

教員養成における one minute wonder 作成によるメディア・リテラシー教育

和田 正人*

教育実践研究支援センター

(2015年9月19日受理)

1. はじめに

メディア・リテラシー教育は、協働学習でアクティブ・ラーニングとして学習されてきた。そこではデザイン、作成、分析という学習活動により、メディア・リテラシーの概念であるTRAIL (technologies, representations, audiences, institutions, languages) を学習することを目標に学習が行われている (Australian Curriculum, 2014; QCAA, 2005)¹⁾²⁾。

分析は、デジタル作品の作成後に分析をする形式の学習が行われるようになってきた。また、生徒が作成した動画作品も Web 上に掲載されることが多くなってきた。それにあわせて、教員養成でも、児童生徒にデジタル作品として1分程度の短い動画作品を作らせてそれを批判的分析することを指導する能力を持つ教員として資質を養うことが求められている。その1分程度の動画は、one minute wonder と称され、教育現場でこの動画の作成が行われている。

そこで、本研究では、one minute wonder 作成についての教員養成の指導を概観し、さらに日本においてどの程度その可能性があるかも含めた授業実践の効果を明らかにするものである。

1. 1 教員養成における one minute wonder の学習

現在、one minute wonder として、児童生徒が作成した動画について批判分析をするだけでなく、ユニセフが運営する the one minutes 基金 (2015)³⁾ の下の the one minutes Jr. のサイトなどに投稿したりコンテストに応募したりするようになってきている。日本ユニセフ (2010)⁴⁾ も毎年 One Minute Video のコンテストを主催

し、それに児童生徒が応募して、学校を離れた活動として広がっている。

この1分間の動画は、インターネットでの掲載が前提であり、しかもスマートフォンでSNSで視聴できることに加えて、学校に動画撮影できるDSLR (Digital Single Lens Reflex Camera) という一眼レフカメラが設置されていることが大きい。

そのために学校の授業で利用するテキストも作成されている。例えば小学校6年生から中学生までの教材として、Media Remix (Dezuanni & Jetnikoff, 2008)⁵⁾ では、メディア・リテラシー教育の中のひとつのプロジェクトとして one minute wonder を取り上げている。そこでは、計画とスケジュールから始まり、説得のテクニック、作成、作成後、振り返りの分析、共有というプロセスで、一連の学習過程が説明されている。

このテキストで、日本の動画作成のテキストで記載されることが少ない重要なことは、分析と振り返りである。それは次のように記載されている。

授業で全ての one minute wonder を見た後で、自分が作成した作品のレビューを書きますが、正直に書く事を忘れないでください。そのビデオについて最も成功したことと失敗したことを書きましょう。その成功と失敗の判断の基準は人をどのように説得したかで考えて下さい。特に、作品の改良のためにどの点を活かしどの点を変更するかを示してください。(p.107)

さらに、このテキストでは、必要な機器は、ビデオカメラ、デジタルカメラ、動画編集ソフトをインストールしてインターネットにアクセスできるコンピュータとしている。

* 東京学芸大学 教育実践研究支援センター (184-8501 小金井市貫井北町 4-1-1)

自分が作成した動画についてなので、その批判分析を他人が行うことは難しいが、自分の作品ならば可能である。ここでは、メディア・リテラシーの概念である、テクノロジーやプレゼンテーションやオーディエンスや機関 (institutions) やメディア言語は出てこないが、学校のシラバスとして州及び全国でその概念を教えることが求められている。そこで、教員は児童生徒にこの概念のうちどれがこの作品の振り返りで評価されるかをあらかじめ示しておくことになっているので、この振り返りでのメディア・リテラシーの概念は前提となっている。

また、こうした動画を作成する授業を教員ができるようにするために、例えば、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) 博士が2005年の学習指導要領の改訂から現在までFilm and Media Curriculum Studies 1,2,3の授業を実施している。その中でFilm and Media Curriculum Studies 2は、日本における高等学校の共通教科「情報」の教員免許のための科目で、情報科教育法に近いものと考えられる。

その授業の課題として、「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」を受講生に課している (表1)。この視聴覚の作品がone minute wonderである。ここでは、教員養成のために、単に1分間の映像を作成した課題ではなく、「個人の研究レポートとして、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」としている。

取り上げる問題

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

さらにこの課題の評価についても、QCT (Queensland College of Teachers) という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に準拠したものがあり、2項目についてルーブリックの7段階で評価されることを、大学での最初の授業で説明している。

これは、課題としてのレポート (research paper) を

記載する目安だけではなく、中等学校でメディア・リテラシーを教えるために学校に提出して公表される授業計画の元になるものであるし、授業における生徒の評価としても作成を求められるものであるので極めて実践的である。

この授業を実践しているマイケル博士は以下のよう
にコメントしている。

課題1はone minute wonder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one minute wonder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。

この課題を作成するまでに、学生は5週に渡り、オーディエンスと機関 (institutions) の概念に加えて、グループで授業中に作品を作成して、それを批評していく作業をワークショップとして行っている。

マイケル博士は、実際の制作のデザインとして、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 (表3)。制作チームとして3人のグループ作業で、one minute wonderの作成計画を行った。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い、さらにその動画に関するレポートを作成させた。

1回の授業が3時間の連続の授業であったため、メディアオーディエンスの調査と発表で90分をかけ、one minute wonderの作成と発表に90分をかけた。90分のうち45分で作成をデザイン撮影編集までして完成させ、残り45分で作成の発表と相互批評である。人数が15人と少ないので5グループでの作業である。こうした授業を支えるためには、受講生が、幼稚園から高校までメディア・リテラシーの授業を継続して学習している背景に加えて、受講生の大部分がPhD Studentという大学院の博士後期課程で博士論文を執筆している大学院生という高学歴の受講生という背景

表 1 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: CRB913-CRP417

提出期限:

研究レポート (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: 研究レポート-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. 個人の研究レポートは, 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
- メディア暴力と社会的暴力
- 消費主義と広告
- オンラインメディアと安全性
- メディアと政治的プロパガンダ
- メディアとモラル
- メディアと健康問題
- それ以外に自分で選んだこと

あなたが議論すべき問題は, 現在の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, 異なる理論の位置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。このレポート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 one minute wonder 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.theomeminutejr.org を見る。これは one minute wonder のモデルとしてブラックボード上の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。
- one minute wonder の画像
- 自分の one minute wonder 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 one minute wonder 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^aの基準ともつながっていること。

知的に挑戦して計画し実行することは, 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, この授業のレポート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

	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]。	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]。
7-6	理論的レポートが次のことの提示に優れていること： <ul style="list-style-type: none"> 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 One minute wonderが次のことの提示に優れていること： <ul style="list-style-type: none"> 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の提示に優れていること： <ul style="list-style-type: none"> 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。 	理論的レポートが次のことの提示に優れていること： <ul style="list-style-type: none"> 若者とメディアと社会的アイデンティティの複雑な関係の理解を表明しているメディアの問題に対して多様な反応を確立すること One minute wonderが次のことの提示に優れていること： <ul style="list-style-type: none"> 多様性に価値がある学習環境を確立するために適切に手助けするカリキュラムの教材を開発すること。 個人的なスキルと専門的な技能で描かれることによる教師の仲間と伴に協働してメディア作品を制作すること。 セミナーのプレゼンテーションは次のことの提示に優れていること： <ul style="list-style-type: none"> 専門的なチームと作業の責任に効果的に貢献すること。 問題において生徒を様々な生徒の地位に価値を置いて尊重するようにさせるカリキュラムの経験をデザインすること。
5	理論的レポートが次のことを効果的 (effective) に示せること： <ul style="list-style-type: none"> 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 (insightfully) 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「優れて示せること」が「効果的に示せること」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。	理論的レポート、One minute wonder、セミナーのプレゼンテーションを効果的 (effective) に示せること。 7-6段階の「優れて示せること」が「効果的に示せること」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。
4	理論的レポート、One minute wonder、セミナーのプレゼンテーションが次のことを少し (some) 示せること。 訳では、内容が5段階と同じなので、省略する。	理論的レポート、One minute wonder、セミナーのプレゼンテーションが次のことを少し (some) 示せること。 訳では、内容が5段階と同じなので、省略する。
3	理論的レポート、One minute wonder、セミナーのプレゼンテーションを限定され (limited) て示せること。内容は5段階と同じなので訳では省略した。	理論的レポート、One minute wonder、セミナーのプレゼンテーションを限定され (limited) て示せること。内容は5段階と同じなので訳では省略した。
2-1	学生は上の枠組みをほとんどか全く示せないこと。	学生は上の枠組みをほとんどか全く示せないこと。

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。

表2 2014年度2学期の「映画とメディア・カリキュラム研究2」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	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」 ^b 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。 ワークショップ1： 単位と評価の概要及びOne Minute Wondersの説明。	参照ビデオ： 例 ブラックボード ^a 上のOne Minute Wonders（この授業の過去の課題）。 Web: http://www.qsa.qld.edu.au/10-12/1245.html テキスト： ・ Buckingham (2003): pp 86-101 ^{b6)} ・ Senior Syllabus (2005): pp 1-23 ^{c7)}
第2週： 7月29日	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。 テキスト： ・ Buckingham (2003): pp3-17（再読） ワークショップ2：編集作業の導入	Web: http://mediasmarts.ca/ http://www.theory.org.uk/david/effects.htm http://delicious.com/zed31/issues CMD ^d : ・ Sternheimer (2003): Fear of Media Violence ⁸⁾ ・ Strasburger (2002): Media Violence ⁹⁾ ブラックボード（過去の授業の課題）： Rose (2008) 課題1意見 Harrison (2008) 課題1意見
第3週： 8月5日	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。 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 one minute wonder を計画する。撮影台本，全ての論理の流れ等	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/ テキスト： ・ Buckingham (2003): pp 157-172 ・ Senior Syllabus (2005): pp 12-13 ・ Stewart and Kowaltzke: pp 13-18, Audiences ¹⁰⁾ CMD: ・ Branston, Gill & Stafford, R (2006) Audiences ¹¹⁾
第4週： 8月12日	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	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/
第5週： 8月19日	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。 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	Web: https://www.qcaa.qld.edu.au/1245.html テキスト： ・ Senior Syllabus (2005) : pp24-49 & pp 58-69 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 ブラックボード（評価部分）： ・ Rose, Nancy (2008) Work Program
one minute wonder	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。	
one minute wonder	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。	
	これ以降は省略する	これ以降は省略する

^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上で提供する資料

表3 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
- ・特別な内容のひとつ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」を作り—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) — One minute wonderの準備

グループと描く問題を定める 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— One minute wonderの目的とする1つの文章に, 説得のための技術を使う: 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

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

1) 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)

があると思われる。

日本でこのような授業を行うためには, 受講生の学歴やメディア・リテラシーの教育歴の問題があり, 困難が予想される。しかし, 日本では大学生はほとんどがスマートフォンを持ち, その過半数がiPhoneであり, 動画と静止画の撮影と編集とインターネットアクセスはスマートフォン上でできる利点がある。それを利用することで日本でも one minute wonderを作成してメディア・リテラシーの学習が可能であると考えられ, 実践することにした。

2. 授業の形態

2.1 学習者

東京近郊の私立大学のキリスト教系大学で教養学部 of 学生が, 教職課程における免許必修科目である「教育の方法と技術」で学習した。学習者数は80名であり, 4年生11名, 3年生19名, 2年生44名, 1年生6名である。中等学校の教員として, 英語科の免許取得を希望する者が多いものの, 社会科, 数学科, 理科の免許取得予定者もいるが, 音楽や美術などの芸術の免許を希望する者はいない。各自の希望による学習グループは, 24グループになった。このグループでそ

れぞれひとつずつの作品を作成することになる。

2.2 授業形態

授業形態は一斉学習とグループ学習である。1回の授業時間は80分を2コマであり, 1週間に1回の授業である。

一斉授業では, ユネスコの「教師のためのメディア情報リテラシー (MIL)・カリキュラム」(Wilson et al., 2011)¹²⁾を利用して, リプレゼンテーションとメディア言語の学習を行った。このユネスコのカリキュラムは, リプレゼンテーションとメディア言語の定義は説明されていないために, クイーンズランド州の Film, Television and New Media (QCAA, 20005) のなかから2つの定義を抜き出して説明した。リプレゼンテーションは「動画のメディア作品を作成して利用するとき, 意味を創造するために, 適用される人々や場所や出来事やアイデアや感情の構成物」とされ, メディア言語は「動画のメディア作品を作成して利用するとき, 意味を創造するために, 符号 (code) と様式 (convention) を通じて構成された記号と象徴の体系 (system)」となっている。

そして, 利用する機器は学校あるいは自分が所有しているPC, スマートフォン等で, アプリケーションは

ムービーメーカーやiMovie等とした。大学に設置されているPCにはムービーメーカーはインストールされていないために、iMovieがインストールされているMacで作業を行うか、自分のパソコンで作業を行うことになった。

さらにone minute wonderについて、QUTの授業の動画、日本及び海外の動画を紹介した。そして、「若者とメディアにおける現代の問題」をテーマとしてone minute wonderを任意のグループで作成するように指示した。このテーマの説明の例として、マイケル氏の課題(表1)を利用した。

学習者はグループに分かれて、授業以外の時間を利用して、大学内及び自分のコンピュータを利用して、2週間でone minute wonderを作成してそれをmoodle上に置いた。最後の授業で発表することにしたが、合計24作品のために、授業者が全部の動画を提示し、学生は各動画へのコメントをmoodleのフォーラムに投稿することとした。課題として、授業期間後の2週間以内に、「自分たちが作品で利用したメディア言語及びプレゼンテーションについて記載し、それを用いた理由について自分の考えを記載すること」について、A4で1枚以上のレポートとし、それをmoodle上に提出することにした(表4)。

表4 授業内容と作成発表過程

回数	内容
1	ユネスコのMILカリキュラムを利用したりプレゼンテーションとメディア言語の学習
2	one minute wonderの例、説明及び作成方法 2週間での自主的な作成
3	作品発表とコメント記入
課題: 作品についてのエッセイ (A4 1枚程度)	

2. 3 作品制作

動画はmp4形式で保存するように指定したが、動画編集で様々な問題が生じた。iPhoneを利用して撮影した動画の編集は容易であったが、グループにAndroidのスマートフォンを持っているメンバーがいた場合には共同での編集は不可能であった。さらにWindowsのムービーメーカーの問題も大きかった。Windows7にプリインストールされていないソフトであること、ダウンロードもWindowsLive統合インストーラーから100Mあるいは200MBのファイルをダウンロードすることで時間と費用もかかること、このソフト特有の使い方があり、ネット等で学習する必要があった。また、作業ファイルがそのまま保存されるた

めに完成ファイルとの区別がつきにくいこと、標準で作成されるファイルがwmv形式になってしまうことでMacのノートパソコンを持っている学生はグループでは作成を共有できないなど、初心者にとっては決して使い易いとは言えないソフトであった。

OSの違いにより動画作成編集ソフトが異なるためにgoogle⁺で動画を共有したり、YouTube上で編集し、YouTubeに動画をアップロードして、そのリンクのアドレスのみをmoodleの会議室に記載するグループもあった。

学生がグループで作成したone minute wonderは24作品であり、そのうちSNS関係が8作品、スマートフォン関係が7作品であった(表5)。これをあわせるとスマートフォンが15作品で、「若者とメディアにおける現代の問題」で、メディアがスマートフォンで代表されたことになった。また、宗教、人種、ジェンダー、経済、学校教育、スポーツに関連する作品はなかった。

これを授業者が教室で再生してプロジェクター上に投影し、学生はその作品についてのコメントをmoodle上のフォーラムに投稿した。その後、2週間以内に課題のレポートを各自がmoodle上に提出した。今回はこの課題のレポートを分析した。

3. 結果の分析

学習者80名が自分の作成した作品とレポートについて、課題1(表1)の評価を行えるかどうかを検討した。QUTでの授業での課題1の評価で7点及び6点を取るためには、幼稚園から大学院の修士課程まで

表5 one minute wonderのグループ作品

SNS関連
ツイッター表現の自由
ひとりの時間とSNS
SNSのサイト問題
SNSでの情報選択
LINEのやりとりやスタンプ(4)
スマートフォン
歩きスマホ(2)
スマホとコミュニケーション(2)
スマホの写真(2)
スマホのセキュリティ
メディア関連
メディアの情報のわな
イラク戦争終了と宣伝
メディア暴力とモラル
イスラエルとパレスチナ
お笑いの拡散
()は作成したグループの数

の19年のメディア・リテラシーの学習歴及び大学院で博士論文を書く能力が必要である。しかし、本実践の学習者は、日本の学部の学生であるので、メディア・リテラシーの学習歴がほとんどなく、研究の訓練をしていないために、この評価を適用することは不可能であると判断した。

したがって本研究では課題のテーマとした「自分たちが作品で利用したメディア言語及びリプレゼンテーションについて記載し、それをを用いた理由について自分の考えを記載すること」の中で、メディア・リテラシーにおけるメディア言語とリプレゼンテーションをどのように自分たちが作成した動画に当てはめて記載しているかについて分析した。

ここで、レポートで自分の作品をメディア言語とリプレゼンテーションから分析しているかどうかの判断基準は、QCAA (2005) がシラバスで示したメディア言語とリプレゼンテーションの2つの定義とした。

しかし、この定義は具体例と説明が不足している。そこでメディア・リテラシー学習で教員の補助教材として用いられているメディアのテキスト (Stewart & Kowaltzke, 2008)¹⁰⁾ のメディア言語とリプレゼンテーションの部分を利用した。

この2つの要因をともに用いて作品を分析していたものが1名であり、メディア言語から分析していたものが25名、両方の要因に言及していないものが54名であった。

この中にはリプレゼンテーションとメディア言語に関係なく、自分の動画編集のプロセスの説明、あるいは動画を順番に説明している学習者のレポートもあった。また課題の要件としなかったオーディエンスについて記載したのも1名いた。

さらに、2つの要因を間違えて理解しており、それに沿って分析している学習者もいた。例えば、リプレゼンテーションを単なる提示と考え、

リプレゼンテーションについては、スマホを使っているシーンとそうでないシーンを対比させることと、できる限りシンプルな構成を心掛けました

のように、理解してしまっていた。

メディア言語についても勘違いしている学習者がいた。例えば、

今回 one minute wonder では LINE というメディア言語を用いて実在しないものをデータとして購入することが本当に正しいかどうか、ということテーマに動画を作成した

のように、メディア自体がメディア言語であると理解

した学生もいた。

記載が最も多かったメディア言語について、その中で象徴的コードであるサウンドとしてのBGMに言及した者が多かった。例えば、「スマートフォンの使いすぎによって大切なものを失っていませんか」というタイトルの動画作成では、

私たちの発表においてメディア言語としてBGMはとても重要であった。なぜなら、スマートフォンに集中して視野が狭まっているシーンではのろのろとして怠惰な印象を与えるBGM、スマートフォンに依存せず大切なことに気付くことができているシーンでは喜びに満ち溢れているようなBGMを使用し、場面を明確に分ける役割を担っていたからである

のような意見である。

一方、うまくいったことと失敗したことを記載している学習者もいた。例えば、「自分の国の政治についてしっかりと考えよう」のタイトルにしたグループでは、

伝えたい部分と、視聴者が飽きないように笑いを起こす場面等で山場を作るなど工夫した。Moodleのコメントを見ていると、この工夫に気づいてくれた方が多かったようでとても嬉しく感じている

と書いていた。

この振り返りの内容は、オーストラリアでは小学校高学年から中学校までの内容になっている。こうしたことから、オーストラリアでは小学校高学年から中学校のメディア・リテラシーの課題を日本の大学生のメディア・リテラシーの課題として始める必要性があるのかもしれない。

4. 考察と課題

このレポートからは、リプレゼンテーションとメディア言語の学習のためには用語を説明するだけでなく、作成した作品について step by step で説明する必要があり、学習者も見本の作品を何度も分析して、その分析技能を身に付ける必要があると考えられた。

しかし、自分が作成した動画については振り返りを行っていることから、メディア・リテラシーの学習はできたと判断された。

また、残された学習者の問題とカリキュラムの問題を次に挙げる。

4. 1 異なる人々の集団

メディアの授業として、ひとつのテーマでも様々な角度から意見を出しながら授業を進めるためには、異なる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った。本授業では学部の1年生から4年生までの学生が学習したものの、同じ学年同士でグループを作ってしまったために同一集団となり、さらに日本で生活が長いということで、過半数がメディアの問題をスマートフォンの問題としてしまった。

4. 2 大学院での学習の必要性

本実践での学習者は、学部生であり、研究の視点からの議論はできなかった。しかしQUTでの授業の受講生は、同じ中等学校の教員免許取得希望者でありながら、大学院の博士課程あるいはPhDをすでに取得した者が履修しているために、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

オーストラリア全土では2014年から幼稚園の段階からアート科にメディアの科目が設置されたが、すでにクイーンズランド州では高校生に「映画・テレビ・ニューメディア」の科目がある。こうした幼稚園からのメディア・リテラシー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ことができるので、学生は理論的な分析が十分できる。

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、動画を作るような、生徒が好む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。さらに、メディア・リテラシーのキー概念であるテクノロジー、リプレゼンテーション、オーディエンス、送り手、メディア言語は、ほとんど説明されていない。

さらに、この情報の授業を教える教員も特別措置で研修を受けて免許を取得した教員で、他教科と兼任で教えている教員がほとんどであるために、専門性が不足し、研修時間も少ない。

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。また、小学校の5年生下巻の国語の教科書（学校図書出版、2015）¹³⁾では、オーディエンスを学習する単元が入っ

た。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概念を学習することが可能となるであろう。

本研究は科学研究費課題番号25350320の一部を利用したものである。

引用・参考文献

- 1) Australian Curriculum (2014). Media Arts. <http://www.australiancurriculum.edu.au/the-arts/media-arts/curriculum/f-10?layout=1> より取得
- 2) QCAA (Queensland Curriculum & Assessment Authority) (2005). <https://www.qcaa.qld.edu.au/1245.html>. より取得
- 3) the one minutes 基金 (2015). One Minutes Jr. <http://www.theoneminutesjr.org/> より取得
- 4) 日本ユニセフ協会 (2010). One Minute Video. <http://www.unicef.or.jp/oneminute/> より取得
- 5) Dezuanni, M. & Jetnikoff, A. (2008). *Media Remix: digital projects for students* John Wiley & Sons, Australia.
- 6) Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity; London. (鈴木みどり監訳 (2006) 『メディア・リテラシー教育—学びと現代文化』世界思想社)
- 7) Queensland Curriculum & Assessment Authority (2005). *Senior Syllabus. Film, Television and New Media* (Authority Subject), <https://www.qcaa.qld.edu.au/1245.html> より取得
- 8) Sternheimer, K. (2003). *Connecting Social Problems and Popular Culture: Why Media is not the Answer*. Boulder, CO: Westview Press.
- 9) Strasburger, C.V.(2002). *Children, Adolescents, and the Media*. Sage. Los Angeles: USA.
- 10) Stewart, C. & Kowaltzke, A. (2008). *Media: New Ways and Meanings*. John Willey & Sons Australia.
- 11) Branston, G. & Stafford, R. (2006). *The Media Student's Book 4th*. Routledge; London.
- 12) Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C-K. (2011). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*, UNESCO, Paris.
- 13) 学校図書株式会社 (2015). オーディエンス, みんなと学ぶ小学校国語五年下. 学校図書 p.86

教員養成における one minute wonder 作成によるメディア・リテラシー教育

Media education of pre-service teachers' creation of one minute wonder

和田 正 人*

Masato WADA

教育実践研究支援センター

Abstract

Students' productions of video movie, one minute wonder, are associated with media education. The present study investigated the effects of production of one minute wonder on critical analysis of media education. Eighty pre-service teachers made one minute wonder and completed short essay of their movies. I assessed one minute wonder's effects on media education, using an analysis of the essays (present/absent description of representations and media languages). There was a direct relationship between one minute wonder and learnings of media languages, but no relationship between one minute wonder and learnings of representations. Teachers reflected their one minute wonder. Consistent with previous studies, one minute wonder appears effective for media languages and a reflection on media education. These results suggest that many kinds of teachers, Ph.D student-teachers, and media education curriculum need for media education. The implications of these findings for media education are discussed.

Keywords: pre-service teachers, media education, video movie creation, one minute wonder, reflection

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

要旨: 児童生徒による1分間の動画 one minute wonder の作成によって、メディア・リテラシー学習が行われている。そこで本実践では、one minute wonder の動画の作成がメディア・リテラシー学習の批判的分析に与える効果を明らかにすることを目的とした。80名の教員養成学生の動画作成についてのレポートの分析から、リプレゼンテーションとメディア言語の概念の学習が行われたかどうかを評価して、メディア言語についての学習が行われたことは明らかになったが、リプレゼンテーションの学習が行われたかどうかは明らかにならなかった。また振り返りはできていると考えられたことより、メディア・リテラシーの学習歴がない学生にとっては、振り返りを学習するために one minute wonder の作成が有効であると考えられた。そして、多様で高学歴な学生の学習とメディア・リテラシーがカリキュラムで扱われることが、教員養成のメディア・リテラシー学習には必要であることが議論された。

キーワード: 教員養成, メディア・リテラシー, 動画作成, one minute wonder, 振り返り

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