。この報告書を自分自身の将来の授業実践との関係で議論しなければならない。

2. 小グループ (3人) で、あなたが調べた問題について視聴覚を使った「1分間の驚き (one minute wonders)」を作る。オーディエンスはあなたの未来の生徒である。ビデオは授業での説明や生徒自身の制作の作業やそれ以外の生徒の反応 (第1段階で求められた活動) のためのテキストの前段階として使われるものである。

- ・ビデオは1分間を超えてはならない。
- ・www.thememinutejr.orgを見ること。これは「1分間の驚き」のモデルとしてブラックボードにあるこれまでの数年間の例と同じようなものである。
- ・自分がこのビデオをブラックボードのサイトにアップロードする時は、著作権と他の法律に従わなければならない。使用許可を得ていないMP3のファイルや映画を使ってはいけない。

3. 小グループで、セミナーを他のグループにプレゼンする際、次のことを入れること。

- ・自分の問題について、口頭での概要がキー概念と関連する例を確定していること。
 - ・1分間の驚きの画像
 - ・自分の1分間の驚きの動画を、学習活動に基づいた授業の一部として、生徒にどのように使うかを説明する
- 自分の演習では、自分の課題を課題マインダーに提出する。自分のグループのメンバーのひとりが、自分たちの「1分間の驚き」をコピーしてMPEG4のファイルにしてディスクに入れること。[注、自分のビデオについてフルスクリーンのDVDを作っても、チューターがアップロード出来るように、MPEG4形式にもすること]。

課題の結果

次の結果がこの単元と一致し、QCT[®]の基準ともつながっていること。

知的に挑戦して計画と実行することは、価値あるトピックス・課題・問題に生徒をどのように関わらせていくかを確定して知ることを通して経験することになる。それは、この授業の報告の概要としての映画とメディア教育のキー概念の正しい知識を通して、またICTsと関連するメディアの開発を通して得たものである [QCTの基準3]。(具体的内容は次の表の左側)

デザインと実践の学習は、個人的なスキルや専門的な知識や作業の責任において、メディアの作成を通じて、個人と集団の違いに価値があり、それが尊重され、全ての生徒が公平に扱われ、専門的なチームとして有効に貢献する環境を確立することを通じて、多様性を重視することを経験する [QCTの基準4と9]。(具体的内容は次の表の右側)

課題の基準	
	<p>知的に挑戦して計画と実行することは、価値あるトピックス・課題・問題に生徒をどのように関わらせていくかについて確定して知ることを通して経験することになる。それは、この授業の報告の概要としての映画とメディア教育のキー概念の正しい知識を通して、またICTsと関連するメディアの開発を通して得たものである [QCTの基準3]。</p>
7-6	<p>理論的レポートが次のことを優れて示すこと： 若者とポピュラー文化とメディア教育の役割について複雑で教育的な関係に結びつく問題について複雑で教育的な関係を洞察に満ちて確定すること。 授業でメディアとポピュラー文化の役割のコミュニティの期待を再認して建設的に批評する。 1分間の驚きが次のことを優れて示すこと： 生徒が世界的なメディアの話題と課題と問題の探求に従事するために授業の刺激となる素材を開発すること。 デジタルビデオを作成するためにICTに関するメディアを使うこと。 セミナーのプレゼンテーションは次のことを優れて示すこと： メディアに関連した社会問題と適切なカリキュラムの素材を結びつけること。 メディアの問題と関係した知的で挑戦的な学習経験をデザインして実施すること。</p>
	<p>デザインと実践の学習は、個人的なスキルや専門的な知識や作業の責任において、メディアの作成を通じて、個人と集団の違いに価値があり、それが尊重され、全ての生徒が公平に扱われ、専門的なチームとして有効に貢献する環境を確立することを通じて、多様性を重視することを経験する [QCTの基準4と9]。</p>
5	<p>理論的レポートが次のことを効果的に示せること： 若者とポピュラー文化とメディア教育の役割について複雑で教育的な関係に結びつく問題について複雑な教育的な関係の問題を確定すること（これのみ洞察という言葉が削除されている）。 1分間の驚きとセミナーのプレゼンテーションは、7-6段階の「優れて示すこと」が「効果的に示すこと」に置き換えられていて、7-6段階と内容が同じなので訳では省略する。</p>
	<p>理論的レポート、1分間の驚き、セミナーのプレゼンテーションを効果的に示すこと。 7-6段階の「優れて示すこと」が「効果的に示すこと」に置き換えられていて、7-6段階と内容が同じなので訳では省略する。</p>
4	<p>理論的レポート、1分間の驚き、セミナーのプレゼンテーションが次のことを少し示すこと。訳では、内容が5段階と同じなので、省略する。</p>
	<p>理論的レポート、1分間の驚き、セミナーのプレゼンテーションが次のことを少し示すこと。訳では、内容が5段階と同じなので、省略する。</p>
3	<p>理論的レポート、1分間の驚き、セミナーのプレゼンテーションを限定されて示すこと。内容は5段階と同じなので訳では省略した。</p>
	<p>理論的レポート、1分間の驚き、セミナーのプレゼンテーションを限定されて示すこと。内容は5段階と同じなので訳では省略した。</p>
2-1	<p>学生は上の枠組みをほとんどか全く示さないこと。</p>
	<p>学生は上の枠組みをほとんどか全く示さないこと</p>
<p>コメント： a: QCT (Queensland College of Teachers): クイーンズランド州政府による教師の専門性を高めるために2006年に法令化されたもの。 http://www.qct.edu.au/College/index.html</p>	

(Dr Dezuanni が作成したものを和田が翻訳)

図表5 課題2

課題2: 学習指導計画

期限：2014年9月26日（金）

分量：約2500語

割合：60%（課題1は40%）

課題の内容

2005年の高等学校学習指導要領「映画・テレビ・ニューメディア」が求めているものに合うように、そして自分が教育実習をした中学・高校やよく知っている中学・高校の要求にあうように学校の授業計画を作成しなければならない。

授業計画は、この課題の目的のために、次の要素を入れなければならない：

- (a) 指導要領と学校の集団と彼ら特有の学習の要求を計画に結びつける論理的根拠。特に生徒達がなぜ「映画・テレビ・ニューメディア」を勉強しなければならないのか。そして自分がなぜ特定の単元のトピックを選んだのか（端的に）。
- (b) 指導要領にあるグローバルな目的と一般的な目的（これらをコピーする）。これらを含むことは、自分の学習計画がそのほかの点でどのように関係しているかを容易に決めるためには重要である。
- (c) コースと評価は例に従って概観して、全ての要素として、「映画・テレビ・ニューメディア」の59ページと60ページにあるものを含む。これは全ての指導要領の要求として、「学習コースの開発」（要領p.20）と「評価計画のプラン」（要領p.27）を含んで、反映したものでなければならない。妥当性のあるフォリオ（要領p.44）の要求のための特別の注をつけること。
- (d) 2つの期間のアウトラインは、指導要領の例にある単元（pp. 61-62）を含む要素を入れた単元（ひとつは高校1年生でもうひとつは高校2年生）に基づく。

単元のタイトル

単元の焦点と出典

キー概念

可能な評価の課題

学習経験の例（各単元で少なくとも10個）。注意：教育の過程を描き、効果的な学習経験のデザインを示して、生徒中心のアプローチで個人的な説明責任を含んだものにすべきだが、ひとつひとつの活動の内容にはない。

加えて、単元のための特別な目的を提供すること（指導要領の例はこれらは提供していないことに注意する）。これらの目的を追加として「単元の焦点と源泉」の中に入れること。

- (e) 一つの評価する課題の例と標準的な枠組みのシート（指導要領の63、64ページの例に従うこと）。標準的な枠組みのシートが自分の学生にとって、より適切なフィードバックを提供する必要があることを注意する。

結果の評価

次の結果がこの単元に合致してまたQCTの標準にあうこと。

・関連する方針と指導要領の枠組み及び生徒の経験と要求にあうように確立された学習目標と評価の要求によるものと、指導要領の方針の文書に従った適切な評価の基準を開発することによるもので、学生の学習において構成的な評価とレポート [QCT 標準5]。

・様々な方略を合わせて、知識の構成された特質について理解していることを示し、関連した指導要領の枠組みを描き、学習と評価のためのICTと関係するメディアを用いることを通して、高等学校の「映画とメディア研究2」の生徒のための、デザインと実施に携わることと柔軟な学習経験、[QCT 標準1]。

・言語とリテラシーと算数の開発及び教えることに明白に結びついたスキルを通して、そして言語の形式の知識を示して、さらに話され書かれ視覚的で多様なテキストの構造で、これらがICTの利用を通してどのように支援されるかを開発する学習経験のデザインと実施 [QCT 標準2]。

評価の基準	
	<p>関連する方針と指導要領の枠組み及び生徒の経験と要求にあうように確立された学習目標と評価の要求によるものと、指導要領の方針の文書に従った適切な評価の基準を開発することによるもので、学生の学習において構造的な評価とレポート [QCT 標準5]。</p> <p>様々な方略を合わせて、知識の構成された特質について理解していることを示し、関連した指導要領の枠組みを描き、学習と評価のためのICTと関係するメディアを用いることを通して、高等学校の映画とメディア研究2の生徒のための、デザインと実施に携わることと柔軟な学習経験 [QCT 標準1]</p> <p>言語とリテラシーと算数の開発及び教えることに明白に結びついたスキルを通して、そして言語の形式の知識を示して、さらに話され書かれ視覚的で多様なテキストの構造で、これらがICTの利用を通してどのように支援されるかを開発する学習経験のデザインと実施 [QCT 標準2]</p>
7-6	<p>コースと評価の概観が次のことに際立ったことを示せること： 高等学校の「映画・テレビ・ニューメディア」の指導要領が要求する「学習コースの開発」(p.20)と「評価計画のプラン」(p.27)と「妥当性のあるフォリオの要求」(p.44)にあう2年以上の創造的で目的的な学習計画のデザイン。</p> <p>生徒の様々な学習の要求を洞察的に確定することと、教育的な公平性の原則を守ること。 ICTの利用とニューメディアの研究を協力することを想像すること。 メディアを統合して作られた流行において、デザインと制作と批判の作業を通じて、より高度な思考を補強するために、メディア教育のキー概念の枠組みの利用を想像すること。</p> <p>例とした単元と課題と標準的な枠組みが次の活動を開発するために際立っていることを示せること： 単元を描きさらに単元を通して認められる源泉として敏感に想像的に文化的多様性を取り入れる。 生徒の既存のメディアと技術の知識を取り入れ、生徒のポピュラー文化の経験に洞察して結びつける。 生徒に文化的な理解を示すメディアをデザインして制作できるようにするために、技術のスキルに関連した生徒のメディアを作り上げる。 理解のための枠組みのキー概念を使いながら議論と書かれた批判的見返しを洞察的に結びつける。 高い効果とうまく説明された教育的な方略を取り入れ、さらに「創造性と経験と質問を励ます」(p. 22, 23)という原則を協力させるよく組織化されたカリキュラムを想像的に発展させる。 生徒を熱中させ生徒の学習の責任を励ます生徒中心のアプローチを取り入れる。 メディア教育の概念と方略を創造して取り入れる。 評価のために指導要領が求めるもの (p.28-43) を反映した課題の評価を開発する。</p>
5	<p>コースと評価の概観が次のことに効果的であることを示せること。 内容は7-6と同じなので、訳は省略した。</p> <p>例とした単元と課題と標準的な枠組みが、次の活動を開発するために効果的なことを示せること。 内容は7-6と同じなので、訳は省略した。</p>
4	<p>コースと評価の概観が次のことにいくらか示せること。 内容は7-6と同じなので、訳は省略した。</p> <p>例とした単元と課題と標準的な枠組みが次の活動を開発するためにいくらか示せること。 内容は7-6と同じなので、訳は省略した。</p>
3	<p>コースと評価の概観が次のことを限定的に示せること。 内容は7-6と同じなので、訳は省略した。</p> <p>例とした単元と課題と標準的な枠組みが次の活動を開発するために限定的に示せること。 内容は7-6と同じなので、訳は省略した。</p>
2-1	<p>上のアウトラインをわずかかあるいは全く示さないこと</p> <p>上のアウトラインをわずかかあるいは全く示さないこと</p>

(Dr Dezuanni が作成したものを和田が翻訳)

図表6 ワークショップ2

‘Big’ メディアの問題 時間-45分間		
時間	教師	学生
導入-15分	<p>前回の授業で、「メディアはある問題について、意見の方向を決めたい人のためには重要な源泉である」ということについて調べた。</p> <p>特に、ジェンダーや企業の所有権や広告や暴力といったメディアに関する問題に焦点を当てた。</p> <p>今日は自分にとって重要な問題についてのメディアのキャンペーンを計画する。</p> <p>それを考えるために、ビッグブラザー (Big Brother)^a の有名な「マーリン (Merlin)」を見る。</p>	<p>聞くこと</p> <p>ビッグブラザー「マーリン」をビデオで視聴：マーリンが自分のメッセージを伝えられないように隔離されているかを考えて簡略に議論する^b。</p>
展開-30分	<p>活動の説明。</p> <p>問題についてメッセージの方向付けをするメディアを列挙する。自分のメッセージをどのように伝えるかの方略を概観する。できるだけリアルであること。</p> <p>方略のひとつは動画の利用を含むこと。</p>	<p>小グループで教師が概略した活動を始める。</p> <p>メディアのリストと方略が概観できたら、キャンペーンのビデオを計画する-最大で10秒以内で-簡潔で不完全でもいい。オンラインで見つかる画像を使う</p>
まとめ-5分	活動の説明	<p>例えば、メディアの所有者、政治家、有名人、ジャーナリスト、リアリティ・テレビのコメンテーターが利用できるメディアと比べて、自分のキャンペーンのために利用できるアクセスへの省察を書く。</p>

a: 世界22カ国で放映されているテレビ番組で、見知らぬ女性と男性を同じ家に3ヶ月間同居させて、ビデオカメラで撮影したその生活を放送するもの。b: マーリンという男性が、ステージで口にガムテープを張られてしゃべれないようにされているが、「自分は移民である」というフリップを持っている。

マーリンの「見せしめ」を利用するための意見
メディアの所有、アクセス、強大な発言権
 オーストラリア人の社会ではメディアにアクセスする人がいる。これが個人にとってどんな意味を持つかを探求する。

文化決定論 (Cultural Determinism)
 ステージでのマーリンの様子について、テキストの分析を細かく行う。彼は「我々」に属するのか、それとも「彼ら」に属するのか。これは、彼の行為が、多数のオーストラリア人にとって「正常」あるいは「受け入れられる」活動だからなのか？ それはなぜか、あるいはなぜそうではないのか？
 マーリンが移民の問題について異なる意見を言うディベートにおいて、文脈の分析を行うことができる。

メディアと政治
 ある問題についての人々の意見を定めるために、ニュースやイベントがどのように役に立っているかということ、及びこのことに反対することがどのように難しくあるいは容易であるかについて調べる。
 このニュースの報告の詳細なテキスト分析を個人で行う。ヒーローは誰か？悪役は誰か？これは移民についての新しい典型的な話なのか？
 特別な人だけが、この問題について理性あるいは「権威」を代表するのか？
 これはバランスの取れた話であるか？説明する。

活動 2
 活動1で計画したビデオのための画像を見つけることを始める。
 編集ソフトを使い、分割してまとめて短いビデオ作成を行う。

活動 3
 ・次の活動を計画する。
 ・これからの「マーリン」の活動の概要をひとつ考える。その新しい活動を詳細に計画する。
 ・あなたの考えを皆と分かち合う。

活動 4
 課題1のためのブレインストーミング

(Dr Dezuanni が作成したものを和田が翻訳)

図表7 ワークショップ3

課題1 (60分) - メディアオーディエンスの調査:

- ・人気テレビ番組のオーディエンス
- ・音楽のオーディエンス
- ・特別な内容に対するオンラインコンテンツのオーディエンス
- ・映画オーディエンス

このオーディエンスをどのように研究するかを考える。
このオーディエンスについての情報源のデジタル「スクラップブック」を作る。これは「スクリーンキャプチャー」を使ってパワーポイントなどのプレゼンテーションに簡単に貼付けることで出来る。
あるいはPinterestやFlipboardのようなリソースを使う。

課題2 (90分) - 1分間の驚き (One Minute Wonders) の準備

- 1) グループと描く問題を決める
- 2) 1分間の驚きの構造化
3つの行為: 1つの主要問題, 1つの主要な場所, 1つの主要なメッセージまたはテーマ
並列, シンボル, 比喩
おちを作る - 1分間の驚きの目的のために文章説得のための技術をひとつ使う: 押し売り, 情緒への訴え, 社会的関与や論理的な議論への訴え
- 3) 様式の解釈/ジャンルと視覚的アプローチ
語り/語りなし
自分のビデオのための3つのコラムの台詞を作る
それをクラスで投げかける
注: これは自分がそのまま使うアイデアとは異なるが, アイディアの流れをつかめる。

(Dr Dezuanni が作成したものを和田が翻訳)

図表8 ワークショップ4

授業 - 著作権の説明
時間 - 50 分間

時間	教師	学生
オリエンテーション - 15分	<p>前の授業で著作権に関する問題を紹介したので、自分のショートビデオを作るために、著作権のガイドラインを強く意識する必要がある。</p> <p>すぐに話をして、次の方法にイエスかノーで答える。 教師は各回答に挙手をした学生にたずねる。</p>	<p>聴取</p> <p>次のことに賛成か反対かを表明する： 学校内で見せるためだけにCM音楽をビデオに使うことが出来る。 テレビ番組のある部分をビデオに録画して次の日にクラスで見せる。 クリエイティブ・コモンズのタグを付けさえすれば自分の好きにできる。</p>
展開 - 30分	<p>説明を行う。</p> <p>小グループ（にわかれて）、オーストラリアの著作権協会からの情報シートのひとつを用いることになる。</p> <p>学生は中等学校のメディア教師のために3、4の重要なポイントを出してそのシートをまとめる。</p>	<p>次の情報シートを使って小グループでの活動を完成させる：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教育における公正な利用 http://www.copyright.org.au/admin/cms-acc1/_images/774407895537ec1112be5b.pdf ・音楽 生徒の映画に使う http://www.copyright.org.au/admin/cms-acc1/_images/149937744f448419e62dd.pdf ・調査と研究 http://www.copyright.org.au/admin/cms-acc1/_images/16060815345265edc5bc6b7.pdf ・教育目的のためにテレビとラジオを録画録音する http://www.copyright.org.au/admin/cms-acc1/_images/10257549765239240085c9e.pdf ・ビデオ、DVD、映画を授業で見る http://www.copyright.org.au/admin/cms-acc1/_images/1003908628523930565f8c5.pdf ・デジタル・リソース： http://www.copyright.org.au/admin/cms-acc1/_images/535706600533a45c5274ce.pdf

		著作権のWikiを通して授業の残り時間で3, 4のポイントを共有する。(第3週の資料参照)。
まとめ-5分	説明を行う 学生は著作権の情報について、最も驚いたり興味を持ったりしたことを、3つないし4つを記載する。	回答を書く

クラス全ての反応：
次のことに関して挙手をする：
・学校内で見せるためだけに、CM音楽をビデオに使うことができる。
・テレビ番組のある部分をビデオに録画して次の日にクラスで見せる。
・クリエイティブ・コモンズのタグを付けさえすれば自分の好きにできる。

小グループ (に分かれて)：
学生は中等学校のメディア教師のために3, 4の最も重要なポイントを出して、オーストラリアの著作権協会からの情報シートをまとめる。
著作権のWikiを通して授業の残り時間で3, 4のポイントを共有する (第5週の資料参照)。

個人での振り返り：
学生は著作権の情報について、最も驚いたり興味を持ったりしたことを、3つないし4つを記載して、なぜそれらに興味を持ったのかを書く。

課題 3：
ペアか3人のグループで、メディアにおけるジェンダーについてのショートビデオで利用するために、(クリエイティブ・コモンズライセンスの下で利用できる) 下の項目を見つける。
見つけるべきものは：
・6枚の写真
・音楽1編
・ビデオクリップ1本

次のことを忘れないこと：
・自分が調べることのためにクリエイティブ・コモンズについてのセッション内で得られたリソースを使うこと。
・同じライセンスの下で利用できる項目を使わねばならないこと。
・常識を持って使い、明らかに著作権に違反する(たとえCCとラベルがついていても) 項目は使わないこと。

第2段階. この項目をクラスの他の人と共有し、ビデオでどのように使えるかを話し合う。
第3段階. クリエイティブ・コモンズを用いることについての振り返りを書く：
CCを使う利点は何か？
何か不利なことがあるか？

(Dr Dezuanni が作成したものを和田が翻訳した)

準に従い、高校の2年間の「映画・テレビ・ニューメディア」の学習指導計画を考案することになる。

マイケル教授が自分の作成した表をもとに、単元の内容、キー概念、指示された課題、総合目標、課題の条件などを説明した(図表9)。その際、キー概念としてのTRAIL (technologies, representations, audiences, institutions, languages) は、ひとつの単元に3つ以上入れると焦点があいまいになるので避けることと、単元ごとにキー概念を変えて様々な能力がある生徒に対応すること、という注意があった。そして、学習指導要領をもとに、一般的な目標であるデザイン、制作、批判についてどのように課題を作るかについて説明した。

さらにBrisbane Boys CollegeとShonksville Collegeという実際の2つの学校の年間学習指導計画を例として見せた。

ワークショップ5では、「夢のある学習計画」をペアで考えさせた。その学習計画を、それぞれ発表させて質疑応答をさせ、こうした学習計画はうまく行かないことを確認させた(図表10)。

3. 6 第6週

講義5では、「映画・テレビ・ニューメディア」の学習指導計画作成のための説明を行った。まず、教授・学習・評価のサイクルを詳細に説明した(図表

図表9 例として作成した年間学習計画と評価のアウトライン

単元名と内容	キー概念 ^a					適切な課題	総合目標 ^b			課題の条件
	T	R	A	I	L		D	P	C	
11学年概観										
単元1：1学期：動画－画像 基礎										
動画－画像 メディアのコードと様式 カメラと編集の基礎 動画画像の展開 様々なメディア形式の動画画像 デジタルビデオ制作の基礎 労働環境における健康と 安全の要求	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	短いビデオの ナレーション		<input type="radio"/>		グループ, 2分
単元2：1学期：私たちのテレビ生活										
テレビのジャンルと様式 「真実」のプレゼンテーション スケジュール, レイティング 及びオーディエンス ステレオタイプとディスコース オーディエンス研究 メディアの集中 デザイン基礎－スクリプトと絵コンテ		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		テレビ制作物の 分析と評価			<input type="radio"/>	個人 600-800語
単元3：2学期：エンターテイメント.com										
ハリウッドの娯楽と産業 編集システムの継続 間テキスト性 (intertextuality) メディアの凝集 映画, ビデオゲームと オンライン内容の集中化 デジタルビデオ制作技術の 向上	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ハリウッドの ジャンルの様式 をパロディ化し たビデオのデザ インと制作	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		各自 ・グループの提案を開発するた めに様々なデザインの形式を使 う(映画, 台本, シナリオ, 撮 影台本, ショットのリスト, 絵 コンテ, ・2-3分のグループ作品を1分 に仕上げる(カメラワーク, 編 集, 音楽を1/3に)
単元4：2学期：オーストラリア人のイメージ－自分たちの物語を語る										
オーストラリア人のアイデンティティ と言説 映像, テレビ, ニューメディア産業 先住民のメディア		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	口頭発表－「典 型」を描いたビ デオゲーム, 映 画, テレビ番組 の分析	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	口頭 ビデオゲームや映画やテレビ 番組の選択

注 a : Technologies (技術), Representations (再提示), Audiences (受け手), Institutions (送り手), Languages (言語), b : 総合目標 : Design, Product, Critique.

(Dr Dezuanni のミニ講義のスライドから和田が翻訳した)

図表10 ワークショップ5

課題1:

- ・ペアになって、あなたの「夢のある学習計画」を開発する。
 - 8つの単元のトピックスを考えて、次のものでアウトラインを描く
 - ・それぞれの単元に焦点を当てたキー概念
 - ・各単元（デザイン、制作、批判）の評価－12年生に求められる妥当なフォリオ

課題2:

自分たちの授業計画の考えを他のグループの計画の考えと共有する。

課題3:

- ペアになって「Shonksville学校」の学習計画に合うような学習計画を完成させる。
- これでは、全てが変なことになることを確かめる。

(Dr Dezuanniの資料を和田が翻訳した)

11)。さらに、「映画・テレビ・ニューメディア」の学習指導要領の開発を行うにあたり、単元と学習と評価のための計画について、8項目のそれぞれに例がある資料を細かく説明した(図表12)。

ワークショップ6では、より詳細な学習指導計画を作成するための作業として、1) 州の学習指導要領の例を参照した分析、2) 生徒の学習活動の計画、3) マイクロ・ティーチングの準備を行った(図表13)。学生にはBlackboard上で、単元の時間ごとの教師と生徒の活動表(日本の学習指導案に近いもの)と、授業過程ごとに自分の考えを記載していく単元の計画のテンプレートが配布されており、それらを参考に学習指導計画を作成させた。さらに、ペアの作業状態を見て、ホワイトボードに授業の概念を略記した(図表14)

ここでは、学生がペアになって、ハリウッドのパロディについてCM等で使われている動画をYouTube等で検索して、それに基づいて作成した学習指導計画の概要をつくり、それぞれ発表した。

3. 7 第7週

講義6では、学習指導要領の「フォリオで要求されることの検証」を説明した。デザインと制作と批判におけるそれぞれの単元に対して、11学年及び12学年の個人課題と集団課題について学習指導要領の基準の詳細を話した。さらにその課題を作成して記述するときの注意点も講義した。特に能力が高い生徒が出来ることを、自分の生徒も出来るだろうと考えて期待を高く持ちすぎないように、という注意をした。さらに、評価の記載方法について、Aから徐々にEまで下げて行く方法をQ1dの学習指導要領の例にしたがって説明した(図表15)。

そして、受賞作品となったブリスベン市内のインドロピリー高校の生徒のビデオ作品を視聴させた。

さらに、高校の「映画・テレビ・ニューメディア」

の授業で、「映画と文化的価値」の単元の中で、生徒が提出した課題とそれに対して教師が記載したメモ、コメント、評価を見せた。

ワークショップ7では、学習指導計画において、評価の計画をそれぞれグループで行った。その間にマイケル教授はQSA 'panel system'によって、教師が記載した評価がどのように判断されるかについて説明し、そのシステムのビデオもBlackboard上にあるものを視聴しながら評価を作成するように指示した¹⁵⁾。

なお、第8週と第9週の授業については、和田の都合により、授業観察を行うことができなかったので割愛する。

3. 8 授業者からのコメント・科目の状況・問題点・授業の挑戦

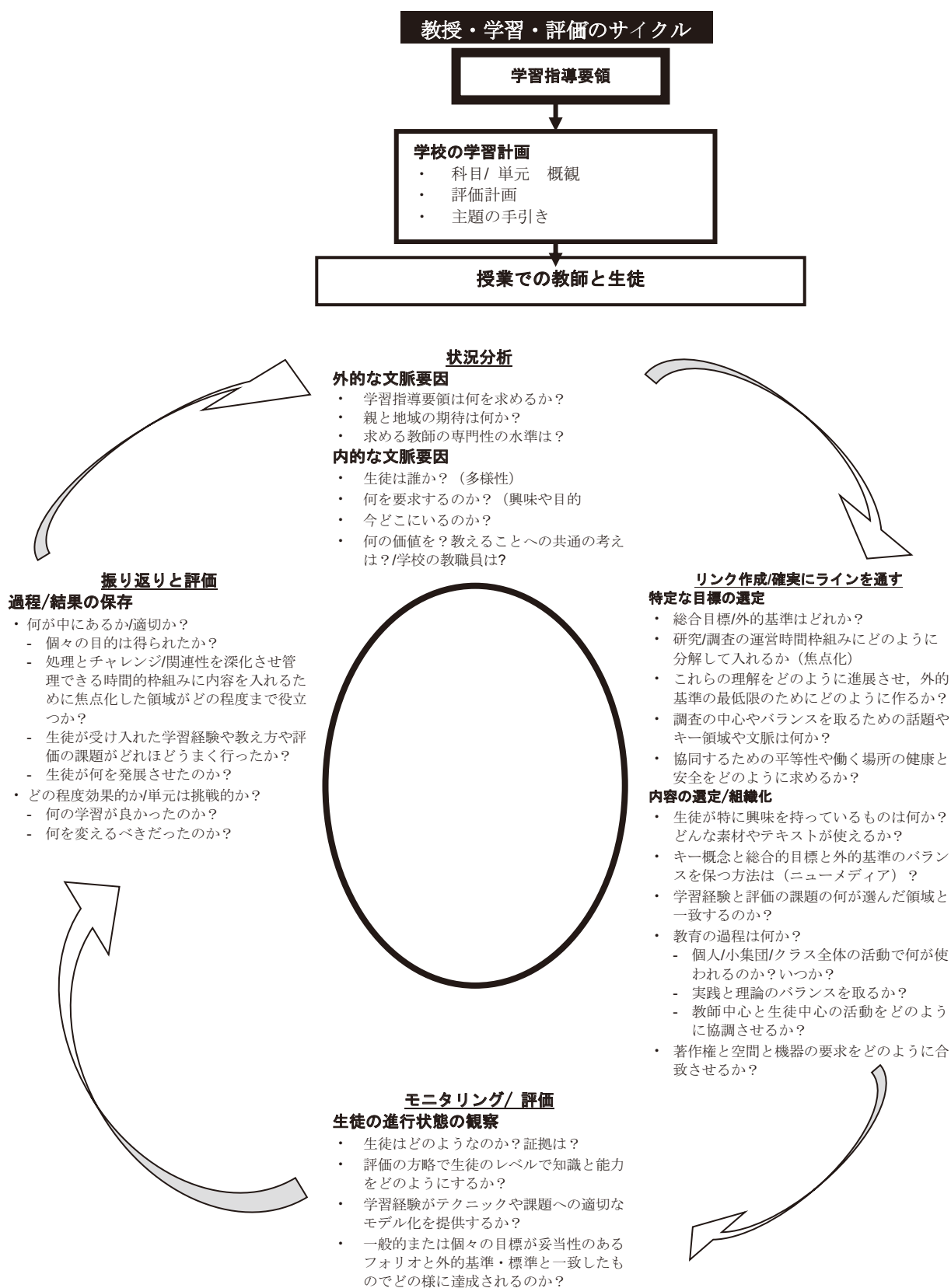
3. 8. 1 授業者からのコメント

課題1は「1分間の驚き」の動画を作成して、学生がメディア・リテラシーを研究して問題点を明らかにすることである。ポイントは、若者がメディアの受け手として能動的か受動的かを明らかにすることである。なぜならばこのことについては、10以上の理論があるからである。そこで、このことを明らかにするために、グループで1分間の驚きの動画を作成して発表させた。今までに提出された課題から見ると、学生は課題について非常によく調べている。しかし数人の学生は研究するスキルが不足していると思われ、個別指導する必要がある。

また多くの学生は、大学院を3年前に修了した学生であり、これからは自分自身で研究せねばならない。したがって、そのための訓練としてもこの課題は重要である。

第4週では著作権の問題を扱った。この問題はメディア教師には大きくて複雑な問題であり、考え方に

図表 11 教授・学習・評価のサイクル



(Dr. Dezuanni の図表を和田が翻訳)

図表12 単元・学習・評価の計画

映画・テレビ・ニューメディアのための単元・学習・評価の計画

1. 次の質問に答えるように自分が興味を持つ総合的領域を決める：

1. 自分と生徒が興味を持って調べたい対象は何か？
2. 自分が利用できる素材は何か？
3. 全体として自分のコースで考えるのは：
 - ・ 3つの総合的目標とキー概念のバランスを取っているか？
 - ・ 自分の単元が、キー概念に関する知識とスキルの開発を包括しているか？
 - ・ 文脈を決めたか？—学校、文化、歴史的、経済的、地質学的など
 - ・ オーストラリアと世界的なものについてバランスを保っているか？
 - ・ どんな評価を自分が行いたいのか、あるいは必要とするのか？

例：この段階で最近のハリウッド映画についての総合的な領域を決めた方がよい。生徒が自分で映画のジャンルを決めることができるような総合的な感覚を持つ。これが12年生の妥当なフォリオのための制作のひとつとなる。

2. 自分が注目したい単元の焦点(統合したデバイス)とキー概念を考えるために、より特定化すること。次の質問に答える：

1. コース全てとバランスを取るためにこの単元に必要なのはどのキー概念か？
2. 調べるトピックにおける特徴は何か？
 - ・ 実験と調査のために十分な時間を与えることに注意したか？
 - ・ 創造性を奨励したか？
 - ・ 研究の広がりや深まりを提供したか？

例：この段階で言語とオーディエンスのキー概念の領域を特定するために、最近のハリウッド映画の一般的で人口統計学的な面に焦点を当てて決める必要がある。

3. 自分の決定に基づいて単元の焦点を記載すること。

例：この単元(ハリウッド映画)は、現在のハリウッド映画作品に関連するジャンル(言語)とオーディエンスを調べるためのものである。

4. この単元で3つの総合的目標全てを入れたいかどうかを決める。次を自問する：

1. コース全般に渡りバランスをとるためにどの総合的目標を決めるか？
2. コース全体で求める評価に合うためにどれを決めるか？

5. 学習指導要領の一般的目標に言及することで、自分が入れたい各々の総合的目標をどのように決めるかについて示すための個別の目的を記載する

例：この単元のための制作と批判のための特定な目的：

生徒は、言語とオーディエンスというキー概念を応用して、ビデオを撮影し編集しサウンドトラックを編集することを通じたショートフィルムに基づくジャンルを作る。

生徒は、言語とオーディエンスというキー概念を応用して、生徒が作成する作品と制作の過程を分析して評価する。

6. 生徒が個々の目標に合致できるように、推奨する学習を書く。注意することは：

1. 全ての総合的目標をバランスよく配置する。
2. 学生に協同学習をするような機会を提供する。
3. 生徒に言語のスキルを向上させるような機会を提供する。
4. 制作と利用の文脈から作品の多様性を調べる。
5. ニューメディアの技術の試みを励ます。
6. 真正の学習環境を保障する。
7. 最近または進行中のメディアイベントとポピュラーカルチャーを含む。
8. 方略を集約する—テキストの分析、内容分析、事例研究、翻訳、シミュレーション、作品制作。

7. 単元実施のために必要な素材のリストを作る。

8. 次のことを生徒が表現できるように、評価する課題を開発して記載する：

1. 生徒の能力をその単元での目標に合わせる。
2. 生徒の能力を学習指導要領「外部基準と関連する典型的標準」に関連させる。

3. 特別のフォーマットを使うことを通しての反応。
4. 挑戦する課題への反応とキー概念との関連。
5. それぞれのフォーマット形式でのアウトラインの条件に応じた反応。

標準的な枠組みのシートを開発して記載する。

- ・ 「外部基準と関連する典型的標準」に合わせて記載する。
- ・ 「デザイン, 制作, 批判のキー概念への適用」の6.4を記載する

例: 生徒は、ハリウッドの言語と人口学的な面で、これがハリウッドのオーディエンスにどのように関係するのかに焦点を合わせた単元を修得する。生徒は、上で描いた制作と批判に基づく学習経験に組み込まれることになる。

例: レイアウト等のために学習指導要領のp.63とp.64にある課題シートと基準の枠組の例を見る。

<p>課題:</p> <p>ハリウッドの映画作品を通じて学ぶのは、映画に基づくジャンルの制作を通じたオーディエンスへのアピールを目的にした商業的な送り手を指向したハリウッドのスタジオに焦点を当てること。個人では、自分自身のハリウッドスタイルのジャンルを作る。これは「低予算のウェブサイト」上に描くものであり、主なオーディエンスはユーモアに基づくパロディを楽しむ若者である。</p> <p>条件:</p> <p>期間: 4-6週(2週間の授業, 自習期間で完成)。</p> <p>形式: 個人でのビデオ作品, 2-4分間</p>	<p>標準的な枠組みの開発:</p> <p>制作の“A”の基準: 「制作の実践での潜在力の発現と現実化を行う制作を創造するためにキー概念を効果的に適用すること」。</p> <p>批判(学習指導要領p.32)でのキー概念を適用するのは:</p> <p>Languages</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 技術的あるいは象徴的言語のコードを利用または利用を試みること。 ・ 一般的で言説的な様式を利用または利用を試みること。 <p>Audiences</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 特定の目的のためにオーディエンスを決めることを目的にする。 ・ 消費者として市民としてまた想像的な存在としてオーディエンスを位置づける。 ・ オーディエンスのこれまでの経験を、これらに活性化して携わったり挑戦したり報酬を与えたりするために描く。 <p>したがってここでのAの基準のひとつは次のものとして読める:</p> <p>“制作の実践の潜在力を発現して現実化するジャンルの映画を作るために、言語とオーディエンスのキー概念を効果的に適応すること”。</p> <p>注: Aの基準は、分解すると、これよりもより特化して書くことができる:</p> <p>“技術的で象徴的なコードとジャンルと言説的な様式を試みることによって、言語のキー概念を効果的に適用し、パロディに基づくジャンルの映画を作り、若者にアピールするとして、個人を想像的な存在として特定することによって、オーディエンスのキー概念を効果的に適用し、カメラワークや編集や音声のミキシングのような制作の実践の潜在力を発現させ実現する。”</p> <p>B, C, D, Eの基準はこれから「順次」下げる(例として学習指導要領p.57)を見ること。</p>
---	---

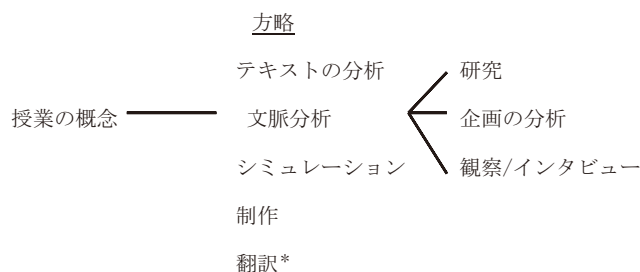
(Dr Dezuanni が作成したものを和田が翻訳)

図表13 ワークショップ6

<p>活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアになって、学習指導要領の2つの単元例のうちひとつを参照する。 <ul style="list-style-type: none"> － 学習指導要領の単元例 (pp.61-62; pp.67-69) を考えるために、インストラクショナル・デザインの効果を評価する「単元開発」のチェックリストを使う。 － 選んだ総合目標を分解して、デザイン、制作、批判のそれぞれに対する目的を書く。キー概念や制作の文脈/利用や動画のイメージやトピック (例えば注目する範囲等) を直接参照できるように、より特定化することを忘れないこと。 <p>活動2</p> <p>学習指導要領のキー概念表で説明されている学習経験を選ぶこと。</p> <p>活動について、学習計画の開発をペアで行うこと - 動機づけ、生徒中心、個人の説明責任を確認する。</p> <p>活動3</p> <p>グループ活動の残りの時間で、授業のマイクロ・テーチングの用意をすること (例: 実際の授業と同じ形式で、授業の最初の5分間を教える)。</p>
--

(Dr Dezuanni 作成のものを和田が翻訳した)

図表14 授業の概念



*: ハリウッド映画をパロディのショートフィルムにするような置き換えの作業のこと

(Dr Dezuanni 作成のものを和田が翻訳した)

図表15 修了基準のための標準的評価の典型例

基準	A	B	C	D	E
	生徒は	生徒は	生徒は	生徒は	生徒は
デザイン	・制作前作業形式の様式を習熟して用いるような詳細に理路整然とした提案を作るために、キー概念を効果的に用いる。	・制作前作業形式の様式を習熟して用いるような詳細に理路整然とした提案を作るために、キー概念を用いる。	・制作前作業形式の様式のいくつかを用いるような開発された作業が出来る提案を作るために、キー概念の一部を用いる。	・制作前作業形式のいくつかを用いる制作のために、部分的な開発された考えに、キー概念を大まかに用いる。	・制作前作業形式と関係するような考えを部分的に開発する。
制作	・制作の実施の潜在力を開発し実現するような作品を作るために、キー概念を効果的に用いる。	・制作の実施の潜在力を実現するような作品を作るために、キー概念を用いる。	・制作の実施を用いて作品を作るために、キー概念を用いる。	・制作の実施をいくらか用いて作品を作るために、キー概念を大まかに用いる。	・動画の映像や音声を録画する。
批判	・作品とその制作と利用の文脈を全て分析して評価することによって、凝集して裏付けがある判断を行うためにキー概念を効果的に用いる。	・作品とその制作と利用の文脈を分析して評価することによって、凝集して立証された判断を行うためにキー概念を用いる。	・作品とその制作と利用の文脈を分析することによって、ある立証された判断を行うためにキー概念を用いる。	・作品とその制作と利用についての意見を確立するために、キー概念を大まかに用いる。	・作品かその制作あるいは利用についての意見を確立する。

(学習指導要領「映画・テレビ・ニューメディア」p.49を和田が翻訳した)

差があるものである。会社は個人から著作権で訴訟を起こされる一方、音楽などのメディア会社は利益保護のために著作権を主張する。そこで学生には、混乱している著作権の考え方に対して、研究を深めることをさせている。

3. 8. 2 科目の状況

オーストラリアの教員免許は、一般的な授業（ICTなど等）の後に、学校で教える教科に応じた単位を取得して、教科の教員免許を取る形式になっている。この授業の「映画・メディア・カリキュラム研究1, 2, 3」が「映画・テレビ・ニューメディア」科目について最初の授業であり、この後に映画の歴史やメディア制作などを学ぶ。それ以外にも教育心理学や社会学や学級経営などの単位を修得することで、「映画・テレビ・ニューメディア」科の教員免許を取得できる。

クイーンズランド州では、「映画・テレビ・ニューメディア」を教えるためには、公的には「映画・テレビ・ニューメディア」科の教員免許がなくてもいいとしている。そこで「映画・テレビ・ニューメディア」科の教師が職場を離れた場合には、ドラマ科の教師や英語科の教師がこの授業を教えることになる。こうした状況は非常に多い。というのは、「映画・テレビ・ニューメディア」の教師は、研修のためにしばしば職場を離れるからである。しかし、マイケル教授がいつも主張することは、学生が専門教科の教員免許を取得して、科目の要求に応えられるような授業ができることが望ましいということである。

3. 8. 3 授業での問題点

1) 授業時数が少ないこと

学生は9週間の授業の後に、1ヶ月の学校での実習を迎える。学生は9週間のうち、病気や他の用事で1, 2回休むことがある。そこで多くの学生が7週間の学習だけを行うので、学校で授業を行うためには準備不足となる。したがって、より多くの授業時数が必要である。

2) 学生の技術へのアクセスによるデジタルデバイス

本授業での教室には6台のタッチスクリーンのコンピュータがあるが、インストールされている動画編集ソフトウェアはムービーメーカーだけである。また、学生は自分のラップトップコンピューターを持参しているものの、ムービーメーカーやiMovieしかインストールされていない。しかしメディア教師になる学生にとって、動画編集ソフトとして望ましいのはFinal Cut ProやAdobe Premierである。なぜなら、「映画・

テレビ・ニューメディア」の授業を行っているほとんどの学校が、Final Cut ProやAdobe Premierを備えているからである。

さらに多くの学校が、動画撮影ができるデジタル一眼レフカメラDSLR (Digital Single Lens Reflex Camera)を整備している。そして、生徒は、今までのビデオカメラに代わって、このカメラを使ってデジタルストーリーを作り始めている。しかし、この大学の授業では予算の都合でまだ購入することができない。ただし学生はiPhoneやiMovieでデジタルストーリーを作ることができるので、学校でDSLRとFinal Cut Proを目にすれば、すぐ使えるようになるであろう。

4. 考察と課題

本研究では、クイーンズランド工科大学で、教職科目のひとつとして2014年の2学期にマイケル教授によって「映画・メディア・カリキュラム研究2」の授業が行われた。その9回の授業のうち第7回までの授業観察の記録である。

あらかじめ教師がブラックボード上に、講義内容のスライドと音声、資料を提供している。学生は事前にそれを見ていて、授業はワークショップを中心に行われている。これは日本でも行われはじめた反転授業のひとつである。

そこでこうした授業を日本で行うことについて、ここでは、図書館の役割、異質集団、メディアのカリキュラムから考察を行う。

4. 1 学生への指定文献と図書館

反転授業のためには、授業の準備となる出版された書籍の該当箇所を事前に読むことが必要である。そこでQUTでは大学図書館が本の1章をデータベース化してオンラインで学生に提供している。しかし、日本ではデータベース化された書籍の1章をオンラインで学生に提供することは図書館の業務としても著作権の問題としても認められない。そこで図書館にある1冊の本をわずかな学生が事前に読んでいただけである。したがって、こうした反転授業を行うためには、国会図書館やグーグルが本のオンライン化を進め、授業のために学生が何十人も同時にデータベースにアクセスして読めるためにするように条件整備が必要となる。

4. 2 異質の集団

メディアの授業参加として、様々な意見を出しながら授業を進めるためには、異年齢でまた異なる職業を

経験した者による議論が必要である。本授業でも、社会に出て教職につくために参加した者、教師でありながら他の科目の教職を取る者、異なる人種など多様性がある。日本で18, 19歳に大学に入学する学生は、ほとんどが高校までは同じ都道府県で育った学生のために、出身地のみの差異といったわずかな違いであり、そこから様々な意見を出して授業を進めることには限界がある。

また、日本の場合は、教員免許はほとんど学部学生が取得でき、大学院生が教員免許を取る場合は、学部で取得し損ねた場合である。そこで、議論をしても学部では、研究という視点からの議論ができない。しかしQUTでは、幼稚園と小学校の教員免許は大学院の修士課程で取得し、中等学校の教員免許は大学院の博士課程あるいはPhDをすでに取得した者が免許を取得するために、この授業での学生の議論は研究レベルの議論となっている。

4. 3 メディアのカリキュラム

クイーンズランドでは、小学校の芸術科からメディアの科目があり、さらに高校生では「映画・テレビ・ニューメディア」の科目がある。こうした小学生からの積み重ねの授業により、大学の教職科目の授業においても、かなりの理論的実践的背景がある者を対象とするので、そのことが反転授業ができる基礎となっている。

日本では、これに近い科目が高等学校の共通教科「情報」科となる。多くの高校で教えられている「社会と情報」は、ほとんどの教科書でメディア・リテラシーの文言が用いられている。しかし、それはニュースの受け手としての批判的分析が多く、生徒が好む動画を作るような作業を通してメディア・リテラシーを考えるとところまでには至っていない。

しかし、この高校の「社会と情報」に加えて、中学の社会科の公民的分野及び中学の国語や技術家庭科ではメディア・リテラシーの内容が入っている。したがって、数年後にはメディア・リテラシーの授業について反転授業とすることが可能であろう。

また、教員免許の教職に関する科目として、教育の方法及び技術（情報機器及び教材の活用を含む）があるが、これがメディア・リテラシーに変わる可能性がある。ワードやエクセルやパワーポイントだけを教えていた「情報」の授業が成立しなくなると同様に、児童生徒も自分で情報機器を操作して情報を得るだけでは満足いかなくなっている。自分で情報を作りそれを発信していくことが好きなことは、YouTubeでの個

人動画の隆盛やLINEの盛況をみても明らかである。

最後に、授業者のマイケル教授から日本の教員養成の学生にとって、オーストラリアの教員養成のメディア・リテラシーの授業から得るものについてインタビューした一部を紹介する。

「現在私たちは洗練されたメディアの中で生活しています。そこで、教師になる全ての学生はメディア・リテラシーの知識を持つべきだと思います。また、こうした学生にとって重要なことは、メディアを読むことについての知識を得るだけではなく、メディアをどのように作るかという知識を得ることだと考えます。また、私たちが用いるキー概念（技術、再提示、オーディエンス、作り手、言語）は、異なる状況にも適用できると考えます。例えば、メディアのオーディエンスでは、異なるシナリオ、異なるタイプのメディア、オーディエンスの技能の理解、異なる形式のメディアに対するオーディエンスにも対応することができます。ほかの4つの概念も同様です。私が日本の教師になる学生に役に立つことを言えるとしたら、キー概念を効果的に用いて、メディアを読みメディアを作ることです。またキー概念を理解することです。非常に重要なことは、ICTとメディア・リテラシーを区別することだと考えます。ICTは教師にICTスキルをつけることを求めます。しかし、しばしばストーリーテリング（語り）には注意を向けないし、メディアのメッセージへの批判的思考も扱いません。私が考えるに、教員養成の学生は、テクノロジーを用いたストーリーテリングがどのように語られるかを理解することが必要です。なぜならば、メディアによるストーリーテリングやメッセージが私たちの文化に敷衍していて、日本の状況にも当てはまると考えられるからです。」

引用・参考文献

- 1) ACARA (Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority): Australian Curriculum, 2013 <http://www.australiancurriculum.edu.au/> 2014年8月21日取得
- 2) Buckingham, D.: *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity; London, 2003 (鈴木みどり監訳『メディア・リテラシー教育—学びと現代文化』世界思想社, 2006)
- 3) Senior Syllabus: Queensland Curriculum & Assessment Authority. *Film, Television and New Media* (Authority Subject), 2005 <https://www.qcaa.qld.edu.au/1245.html> より取得
- 4) Sternheimer, K.: *Connecting Social Problems and Popular Culture: Why Media is not the Answer*. Boulder, CO: Westview

- Press, 2003
- 5) Strasburger, C. V.: *Children, Adolescents, and the Media*. Sage. Los Angeles: USA, 2002
 - 6) Stewart, C. & Kowaltzke, A. (2008): *Media: New Ways and Meanings*. John Willey & Sons Australia.
 - 7) Branston, G. & Stafford, R.: *The Media Student's Book 4th*. Routledge; London, 2006
 - 8) McDougall, J.: *The Media Teacher's Book*. Hodder: London, 2006
 - 9) Bum, A. & Durran, J.: *Media Literacy in Schools : Practice, Production and Progression*. Paul Chapman , Thousand Oaks, Calif. :London, 2007
 - 10) Gilligan, S.: *Teaching Women and Film*. BFI: London, 2003
 - 11) Gamm, K.: *Teaching World Cinema*. BFI Education: London, 2004
 - 12) Flack, J.: *Senior Syllabus Textbook of Victoria*, 2004
 - 13) QCAA (Queensland Curriculum & Assessment Authority): 2005 <https://www.qcaa.qld.edu.au/1245.html>. 2014年8月21日取得
 - 14) Creative Commons Aotearoa New Zealand: Creative Commons Kiwi, 2011 <https://www.youtube.com/watch?v=AeTIXtEOpIA> 2014年9月4日取得
 - 15) QCAA: Implementing teaching, learning and assessment (1-9), 2014 <https://www.youtube.com/watch?v=-safC1LSXtA>. 2014年9月3日取得

クイーンズランド工科大学におけるメディア教員養成授業科目
「映画・メディア・カリキュラム研究2」

“Film and Media Curriculum Studies 2” on Pre-service Teacher in
Queensland University of Technology

和田 正 人, マイケル・デズアニ

Masato WADA* and Michael DEZUANNI**

教育実践研究支援センター

Abstract

This paper explained a course unit, “Film and Media Curriculum Studies 2” on pre-service teacher in Queensland University of Technology (QUT). Australian government department of education decided F-10 Curriculum and Media Arts curriculum endorsed in 2013. In Queensland, a curriculum “Film, Television and New media” endorsed in 2005. The course unit has been developed and implemented by Dr. Michael Dezuanni from 2005. The unit was consisted of 9 weeks; 8 lectures, 9 workshops, and 2 assignments. This unit had been implementing in 3 hours (10 am –1 pm) on every Tuesday in semester 2, 2014. 20 pre-service teachers learned the course. A learning style was a kind of flipped teaching. Dr. Michael had prepared a course material before next lecture and teachers read, saw, and listened those materials; two mini lectures of PowerPoint slide with mp3, workshop sheet, video resources, reference websites on Blackboard system and CMD (Course Material Database on library). In a classroom, Dr. Michael explained the workshop of the day and teachers made workshops on groups (3 teachers). Every group did their presentations and a member of other groups asked them questions and Dr. Michael commented and suggested on their presentations. Assignment 1 was a research paper with a video of “one minute wonder” and assignment 2 was a schoolwork program. Teachers had been working with 5 key concept; technologies, representations, audiences, institutions, and languages, and 3 general objects; design, production, critique. Dr. Michel has been developing his lectures because new media has been developing and students in secondary school have learning media education more than before. And he has been challenging that 9 weeks are too short for pre-service teachers to learn the course and there is a digital divide between school and teachers; the school has more new and expensive machinery than pre-service teachers. It is discussed that Japanese pre-service teacher’s learning needs a library’s cooperation, pre-service teacher’s diversity and their educational history of media education.

Keywords: Film and Media Curriculum Studies, pre-service teacher, flipped teaching, media literacy, Queensland

Center for the Research and Support of Educational Practice, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

* Tokyo Gakugei University (4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo, 184-8501, Japan)

** Queensland University of Technology, Faculty of Education, School of Curriculum

要旨: オーストラリアの文部省では2013年から幼稚園から10年生にメディア・アート科目を設定した。すでにクイーンズランド州は2005年の学習指導要領改訂でさらに11・12学年に「映画・テレビ・ニューメディア」の授業科目を設置している。クイーンズランド工科大学では、その科目の教員養成のために設定された授業に「映画・メディア・カリキュラム研究」がある。州の学習指導要領を教えることを中心にした授業の「映画・メディア・カリキュラム研究2」が、2014年の2学期にDr. Michael Dezuanniにより行われた。本論文ではその授業について記載した。1回の授業は180分連続で行われた。受講生は博士課程在学あるいはPhDを取得した20名であり、半数が英語の教員免許も取得予定である。授業形態は反転学習であり、Blackboard上に、次週の授業のための予習すべき教材が提供されている。それらは、パワーポイントのスライドとmp3で解説された20分のミニ講義2本、参考文献の読むべきページ、図書館のデータベースで提供される本の1章、見ておくべきWebの動画、次週に行うワークショップの内容である。これらを予習した学生は、授業では教員による講義の補足後に、グループに分かれてワークショップの作業に入る。ワークショップの終了後に、グループごとに発表を行い質疑応答及び教員のアドバイスがある。評価は、2つの提出課題を中心に行われた。ひとつは「1分間の驚き」の動画作成を通したメディア・リテラシーについての研究レポートである。これは、生徒の動画作成への要求に応える目的と理論の研究のためである。もうひとつは学習指導要領「映画・テレビ・ニューメディア」についての2年分の年間学習指導計画の作成である。この年間計画は全ての学校で教師が提出を義務づけられているので、その準備である。授業はグループでのワークショップを中心に展開していて、学習指導要領が参照され、5つのキー概念（技術、再提示、オーディエンス、送り手、言語）と3つの総合目標（デザイン、制作、批判）を念頭に置かれていた。この授業は、今現在の様々なニューメディアの発展や生徒のメディア授業歴の増加を受けて毎年内容を更新している。また、正規の「映画・テレビ・ニューメディア」科の教員不足にも対応している。そして、9週間の短い期間の問題や学校現場での専門的機器を学生は保有していないデジタルデバイスの問題も明らかになった。最後に、図書館の本の内容のオンライン・データベースの問題、多様な学生による討議、メディア・リテラシー教育歴などの問題が、日本の教員養成大学の授業と比較して考察された。

キーワード: 映画・メディア・カリキュラム研究, 教員養成, 反転学習, メディア・リテラシー, クイーンズランド州