

キャリア教育におけるデジタル・ストーリーテリングの教育的意義：キャリアデザイン学部「キャリアデザイン学入門」の実践から

芳賀, 瑛 / 坂本, 旬

(出版者 / Publisher)

法政大学キャリアデザイン学会

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

生涯学習とキャリアデザイン / 生涯学習とキャリアデザイン

(巻 / Volume)

14

(号 / Number)

2

(開始ページ / Start Page)

81

(終了ページ / End Page)

92

(発行年 / Year)

2017-03

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00013914>

キャリア教育における デジタル・ストーリーテリングの教育的意義

キャリアデザイン学部「キャリアデザイン学入門」の実践から

法政大学キャリアデザイン学部教授 坂本 旬
法政大学情報メディア教育研究センター講師 芳賀 瑛

はじめに

デジタル・ストーリーテリング (Digital Storytelling、以下 DST と略) とは静止画にナレーションを組み合わせた3分程度の動画のことである。日本にもっとも早く DST を紹介し、普及を進めてきた小川明子は DST を「①日常生活をテーマにした身近な経験や思いをものがたり、それに他の参加者たちがアドバイスをしながら関わっていくワークショップ (ストーリー・サークル) のち、②原稿を書いて、ストーリーに関係のある写真や映像をコンピュータ上に並べ、自らの声でナレーションを入れて、2～3分の映像に編集し、上映する活動」(小川明子、2016) と定義している。この定義からわかるように、DST は、一般の人々がさまざまな経験や思いを共有しながら、ワークショップを通じて、参加者一人ひとりが作り上げていくという形式をとるのが一般的である。

筆者が DST を知ったのも小川らが主催していた「メディア・コンテ」の実践を知ってからであった。この学習方法は、大学教育に取り入れることができるように思われた。大学での実践の先駆けとなったのは、須曾野仁志らによる三重大学の実践である。須曾野らは2008年の「教育工学」の授業の中で「読書」をテーマとした実践を行っているが、受講生は116名、提出作品は107であっ

た(須曾野仁志・鏡愛・下村勉、2009)。この授業はコンピュータ教室を使って行われ、制作にあてられた授業回数は約2回である。

筆者はゼミや中国、カンボジア、ベトナム、ネパールの大学でキャリアをテーマとした DST の実践を行っており、学生間交流に生かしてきたが、いずれも20名程度の比較的少人数の授業であった。これらはすべてタブレット端末を活用したものである。DST は個人の経験や思いを表現する方法として優れていることから、DST はキャリア教育の学習方法にもなりうると思った。

「キャリアデザイン学入門」はキャリアデザイン学部に入學したばかりの1年生が履修する必修科目であり、再履修者を含め、320～400名以上が毎年受講する大規模講義である。2016年度の受講生数は444名、作品提出者は428名、提出率は96.4%であった。未提出者の多くは長期欠席者や中途退学者であることを考えると、十分に高い提出率であると言えるだろう。同授業で DST 課題を導入するに至った経緯と2014年度の実践については、「初年次におけるデジタル・ストーリーテリングを用いたキャリア教育実践」(坂本旬、2015) にすでに記している。本稿では FD の観点から2016年度の実践の経緯と成果および今後の取り組みについて報告を行う。

1. 2016年度実践の経過

(1) シラバスと DST の位置付け

2016年度のシラバスは次の通りである。担当者は山田泉、小門裕幸、笹川孝一、坂本旬の4名であり、坂本はDST課題を担当する。以下はシラバスの内容であり、表1は本授業の「授業計画」である。

【授業の概要と目的】

キャリアデザインとは何かを本学部の三領域（発達・教育キャリア、ビジネスキャリア、ライフキャリア）の視点から提示し考察します。併せて、本学部での学問の概要を示し、学びの方法を提案します。これらによりキャリアデザイン学の

確立を目指す一員として学生の自覚を高め、能力を養成します。

【到達目標】

キャリアデザイン学（部）を理解することにより、激動する時代を生きるための生涯学習の意義を自覚し、自立・自律的学習の主体となることを確認します。それらは、他者とかかわり、ともに学び自己変容するためでもあること、ひいては社会をよりよく変革する主体としての意志と能力を養成することにつながるということを理解します。

【授業の進め方と方法】

学部の三領域（発達・教育キャリア、ビジネスキャリア、ライフキャリア）の教員4名（山田は主担当コーディネータとしてはほぼ毎回司会を担当

表1 「キャリアデザイン学入門（2016年度）」の授業計画

回	テーマ	内容
1	オリエンテーション1	学部での学び方、キャリアデザイン学部とは、キャリアデザイン学とは (1)
2	オリエンテーション2	キャリアデザイン学とは (2)、キャリアデザインする個とは、デジタル・ストーリーテリングについて
3	ライフキャリアと「文化」	「文化」をどう捉えるか、ライフは「生活」か「人生」か
4	アイデンティティ、ライフコース、「時代」	アイデンティティとは、アイデンティティと時代背景、生き方・幸福観の変遷について
5	コミュニティ	社会的存在としての人間（コミュニティ論、集団相互の関係、グローバルコミュニティ）の考察
6	キャリアデザインという時代	思想的・経営的にキャリアデザインの時代となった「君たちにとっての今」についての解説
7	知識経済社会とキャリアデザイン	知識経済とは何か、その時代のキャリアとキャリアデザインについての考察
8	企業社会と個人	市場と個人、仕事／雇用と企業社会の変化、そして日本経済の衰退とキャリア／キャリアデザインの展望
9	能力、発達・成熟と学習、教育	「発達・教育キャリア」を考えるうえでの基礎用語である「能力」「発達・成熟」「学習」「教育」とその相互関係について考える
10	学力、リテラシー、コンピテンシーと学校	「能力」の内実である、「学力」「リテラシー」「コンピテンシー」と「学校」との関係、「学習のパラドックス」について考える
11	生涯学習社会とグローバルコミュニティ	「生涯学習」「キャリアデザイン」「社会的教育」をふくむ、生涯学習社会について、グローバルコミュニティ、アジア・太平洋学習権共同体を展望する
12	キャリアデザインと希望	キャリアデザイン学における労働論・希望論（デジタル・ストーリーテリング中間発表）
13	まとめ・振り返り1	総括1
14	デジタル・ストーリーテリング発表会	デジタル・ストーリーテリングの最終発表会
15	まとめ・振り返り2	総括2

します)によるオムニバス授業です。自らの人生を設計し、他者の人生設計を支援する専門家(エキスパート)を目指すために①自己分析により自己理解を深め、②自己と他者との関係性および③自己と社会(家族、地域、国、世界)とのかかわり(コミットメント)の必要性を自覚し、④自立・自律的である覚悟の下に⑤「キャリア」や「キャリアデザイン」をめぐる概念を学び、⑥キャリアデザイン学が提唱され本学部が創設された時代的背景を理解し、⑦その意義や特徴を自らの言葉で説明できるようにします。併せて⑧大学生としての「学び」について考察します。さらに2年次以降の学びについて、発達・教育キャリア、ビジネスキャリア、ライフキャリアのそれぞれの領域を知り、自らの学びの体系化を目指します。

2回のオリエンテーションとまとめ、DST発表会は、担当教員全員が出席することを原則とする。(ただし2016年度のDST発表会は教員1名が欠席した。)そして全授業に本授業の担当者(山田)が参加し、授業全体をコーディネートする。このような方式を取ったのは、2014年度からである。2011年度までは、5限と6限の2コマに分け、3分野の教員がそれぞれ独立して3分野の講義を行うという形式であった。DSTの課題は2012年度から出しているが、それは筆者が担当する教育分野の課題という形であった。

2013年9月20日に開催された学部FDミーティングを経て、2014年度より、一部担当教員の交代と3分野+DST担当という形式へ変更となる。受講生からは3分野の統一性がなく、バラバラ感が強いという意見が多かった。そこで、担当者による授業運営委員会の協議によって、オリエンテーションとまとめに全員が出席すること、中心となる担当者が全授業を通して参加することとなった。また、DSTについては、その意義についてはさまざまな議論があったが、学部FDミーティングで学生作品の上映を行った結果、その意義が確認され、学習課題として残すことになった。

(2) 大人数講義とDST

400名以上の受講生にDST制作を課す授業は、この授業において他にはないと言ってもよいだろう。筆者が実践を始めるにあたって、他の実践を調べたところ、もっとも受講生が多かったのはすでに述べたように三重大学約120名の受講生による実践であり、しかもコンピュータ教室を使用している。本授業の場合は、2016年度では受講生444名であり、およそ3.8倍である。しかもコンピュータ教室ではなく、一般講義室を使用する。また、筆者に与えられた解説時間はオリエンテーションの中の30分と「キャリアデザインと希望」をテーマに担当する一コマだけである。このような限られた授業時間の中で、DST課題を課すために、授業外の時間やツールを活用することが求められた。そこで活用したのは法政大学のeポートフォリオシステムHOPS(Mahara)である。

DST課題を始めた2012年度は、作品そのものをHOPSにアップロードさせた。しかし、HOPSは動画の管理には向いておらず、管理に手間取ったため、翌年からはHOPSは主に教材の配布と質疑応答および受講生との連絡用に限って活用することにした。法政大学にはHOPSとは別にH'etudes(Sakai)と呼ばれる授業支援システムがあるが、HOPSのメリットは学部単位で使用できること、年度ごとの教材や履歴を残しておき、それを共有することができることにある。また、HOPSにはパーソナルゴール、アカデミックゴール、キャリアゴールなどを記入する「レジュメ」機能があり、キャリアデザイン学部の学習に活用できる機能があった。つまり、一つの授業の学習成果を他の授業で活用できる仕組みが備わっているのである。

実際、筆者が担当する1年生の「基礎ゼミ」や2年生以上の「メディアリテラシー実習」、「キャリアデザイン学演習」、「地域学習支援」などでもHOPSを用いて、授業を超えた活用を実現している。ただし、このようなメリットを学部内で共有できていたとは言えず、実際の活用はごく一部に限られているのが実情である。

2016年度のDST課題については、FD推進センターおよび情報メディア教育センターとの協力体制が整っていたことも特記すべき点である。FD推進センターFD開発プロジェクトは本年度、「教育方法の開発と展開」を目的にActive Learning および反転学習などの新たな教育方法を大学全体に適用するための検討を行い、成果を全学に展開することをめざした。2015年度のDSTの実践が評価され、その支援のための動画管理システムとしてOATubeの導入を決定した。それを活用したActive Learningの開発と普及がめざされたのである。本授業におけるDSTの実践は、HOPSを用いた反転学習であり、学生による制作と発表会という形態によるActive Learningでもあるという点で、モデルとなる実践であり、全学説明会でも本実践が紹介されている。

(3) DST制作とOATubeの導入

OATubeの導入はそれまで用いていたYouTubeとは異なり、さまざまなメリットがある。第一に、統合認証のIDとPWがそのまま使えること。第二に、学内の情報メディア教育研究センターの管理下にサーバーがあるため、セキュリティがしっかりしていること、そして最後に何よりも同センターからのサポートを受けられることである。システム環境が整えば、教員への負荷の低減を可能にする。また、相互評価機能を付加することも可能であり、2016年度はその試行も行った。ただし、多数のユーザーが同時にアップロードした際にはサーバーが落ちてしまうトラブルが生じたこともあった。しかし、この問題はその後のメンテナンスによって解消している。

DST制作の解説は、2回目のオリエンテーションの中の30分間で行う。ここで解説することは、HOPSの使い方と、過去のDST作品の上映、およびキャリアデザイン学入門でDSTを制作する意義である。具体的な制作方法はこの時間では触れない。すべてHOPSに制作手順をまとめたファイルを共有し、受講生自身がこれらをダウンロード

して自己学習することになる。

DSTの定義や概要を説明したあと、この実践は筆者によって他大学やカンボジア、ベトナム、ネパール、中国でも行っていること、そのいくつかは本学部学生によって支援を受けていることを紹介する(画像1)。実際、本授業でDST制作を経験した学生がゼミや「キャリア体験学習」等の授業を通して、国外の大学でのワークショップに参加し、制作の支援を行っており、これはまさに本学部の目的の一つである「他者のキャリアデザインの支援」にあたる活動である。

そして、DST制作の目的が自分の過去を振り返り、今の自分を見つめ、自分の未来を考えるだけではなく、多くの人たちの人生を知り、世界中の人たちとつながり、共に学び、共に生きる意味を考えることを目的にしていることを確認する

画像1



画像2

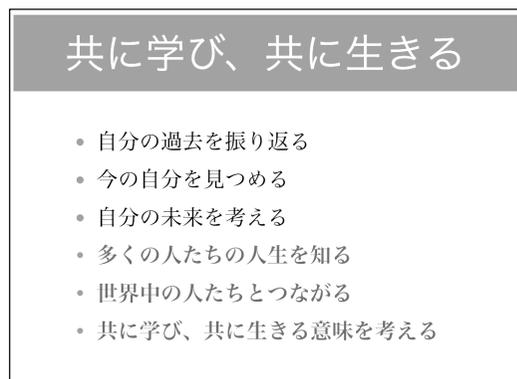




写真1 授業の様子(2016年6月27日)

(画像2)。このことは本授業の到達目標である「他者とかかわり、ともに学び自己変容するためでもあること、ひいては社会をよりよく変革する主体としての意志と能力を養成すること」につながるものである。

さらに、作品のテーマが「未来の私へ」であり、自分の過去から未来を考え、メッセージ性が重要であることを伝える。こうして実際にこれらの国の学生や先輩が作った作品を上映し、メッセージの重要性を確認するのである。また、著作権・肖像権・個人情報に注意すること、公開できないプライバシーは載せないこと、ナレーションは自分の声で録音すること、BGMはつけないことを伝える。音楽は作品の印象に強く影響を与えるため、自作自演以外は許可しない。作品は学部内のみでの公開を原則とするが、発表会で上映する優秀作品は他の授業や授業外の研究会、講演会等で上映することがあることも確認する。(写真1)

(4) 受講生への支援体制

制作に不安を感じる受講生のために、ピアサポートを用意していることも受講生には伝える。これは制作に不安を持つ学生を対象に、時間を設けて上級生が個別にDST制作を支援するものである。これにより、制作に自信のない学生も作品を完成させることができ、提出率の高さにつながっていると考えられる。(写真2)

オリエンテーションは4月に実施し、作品の締め切りは7月初めであるため、受講生が実際に作品を制作し、始めるのは締め切りが近づいてか



写真2 ピアサポートの様子(2016年6月27日)

らである。それまでは学部の3分野の学習を通して、自分が伝えたいメッセージを考えることになる。そこで、3分野の授業が終わった後(2016年度は6月27日)、一コマだけ人生における絶望と希望の意味を問う「キャリアデザインと希望」をテーマとした授業を筆者が担当し、その時間内にDST作品の制作方法とOATubeへのアップロードの仕方、ピアサポート実施の概要を改めて確認することにしている。

ピアサポートは6月27日(月)、6月29日(水)の5・6限に「キャリア・アクティブラーニングスタジオ」で行っており、前者には26名、後者には15名の受講生が参加した。サポートは坂本ゼミ生や「メディアリテラシー実習」受講生が担当した。ピアサポートは受講生だけではなく、かつて自らもDSTに取り組んだ経験を持つ上級生にとっても満足度が高い。一年生に教えて感謝される経験が上級生の自尊心の向上につながるものと思われる。ピアサポートを希望する受講生は画像10~20枚程度を入れたUSBメモリとナレーション原稿を持参する。それをサポーターが映像編集用PCを使ってその場で編集の仕方を教え、必要に応じて支援を行う。おおよそ1時間程度あれば完成する。

発表会は提出された作品から優秀な20作品を選択して上映する。その選択は筆者が3日間かけて行った。毎年のことながら、発表会には独特の雰囲気があり、会場が静まりかえる。発表会の後、制作者を含む受講生に感想や意見を聞き、ディスカッションを行う。本来はグループに分けて、お



写真3 発表会後のディスカッション（2016年7月18日）

互いの作品を閲覧し合い、ディスカッションを行うのが望ましいが、大講義型の授業では、空間的にも時間的にもそのような余裕はない。本授業とは別に20名以下の「基礎ゼミ」があり、事後ディスカッションはこの授業で実施するのが望ましいだろう。（写真3）

2. 実践の結果と今後の課題

(1) 事後アンケート結果

発表会の後に取った無記名式の事後アンケート¹⁾から一部を抜粋して、その結果を紹介したい。

本アンケートは、これまでのアンケートと比べて、今年度OATubeを導入したことにより、映像制作および相互評価に関する要素を新たに付加している。

まず、図1は課題を制作した機材についての質問である。これを見ると圧倒的にスマートフォン(iPhone)が多いことがわかる。2013年のアンケートではノートパソコン(Windows)が80%であり、スマートフォン(iPhone)は9%に過ぎなかったことを考えると、スマートフォンの利用率の変化が際立ったものであることがわかる。3年の間に、スマートフォンの動画制作アプリケーションの質の向上と普及が進んでいることが背景にあると考えられる。

問2は映像制作経験の有無を問うたものである。約4分の1が何らかの経験を持っている一方で、残りの約4分の3は経験がない。この結果は高校までのICT教育でほとんど映像制作を行っていないことが反映していると考えられる。

問3と問4は課題の困難さへの印象を聞いたものである。66%の受講生がやりたくなかったと答えている。4分の3の受講生が映像制作をやっ

図1

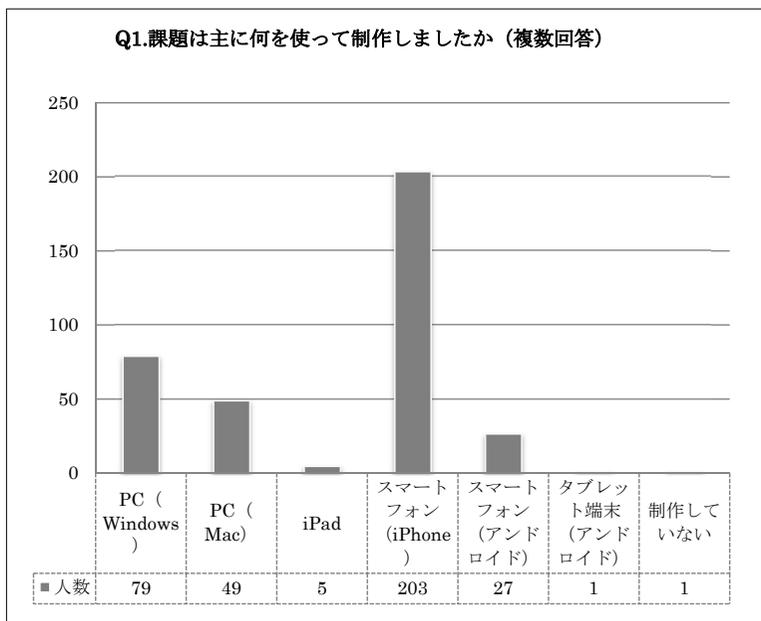


図 2

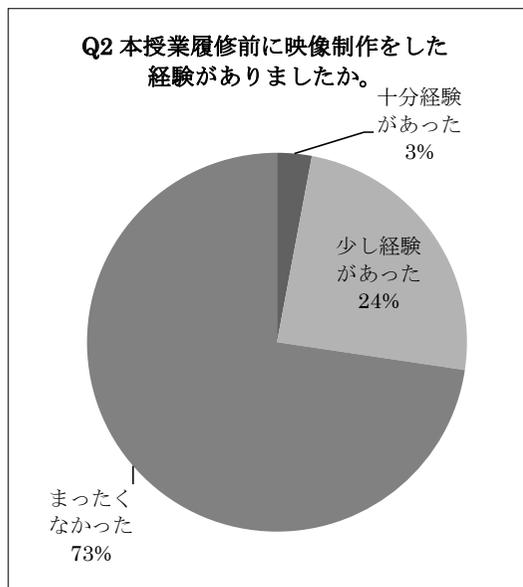


図 4

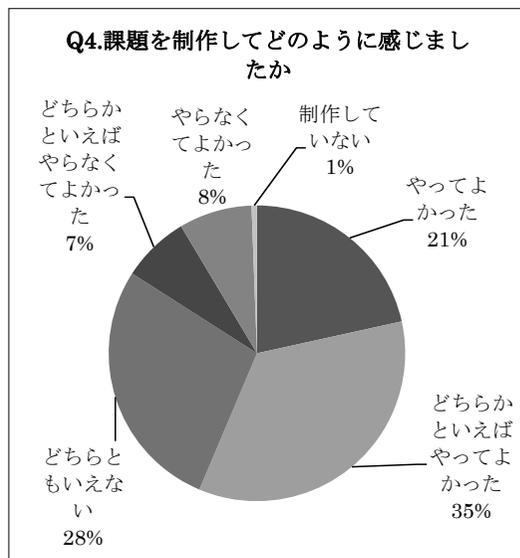


図 3

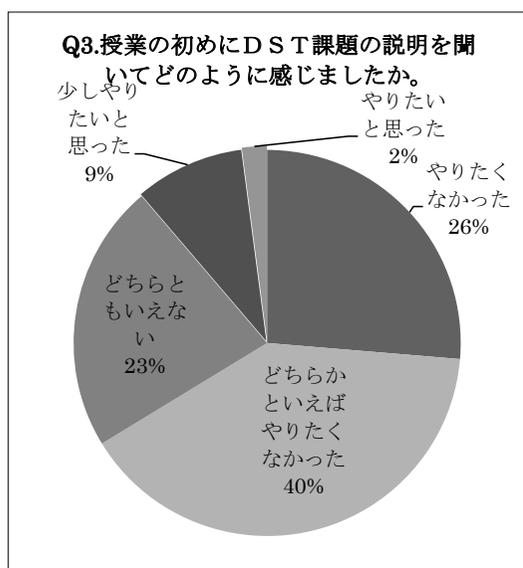
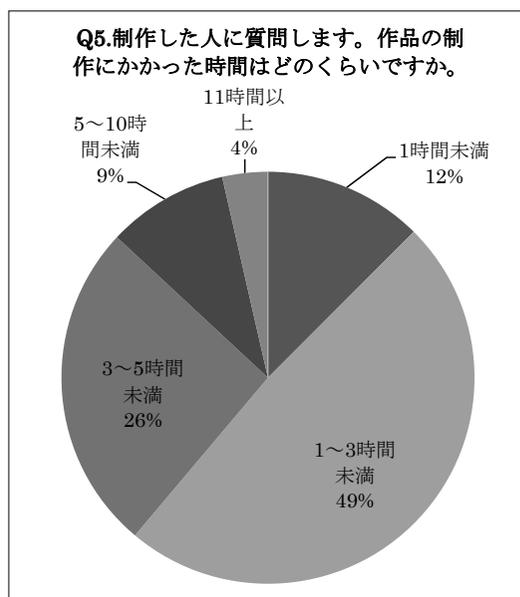


図 5



たことがないと答える以上、課題への抵抗感が生じるのは当然のことである。一方、制作した後56%の受講生がやってよかったと答えている一方で、43%の受講生は不満またはどちらともいえないと答えている。この結果は質問3の回答が当初から3分の2がやりたくなかったと答えていたことを考えると、十分とは言えないものの、課題

の成果が一定現れていると言えるだろう。

問5は制作時間を聞いたものである。87%の受講生が5時間以内と答えており、概して課題としては適切であることをうかがわせる。一方で、5時間以上と答えた受講生も数は少ないとはいえ、存在することがわかる。この数字が困難さを示すのか、それともより良いものを制作しようとする

図 6

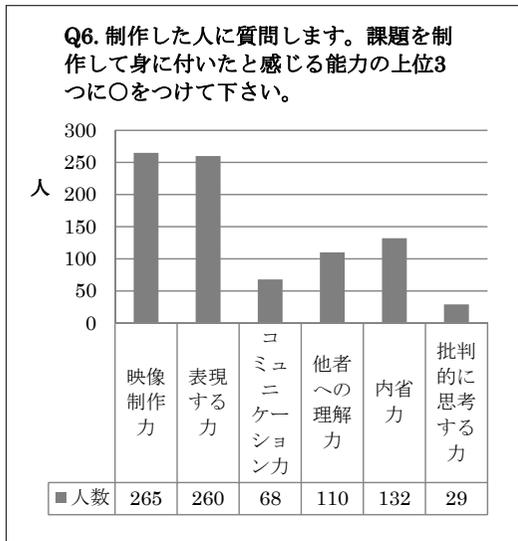
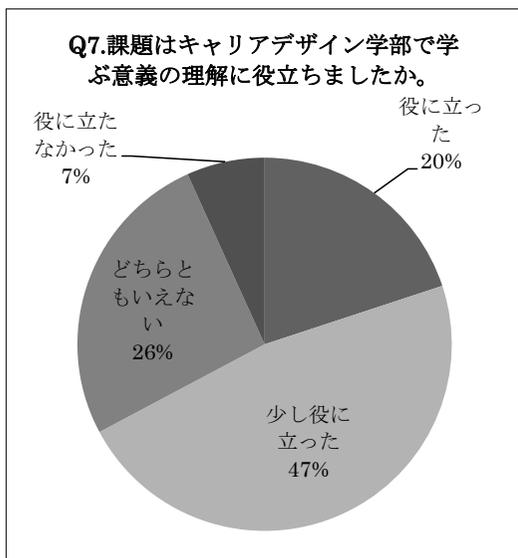


図 7



あまり、時間をかけてしまったのか、これだけでは不明だが、制作上の困難さを抱えた受講生がいた可能性についても考慮すべきだろう。

問 6は映像制作に関わる能力項目にのみ焦点を合わせて、身についた能力を選ばせた質問である。やはり直接的には映像制作能力であるが、表現力がほぼ同じ数値であり、それに続いて内省力や他人への理解力が挙げられている。

図 8

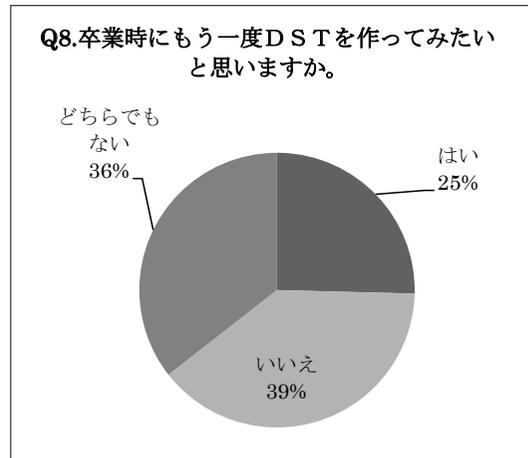
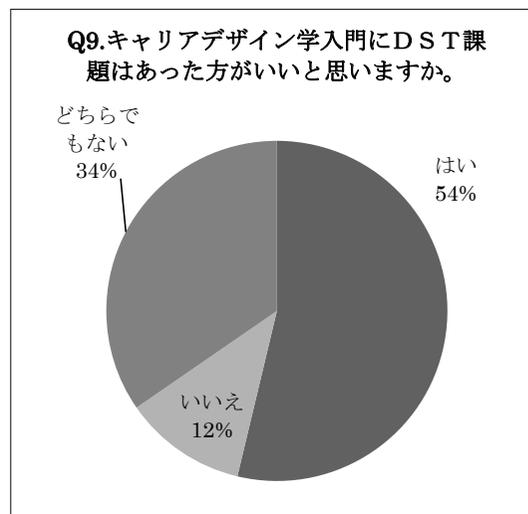


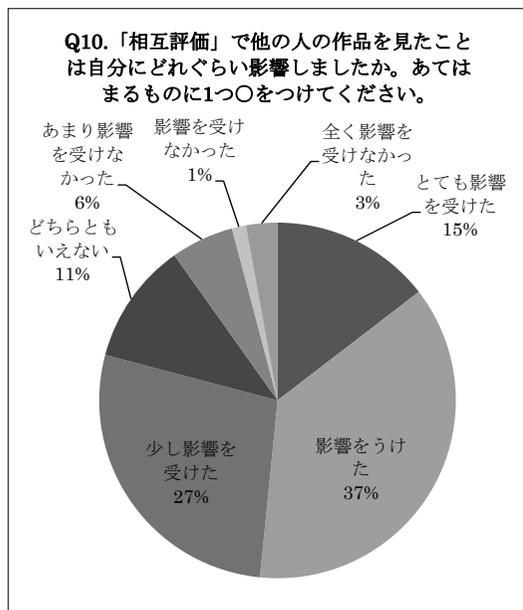
図 9



問 7はキャリアデザイン学部で学ぶ意義の理解に役立ったかを聞いている。67%の受講生が何らかの役に立ったと答えている。また、問 8は卒業時にもう一度作りたいかと聞いたものだが、4分の1が作りたいと答えている。問 9は本授業にDSTの課題があったほうがいいのかどうかを聞いたものだが、問 3の答えと合わせてみると、54%の受講生が「はい」と答えたことは特筆すべき点だと思われる。

問 10と 11は今回新たに導入した「相互評価」について聞いたものである。8割の受講生が他者

図 10



大人数授業では有効であることがわかる。

(2) 受講生の感想から

DSTは一見すると自分史の映像版のように見える。しかし、実際は見る人へのメッセージが重要であり、他者の作品を見るとそのことがよくわかる。受講生の中には、過去を振り返るのがつらいから作品が作れないという学生もいた。それに対して、自分の過去を作品にする必要はない、しかしそこから他の人に伝えたいことがきっとあるはずだからそれを探すとよいとアドバイスを行った。そしてその学生は自分の作品を仕上げることができたのである。発表会後に受講生が書いた感想の中には次のようなものがあった。

今日はいろんな人のデジタルストーリーを見て、たったの3分ぐらいの時間の中でもその人がどんな人生を歩いてきて、それぞれ辛い経験があったことを知りました。自分もいろんな辛い経験をしてきて、その時は「独り」という思いが強くてまわりが見えない状態になることもありました。それは、自分だけこんな思いをしてるんじゃないかという思いがどこかであったからかもしれません。

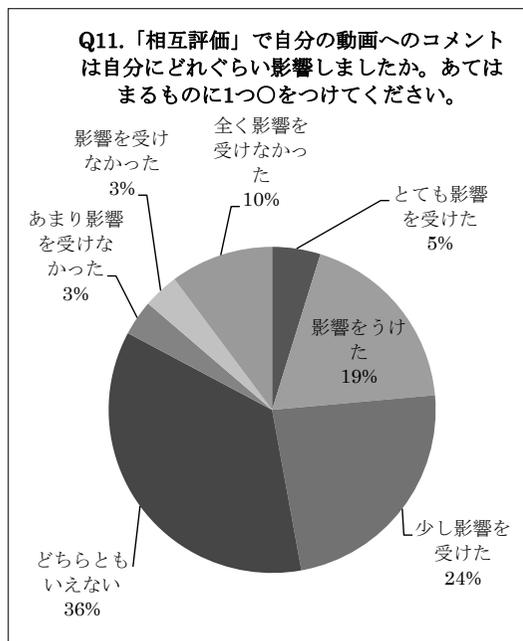
でも、それは違って、みんな辛いことがあって、乗り越えてきた経験があったことがわかって元気をもらいました。デジタルストーリー作れてよかったです。

この感想を書いた受講生が筆者に相談に来た本人であるかどうかはわからないが、過去を振り返ることができなかった受講生がDST制作と共有を通して、生きる力を得ることができたことを示している。

また、困難な経験をしていない作品からも影響を受けたという感想を書いた受講生もいる。メッセージがいかに大切かということはこの感想から読み取ることができる。

留学や東日本大震災や大事な人の病気や死

図 11



の作品を見て影響を受けたと答え、約5割の受講生が自分の作品へのコメントに影響を受けたと答えている。「相互評価」システムの導入については、今回は試行であったが、ワークショップが困難な

といった経験をしたからというだけでなく、誰でも経験できるわけではないような貴重な経験をした人の方が、メッセージ性が強く、胸に響くものがあるのかなと感じた。震災はたくさんの被害を生んだけど、そこから学ぶこともたくさんあったのだろうと思う。

今回の上映会でも、そういった人が多く選ばれていて、とても印象に残っているけど、その中でそういった経験をしていない人の作品の方が私はメッセージ性を感じた。だれでもができるわけではない経験をした人だけが、よい作品を作れるわけではないのだと思った。ある人の「傷つけるのも癒してくれるのも人だ」という言葉が印象に残った。また別の人の「人で傷ついたことは人でしか癒せない」という言葉も同じ意味だと思った。

次に紹介するのは、うまく作ることができなかった受講生の感想である。

何で俺はこんなにつまらない作品を作ってしまったのか。すべてをやり直したい。上映された25の作品はどれもすばらしかった。僕の作品は本当につまらなくて、できることならリベンジさせてほしい。後出しでいい作品を作ってもクソダサイけど、他人から影響を受けないと僕は成長できない。たぶん才能がない。なら、もっと人と関わらないといけない、成長するために。手を抜いたつもりはないが（だからこそ悔しいが）、つまらない作品しか作れない僕はつまらない人間だ。今日の授業を受けることができて本当に良かった。大学に入って一番良かった。

この感想からこの授業が受講生に大きな影響を与えたことがわかる。大学に入学したばかりの受講生たちはお互いにどんな人生を歩み、これから何をしようと考えているのか知る機会がない。また、入学して三ヶ月過ぎにこの学部に入ろうと思った動機を改めて振り返ることは大きな意義

がある。この時期に作品を作ることは、これから大学生活を送り、卒業するまで、作品を見直すことで、自分を振り返る契機となるだろう。

(3)「キャリアデザイン学総合演習」におけるDST課題

4年次選択科目「キャリアデザイン学総合演習」は2015年度から開講した「本学部で培った幅広い視野でキャリアデザイン学を研究する上級科」(シラバス)として、キャリアデザイン学部で学んだ内容を一人ひとりが集大成することを目的とした演習形式の授業である。2016年度は「キャリアデザイン学入門」担当者のうち、筆者のほか、山田と小門の3名が担当した。そして本授業の課題として、卒業を前にした5名の受講生がDSTを制作している。人数が少ないものの、彼らは1年次にDSTを制作しており、4年間の学習成果を4年次に再びDSTとしてまとめたことになる。

1年次の「キャリアデザイン学入門」とは異なり、制作までにHOPSの三つのゴール(パーソナルゴール、アカデミックゴール、キャリアゴール)の確認や自分についてのマインドマップの作成と発表を行っており、十分な時間とサポートを行うことができる。マインドマップは4年間の自分の軌跡をキーワードとイラストで図式化したものであり、学生時代の漠然としたイメージを視覚的に表すことで、整理することができる。また、プレゼンテーションを行うことで、お互いの経験を共有することができる(写真4)。

マインドマップを作ると、次のステップではナレーション原稿の執筆とDSTの構成を行う。作品を通じて伝えたいメッセージはナレーション原稿の執筆を通して明確なものとなる。それに合わせて使用する映像は写真でもよいし絵でもよい。構成ができれば、その構成に合わせた画像を準備することになる。集まった画像をスマートフォンやパソコンの動画編集ソフトに取り込み、ナレーションを録音し、タイトルや字幕などを入れると完成である。授業最終日にお互いの作品の上映会を行い、4年間の学生生活を振り返るとともに、



写真4 マインドマップのプレゼンテーション
(2016年11月28日)

卒業後の自分の生き方を再確認することになる。

制作後に記名式で Web アンケートを行った。質問の一つは「1年生のときに作った DST と 4年生で作った DST はどのように変わりましたか」というものである。いずれも短い回答であり、下にその内容を紹介する。

- ・今回は自分のことをしっかりと伝えられた。
- ・学生時代の期待があった1年と学生時代を終えた4年生では作り方も語っている言葉の重みも変わったように感じた。
- ・自分の中にある考え方の見せ方が変わっていると思いました。1年生のときに作ったデジストは、高校生までの話がメインになっており、割と「いい子ちゃん」なデジストであった気がします。今回のデジストも時間をかけずに作ってしまったため、浅い自分の振り返りにはなっていますが、自分の思っていることを素直に表現できたと思います。
- ・1年の時は無難を意識していてあまり自分を出した作品ではなかったが、今回は、自分と向き合って作ったので、より自分をオープンにしていると思う。
- ・4年生の頃が素直に自分自身と向き合って作れたように思います。デジスト作ることによって1年生の頃より、私自身は今の自分が好きなように感じました。

いずれも1年次での制作に比べて、作品制作への意識の変化がみられる。その原因が時間をかけて作ったことなのか、それとも3年半を経たから

なのか、受講生の数が少ないため、これらの回答だけで結論を出すことはできないが、概ね二度目の DST 制作によって、制作スキルに対しても、3年半の成長の確認という点においても教育的な価値があったと言えるだろう。

また、卒業前の DST の意味を問うために「今回作った DST は卒業後の人生に役にたつと思いますか。またその理由も教えてください」という質問項目も用意した。これに対する回答は以下の通りである。

- ・役立つと思う。自分が何を考えているのかを振り返るいい機会になるものだから。
- ・絶対に役に立つと思います。自分がどのようなことを考え、どんなことをしたいと思っていたのか。社会人になると、今よりもっと時間が経つのが早くなって初心にかえることが少なくなってしまう気がします。自分を見失ってしまったとき、この動画をもう一度見たいと思います。
- ・今考えていることを素直に DST に盛り込んだので、あとで振り返ったときに自分の考えを見直すことができると思う。
- ・役に立つと思います。卒業後、頑張ると口に出したので、頑張れるように思えてきました。デジストは何やろうか前回は悩み、自分を知れました。今後、また何か辛いことがあっても自分を見つめ直すことで、大丈夫だと思っています。

すべての受講生が卒業前の DST 制作は卒業後の人生に役に立つと答えている。このように「キャリア総合演習」は、個々の学部学生が学部の目的である「自己の学び方、働き方、生き方を自らデザインすることのできる自律的人材」および「他者の学び方、働き方、生き方のデザインや再デザインに関与しつつ、その支援を幅広く行うことのできる専門的人材」の育成をしっかりと念頭に置きつつ、ディプロマポリシーを再確認する場として、位置付けて行くことが求められる。その際に、重要なことは、このような学習自体がキャリアデザイン学部の専門性やスキルの形成と応用という

側面が意識されなければならないということである。DST は決して単なる映像の制作ではなく、キャリアデザイン学の基本的なスキルとして捉えることが必要である。

3. 本実践の今後について

2016年8月17日から19日にかけて、福島県いわき市で OECD「地方創生イノベーション・スクール東北クラスタ」サマースクールが開催され、福島県福島市、広野町、宮城県気仙沼市から中高生が集まってきた。筆者はそこでDSTのワークショップを行った。「受け身の学習からの脱却」をめざす学習として、主催者である福島大学から実践を依頼されたのである。この機会に、「キャリアデザイン学入門」で上映された、被災地出身者の作品の一つのモデルとして上映した。この作品に刺激を受け、中高生たちは自らのDST制作に取り組んだ。そこで生まれた作品は筆者の予想を超えるものであった。彼らは自分の被災経験とそのときに抱いた自分の思い、イノベーション・スクールに参加するに至る思いを語ったのである。

イノベーション・スクールに参加する中高生たちは小学校時代に被災を体験している。しかし学校では被災体験を振り返ることがタブーになっていることが多く、彼らが自らの被災体験を語ることはほとんどなかった。スクールが終わった後、生徒たちは口々に達成感があつた、これまでで一番学んだと語った。中には卒業したらキャリアデザイン学部に進学したいと言った生徒もいた。また、生徒への支援を行った福島大学のある先生は、文章指導をしたから何が書いてあるのかすべてわかっているはずなのに、上映された作品を見たら胸がいっぱいになった、とても不思議な体験だったと語った。

この経験は「キャリアデザイン学入門」で行ってきたDSTの可能性を示したものであると言える。今後は、大学教育のみならず、小学校から高

校に至るさまざまな校種でDSTがキャリア教育の一つの学習方法として普及していくことが期待できる。

なお、「キャリアデザイン学入門」のDST課題は担当者の変更により、2017年度からなくなる。これにより5年間続いたDST実践は「キャリアデザイン学入門」から姿を消すことになった。本授業でDST課題に取り組んだ受講生は延べ1,700名を超える。一方、「キャリア総合演習」は今後も継続される予定である。

DSTは自己の体験や思いを言語化することであり、他者へのメッセージであり、曖昧な思考を明瞭な形にし、他者と経験やメッセージを共有する機能を持っている。そして物語る力が生きる力につながっていくのである。このような学習を通して「自律的学習者」へと歩いていくことができる。この新たな学習方法はすでにさまざまな学校で取り組まれており、今後とも広がって行くことが期待できる。

注

- 1) 事後アンケートは7月18日の授業内にアンケート用紙を配布して無記名方式で実施した。回答数は342であるが、任意のため、出席者全員が回答したわけではない。なお、出席票による出席者は410であり、回収率は83.4%である。

参考文献

- 小川明子『デジタル・ストーリーテリング 声なき想いに物語を』リベルタ出版、2016年
- 須曾野仁志・鏡愛・下村勉「大学生による「読書」をテーマとしたデジタルストーリーテリングの実践」『三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要』29号、pp.89-92、2009年
- 坂本旬「初年次におけるデジタル・ストーリーテリングを用いたキャリア教育実践」『生涯学習とキャリアデザイン』12巻2号、pp.3-11、2015年3月