

メディア主導から、ヒト主導へ、電子授業の新展開

--- 授業を豊かにする電子メディア ---

田淵龍二

TABUCHI Ryuji

ミント音声教育研究所

要約： 絵本、カード、道具、模型、教科書、チョーク、黒板など従来のアナログ教材（物メディア）から、テープ、CD、DVD、テレビ、ビデオ、コンピュータ、ネット、電子黒板などの教材や設備（電子メディア）へ。時代は「アナログ」から「デジタル」へと流れ続けている。授業運営の主導権がどこにあるのかと言う観点から、電子授業で失われがちなヒトの要素の復権について、「電子教材を使いこなそう」という視点から考える。

この要綱では理論的背景を述べ、発表では実演中心とする。

キーワード： 電子授業、授業運営、電子教材、人（ヒト）、ソフトウェア

- ・ 教師の役割についてはLLが登場した時代から「役割が変化した」と言われている。昔の教える教師から、学習のファシリテーターや授業のディレクターとしてのやくわりへと変わっていると言うのである。（*1）

これは、長年にわたり電子授業にかかわってきた大学教員の感想である。

授業の目的や、使う教材教具により、教師の役割は一樣ではない。しかし、いずれにしても授業の主催者として、授業課題をどう実現するのかの主体であることに変わりない。メディアが「物＝アナログ」から「電子＝デジタル」へ移りつつある中で、「ヒト」の要素の再検討、再構築が問われている。

ここでは、電子メディアを使う上での「ヒトの復権」を提案する。要点は3つ。① 電子メディアを使いこなす、② 使いこなせる電子メディア、③ 主導権を人に取り戻す。

① 電子メディアを使いこなす

道具の扱いに慣れ親しむことが大切である。このことは電子メディアに限らない。巧みの技は、道具の使いこなしから生まれる。「途上国への板書技術の移転が子どもの能動的な学びを促進することにつながった」（*2）として黒板の教育メディアとしての意義を再評価する動きもある。ただの黒い板が力を発揮するには、それを使いこなす「板書技術」の裏づけがあったのこと。それと同様に、電子教材も使いこなす技術が必要である。努力と研鑽と試行錯誤だ。

「使いこなす」という側面を抜きに電子メディアの優劣・功罪を論じることはできない。CD、DVD、テレビ、ビデオには、優れた作品が詰まっている。問題はそれをどう使いこなすかである。コンピュータ、ネット、電子黒板では、多彩な機能で大量の情報を提示したり、演習できる。問題はそれをどう使いこなすかだ。

② 使いこなせる電子メディア

しかし、いくら「メディアを使いこなそう」と努力しても、できないこともある。CDの音を聞かせたいと思っても、せいぜいトラックを指定して早送りし、目的の部分のところで遅く止まってくれるのを祈るしかない。ビデオでも同じだ。カウンターを見ながら早送りや巻き戻しに苦労しているうちに、何を教えようとしていたのか、焦点がぼけてしまうこともある。

時期を得た情報の提示こそが、教育効果をもたらすことができるにもかかわらずだ。

こうした現場の観点からみたとき「使いこなせるメディア」として、ほとんどの電子メディアは失格している。・・・いや、正確には、失敗し続けてきた。

報告者は、こうした電子メディアの状況を反転し「使いこなせるメディア」とするために、ひとつの新しい技術と、その具体化としての道具を作り出してきた。それが、今回発表する「音と絵と文字を同期させて再生する技術(*3)」を適用したマルチメディア・プレーヤー・ミント(*4)である。電子メディアから主導権を人=教師に取り戻す企画である。

③ 主導権を人に取り戻す

電子メディアではどうして主導権を奪われるのか？ その原因は、メディアを編集した順に提示するしかないことが大きい。「では、エイゴリアンを見ましょう」と言って、英語の授業が始まると、先生はもう番組が決めた流れに乗るしかない。舵を手放した船頭だ。

紙の教科書だったらどうだろう。「この絵を見て」と言って、黒板のポスターで補強したり、「前のページの5行目参照」と言って先週の復習をしたり、生徒の様子を見ながら、授業の流れを作ることができる。黒板であれば、ついさ

つき板書したところを指差しして、再確認することもできる。

こうした自在性が電子教材に備わったらどんなにすばらしいだろう・・・この思いから作り出したのが、今回紹介するプレーヤーミントである。

プレーヤーミントの再生方法には(A)メディア主導型と、(B)ヒト主導型の2通りある。

(A)メディア主導型とは、作品を制作時の状態そのままに提示していく方法のことで、たとえば映画を鑑賞するようなときだ。

(B)ヒト主導型とは、作品の中の、必要な部分だけを利用者が自在に再生して行く方法のことで、たとえば、歌うときにカラオケのように文字を提示しながら、1小節ずつ停止と反復を繰り返し、歌唱練習するときだ。また、作品の中からキーワード検索で特定の表現を選び出して連続再生することもできる。

授業を豊かにするメディアの主体は、やはり、メディアを使いこなす教師の豊かな表現力であり、それに応えられる機能を持ったソフトウェアの存在が不可欠である。

このあたりのことは発表時に実演する。

百聞は一見にしかず。

参考資料

- *1) 2007年度ICT授業実践報告書(JACE T・ICT特別委員会)所収「ICT時代の教師像」三上晃(LET関東支部長、拓殖大学)より。ファシリテーター facilitator=世話人。
- *2) 2009年3月「教育メディア研究」(日本教育メディア学会)65-81、「子どもの能動的な学習を促すメディアとしての板書技術」西尾美津子(関西大学大学院)ほか
- *3) 特許技術 PAT 3 5 4 9 1 9 5
- *4) ミントアプリケーションズ株式会社の m-Boxed(エムボックス、USB媒体)や Media CD(ディスク)などに搭載。