

汎用的能力（認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験）

の育成を目的とした AL 型授業の取り組みと課題

庄司一也^{*1}

^{*2}徳山大学

General ability (cognitive, ethical, social skills, education, knowledge, experience) of AL type class for the purpose of training initiatives and challenges

Kazuya Shoji ^{*1}, Tokuyama University ^{*2}

前任校である滋賀大学において、平成 28 年 2 月「映像表現入門 2015 年（ひこねびと第 4 弾）」を開講した。本科目は、iPad を使用して最終的にはドキュメンタリー映像を完成させることを目的とするものであるが、特に今回（第 4 弾）は文部科学省のアクティブ・ラーニング（AL）の定義に沿って汎用的能力（認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験）の育成を目的として、PBL 型授業に取り組んだ。そこで本発表では、汎用的能力の育成事例（授業実践）を報告するとともに、その取り組みから見えてきた課題等を考察する。

キーワード： 汎用的能力（認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験）

アクティブ・ラーニング（AL） チーム 映像制作 iPad

1. はじめに

本学会の 2015 年度第 5 回研究会においても本科目「映像表現入門（第 3 弾・平成 27 年 9 月開講）」の実践事例および課題等を報告したが、本発表は「第 4 弾（平成 28 年 2 月開講）」の取り組みを対象としている。前回開講の反省点の 1 つとして、「アクティブ・ラーニング（以下 AL）が手段の 1 つとなってしまうこと」であったため、今回は「目的に重きをおいて」AL 型授業を実践した。すなわち、文科省の AL の定義にあるとおり、「学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る」という点を忠実に再現し、学生の様々な能力を高めることに主軸を置いたわけである。

本科目の内容自体は、撮影対象が変更されたほかは、AL 型授業という意味では前回と同様である。すなわち、iPad を 1 人 1 台貸与し、最終的にはドキュメンタ

リー映像を制作することを目的とした PBL 型授業であり、撮影・編集等すべてを iPad で行うものである。

このような授業に取り組もうと考えた理由は、AL 自体（学生の活動の手段）が目的となってしまう（自己も含めた多数の）現代の AL 授業の反省から、「AL は手段の 1 つであり目的を重視すべき」との考えの下、真に学生の能力を育成しようと考えたためである。今回の取り組みによって、主体的な態度と技能を育成するのみならず、コミュニケーション能力や人間関係構築など多数学生の資質を高めることができたのも事実である。もちろん、後述するように、汎用的能力を育成するに当たっては多くの課題を見出すこともできた。

そこで、今回の取り組みには失敗事例も含まれるなかで、その点も含めて、研究会参加者様の教育・学習支援に活かしていただければ幸いである。なお、先行研究として、西川純『アクティブ・ラーニングによる

キャリア教育入門』(東洋館出版社 2016年)を参考に
するほか、汎用的能力(認知的、倫理的、社会的能
力、教養、知識、経験)の解釈についても同氏の見解
を基にしている。

2. 汎用的能力の育成事例 (AL 型授業実践)

2.1 教養、知識、経験の育成

まず、「教養・知識・経験」である。本科目はその
名のとおり「映像学分野」の授業であり、あくまで高
等教育における学問である。よって、一定の「映像デ
ザイン」や「映像倫理」の教養や知識を高めるように
工夫した。まず行ったのは、LMS にて映像機器の操作
方法や編集ソフトの使用方法等の教材ビデオを配信し
たほか、完成作品を数本 LMS にて配信して、どのよ
うな水準の映像完成物が求められるか理解を深めさせ
るようにしたわけである。前者については反転授業形
式を採用し、自宅等で事前に操作方法・使用方法等を
ビデオ授業で学習した上で、教室授業では即実技学習
に移行できるように工夫した。

特に、今回の反転授業での成果は教室での説明時間を
省略(あるいは大幅に短縮)できたということであっ
た。これによって教室授業では下記に述べる体験・体
感学習に時間を十分に注ぐことができた。

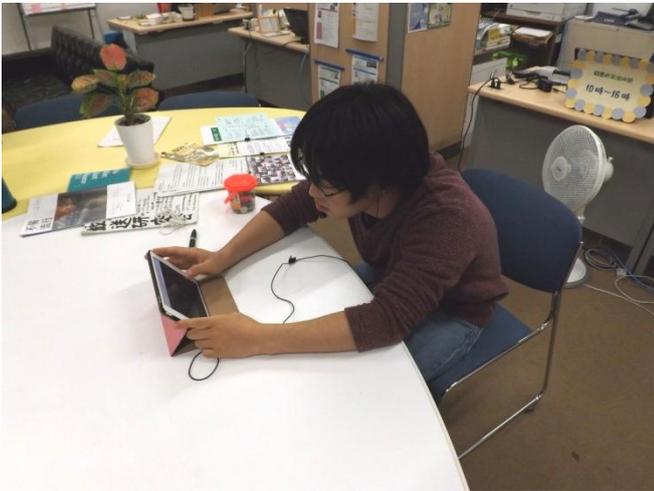


図 1 反転授業形式を採用したことにより、事前に
習得した知識を活用した AL を実践することができた。

後者については、映像をどのように制作するかをま
ずは自分で見て、映像制作分野の理解を深めたいう
えで、教室授業への参加(実践)となった。

また、授業の開講中(後半)において、教室授業に
おいて、専門家(映像作家・映画監督)からの映像制
作における指導をもとに、映像学に関するピア・イン

ストラクションを実施し一定の当該分野の知識や教養
を高めることができた。

さらに、経験においては、iPad を使用した学外活動
を通して、映像制作の経験および取材対象者との調整
や打ち合わせ(およびコミュニケーション)、仲間との
共同作業など多数の実務経験・社会経験を積むことに
成功した。

2.2 認知的能力の育成

認知的能力、すなわち、「問題が解けるかどうか」
については、本科目の主目的である「最終的に映像制
作物を完成させるにあたって、そのプロセスにおける
各課題について適宜解決しながら目標を達成できるか」
という点である。

そのため大きな課題となる、相手との折衝や撮影・
編集(アニメーション・テロップ、ミュージック挿入
等)、発表会までのスケジュール調整、役割分担などは
学生主体で取り組ませた。

後述する「社会的能力」と関連することであるが、
本授業を完結(よりよい制作物を完成)するためには
1人では不可能なものである。同じチーム内で協力し
て、どのようなプロセスを踏みながら最終的に成果物
を完成させ発表・製品化に至るかということが重要に
なってくる。

なお、本科目の受講生は経済学部生であり、そのほ
とんどの授業が座学(講義中心)であるため、本科目
のような対外的活動を含む学習はあまり経験もなく、
また1年生の受講生も多くみられた。したがって、こ
のような取り組みは初めて、またはほとんど経験がな
い学生が多かったわけである。そこで、チームビルデ
ィングの際に、(学生が効果的な共同学習を行うにはグ
ループ分けや役割分担などをのり入念な準備が必要との
考えから)まず映像制作にある程度のスキルを持つ者
か、多少なりとも経験がある者を含めたチームを編成
し認知的能力の向上に寄与できるよう努めた。

結果として、元々モチベーションが高い学生集まり、
かつ iPad を使用した授業ということもあって学習意
欲の喚起ができたため、授業に真面目に取り組み、専
門分野の視点からは「構成表」の作成を十分に行えた
ことが理由となり、全チームが最終的な映像制作物
を完成することができた。また、時にイレギュラー対

応を求められることもあったが、チーム内で相談および教員への報告・連絡・相談も適宜行い、各課題を解決することができた。



図 2 専門家による指導、チームビルディング、モチベーションや学習意欲の喚起など複合的な要因により認知的能力の育成に成功した。

2.3 社会的能力の育成

社会的能力、すなわち、「他者と協力できるかどうか」については、前述したとおり「最終的に映像制作物を制作するにあたって、同じチーム内で適切に協力し合い完成（発表・製品化）させることができるか」という点である。

本科目の目的は表面的には「iPad を使用して地域にかかわる映像制作物を完成させ、地域貢献に寄与すること」であるが、本質は、他者との共同学習を通して人間力や社会人基礎力を高めることを目的としている。

極端なことを言えば、1 人でもドキュメンタリー映像を完成させることはできるかもしれない。しかし、それでは個別学習と何らかわりはなく開講の意味が薄れるため、あくまでチーム学習を前提とした共同学習により、コミュニケーション能力や人間関係構築も目的として体験学習に取り組んだわけである。

もう少し具体的にいうと、撮影担当者、インタビュアー、連絡調整係、編集担当など役割分担も必要となり、同時にチーム内で協力して一緒に上記作業を行う場合も出てくる。併せて、各担当部分に責任をもち、協調性を持って取り組むことも求められる。

結果として、それぞれのメンバーに役割を持たせることとチームでの貢献への考えにより協力作業はうまくいき、最終的な映像制作物の完成に至ったわけであ

るが、この要因は前回の反省点を活かし、ガイダンスを充実させたほか、効果的なアイスブレイクを取り入れ授業に参加しやすい雰囲気を提供できたこと、随時発問を行い制作物の進捗状況を確認したこと等であろうと考えられる。



図 3 撮影担当者やインタビュアーなど役割分担を決め、チームへの貢献を意識させることで「他者と協力する」という社会的能力の育成に寄与した。

2.4 倫理的側面の育成

倫理的能力、すなわち、「よいことと悪いことの区別がつくかどうか」については、映像制作の各過程において表出してくる問題である。

例えば、前述の社会的能力に関係することであるが、人任せにしないで、自分の役割や責任を果たし、チームの一員として責任を果たすということである。

また、映像制作にあたっては、取材対象者および撮影場所において、関係機関に迷惑をかけずに、ルールを守り、適切なかたちで撮影を行うこと等である。

また編集段階においては、特定のメンバーに過度な負荷がかからないよう協力することはもちろんのこと、また著作権や肖像権に配慮（法の遵守等）した作業が求められるわけである。これらについては、どの点がよいか悪いか否か学生たちでの判断が難しい場面もあったため、専門家による指導のほか適宜相談や報告の場を設けた（インタラクティブな学習環境）。

全体に言えることであるが、説明は必要最低限にし、学生主体で問題解決にあたる PBL 型授業の実践だったわけである。そして、何かあればすぐに専門家や教員に相談なり質問なりをするような環境を提供し、実践を通しながら倫理面の向上を図った。



図 4 映像制作を通して様々な倫理的側面を育成するため、適宜専門家や教員による適切な支援に努めた。
(左端の映像監督より直接指導を受ける様子)

3. おわりに

以上のように、汎用的能力の育成を目的に映像制作を通じた AL 型授業に取り組んだわけであるが、本科目がその部分に注力した関係もあり、若干の課題も露呈することとなった。その点について以下考察したい。

3.1 教養、知識を一層高める上での課題

本科目は大学設置基準でいうところの「実技」に該当する。よって、前述したとおり、チーム内で協力したうえで、iPad を使用してドキュメンタリー映像を完成させることが目的（主活動）であり、知識や教養の獲得の優先順位は低いかもしれない。しかし（AL 型の）大学の授業として開講している以上、一定の映像学に関する知識や教養を高める必要がある。

しかし、本科目が 5 日間の集中講義という事情もあり、いわゆる「映像デザイン」「映像倫理」にあたる内容の解説や説明は最低限のものとなったほか、前述したピア・インストラクションは本当に必要最低限の内容のものにとどまった。

確かに学生にとっては iPad を使用した実技中心の楽しい授業になったかもしれないが、知的に得られるものが不足していたとも考えられる。

今後も集中講義形式で開講されることが予定されており、上述のとおり教室授業中は説明時間を確保することが難しいため、LMS を活用した映像活用授業（教材ビデオ配信）を実施し、実技的側面のみならず、知識や教養をより一層高める工夫が求められる。

3.2 認知的能力・社会的能力の課題

前述のとおり、本科目が AL 型授業であり、PBL 型の授業を開講したため、認知的能力および社会的能力を一定程度育成することができた。

しかし、この点につき、若干の課題も存在する。両者に共通することであるが、（一部ではあるが）チーム内である特定の者が孤軍奮闘したり、自分の意見を押し通す場面も見られた。一方で参加度が低い学生も見られた。これは教員の指導不足、ファシリテート（グループへの適切な助言や支援）不十分が原因ともいえるが、チーム内での協力の重要性や責任感・協調性の重要性についての説明や指導が不足していたものと考えられる。また、スキルがチーム内で突出している者、十分な自信がある者にどのようにファシリテートし、効果的なチーム学習を実践できるかは今後の大きな課題となった。

3.3 今後の取り組み

以上のように汎用的能力の一定の育成を図ることができたが、一方で各育成場面において課題や反省点も見られる結果となった。もちろん、授業自体は AL 型授業として一定の成果を上げられたし、ドロップアウト者も 1 人も出ることなく完結できたことは大きな成果である。また学生たちにとってもスキルアップや自信あるいは様々な能力育成に寄与できたであろう。何より、目標に重きを置いたことで、単に活動するだけの AL とはならなかったことは評価できる。

今後の同科目の開講に当たっては、おなじく AL 型授業として汎用的能力を一層育成することを目的に取り組み、より効果的な授業運営を行っていきたい。

参 考 文 献

- (1) 西川純：“アクティブ・ラーニングによるキャリア教育入門”，東洋館出版社，pp.38-41（2016）。
- (2) 中井俊樹編著：“アクティブ・ラーニング”，多摩川大学出版部，pp.3-109（2015）。
- (3) 溝上慎一：“アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換”，東信堂，p.23（2014）。
- (4) 前林清和，江田英里香，須釜幸男，田中綾子，上谷聡子：“アクティブ・ラーニング理論と実践一”，デザインエッグ，pp.8-9（2015）。