教育部教學實踐研究計畫成果報告

計畫編號：PED107072
學門分類：教育
執行期間：2019/07/22 ～ 2019/09/20

日文系大四會話課程中學習製作紀錄片
日語会話（四）

計畫主持人：堀越和男

執行機構及系所：淡江大学日本語文學系

繳交報告日期：2019/09/20

日文系大四會話課程中學習製作紀錄片

一. 報告內文(Content)

1. 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

1-1・研究の背景と動機

今後の社会から求められる人材は、外国語能力を身につけたグルーバル人材というだけではなく、創造力や人間関係力、そして臨機応変に対応できる柔軟性の高い人材が必要とされ、大学はその養成にも力を入れていかなければならないということである。それができない大学は、今後消えてなくなる職業と同じ道を辿ることは想像に難くない。しかし、現状を見ると日本語学科の一般的な授業は依然として日本語の知識や能力の向上のみに焦点を当てその養成を目的にした授業であり、例えば本研究の対象となる授業―上級の日本語会話の授業においても、そのようなタイトルの教科書を使って会話の練習をしたり、テレビニュースや新聞記事を教材にし、それをもとにプレゼンテーション、ディスカッション、ディベート等を行い、日本語能力の向上とスキルの習得を目的にシラバスをデザインすることが多い。

そのため本研究では、4 年生の日本語会話の授業と卒業制作と連携させながら、一つの科目の中で一般的な会話授業で身に付ける日本語能力とそれぞれのスキルを習得を目指すだけではなく、社会へ出る前の準備教育として「基礎的・汎用的能力」の修得を目的した一つの日本語教育の試みとして、ドキュメンタリー制作を取り入れた日本語会話の授業の実践研究を行った。

1-2・研究目的

一般的に上級の日本語会話の授業というと、そのようなタイトルの教科書を使って会話の練習をしたり、テレビニュースや新聞記事を教材にし、それをもとにプレゼンテーション、ディスカッション、ディベート等を行い、日本語能力の向上とスキルの習得を目的にシラバスをデザインすることが多い。本研究では、作る作業の中で学びを深めるといったクリエーティブラーニングの理念に基づき、会話授業にドキュメンタリー制作を取り入れ、一つの科目の中で一般的な授業で身に付ける日本語能力とそれぞれのスキルを習得させだけではなく、キャリア教育の理念を融合させ、また本学の卒業制作と連携させながら、論理的思考力、撮影技術や映像編集能力、創造力、問題解決能力、交渉力、チームワーク等、社会へ出る前の準備教育を目的した一つの日本語教育の試みを行う。そして、実践後調査を行い、学生らがこの授業で何を学んだと感じているのか明らかにする。

2. 文獻探討(Literature Review)

2-1・キャリア教育について

4 年生の日本語会話授業にドキュメンタリー制作を取り入れることは、中央教育審

議会（2011）にある「キャリア教育」[1]の理念と合致するところであり、またそれは「社会的・職業的自立、社会職業への円滑な移行に必要な力」[2]となる。そして、この授業では主にその中の「基礎的・汎用的能力」[3]を学生たちが伸ばせるようデザインされている。映像には様々な種類があるが、この授業で筆者がドキュメンタリー作品にこだわっているのは、学生たちがそこで様々な人の人生に触れ、自分の生き方について深く考えられるからであり、またこの「生きるための力」を養ってほしいと考えたからである。

2-1・映像作品制作を目的とした「日語会話（四）」と卒業制作

淡江大学日本語学科では、4 年生のカリキュラムに「卒業制作及び指導（畢業專題與指導）」があるが、これは論文・レポート・翻訳・映像作品制作・ディベート・演劇・旅行ガイド実習・雑誌編集・日本語創作の中から一つ選び学生は指導教授の下でそれを 1 年間で完成させるというものである[4]。映像作品制作については 95 学年度から選択可能となり、それを選び筆者の下で作る者もいた。卒業制作は 1 つの作品につき 3 人のグループまでと決まっており、この年は筆者の研究室で各グループに個別に指導を行っていた。二つのグループのみではあったが、文章の書き方や添削だけでなく映像の編集についても指導しなければならないので、論文やレポートより遥かに時間を要した。そのため、96 学年度からは初めて「日語会話（四）」の授業で映像作品制作を取り入れ教えたのだが、現在のように学生が会話の授業を選択できるシステムが確立されておらず、肝心の映像作品制作を卒業制作に選んだ学生が筆者の授業を受講することができなかった。そのためこの年も個別指導に時間を費やすことになった。このようなことが起こったのはそれぞれの卒業制作について新 4 年生たちに周知されていないことも原因であったため、日本語学科では 96 学年度の学年度末に 3 年生を対象とした「日語会話（四）（卒業制作を含む）の説明会」を行い、学生がその目的や希望に合わせ、授業を選択し履修できるようにした。97 学年度の「日語会話（四）」は映像作

---

[1] 一人一人の社会的・職業的自立に向け、必要な基盤となる能力や態度を育てることを通して、 キャリア発達を促す教育（中央教育審議会「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について（答申）」（平成 23 年1月 31 日））

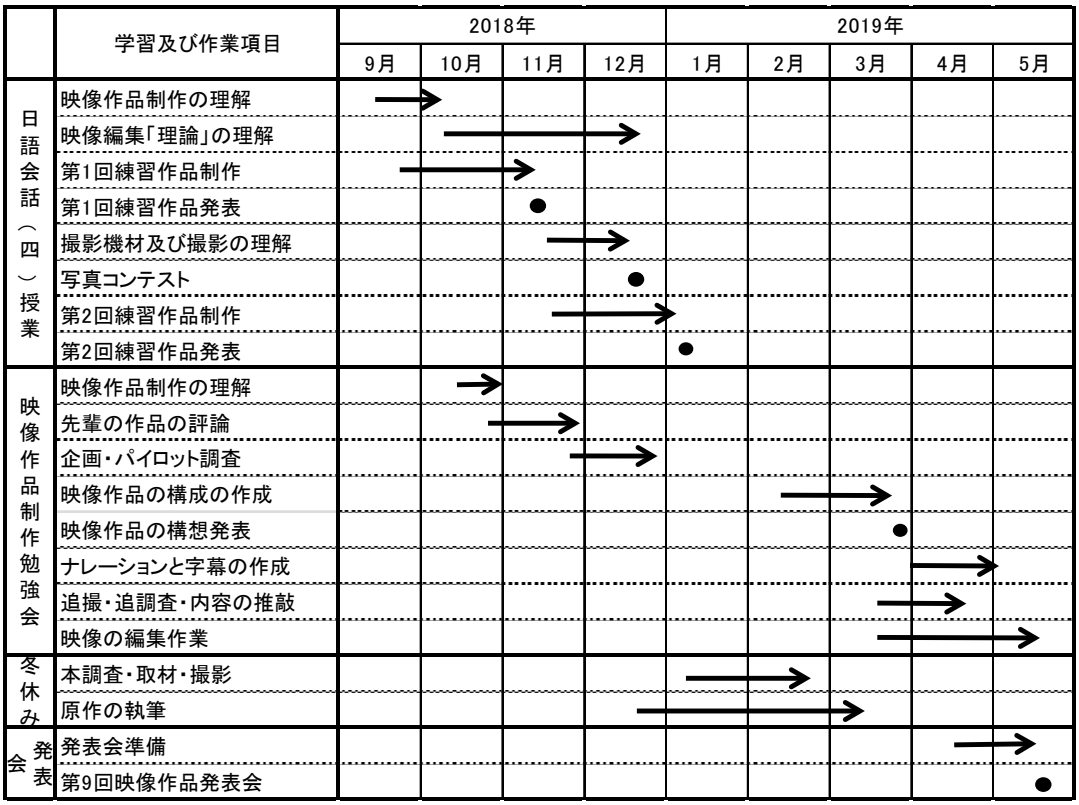
[2] 子どもや若者が夢や希望、目標を持ち、それらを具体的に行動に移していくことで実現を図ることができるようにするための力。その要素としては、まず土台として①基礎的・基本的な知識や技能があり、その上に②基礎的・汎用的能力、③理論的思考力と想像力、④意欲・態度、⑤勤労観・職業等の価値観の四つ能力と観念があり、最上部に⑥専門的な知識・技能という構図で構成されている。（文部科学省生涯学習政策局政策課「「社会的・職業的自立、社会・職業への円滑な移行に必要な力」について～「今後の学校におけるキャリア教育職業教育の在り方について（平成 23 年1月中央教育審議会答申）」における提言～）」（平成 24 年 9 月 7 日）

[3] 社会的職業的に自立するために必要な基盤となる能力であり、人間関係形成・社会形成能力、自己理解・自己管理能力、課題対応能力、キャリアプランニング能力の 4 つの能力を包括する概念である。キャリア教育においてはその中核となる能力である。詳しくは、文部科学省『高等学校キャリア教育の手引き』「第 1 章　キャリア教育とは何か」「第 1 節　キャリア教育の必要性と意義（その 3）」を参照。（http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2011/11/04/1312817_04.pdf）（最終閲覧日：2019 年 9 月 3 日）

[4] 詳しくは、曾秋桂（2013）を参照。

品制作クラスとして通年で映像制作をテーマに授業を行った。1 学期は映像編集をメインに作品の作り方ついて学び、2 学期は 1 学期学んだことを活用し卒業制作の作品を作るという授業であった。また、この年から学生の映像作品制作に対するモチベーションを高めるため、日本語学科主催の「映像作品発表会」を開催するようになり、現在までに 2 回行わない年[5]もあったが、今学年度は 9 回目の発表会が行われた。なお、表 1 は「日語会話（四）」と「映像作品勉強会」並びに冬休みに宿題として行った工程を分かりやすく表にまとめたものである。

表 1　107 学年度の映像作品制作の全工程



3.　研究方法(Research Methodology)

3-1・授業の理論的背景

3-1-1・協働学習を取り入れたグループ活動

「協働学習（Collaborative Learning）」とは、「互いに働きかけあいながら協力して創造的な活動を行う(舘岡,2005:95)」ことであり、この協働的な学びによって学習者の情意的側面、認知的側面、社会的側面に一定の教育的効果があると考えられている。つまり、与えられた課題の完成を目標に学習者が相互に協力しながら学習に取り組むことによって学習への動機づけを高めること、そしてそれを達成する過程で教師等周囲から支援を受けながら、検討を重ねたり、自ら様々なリソースを使い調べたりする作業を通して日本語能力を向上させること、また、それだけでなくその課題から発生す

[5] 101 学年度、102 学年度ともに学生の希望により開催されなかった。

る多くの問題を話し合いによって解決していく中で、互いを理解し、協調性や社会性を身につけていくことができるというものである。

本授業では、構成主義に基づく協働学習の理念の下、二人或いは三人で一つのチームを組み、六つのグループに分かれ活動を行った。各チームには一つのテーマを決めるところからドキュメンタリー映像作品を完成させるまでの過程において様々な課題を与えたが、それらをチームで互いに協力し乗り越えられるように授業を設計した。

3-1-2・PBL に基づくシラバスデザイン

本研究では、PBL を「複雑な課題や挑戦に値する問題に対して、学習者がその活動の計画を立て、授業時間の枠を越えて自発的に問題解決・意志決定・情報探索を行い、真正性の高い成果もしくはプレゼンテーションを目的とした課題を達成させる中で学んでいくといった学習形態（Jones,1997）」と定義し、以下六フェーズ に従い授業設計を行った。

①準備フェーズ：学習者に提供する PBL テーマの準備、講義の時間割と進度、教材・環境等の準備、評価方法等のルールの設定をし、指導体制を確立する。

②導入フェーズ：学習者に本授業（及び各活動）の目的と目標を明確に認識させ、その方法や手順、評価のし方等を理解させる。

③遂行フェーズ：その活動の目標に向けて各グループで学習者が話し合い、計画を立て、調査、執筆、制作等の作業を行い、プロジェクトを推進する。

④発表フェーズ：学習者にとって活動の目標であり、本授業においては「第 9 回映像作品発表会」がそれに当たる。

⑤省察フェーズ：成果を得るまでの間、グループ或いは個人でどんな困難をどう乗り越え、何に気づき、何を学んだのか自己評価を行う。

⑥評価フェーズ：PBL の活動終了後、主に教師が学習者の成果物とそそれを生み出すまでの過程を評価する。

3-2・研究範囲（教学の導入及び実施内容）と研究対象

3-2-1・１学期の「日語会話（四）」の概要

1)本授業の目的

本授業では、映像作品の作り方やその理論について日本語を使って学びながら、六つのグループに分かれ各班テーマを決めて調査し、その結果に基づき最終的に一つのドキュメンタリー作品を完成させる。そして、その中で日本語能力を高めることはもちろん、創造力、思考力、協調性、問題解決能力、コンピュータの能力等を協働的な学習により身につけていくことを目的とする。

2)本授業の概要

①実践機関と対象となる学生：

淡江大学日本語文学系　4 年生 18 名（男性 3 名・女性 15 名）

②実践期間：107 学年度　1 学期（2018 年 9 月中旬～2019 年 1 月下旬）

木曜日 3、4 時間目（10：10～12：00）

3-2-2・授業の方法

映像作品制作では、作り方の理論を学び、それを実践していくという方法で授業を進めた。まず、映像制作の編集に関する理論を学ぶため、映像編集について井上（2007）の一部を教材として使い、予めグループごとに担当班を決め、担当者は自分たちなりにその割り当てられた内容をまとめ、発表するというものである。以下はその手順である。

①解説担当者は指定されたテキストの内容を熟読し、自分なりに内容を理解する。そして、その編集技法が使われているドラマやアニメを探し、それを例にしたり、実際に自分で撮影した動画を編集する等し、テキストの内容を自分なりに工夫を凝らし PPT にまとめ、20 分～30 分で分かりやすく解説する。

②予めクラス全員その日の学習内容をしっかり読んで分からない日本語を調べ、　内容もある程度理解してくることが必須であり、それを前提に解説担当者の話を聞くことになっている。担当者の解説が終わると、日本語や内容に関する質疑応答が行われる。聞いている学生は分からなかったことや不明な点、聞き漏らしてしまったこと等を質問し、担当者が答える。また、質問が出ないときは教師が質問したり、説明が不足している場合は教師が補足する。

③最後に内容について漢字の読み方や重要箇所についてディクテーションの小　　テストを行い、採点した後、翌週解答を伝え返却する。そのため、「理論」の学習がある前の週は、学生全員が予習として次回の「理論」の学習内容について分からない語彙や文法、漢字の読み方等を調べ、ディクテーションの小テストを想定し、重要箇所を予測しながら読んでくることを宿題とした。

3-2-3.学生の成績評価

本授業では以下①～④の四つの項目の合計点を学期成績としている。また、①～③にはそれぞれに評価するための採点表があり、それに沿って評価を行う。なお、成績は学生にとって重要なものであるが、授業においても動機づけを高める上でも大きな役割を果たしている。そのため、本授業第 1 回目のガイダンスにおいて以下の評価のし方について説明し、各試験の前には予め評価項目が細分化された実際に使用する採点表を提示し、準備する際の留意点などを意識させるようにしている。

①中間試験（10%）：映像作品の中間報告

②映像編集に関する「理論」の発表（20%）

③期末試験（40%）：日本語模擬面接（20%）、映像作品完成版（20%）

④平常点（30%）：出席（10%）、参加態度・課題提出（10%）、小テスト（10%）

※（　）内は学期成績に占める各項目、或いは各課題の割合を表している。

3-3・調査について

調査対象：淡江大学本科目履修者 18 名

調査方法：質問紙調査

（35 項目からなるリッカート形式の 5 件法のアンケート）

調査日：2019 年 1 月 3 日

（第 17 週の課程最後の授業終了後に行った）

4. 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

(1) 教學過程與成果

①練習作品(1)

まずテーマ・概要・構成を考え、決めた後、文献調査等を行い、企画を立て、スケジュールを決める。それらが決まったら、踏査やインタビューを行い、その様子などをビデオ（動画）やカメラ（静止画）に収めておく。それらをもとに作品の原作を書き、そこから映像作品の構想を練る。そして、その構想をもとに、集めた素材や録音したナレーションを入れ、映像を編集する。以上のように、この作品では卒業制作を作るために、その手順を理解し、その作り方を学ぶことを目的としている。また、初めて映像作品を作ると、必ず失敗する。しかし、その失敗を通し、映像作品制作に必要な知識や能力について理解し、それらを身につけ、卒業制作を作るための力を蓄える。失敗を恐れず行動し、失敗したらその失敗から学び、問題を解決していく力を養うことがもう一つの練習作品の目的である。

1 班（黄彰櫻・李晏禎・陳芷妤・陳思晴）

タイトル：「虹色の輪を広げよう」

2 班（王怡涵・鍾湘雲・韓季螢・潘思羽）

タイトル：「古い建物のリフォーム」

3 班（林秋萍・簡若芸・蔣祖馨・呉遠哲）

タイトル：「野良犬の行き先」

4 班（李小荻・田欣琪・陳宇芊・林誠軒・張雅筑・胡譽瀚）

タイトル：「毎日見過ごす運転士さん」

②練習作品（2）

ミュージックビデオを作成し、内容よりも写真や音楽等の素材を編集するためのソフトや撮影機材の使い方について学ぶことが目的である。授業で学んでいる映像理論を応用し、写真（及びトランジション・エフェクト）と音楽だけで、視聴者に如何にメッセージを伝えればいいのか考えることが、課題であり、それらの知識や能力を実践の中で身に付けていく。

1 班（韓季螢・鍾湘雲・陳宇芊・田欣琪）

タイトル：「いかないで」

2 班（張雅筑・潘思羽・林秋萍・胡譽瀚）

タイトル：「高嶺の花子さん」

3 班（陳思晴・簡若芸・王怡涵）

タイトル：「好きな人がいること」

4 班（陳芷妤・蔣祖馨・呉遠哲）

タイトル：「CITIZEN KANE」

5 班（林誠軒・李晏禎・黄彰櫻）

タイトル：「Hello, Mr. MY Yesterday」

③卒業制作

本授業及び映像作品勉強会で学んだ知識や能力を十分に発揮し、107 学年度日本語学科の卒業制作として作った映像作品であり、1 年をかけて結実した成果である。以下に五つの作品の概要及び学生たちが作品に込めたメッセージを記すこととする。

1)タイトル：「ルネサンス　―思う、追う、叶う―」(「文藝復興」)

制作者：陳思晴・陳芷妤

クリエイティブ産業は今や世界各国で急速に発展してきており、新しいタイプの職業が次々に生まれている。台北の永康街にハンドメイドの雑貨を売る「Garden　文創選物店」というお店がある。そこには台湾各地のクリエーターが作った雑貨がずらりと並び、50 以上のブランドの商品が置かれている。そこを取り仕切るのは店長である廖上儀氏である。安価で、台湾にしかない、ここでしか買えない唯一のデザインを理念に自らもクリエーターとして店を切り盛りし多くの顧客の支持を得ている。彼女は大学卒業後、露天などで雑貨を売り資金を集め、2016 年にこの店を開設した。それまでには多くの困難や苦労があったものの自分の夢を実現するべく一生懸命頑張ってきた。今は更に事業を拡大させようと奮闘している。なぜ彼女がこのようにエネルギッシュに活動できるのか。それは「本当に自分がやりたいことを見つけ、それを通して周りの人に愛を届ける」という思いがその原動力になっているからである。今の時代、トレンドを追い求めるのではなく、大都会を羨むのではなく、自分が今あるところで自分自身のスタイルを作り出すことが重要である。愛を表現できる分野で自分が輝ける仕事をするべきだというメッセージを伝えている。

2)タイトル：「顔を上げて歩こう」(「抬起頭邁進吧」)

制作者：張雅筑・田欣琪・胡譽瀚

テクノロジーと我々の生活が切り離せなくなった現代においてパソコンやスマホは必要不可欠なものとなっている。しかし、それらに依存し、時間を浪費してしまう大学生も少なくはない。そこで、本作品では一人の女子大学生に協力してもらい 1 週間パソコンとスマホのない生活を送ってもらうという実験を行った。最初はそれらのない生活に戸惑い不便に感じるものの、終わりに近づくに連れ学習時間や読書の時間が増えていった。本作品では、その実験を通し、テクノロジーは便利だが、それに支配されてはいけないことを訴えている。

3)タイトル：「あなたはあなたであればいい！」(「Just be yourself!」)

制作者：鍾湘雲・韓季螢

人でも物でも最初の印象がその評価を大きく左右する。私たちは無意識のうちに身の回りの全てのものに「先入観」や「偏見」を含めレッテルを張っている。だからこそ、自分が周りにどう見られているのか気にするのである。本作品では、その先入観や偏見が人の認知や行動にどのように影響するのか実験した。まず、それぞれが互いに知らない男性 6 名にアイマスクをして一つの部屋で様々な話題について話してもらい、その後アイマスクを取って同じように話してもらうというものである。結果、参加者はアイマスクをしているほうが自由に自分の意見を言えたと感じており、我々は

視覚に頼り人や物を判断する嫌いがあることを指摘している。つまり、自分が周りにどう思われようが、大切なのは自分自身の資質にあるということを伝えようとしている。

4)タイトル：「時間を取り戻すお医者さん」(「廟宇科醫師」)

制作者：林誠軒・李晏禎・黄彰櫻

台湾には数多くの廟があり、歴史、文化、経済の拠点としてこれまで人々の生活に密接に関わってきた。しかし、時間の流れと共に多くの廟が傷んできている。これは、その修復に力を尽くし伝統的価値を後世に残そうと日々奮闘している修復師たちについて紹介するものである。修復師の李志上師によると台湾は芸術教育を重要視しなかったため、古跡修復や修復師の育成にも力を入れてこなかった。そのため、経済的、人材的理由により多くの廟がその歴史的価値を失っている。しかし、信徒たちの信仰心が支えとなり、廟の修復に生涯をかけその仕事に従事している修復師や、その思いを受け継ぎ修復師を目指し大学で学んでいる学生たちの姿を見ていると、自分の文化を知り、保存し、継承していくことの重要性に気づかされる。台湾の文化を大切にすることは、台湾を愛する我々にしかできないことであると、この作品を作った学生たちはその事実を多くの人に知ってもらいたいという思いで制作した。

5)タイトル：バンドワゴンに乗る」(「一窩蜂」)

制作者：吳遠哲・王怡涵・潘思羽

SNS の発達とともに手軽に様々な情報が手に入れられたり意見を発信できるようになった。それに伴い、大多数が選択されたという事実により更にそれを選択する者を増大させるというバンドワゴン効果という現象が起こるようになった。食品や商品はもちろん、社会的な事件にもこのよう現象が見られる。2013 年に淡水で起こった殺人事件では、当時一人の男性がマスコミの報道や SNS によって個人情報を晒され、脅迫まがいの言葉が届くようになり、最終的には容疑者にされ心に大きな傷を負ってしまった。そして、本作品では本人にインタビューし、その経緯について紹介している。このような冤罪を防ぐためにも、また時流に流されないためにも、自分という個を確立することの重要性を伝えている。

(2)教師教學反思

教室環境での外国語学習では、学習者にとって学ぶ意義ともいえる文脈が感じられないことが多く、それが学生たちの学習意欲が高まらない一つの要因ともなっている。なぜこの語彙を覚えるのか、どうしてこの文法を学ぶのか、なぜこの会話を暗記して発表しなければならないのか、―それは試験のため・教師の指示だから――そう感じてしまうと学習意欲が高まらない、或いは一時は高まるがそれが終わると学習は止まってしまう。なぜなら、そこにそれ以上の文脈がないからである。つまり、教室活動において試験や教師の指示のためではなく、学生たちが主体的に自主的に学習にかかわれる環境（クラスメート共に問題を解決しなければならない状況）を教師が作り、彼らがその中でクラスメートだけではなく様々な人たちとかかわりを持ちながら社会的な相互作用によって自らの世界観を広げ、そこに学びの意

味を見出させるようにすることが重要である。そして、その中に外国語を道具として使わないと完成できない作業をシラバスに散りばめ、その遂行していく中で実践的に学生たちに外国語を習得させていくのである。

これは日本語を使った映像作品制作であるが、そのような要素を取り入れるのであれば、映像作品に限る必要はない。私は趣味や仕事で写真を撮ったり、映像の編集作業を行った経験があったので、このような授業を思いついたが、それがホームページ作成、新聞制作、雑誌編集のような自らの考えを発信していくといったものだけではなく、外国語演劇やディベート大会への参加等でもいいと思う。１・２年生なら寸劇や身の回りにある事柄の調査発表等でもかまわない。そのような作業を上述の要素をもって学生と教師が一緒になって進めることにより、そこには学生にとって「本物の学び」が生まれるのである。それを目標に教師はシラバスをデザインし、学生とともに何らかの成果物を創造していくことができれば、最終的に実りの多い授業となるのではないだろうか。

(3)學生學習回饋

学生に対するアンケートをまとめた結果に関し、表２の平均値の高かった項目から学生たちの学びについて考察し、報告する

①チームワークと人間関係

学生の本授業における学びの第１位は、「チームワークの重要性」であった。映像作品制作では一つの作品を完成させることを目標に、チームで協力しながらその作業に取り組むのだが、一人の力だけでは解決できない問題が数多くある。そのような問題をどうすれば解決できるのか、また一人一人が持つ力を十分に発揮することができるようにするためにはどうすればいいのか、互いにコミュニケーションを取り合いそれぞれが考えながら行動する必要がある。そのため、制作過程で遭遇する様々な問題をチームで乗り越えるごとに、このような課題を達成させるためにはチームワークが重要性であることを身を以て理解できたのではないだろうか。また、このクラスでは、あまり親しくない人やこのクラスで初めて会った人とチームを組んで課題に取り組むことも多いが、その中で「グループ作業を通し、人間関係の築き方について勉強になった（第５位）」と感じる学生が多かった。

②世界観の広がりと日本語活用の機会

第２位は同率で３項目あり、学びに関する項目は次の二つがある。まず一つ目は「自分の知らない世界の人たちと出会うこと、話をすることができて、勉強になった。」である。映像制作では、ドキュメンタリーを作ることを課題としているが、自分の知らない世界の人に出会ったり、自分が今まで考えてこなかったことを考えたりと世界観の広がりを感じている。また、多くの学生は３年生まで日本語を学ぶために日本語を学んでいたが、日本語で映像制作や調査対象について学ぶのであるが、そのため学生たちは「この授業では、これまで学んだ日本語を使ういい機会になったと思う。」のように感じている。そのような意味では、この授業はCLIL的要素を含んでいると言えよう。

③聴解力とプレゼンテーション能力の向上

同率７位に「聴く力が高まったと思う」と「日本語のプレゼンテーション能力が高まったと思う」があるが、本授業はグループ討論以外は全て日本語で行うことにしており、日本語を聞く機会は多い。また、討論した結果や調査した結果等、PPTにまとめプレゼンテーションを行うことにしているため、プレゼンテーション能力が向上したと感じているのではないだろうか。

表２　平均値の高かった質問項目

順位	項目	質問	平均値	SD
1	2-1	チームワークの重要性について学ぶことができたと思う。	4.83	0.38
2	2-2	自分の知らない世界の人たちと出会うこと、話をすることができて、勉強になった。	4.67	0.49
2	2-5	この授業では、これまで学んだ日本語を使ういい機会になったと思う。	4.67	0.49
2	5-5	映像作品を作る上で、教師のアドバイスは役に立った。	4.67	0.59
5	2-3	グループ作業を通し、人間関係の築き方について勉強になった。	4.50	0.62
6	5-7	この授業を選んで良かったと思う。	4.44	0.62
7	1-2	聴く力が高まったと思う。	4.39	0.50
7	3-7	他のメンバーはみんな協力的だった。	4.39	0.61
7	5-3	映像作品を作る上で、教師がナレーションの日本語を直したことは役に立った。	4.39	0.70
7	1-8	日本語のプレゼンテーション能力が高まったと思う。	4.39	0.70

二. 参考文獻(References)

久保田賢一（2003）「構成主義が投げかける新しい教育」『コンピュータ＆エディケーション』VOL.15，pp.12～17，関西大学・

舘岡洋子（2005）『ひとりで読むことからピア・リーディングへ－日本語学習者の読解過程と対話的協働学習』，東海大学出版会.

井上英明（2007）『図解だからわかりやすい映像編集の教科書』玄光社 MOOK・

デジタル映像制作ガイドブックプロジェクト（2004）『デジタル映像制作ガイドブック』WORKS CORPORATION・

池田玲子・舘岡洋子（2007）『ピア・ラーニング入 門一創造的な学びのデザインのために』ひつじ書房

G.W.ギャニオン・M.コレイ／菅原良監訳（2015）『構成主義的な学びのデザイン』青

山ライフ出版・

アラン・プリチャード＋ジョン・ウーラード／田中俊也訳（2017）『アクティブラーニングのための心理学　教室実践を支える構成主義と社会的学習理論』北大路書房・

井庭崇・鈴木寛・岩瀬直樹・今井むつみ・市川力（2019）『クリエーティブ・ラーニング　創造社会の学びと教育』，慶応義塾大学出版会・

玉木佳代子（2009）「外国語学習におけるプロジェクト授業：その理論と実践」『立命館言語文化研究』22 巻 2 号，pp.231－246，立命館大学国際言語文化研究所.

福田晃・鵜林尚靖・荒木啓二郎・峯恒憲・日下部茂・金子邦彦・亀井靖高・廣重法道・大場善次郎・中谷薫・辰巳敬三(2012)「第 3 章　PBL カリキュラムのフレームワーク」『情報工学系　大学教員のための PBL 実践ガイド』，pp.27－50，九州大学.

曾秋桂（2013）「キャリア意識形成のための日本語教育の理論と実践―台湾淡江大学の「卒業制作及び指導」授業を例に―」『多元文化交流』第 5 号，pp.24-54，東海大学日本語文化学科

文部科学省生涯学習政策局政策課「「社会的・職業的自立、社会・職業への円滑な移行に必要な力」について～「今後の学校におけるキャリア教育職業教育の在り方について（平成 23 年 1 月中央教育審議会答申）」における提言～」

文部科学省『高等学校キャリア教育の手引き』「第 1 章　キャリア教育とは何か」「第 1 節　キャリア教育の必要性と意義（その 3）」（http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2011/11/04/1312817_04.pdf）（最終閲覧日：2019 年 9 月 3 日）

Jones, B. F., Rasmussen, C. M., & Moffitt, M. C. (1997). Real-life problem solving: A collaborative approach to interdisciplinary learning. Washington DC: American Psychological Association.

三. 附件(Appendix)

【アンケートの質問】

1・日本語能力について

① 話す能力が高まったと思う。
② 聴く力が高まったと思う。
③ 書く力が高まったと思う。
④ 読む力が高まったと思う。
⑤ 中国語を日本語に翻訳する力が高まったと思う。
⑥ 日本語の発音が良くなったと思う。

⑦　新しい語彙や文法の知識が増えたと思う。
⑧　日本語のプレゼンテーション能力が高まったと思う。
⑨　日本語で情報収集する力が高まったと思う。

2・日本語以外について
①　チームワークの重要性について学ぶことができたと思う。
②　自分の知らない世界の人たちと出会うこと、話をすることができて、勉強　　になった。
③　グループ作業を通し、人間関係の築き方について勉強になった。
④　自分の創造力を引き出すことができた。
⑤　この授業では、これまで学んだ日本語を使ういい機会になったと思う。
⑥　ソフト（Word や PPT、映像編集等）の使い方が上手になったと思う。

3・チームワークについて
①　このクラスは一つにまとまり、連帯感を感じた。
②　このクラスの雰囲気は好きだ。
③　グループのメンバーとは仲がよかった。
④　グループみんなで協力してそれぞれの課題を完成させた。
⑤　自分はそれぞれの活動や作業に積極的に参加したと思う。
⑥　作品の制作を通し、グループのメンバーとの友情が深まった。
⑦　他のメンバーはみんな協力的だった。

4・心理面について
①　映像作品制作は、楽しかった。
②　今日映像作品の発表会を迎えることができて達成感や充実感を感じている。
③　自分たちの作品には満足している。
④　グループ内に協力的でない人がいて不満に感じたことがある。
⑤　映像作品を作ることはストレスだった。
⑥　この授業はプレッシャーや不安、焦りを感じる。

5・教師及び授業について
①　映像作品を作る上で、授業で学んだ「理論」は役に立った。
②　映像作品を作る上で、授業後の勉強会は役に立った。
③　映像作品を作る上で、教師がナレーションの日本語を直したことは役に立　った。
④　映像作品を作る上で、教師がナレーションを録音したことは役に立った。
⑤　映像作品を作る上で、教師のアドバイスは役に立った。
⑥　この授業では課題が多いので、課題の量を減らしたほうがいいと思う。
⑦　この授業を選んで良かったと思う。

6・映像作品制作に関する感想等を書いてください。
①　あなたは「畢業専題」に映像作品制作を選びましたか。
　　はい　　いいえ
②　映像作品を作る過程で何が一番難しかったですか。
③　上記②をどうやって克服しましたか。

④　この授業で何を得たものの中で、あなたにとって一番良かったことは何で　すか。
⑤　映像作品を作る上で、教師に更にして欲しいことはありますか。
⑥　この授業を振り返り、あなた自身の反省点はありますか。
⑦　あなたはこの授業（映像作品制作）及び勉強会についてどう思いますか。
⑧　その他、何か気づいたことや意見があれば書いてください。