



# 日本語教師のための 動画制作入門 (応用編)

2021年4月9日  
東健太郎

# 本日の流れ

1. 動画をインタラクティブにする方法
2. グループワーク
3. アイデア共有



# 本日の目標

- (1) 非同期型の動画を**インタラクティブなコンテンツ**にするためのポイントを学ぶ
- (2) 動画制作に関する**悩み・アイデア**をできるだけ共有・解消する



# 1. 動画をインタラクティブにする方法



## KEYWORDS

インタラクティブ（双方向、相互作用）、主体的、一方通行、受動的  
教師の役割、存在、情報提示、指示、進行管理

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## eラーニングにおける学習支援方法

### 1. 情報提示 (information)

### 2. 相互作用 (interaction)

探索活動・クイズ・オンラインテスト・チュートリアル・

事例研究・宿題・ディスカッション

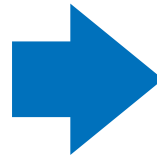
### 3. 外部リソース接続 (connection)

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## 動画を作る場合

対面授業で使っている教材を動画化してアップロードすれば、  
インタラクティブな教材の出来上がり！！

教師が授業で使う  
PPT



学習者が  
自習する教材



というわけにはいかない!!!

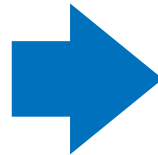
# 1. 動画をインタラクティブにする方法

受動的で一方通行になりがちな動画を  
主体的にインタラクティブに学べる教材にする



受動的

一方通行



主体的

インタラク  
ティブ

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

非同期型の動画を**インタラクティブなコンテンツ**にするためのポイント

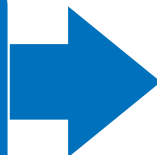
- ① **授業の流れ**を教材の構成に落とし込む
- ② **学習意欲を高める**内容にデザインする
- ③ **教室での教師の役割**を教材内に明示する
- ④ **見やすさとわかりやすさ**を高める

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

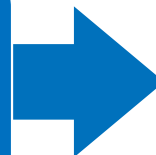
対面授業では、どんな構成で授業をしていますか？



導入



展開



まとめ

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む



- 注意の喚起
- 学習目標の提示
- 場面の意識付

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む

導入

**注意の喚起**

学習目標の提示  
場面の意識付け

BGMとコースパネルの表示、元気な挨拶



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む

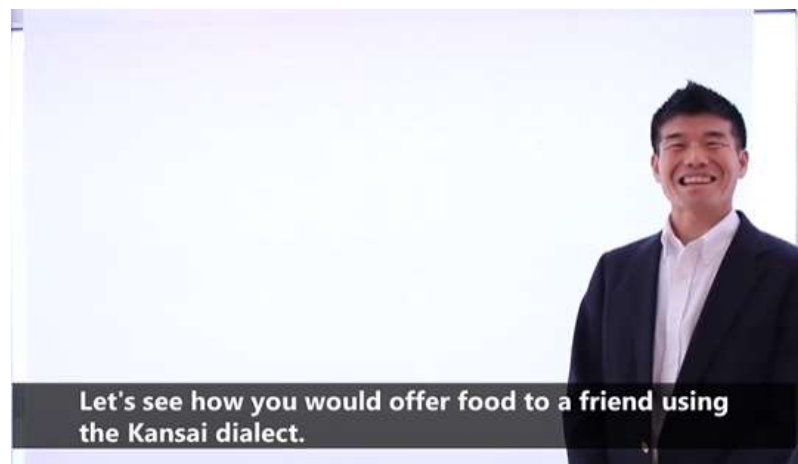
導入

注意の喚起

**学習目標の提示**

場面の意識付け

目標Can-doの提示



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む

導入

注意の喚起  
学習目標の提示  
場面の意識付け

スキットの登場人物と場面の提示



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む



- スモールステップ構成
- 参加できる場の作成
- 練習にバリエーション

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

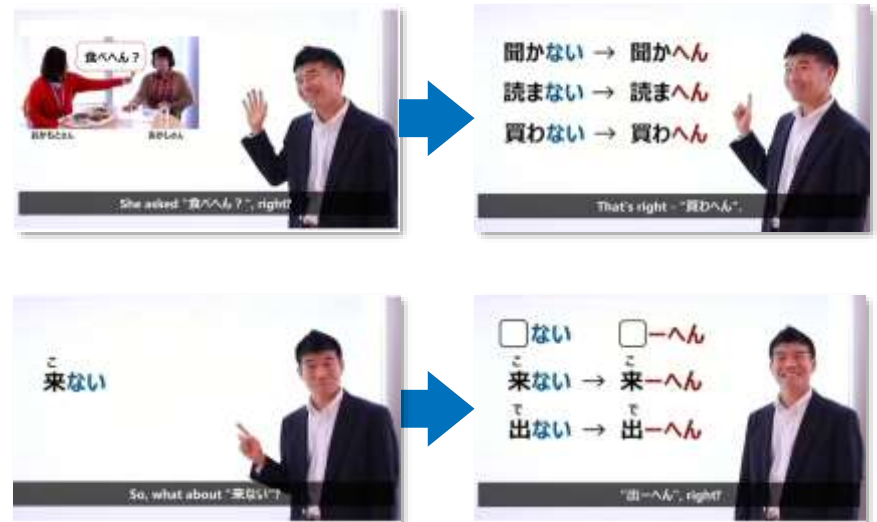
## ポイント①

授業の流れを教材の構成に落とし込む

展開

スモールステップで構成  
参加できる場の作成  
練習にバリエーション

導入→確認の繰り返し



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む

展開

スモールステップで構成  
**参加できる場の作成**  
練習にバリエーション

学習者の発話を促す話し方



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む

展開

スモールステップで構成  
参加できる場の作成  
練習にバリエーション

視点を変えて一人称目線で発話に挑戦



クイズで確認



別の場面での使い方を提示

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む



- 内容のまとめ
- Can-doチェック
- 次へ誘導

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む

まとめ

学習内容のまとめ

Can-doチェック

次へ誘導

アンケート機能を使った[まとめ]と[自己評価]

<Review what you have learnt>

Q1  
Did you understand the basic cultural/linguistic features of the Kansai dialect?

☐ Yes, very much  
☐ Yes, somewhat  
☐ No, not so much  
☐ No, not at all  
☐ Can't decide

Q2  
Were you able to understand simple, daily exchanges in the Kansai dialect, and with practice, were you eventually able to take part in a short conversation about a topic familiar to you?

☐ Yes, very much  
☐ Yes, somewhat  
☐ No, not so much  
☐ No, not at all  
☐ Can't decide

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント①

**授業の流れ**を教材の構成に落とし込む

まとめ

学習内容のまとめ

Can-doチェック

次へ誘導

次の学習内容を案内

Next is the 'Conversation Challenge'.  
Click the 'Next' button to continue the lesson.



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント①

授業の流れを教材の構成に落とし込む



- 注意の喚起
- 学習目標の提示
- 場面の意識付

- スモールステップ構成
- 参加できる場の作成
- 練習にバリエーション

- 内容のまとめ
- Can-doチェック
- 次へ誘導

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント①

### 授業の流れを教材の構成に落とし込む

**ガニエの9教授事象**（ロバート・M・ガニエ：学習心理学者）

学びのプロセスに遡って教材の構成を考えていくための枠組み

1. 学習者の注意を喚起する
2. 授業の目標を知らせる
3. 前提条件を思い出させる
4. 新しい事項を提示する
5. 学習の指針を与える
6. 練習の機会をつくる
7. フィードバックを与える
8. 学習の成果を評価する
9. 保持と転移を高める

鈴木克明（2004）『教材設計マニュアル：独学を支援するために』 pp.77-82 北大路書房

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

学習者の意欲を高めるために、どんな工夫をしていますか？



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント②

### 学習意欲を高める内容にデザインする

**ARCS動機付けモデル**（ジョン・M・ケラー：教育工学者）  
どうすれば「やる気」を引き出すことができるかを考えるための枠組み

**A 注意** (attention) おもしろそうだなあ

**R 関連性** (relevance) やりがいがありそうだなあ

**C 自信** (confidence) やればできそうだなあ

**S 満足感** (satisfaction) やってよかったなあ

鈴木克明（2004）『教材設計マニュアル：独学を支援するために』 pp.176-179 北大路書房

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント②

### 学習意欲を高める内容にデザインする

**ARCS動機付けモデル**（ジョン・M・ケラー：教育工学者）

**A 注意**（attention） おもしろそうだなあ

A-1 知覚的喚起：目をパッチリ開けさせる

A-2 探求心の喚起：好奇心を大切にする

A-3 変化性：マンネリを避ける

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント②

**学習意欲を高める内容にデザインする**

**ARCS動機付けモデル**（ジョン・M・ケラー：教育工学者）

**R 関連性**（relevance） やりがいがありそうだなあ

R-1 親しみやすさ：自分の味付けにさせる

R-2 目的指向性：目標に向かわせる

R-3 動機との一致：プロセスを楽しませる

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント②

### 学習意欲を高める内容にデザインする

**ARCS動機付けモデル**（ジョン・M・ケラー：教育工学者）

**C 自信**（confidence）やればできそうだなあ

C-1 学習要求：ゴールテープをはる

C-2 成功の機会：一歩ずつ確かめて進ませる

C-3 コントロールの個人化：自分でコントロールさせる

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント②

### 学習意欲を高める内容にデザインする

#### **ARCS動機付けモデル**（ジョン・M・ケラー：教育工学者）

**S 満足感**（satisfaction） やってよかったなあ

S-1 自然な結果：むだに終わらせない

S-2 肯定的な結果：ほめて認める

S-3 公平さ：裏切らない

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

教師はどんな役割をしていますか？



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント③

**教室での教師の役割**を教材内に明示する

存在する  
情報の提示  
指示  
進行管理



わかりやすい

イライラしない

# 1. 動画をインタラクティブにする方法

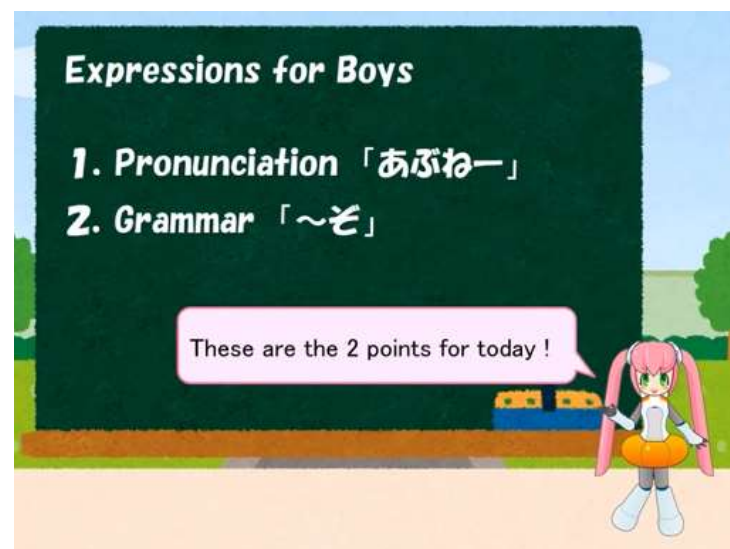
## ポイント③

### 教室での教師の役割を教材内に明示する

わかりやすい  
イライラしない

存在する  
情報の提示  
指示  
進行管理

ナビゲーションキャラクターが教師代わり



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

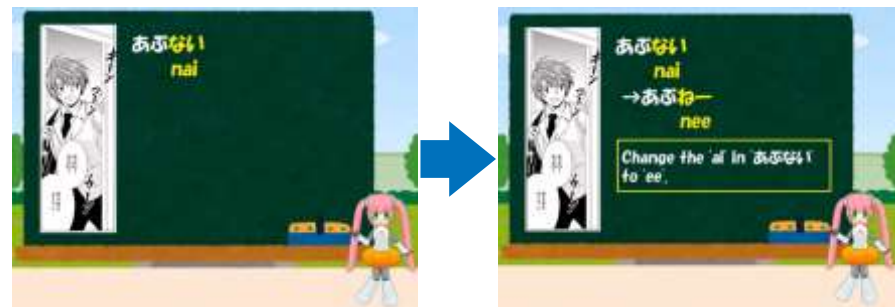
## ポイント③

### 教室での教師の役割を教材内に明示する

わかりやすい  
イライラしない

存在する  
**情報の提示**  
指示  
進行管理

見やすい位置に時間差で表示



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## ポイント③

### 教室での教師の役割を教材内に明示する

わかりやすい  
イライラしない

存在する  
情報の提示  
**指示**  
進行管理

指示は吹き出し&位置は固定



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

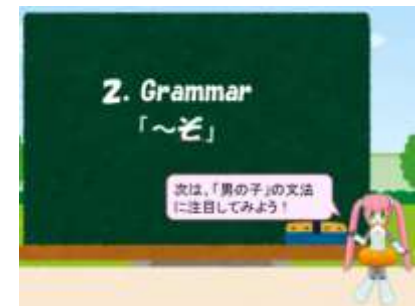
## ポイント③

### 教室での教師の役割を教材内に明示する

わかりやすい  
イライラしない

存在する  
情報の提示  
指示  
進行管理

学習の区切りでBGMを変える



動きに効果音をつける



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

ポイント③

教室での教師の役割を教材内に明示する

存在する  
情報の提示  
指示  
進行管理



位置、色  
大きさ  
速さ、量



BGM  
効果音  
声

わかりやすい

イライラしない

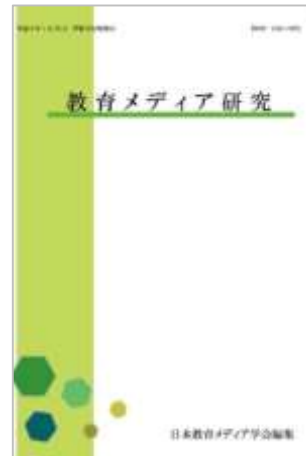
# 1. 動画をインタラクティブにする方法

説明や板書をわかりやすくするために、  
どんな配慮をしていますか？



# 1. 動画をインタラクティブにする方法

## 参考文献



- 天野由貴（2016）「学習意欲継続のためのeラーニング教材チェックリストの開発」  
熊本大学大学院社会文化科学研究科 博士前期課程教授システム学専攻修士論文
- 鈴木克明（1995）「「魅力ある教材」設計・開発の枠組みについて  
—ARCS動機づけモデルを中心に—」、『教育メディア研究』1号, pp.50-61
- 鈴木克明（2004）『教材設計マニュアル: 独学を支援するために』北大路書房