

マルチメディア利用の授業展開に関する一省察 ～リアリティ・わかる・映像文法～

八木 紘一郎

はじめに：メディアミックス的なマルチメディア授業

本学では造形系の授業「図画工作」「遊びの造形」演習科目でビデオやムービーカメラ、書画カメラなどを組み合わせた“メディアミックス”的な授業を行っていたが、3年前から、それらのメディアにパワーポイント（プレゼンテーション用ソフト）を加えた“マルチメディア”授業を展開するようになった。3年を経てパワーポイント使用が占める比重が非常に大きくなっている。本年度から始まった教養教育科目「造形美術とイメージーション」ではすべてパワーポイントを使用した。もっとも工夫したのは“わかりやすい”授業、そのための情報提供の仕方や手順を整理し無駄を省いた“映像文法”的構成であった。この課題は今も探求中である。このレポートは、こうしたメディアミックス的なマルチメディア授業の実践を通して、その意義や課題に関する省察的報告である。

1. 当該授業科目の役割と実際の授業展開

複数の授業のなかから省察対象にする授業科目

「図画工作」演習・後半・250人を2分割、14年度は285名を2分割。授業は保育の基礎技能科目で造形の演習授業。通年のうち前半は6分割で演習、後半（八木担当）では2分割の演習。当該授業科目の役割は、入学半年の1年生が子ども及び保育活動のなかで展開される造形活動についてできるだけ詳しくリアリティのある理解を広げ深めることにある。したがって、できるだけ詳しく解るよう、具体的事例を映像画像で情報提示することが必要である。そうしないとリアリティがない。さらに、対象学生各自の体験的情報を基にできないので映像画像による共通情報化をめざした。

（表1※印）で示したように、メディア使用の中で、パワーポイント画面をそのままレイアウト印刷して配布した。それらを含めた印刷資料配布が本年は重視して「わかりやすさ」を増した。またマイクをワイヤレスとピンマイクにして、フットワークよく教室内を動けるようにして、学生の質問、意見、やりとりの声を聞き出すことを配慮した。

表1 メディアミックスによる授業「図画工作:後半」八木担当:対象:保育1年250人を2分割

授業に使用したメディア	1999	2000	2001	2002
a) パワーポイント (画像)		◎	◎	◎
b) ムービーカメラ	◎	◎	◎	◎
c) 書画カメラ (画像)	◎	○	◎	◎
d) ビデオ (映像)		◎	◎	◎
e) 板書	◎	○	◎	◎
f) 印刷資料	◎		○	◎※
g) 実物モデル	◎	◎	◎	◎
h) ワイヤレス・ピンMC	○	◎	◎	○

① マルチメディア授業の第一の意図は“リアリティ”
 子どもの造形や保育の実態や造形美術について、ほとんど実態を知らない保育科1年生を対象にありありと映像的に理解させることは非常に難しい。言葉と文字情報だけではリアリティのある理解をまったく期待できないから、特に造形美術の授業は具体的な画像や映像情報によるリアリティのある授業をしなければならない。既存知識とイメージがない学生たちに保育の造形理解をより深めるためにはできる限りリアリティのある画像映像を情報提供しなければならないためにメディアミックス的なマルチメディアは必然であった。また、125名～140名の学生対象の造形技術指導には上部から固定された角度から映写する書画カメラだけでなく、ムービーで舐めるように多角的な映写情報も必要であった。

② 第二の意図は“方法モデル”

知の方法としてのモデル。提示や表現の方法としてのモデル。授業を展開する学習プログラムにはシラバスと授業スケジュールのように表に学ぶことを表示された学習カリキュラムと授業行為の中で授業内容や様態を通して学ぶことが隠れている学習カリキュラムの二つがあり、教員の授業が結果として「モデル授業」効果をもたらすことを意図していく必要がある。マルチメディアの使い方の技術と知恵の双方を。まず保育科の学生には、実体験を重視したアナログ情報と、間接体験によるイマジネーションを駆使して理解の広がりや深化させるデジタル情報の双方を使い分けていく知

恵をモデリングしているつもりである。本質と現実を意味する“リアリティ”を追求するためにメディアミックスによるマルチメディアの駆使が必要であることを示そうとした。

保育科の学生は幼稚園教育要領でメディア活用を提起されており、いずれは自分たち自身が保育現場で子どもや保護者相手にこの種のソフトを使用してプレゼンテーションしなければならないにも関わらず、実際にはその基礎技能では著しく不足していると共に取得意識が弱い。そのために授業でモデル提示している。保育者養成校ではこの点が非常に立ち遅れているのが実状である。このことは深刻な課題である。

2. 授業の評価

メディアの多様なミックスが必ずしも授業をわかりやすくするとは限らない。実際に学生による授業評価を続けてやってきて、00年にパワーポイントを導入した初年度の評価は悪かった（自己評価50点）。かえって「いろいろな映像画像があるけど集中や記録ができなかった」「解りにくかった」などの反応で努力の甲斐が無くてショックだった。原因は教員のマルチメディア化の自己満足で学習者の立場から情報提供の構成の仕方を検討しておくことが不足していた。01年に途中で学生からの注文はパワーポイント画面をプリント配布であった。しかし、その時のソフトにはレイアウト印刷機能がなかったために一部しか応えられなかったが、02では同時配布できた。

表2 授業評価の結果:対象授業科目「図画工作後半」八木担当:対象:保育1年250人を2分割

		1999	2000	2001	2002
学生による授業評価 (FD) 特にメディア機器使用がわかりやすい授業になったかどうかを尋ねている。	回数	終了時に1回	終了時に1回	終了時に1回 ●毎回出席カードの裏に自由記述	中間と終了時とで2回 ※ ●毎回出席カードの裏に自由記述
	学生評価を基にした自己評価 (統括八木) (特にマルチメディア化した授業方法について)	70点	50点 ※	70点	80点 ※

パワーポイント画面をすべてレイアウト印刷して配布すると、学生はスクリーンに集中できるのでノート取りがしやすくなった。しかし、モノクロ資料なのでカラー注文があったが、285人にカラープリントを無料配布できないので自己負担とした。

3. 検討課題

① 教員自身のメディアリテラシー育成

マルチメディア化することだけが情報をわかりやすくするとは限らない。先に述べたように立ち後れているマルチメディア教育が原因している。実体験と間接体験やアナログとデジタルとをバランス良くミックスして活用することなど改めて言うまでもないことであり、現実のデジタルジャングルとでも言うようなデジタル社会のなかで主体的に豊かに多様な方法を使いこなしていくメディアリテラシーを育成する試みを積極的に展開する必要がある。モデリングしていく教員の力量が問われていると思う。

② 映像物語づくりと同じ作業が求められる

パワーポイントを使ったスライドショー構成は、紙芝居や映画の絵コンテ集の構成に似ている。いわば映像物語（ドラマづくり）を作成するようなものである。したがって、提示を通して何を伝えたいのかといったテーマ性や必然性を構成する必要がある。さらに、リアリティの問題があり、マルチメディアの多用と共に体験や経験の仕方に関することが問題になる。仮想現実と現実実体験との組み合わせをどう考えていくかも活用や作成にあたって検討する必要がある。

③ 映像文法

レポートしたように、始めは教員側（制作者）の興味本位から始まり、3年目によく視聴する学習者の立場を視点においた情報提示を努力した。まだまだ課題はある。なぜなら、いろいろなテーマによって情報提示の仕方は多様である。例えば、あくまでリアリティある資料提供「図画工作」などの場合の補助資料説明の提示方法、学習

者自身が「なぜだろう」「どうしてだろう」「自分はこう思う」などと主体的にイメージーションをめぐらすことを意図した場合の提示方法、ドキュメンタリータッチで問題提起型の提示方法、研究発表的な提示方法など。造形表現にかかわる方法でも、完成作品のモデルを提示してから創造的な想像をかきたてる提示方法、まったく逆に基本的な技術を提示して、それがどんなモノに展開していくかをめぐらす創造的想像のための提示方法など、創造的思考を促すために異なる提示方法の体系としての“映像文法”の整理が課題である。これらのスキルアップが、いわゆるメディアリテラシーの課題である。

さいごに（成熟までのプロセスと時間）

省察したように、1年目は、教員自身の興味本位と使いこなすのに精一杯な模索段階であった。2年目で保存されたデータを基にして構成を考慮したがやはり新規テクニックを多用したくなる（アニメーションテクニックなど）プラスマイナスを含む拡充段階。3年目になってようやく学習しやすいかどうかで内容を吟味する内容段階にはいった。今から考えると、新しい技術導入から成熟までのプロセスには、成熟過程の一定の道筋を時間をかけて辿るものであることが分かる。（3つのステップ）マルチメディア導入には、こうしたプロセスを辿ることが避けられないのではないかと思われる。まだまだ発展途上にいる未熟な立場なので探求課題はたくさんある。