

映像制作活動の教育的効果に関する研究

～問題解決型フィールドワークモデルの提言～

中央大学大学院総合政策研究科総合政策専攻
博士課程後期課程 妹尾克利

OECD (経済協力開発機構)が実施する PISA (Programme for International Student Assessment) と、国際教育到達度評価学会 (IEA) が実施する TIMSS (Trends in International Mathematics and Science Study)の、いずれの国際的な学力調査においても、わが国はまだトップレベルのスコアを維持している。しかし、日本青少年教育振興機構が行った調査 (2015) では、日本の高校生の自己肯定感が著しく低い傾向が明らかとなり、TIMSS の調査結果においても、学ぶ意欲や学習に対する自信という点では、参加国中で最低レベルにあることなど、将来に対して主体性をもって生き抜いていく力強さがあるかという観点では、大いに憂慮しなければならない結果となっている。学びに内在的な喜びを引き出し、学習者の自己効力感が増すような動機づけの工夫が求められている。

筆者はこれまで高校教員という立場から「映像制作活動を核としたメディア教育」について研究と実践を続けてきた。そして、映像制作活動に関わった多くの生徒・学生たちが、制作プロセスの中で次第に主体的になり、他者との議論を重ねながら、劇的に成長していく様子を目の当たりにする中で、彼らの内発的動機付けがどのような状況で生じているのか、さらには映像制作活動において、学習者の意欲を促進させるための効果的な指導方法とはなにか、について関心を持つようになった。そして、映像制作活動に内包されている教育的効果こそ、今日の日本に求められている教育、すなわち、学習者の主体性を引き出し、学習意欲を高められる内発的動機付けの一助になりうるという考えに至った。

本研究は、映像制作のプロセスが持つ教育的効果について、様々な実践における学習者の経験や気づきを大事にしつつも、質的解析と量的解析を加えることによって、より科学的に実証することを目的としている。そして、本研究で明らかになった複数の教育的効果の知見に基づき、映像制作をツールとした授業展開のモデル構築を試みた。

本研究の意義は、2点ある。1点目は、映像制作活動に関しては、教員や実務家による実践報告が多く、科学的に実証を試みた研究は極めて少ない状況であるが、本研究は、質的解析、量的解析を合わせて行い、科学的にその教育的効果を実証している点である。2点目は、映像制作活動の教育的効果について、そのメカニズムを解明した上で、J.デューイの「学習者が知識を求めるための動機付けの4要素」と、「構成的グループ・エンカウンター(Structured Group Encounter)」のプロセスを組み合わせることで、様々な教育活動に応用できる「問題解決型フィールドワークモデル」を構築したことである。

第1章では、本研究の基礎となる問題の背景とともに、本研究の目的を明らかにした。現代の知識基盤社会に求められる教育は、「何を知っているか (コンテンツ・ベース)」から「どのような問題解決ができるか (コンピテンシー・ベース)」へ、大きくパラダイムシフトしている。これに対し、我が国の教育が何を重要視すべきかという問題に対して、筆者は、J.デューイの説く「学習者が知識を求めるための動機付けの4要素 (「談話」「制作」「探求」「表現)」の中に、重要な示唆が含まれていることを指摘した。その上で、映像制作活動のプロセス自体が多様な教育的意義や可能性を内包していることを示し、教育の実践活動の中に取り入れることの有効性を論じた。

第2章では、先行研究のレビューを行い、それを踏まえて本研究の論理的視座を提示することを目的とした。その結果、先行研究においても、映像制作活動は、企画段階から作品完成までの過程において、構成力、認識力、表現力、企画力、制作スキルのみならず、主体性や協働、自己効力感やコミュニケーション能力も開発させる機能が内包されていることが、多数指摘されていることがわかった。しかし、これらは、教員や実務家による感想や報告が主であり、科学的な視点で、質的解析、量的解析を行なった研究は極めて少ないことも明らかになった。

第3章においては、各地で展開されている映像制作活動は、どのような意図で行われているのかを明らかにすることを目的とし、文献的研究を行った。その結果、各地における実践活動は、各々の目的を達成するために、映像というメディアが他の表現手法と比べて効果的であるため映像制作を行っているという共通点が明らかになった。同時に、映像制作に内包された潜在的な教育的効果について、フィールドワークや社会調査との親和性があることも報告されている。しかし、実践活動が先行し、理論が追いついていない状況であることも明らかになった。

第4章においては、大学における映像制作活動の教育的意義と効果を明らかにするために、筆者自身の大学における制作体験や、その後、NPO法人を設立するに至るまでの具体的な活動経緯を示しながら事例研究を行った。そして、大学で映像制作を行う意義としては、ICTリテラシーの向上、情報倫理の涵養といったメディア教育の領域のみならず、パブリックアクセスやフィールドワーク教育への応用としても期待でき、活動自体が、コミュニケーション教育や協同学習・プロジェクト型学習(PBL)を推進するための有効なツールとなることを示した。さらに、制作された作品自体も文化的価値として地域の貴重な資料、アーカイブとなることも明らかになった。

5章においては、「映像制作を核とした情報教育」の実現可能性を明らかにするための、調査研究を行った。まず、筆者が作成した学習指導案を示し、1.現役の高校教員、2.大学生、3.高校生を対象に3回の研究授業を行った。そして、研究授業の後、質問紙による自由記述形式の調査を行い、回収した記述データを、分析用ソフトウェアKHCoderを用いて、計量テキスト分析(共起ネットワーク分析)を行った。その結果、高校教員を対象にした研究授業では、「作品」「上映」「伝わる」「考える」といった語の間に共起関係が見られ、映像が与えるインパクトの大きさとともに教育活動への応用の有効性が示された。また、「映像」「大変」「メディア」「力」「実際」「触れる」といった語の間にも共起関係がみられ、指導の難しさや、教員の負担なども示された。大学生を対象にした研究授業では、「自分」「見る」「作品」「影響」といった語の出現頻度が高く、これらの語がそのほかの様々な語と共起関係があることが示された。

高校生を対象とした研究授業では「自分も映像を作ってみたくなった」という記述が多く見られ、映像制作をするということは、目標がわかりやすく、「楽しさ」とともに情報の本質に興味を持ってもらうきっかけになることが示された。

第6章では、学校教育において映像制作活動を行うことで、地域情報化にどのように貢献できるかを明らかにするため、筆者が勤務する高校における映像制作実践例を提示し、事例研究を行った。その結果、学校教育における映像制作活動は、学習者の自主性や主体性を促す効果的なツールとなるだけでなく、CGM(Consumer Generated Media)を連動させることにより、地域の資源を再発見し、地域のブランドや魅力を発信していくことが可能となることがわかった。学校が地域の情報発信ステーションとなり、地域情報化、地域活性化へ貢献することにつながっていくことの可能性が示された。同時に、デジタルメディアを活用したコミュニケーションをデザインできる人材を学校なり地域で育成することの重要性を示した。

第7章においては、「映像制作を核としたメディア教育」で期待される教育的効果と、問題点を明らかにすることを目的とし、調査研究を行なった。具体的には、学校現場において「映像制作によるメ

ディア教育」を行うことが可能な環境として、「高校放送局の部活動」と「総合的な学習の時間」を調査対象とし、「時間の制約」や、「生徒の参加・制作意欲」、「活動スタイル」、「指導教員の負担」など、双方の相違点について比較研究を行った。その結果、「総合的な学習の時間」で行うよりも「放送局の部活動」として行なう方が、様々な点でより柔軟に活動ができるということが明らかになった。そして、「制作者の視点」「自己効力感／学習意欲」「コミュニケーション能力」「社会に対する関心」向上などの教育的効果が得られることが示された。同時に、コンテスト受賞やWEB発信などにより、学校の活動を地域へ発信する機会になるため、第6章で指摘した「学校が地域情報化、地域活性化に貢献する可能性がある」という主張を裏付ける結果となった。

第8章では、学校放送局が、部活動として自分たちの住む地域に目を向けて映像作品を制作することによって、どのような教育的効果が得られるかを明らかにするため3つの調査研究を行った。まず、学校放送局の部活動の参与観察(研究1)を行い、次に、北海道全域の学校放送局員を対象に質問紙調査(研究2)をおこなった。さらに、地域住民を対象に、地元の高校生が制作した映像作品に対する関心の高さについて質問紙調査(研究3)を行った。

(研究1)の、学校放送局の部活動に関する参与観察の結果、学校放送局は、先輩から後輩へ映像制作の技能が伝承されていくため、デジタルメディアを駆使して表現活動ができる人材を継続的に育成し、輩出できる教育環境であることがわかった。

(研究2)の、北海道全域の学校放送局員を対象とした質問紙調査では、記述データをカテゴリー化したところ、映像制作によってメディア教育の効果や、コミュニケーション能力など、様々な能力が開発されるだけでなく、地域の話題に対する関心や、表現活動に対する意欲が飛躍的に向上していることが明らかになった。

(研究3)の、地域住民を対象とした質問紙調査では、「学校放送局に地域の話題や魅力などをもっと取材して欲しいか」という質問や「学校放送局が制作した映像作品の上映会が地域であったら参加したいと思うか」という質問に対して、いずれも6割以上が「強く思う」または「思う」と回答しており、地元の高校生が制作する映像作品に高い関心を持っていることが明らかとなった。

第9章では、映像制作の心理的効果と認知構造について定量的分析によって明らかにすることを目的とし、調査研究を行った。北海道全域の高校放送局員を対象に質問紙調査を行い、因子分析を行った結果、「制作者の視点に関する因子」「自己効力感に関する因子」「地域への関心に関する因子」「コミュニケーション能力に関する因子」の4因子が抽出された。このことから、映像制作活動の中で、学習者は制作者の視点を獲得し、さらに、自己効力感や、地域への関心、コミュニケーション能力など、多様な能力が高まることが明らかになった。そして、映像制作活動が、メディア教育のみならず、探求学習やコミュニケーション教育にも有効なツールとなる可能性を示した。なお、第8章の(研究2)と、第9章の研究は、北海道全域の複数の高校の放送局員を研究対象とし、それぞれ、映像制作の経験による有意な変化を明確に示している点で新規性がある。

第10章では、大学の集中講義において映像制作をツールとしたPBL型のフィールドワークを行い、地域を題材にした映像作品を制作することによって得られる教育的効果と、講義を展開する上での留意点や課題を明らかにするため、調査研究を行った。

講義の後、質問紙による自由記述形式の調査を行い、回収した記述データを、KHCoderを用いて計量テキスト分析(共起ネットワーク分析)を行った結果、問題解決の過程で「役割遂行」「協調性」「ICT機器のスキル」「コミュニケーション能力」「企画力」「表現の工夫」といった、多様な教育的効果が得られることが明らかとなった。また、映像作品を制作するという協同的な問題解決を通じて「多様な発達の最近接領域(ZDP:Zone of Proximal Development)」が生きている可能性も示された。一方、集中講義の中では、撮影や編集に関する基礎的な技術を丁寧に指導する時間がとれず、技術の習得に

偏りが出てしまうことや、作業のない者が雑談をして騒がしくなってしまうという問題も生じ、探求型学習の全般において共通する課題が示された。

第11章では、映像制作を経験する前と後における、学習者の認知構造の変化を明らかにすることを目的とし、調査研究を行った。大学における半期の映像制作の演習で、演習の初期と後期にそれぞれ自由記述形式の質問紙により回答を求めることで、制作経験前 (Pre)、制作経験後 (Post) という時間的プロセスを分け、回収した回答データを KHCoder を用いて、計量テキスト分析 (共起ネットワーク分析) を行った。

その結果、制作経験前(Pre)では「不安」や「心配」「難しい」「大変」といった語の出現頻度が高かったが、制作経験後(Post)では、逆に「楽しい」という語の出現頻度が最も高く、大変さの中にも「達成感」や「充実感」を得るなど、映像制作に対する学習者の認知構造が大きく変容していることが明らかになった。そして、講義が終わったにも関わらず、引き続き、映像による表現活動を続けたいという意思を示す記述が多いことから、大学生の潜在的な表現意欲の高さが示された。なお、第11章の研究は、実験群の前後の認知構造について、制作経験前(Pre)、制作経験後(Post)という時間的プロセスを分けて分析し、前後で、大きく認知構造が変化することを明確に示したという点で新規性がある。

第12章では、大学における半期の映像制作の演習を行うことで、受講生の意識がどのように変容し、どのような教育効果が得られるかを定量的に明らかにすることを目的とした調査研究を行った。大学における半期の映像制作の演習を受講した学生を対象に、質問票を配布し、得られたデータの因子分析を行った。その結果、「計画的課題遂行力」、「制作活動に関わる能力・自己評価」、「制作活動に関わる意欲・関心」、「協同的問題解決力」の4因子を抽出した。このことは、「キー・コンピテンシー(OECD)」や「21世紀型スキル」、社会人基礎力の向上、コミュニケーション教育、問題解決型学習(PBL)といった多くの大学に共通して求められている課題について、1つの方法を示唆したと考える。

以上のことから、映像制作活動には、学習者の主体性や表現意欲を促進させ、自己肯定感や協同的問題解決力が高まるなど、多様な教育的効果があることが明らかとなった。そして、映像制作活動は、学習者の学びに内在的な喜びを引き出し、学習意欲を高められる内発的動機付けのための一助となることを示し、第1章の問題提起を裏付ける結果となった。

第13章では、これまでの研究で明らかになった教育的効果を視野にいれ、映像制作の理論的背景について考察した。そして、「ICTリテラシー教育」「コミュニケーション教育」「構成的グループ・エンカウンター(SGE)」「問題解決型学習」「フィールドワーク教育」の分野において、映像制作活動は効果的であることを指摘した。特に問題解決型学習の分野はグループ活動、コミュニケーションの重要性や洞察、観察、振り返り、表現を重視しており、映像制作活動との親和性が非常に高く、一人ひとりの学習者の主体的参加を促すための有効なフレームワークになることを示した。

構成的グループ・エンカウンター(Structured Groupe Encounter)では「グループには人を育てる力がある」とし、「構成的」とは、「枠を与える」という意味である。すなわち、枠を与えられたグループの中で、枠を与えられたエクササイズを体験し、与えられた時間とトピックという枠の中で体験をシェアするという意味である。SGEの「導入」「ウォーミングアップ」「インストラクション」「エクササイズ」「介入」「シェアリング・まとめ」といった一連の活動を通して、自己理解、他者理解、自己受容、自己表現、信頼体験、役割遂行、感受性の促進が期待できる。

映像制作活動も、小グループによって行われ、学習者が、制限時間やテーマなど、与えられた枠組みやトピックの中で、課題に取り組み、最後に全体で気づきや体験をシェアするという点で、SGEと多くの共通点がある。そして、一連の活動を行う上では、グループに任せるだけではなく、適宜介入し援助する指導者の役割が不可欠である。

本研究では、事例研究(第4章、第6章、第7章、第8章)、計量テキスト分析(第5章、第10章

第11章)、因子分析(第9章、第12章)、という3つのアプローチにより、映像制作活動の教育的効果を明らかにすることを試みた。ここで、方法論別に研究結果を総括したい。

事例研究では、映像制作活動によって、コミュニケーション能力、ICTリテラシー/メディアリテラシー、社会への関心など、多様な能力が向上し、表現意欲・主体的性を促す効果的なツール、情報倫理の涵養やパブリックアクセスのツールになることも明らかとなった。そして、CGMと連動させることにより地域情報活性化が期待できることも示された。さらに、学校放送局は、メディアを活用し、コミュニケーションをデザインできる人材を育成するための優れた教育環境であることが明らかとなった。また、作品自体も地域の文化的産物になりうることも示された。

計量テキスト分析(共起ネットワーク分析)では、事例研究と同様、コミュニケーション能力、地域や社会への関心、ICTリテラシー、メディアリテラシーが向上するほか、企画力・構成力も向上することが明らかになった。また、表現意欲、役割遂行・協調性・他者理解・信頼体験、自己開示・自己理解・自己表現・自己肯定感、といった心理的な側面もプラスに働いていることが示された。さらに、地域住民も高校生が制作する映像に高い関心を示していることが明らかになった。

因子分析では、コミュニケーション能力、制作者の視点(メディアリテラシー)、地域への関心、自己効力感、計画的課題遂行力、制作に関わる能力自己評価、制作に関わる関心・意欲、協同的問題解決力が向上することが明らかとなった。

そして、全研究に共通する教育的効果として、「コミュニケーション能力」、「地域や社会への関心」、「表現意欲」「ICTリテラシー、メディアリテラシー」の向上が見られた。

第14章では、筆者が一連の研究で得た知見を踏まえて、映像制作活動をツールとした授業展開案を、心理教育の原理に基づき、5つのプロセスと16のアプローチに体系化した。そして、映像制作活動をツールとした「問題解決型フィールドワーク」のモデルを構築した。

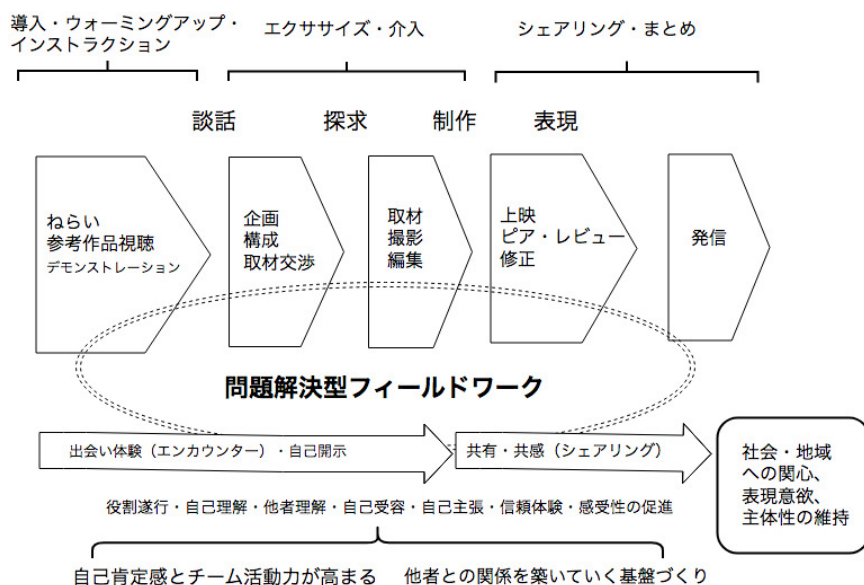


図 問題解決型フィールドワークモデル (筆者作成)

このモデルでは、本研究で明らかとなった映像制作活動による教育的効果を可能な限り引き出すために、映像制作のプロセスに、構成的グループ・エンカウンター（SGE）の「導入」「ウォーミングアップ」「インストラクション」「エクササイズ」「介入」「シェアリング・まとめ」といった一連のプロセスを援用した。そして、このプロセスには、J. デューイによる「学習者が知識を求めるための動機付けの4要素」、すなわち「談話」「探求」「制作」「表現」が全て内包されていることを示した。

次に、「問題解決型フィールドワークモデル」について解説する。学習者は課題に向けてチームの中で「役割遂行」をし、他者と議論する中で、自分と他者の考え方の違いなどを認識することで「自己理解」「自己受容」「他者理解」が促進される。企画や構成、編集の段階で、自分の意見を主張し「自己表現」の重要性を認識する。取材対象者との出会い体験をし、インタビューを通して相手の本音に迫る際に「自己開示」をすることで、相手とのコミュニケーションが成立した時に「信頼体験」が得られる。最後に上映会を行い、ピア・レビューによって他のチームの気づきや体験に共感し、相互に共有し合うことで「感受性の促進」が期待できる。チーム活動によって協力し合いながら課題を達成することで「自己肯定感」が高まり、その経験が他者との関係を築いていく基盤となる。さらに、作品をWEBで配信したり、コンクールに出品したりすることによって、地域や外部の人たちの反応を得られる。これによって、「社会や地域への関心」につながり、主体性や表現意欲が維持されることが期待できる。

このモデルにおいて留意する点は、あくまで問題解決の主体は学習者であり、指導者は従来のような講義形式からイメージされる「壇上の賢者」ではなく、学習者を側面的に援助する「ナビゲーター」であるということである。

本モデルは、映像制作活動による教育的効果を可能な限り引き出すために、心理教育の原理や技法を援用し、学習者の意欲を維持させ、効果的に授業を展開するための論理的視座を示している点で新規性があり、重要な意義があると考えられる。また、映像制作活動を通して「チームで人を育てる」という新たな視点を提供している。

教育現場に求められる課題は多様化の一途をたどり、これまで偏差値教育で重視されてきた、暗記、計算や綴りの正確さなど、正確な正解を求める能力や分析などは、将来的にAIがかなりの部分を担っていくと予想される。だからこそ、人間の本来の感性を育み、相手の立場を尊重しつつ、心を通わせるコミュニケーション能力や、0から作り上げ新たな表現を生み出す発想力や創造力、周囲と協力し合いながら問題を解決していく能力などを育成することの必要性はますます高まっていくであろう。

未来を担う若者たちが、めまぐるしく進化し続けるメディアに対して受け身の消費者としてではなく、主体的に関わり、双方向性を前提に、慎重で、倫理的で、かつ有効なコミュニケーションを発展していけるようになるために、どのような教育を行うのかという問題は、公教育の役割として重要なテーマであり、教育現場に課せられた責任も大きい。

こうした、今日の教育情勢をとりまく社会的・文化的問題と、各領域に求められる課題の中に、本研究で提言した「問題解決型フィールドワークモデル」を取り入れることによって、幅広い分野において教育的効果を提供できるものと考えられる。