

科学研究費助成事業 研究成果報告書



令和 5 年 5 月 21 日現在

機関番号： 9 9 9 9 9
研究種目： 奨励研究
研究期間： 2022 ~ 2022
課題番号： 2 2 H 0 4 0 6 2
研究課題名 マルチモーダル・リテラシーの育成を目指した学習プログラムの開発

研究代表者

増永 雄一郎 (Masunaga, Yuichiro)

宝塚市立末広小学校・小学校 教諭

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 390,000 円

研究成果の概要：本研究の成果は、（１）英国映画研究所が刊行しているStory Shorts（2001）を検討対象として取り上げ、動画を用いた学習指導に関する知見を得たこと、（２）動画特有の聴覚情報（効果音、背景音）やカメラワーク、ショット、作品の制作過程といった多角的な視点から短編アニメーション『つみきのいえ』を分析し、複数の学習展開例を考案したこと、（３）学校教育現場で動画を学習材とした学習プログラムを実施したこと、以上の３点である。

研究成果の学術的意義や社会的意義

高度情報化社会を生きる子供は、多様なモードで構成されたマルチモーダル・テキストを通して大量かつ多様な情報を気軽に手にいれたり、誰もが情報を発信したりする機会を有している。しかし、このような環境下にいる子供のことばの教育を担う国語科では、依然として教科書中心の紙媒体による活字テキストの読みに偏っているという指摘がある。そこで本研究では、多様なモードで構成されたマルチモーダル・テキストの中でも子供が日常生活の中で積極的に関与しているであろう「動画」を取り上げ、テキストの特性を理解したり評価したりする能力であるマルチモーダル・リテラシーの育成を目指した学習プログラムの開発を行った。

研究分野：国語教育、メディア教育

キーワード：マルチモーダル・リテラシー マルチモーダル・テキスト 動画

1. 研究の目的

高度情報化社会を生きる子供は、多様なモードで構成されたマルチモーダル・テキストを通して大量かつ多様な情報を気軽に手にいれたり、誰しもが情報を発信したりする機会を有している。さらに、GIGA スクール構想による一人一台端末環境が整備されつつある昨今の状況を踏まえると、学校教育においてもマルチモーダル・テキストに触れる機会は増えていくであろう。しかし、このような環境下にいる子供のことばの教育を担う国語科では、依然として教科書中心の紙媒体による活字テキストの読みに偏っているという指摘がある。そこで本研究では、多様なモードで構成されたマルチモーダル・テキストの中でも子供が日常生活の中で積極的に関与しているであろう「動画」を取り上げ、テキストの特性を理解したり評価したりする能力であるマルチモーダル・リテラシーの育成を目指した学習プログラムの開発を行う。なお、2022 年度は、様々なマルチモーダル・テキストを読み解く機会が増え、その善し悪しの判断を自覚的に行うことが可能であると想定される小学校高学年に焦点を当てる。

2. 研究成果

本研究の成果として、以下の3点について報告する。

(1) 英国映画研究所が示す動画の指導法

初等教育における動画を用いた学習指導に関する知見を得るために、英国映画研究所が刊行している *Story Shorts* (2001) を検討対象として取り上げた。その結果、動画の意味生成に何らかの形で貢献している「動画の言語」(Language of moving images) のうち、「音響」(Sound)、「色彩」(Colour)、「カメラ」(Camera) の三つが動画を読解する上で必要不可欠な要素であること、「Cs and Ss」や「Settings Chart」は、動画を構成する要素に分け入る読みを可能とするテクニクであること、動画を用いた言語活動では、インプットの材として動画を用いつつもアウトプットには言葉が設定されており、登場人物像を考える、登場人物の心情を想像する、物語の続きを考える等、従来の国語科学習と重なる言語活動が行われていること、動画から言葉を生み出すプロセスは、小学校学習指導要領解説(国語編)に示されている「情報の扱い方に関する事項」に通ずる部分があること、以上の4点が明らかとなった。

(2) 短編アニメーションの学習材化

未知数の動画から学習材としての可能性を探る研究を行った。まず、動画を実写とアニメーションの二つに大別し、自ら意味を見出し、自由に解釈することができるアニメーションに焦点を当てた。次に、動画を用いた学習に関する先行研究を概観し、アニメーションの選定基準を4つ(短編アニメーション、言語情報のないアニメーション、異なるモードで表現されている同一作品があるアニメーション、好意的な評価を得ているアニメーション)を設定した。その後、基準を満たしている動画として、短編アニメーション『つみきのいえ』を選定し、動画特有の聴覚情報(効果音、背景音)やカメラワーク、ショット、作品の制作過程といった多角的な視点から分析を行った。そして、分析を通して明らかとなった特徴を踏まえて、複数の学習展開例(作品中に描かれている登場人物の「生き方」を一つのモデルとしながら、自身の「生き方」について考える学習展開など)を考案した。

(3) 短編アニメーションを用いた学習プログラムの開発及び実践

(1)と(2)の内容を下敷きにして、動画を学習材とした学習プログラムを開発した(表1)。また、学習者がどのような読みを形成するのかを事例的に考察するために、総合的な学習の時間に位置づけて実践を行った。その結果、動画を学習材とした学習プログラムの可能性として、3つ(「活字テキストを対象とした読みと重なる思考活動が見られること」、「活字テキストを対象とした読みでは実現できない読みが行われること」、「学習意欲の向上につながること」)が明らかとなった。また、課題(動画特有のモードである聴覚情報に着目した読みが十分でなかったこと)に対する改善策として「異なるメディアで表現されている同一作品(アニメーションと絵本)を比較する場を設けること」を考案した。

【表1】開発した学習プログラム

時数	活動	学習活動
1時間目	導入	学習の内容(メディア、アニメ)と日常生活とのつながりについて考える。
2時間目	入門	学習課題と大まかな学習活動を把握する。
3・4時間目	的活	ストーリーマップを作成する。
5・6時間目	動	最初と最後の場面での表現の異同を見つける。
7時間目	発展的活	登場人物であるおじいさんの心内語を考える。
8時間目		異なるモードを用いて表現された同一作品(ナレーションありとナレーションなし)を比較検討する。
9・10・11時間		短編アニメーション『つみきのいえ』に贈る表彰状を作成する。 学びを振り返る。 異なる情報で表現された同一作品(絵本版と動画版)を比較検討する。

主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計1件（うち査読付論文 1件／うち国際共著 0件／うちオープンアクセス 0件）

1．著者名 増永雄一郎	4．巻 39
2．論文標題 短編アニメーション『つみきのいえ』の学習材化研究	5．発行年 2023年
3．雑誌名 言語表現研究	6．最初と最後の頁 63-77
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計2件（うち招待講演 0件／うち国際学会 0件）

1．発表者名 増永雄一郎
2．発表標題 英国映画研究所（2001）Story Shortsが示す動画を用いた学習指導法
3．学会等名 日本教科教育学会
4．発表年 2022年

1．発表者名 増永雄一郎
2．発表標題 動画テキストを学習材とした言語活動の可能性－英国映画研究所が示す動画の指導法を援用して－
3．学会等名 兵庫教育大学言語表現学会
4．発表年 2022年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

研究組織（研究協力者）

氏名	ローマ字氏名
----	--------