

## Web Videoを活用した 授業改善

2013年10月12日

情報メディア教育研究センター  
常盤 祐司

[yuji.tokiwa.dc@hosei.ac.jp](mailto:yuji.tokiwa.dc@hosei.ac.jp)

## ■講演概要

Webブラウザでビデオが視聴できるようになり、教育におけるビデオの活用はOCW, MOOCsなどで広く利用されてきています。授業を撮影して公開する事例は数多く報告されていますが、法政大学ではプレゼンテーション技術を習得する授業で教育効果を向上させてきました。本講演ではビデオの適用事例とそのシステム概要について報告します。





# 教育におけるビデオ活用



ハイビジョン  
コンテンツ制作  
(2006)



スポーツ系授業収録  
(2008)



イメージ出典 : SONY, HDR-HC3, available from  
<http://support.d-imaging.sony.co.jp/www/handycam/products/hdr-hc3/> (accessed 2013-10-10)

# 収録から配信までのワークフロー



収録

編集

配信・配布

# 法政大学OCW用ビデオコンテンツ制作

HOSEI
公開科目
ご利用にあたって
法政大学OCW
お問い合わせ
サイト内検索:



## HOSEI OpenCourseWare

法政大学OCWは法政大学で行われた講義を公開するWebサイトです。

**HOSEI OpenCourseWare**

法政大学はマサチューセッツ工科大学 (MIT)との密接な協力関係に基づき、OCWの目指す世界規模の教育ネットワーク構築の一助となるべく「法政大学OCW」を公開しました。

法政大学OCWにはOCWの趣旨に賛同する教員が任意に資料を公開しています。未だ試行段階であり、現在公開されている講義資料は僅かではありますが、今後の発展にどうぞご期待下さい。

また、このWebページでは、法政大学にて実施された各種セミナーコンテンツをご紹介しますので併せてご活用ください。

**News**

サステナビリティ研究入門A (2012年度) を公開しました。 (2012/8/10)

線形代数学及び演習、微積分学および演習 (理工学部 関下 克哉) を公開しました。 (2012/4/12)

サステナビリティ研究入門A、サステナビリティ研究入門B を公開しました。 (2011/9/19)

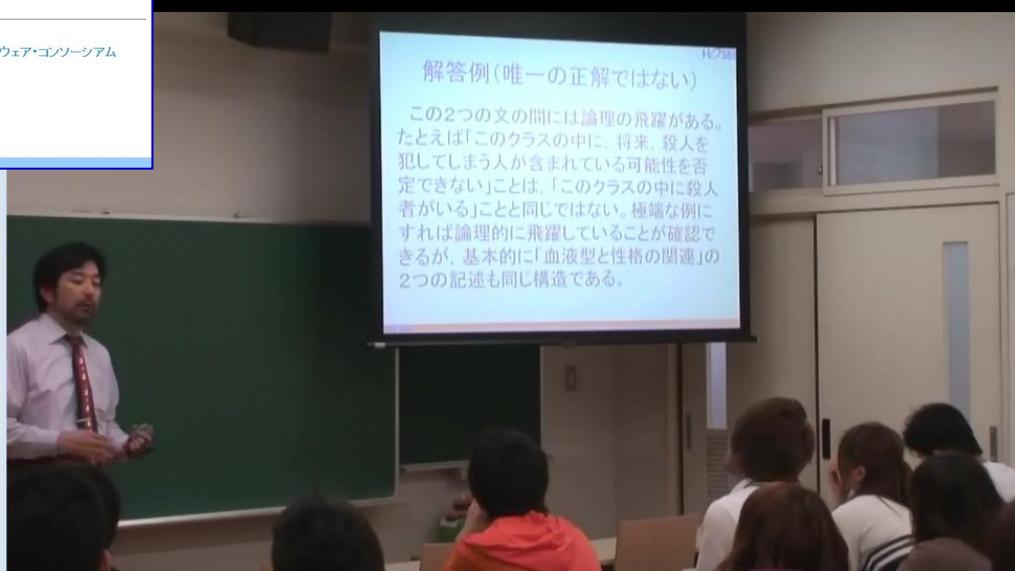
線形代数学及び演習I、微積分学および演習II (理工学部 関下 克哉) を公開しました。 (2011/9/17)

基礎ゼミ I, II (文学部 藤田 哲也) を公開しました。 (2011/9/17)

**Links**

法政大学  
日本オープンコースウェア・コンソーシアム  
MIT OCW

10
⏏



解答例(唯一の正解ではない)

この2つの文の間には論理の飛躍がある。たとえば「このクラスの中に、将来、殺人を犯してしまう人が含まれている可能性を否定できない」ことは、「このクラスの中に殺人者がいる」と同じではない。極端な例にすれば論理的に飛躍していることが確認できるが、基本的に「血液型と性格の関連」の2つの記述も同じ構造である。

10:55
⏮ ⏪ ⏩ ⏭ 🔊



## 事例

デザイン工学部  
プレゼンテーション技術

担当教員：豊島純子

2008年度から

プレゼンテーション技術 発表会  
2011年 後期

HOME [10/18 2限](#) [10/18 3限](#) [10/25 2限](#) [10/25 3限](#) [11/1 2限](#) [11/1 3限](#) [12/6 2限](#) [12/6 3限](#) [12/13 2限](#) [12/13 3限](#) [12/20 2限](#) [12/20 3限](#)

2011年 11月 1日 3限



下のサムネイルをクリックし確認したい画像を選択してください。  
この上に動画が自動的に再生されます。



## 事例

## グローバル教養学部

ESL Education II  
Teaching Methodology

担当教員：小堀真知子

2009年度から

ESL Education II  
2013

Machiko Kobori



下のリストから視聴したい画像を選択してください。  
この上に動画が自動的に再生されます。

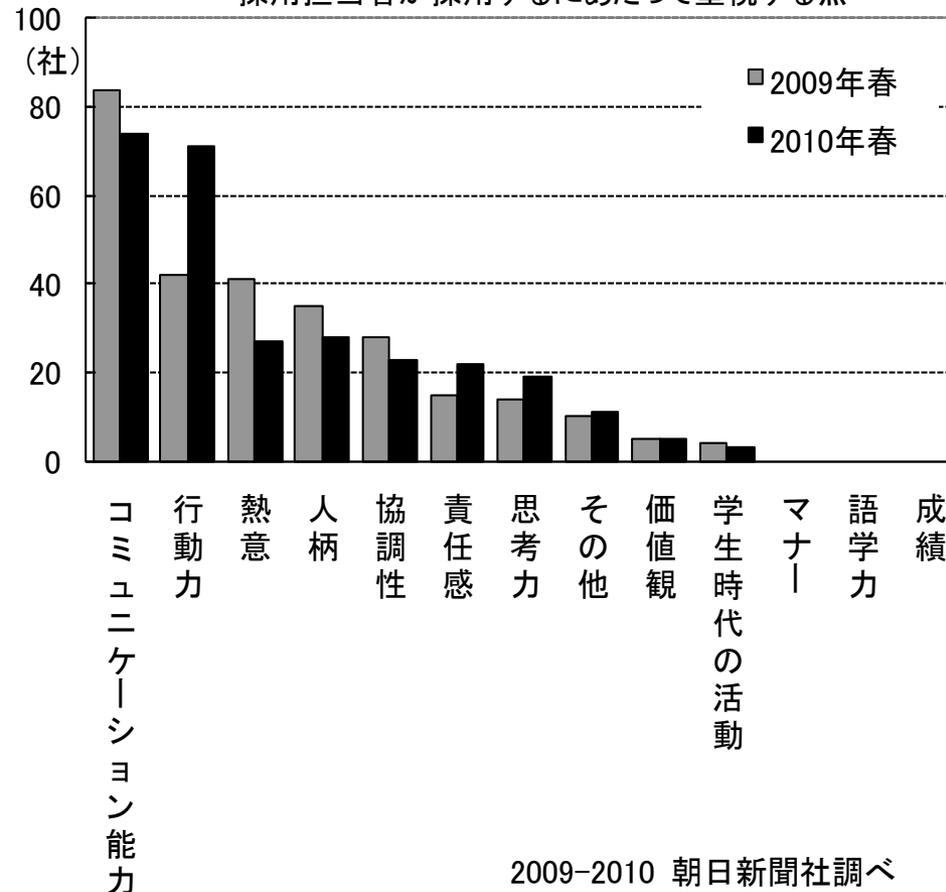
index	2009	2010	2011	2012	2013
The Direct Method	1, 2	1	1	1	1, 2
The Audio-Lingual Method	1	1	1	1	1, 2
The Silent Way	1, 2, 3, 4, 5, 6	1		1	1, 2
Desuggestopedia	1	1	1	1	*
Community Language Learning	1, 2, 3, 4	1	1	1	1, 2
Total Physical Response	1	1	1	1	1, 2
Communicative Language Teaching	1, 2, 3, 4, 5	1	1	1	1
Content-based, Task-based, and Participatory Approaches day1	1, 2	1	1	1	1, 2
Content-based, Task-based, and Participatory Approaches day2	1	1	1	1	1
Content-based, Task-based, and Participatory Approaches day3	1	1	1	1	1
Learning Strategy Training, Cooperative Learning, and Multiple Intelligences day1	1, 2	1	1	1	1
Learning Strategy Training, Cooperative Learning, and Multiple Intelligences day2	1, 2, 3	1			*
The Grammar-Translation Method	1, 2				1, 2

# ビデオ活用の背景・動機 (豊島先生)

## プレゼンテーションの上手な学生が求められている

- 新卒採用もコミュニケーション能力を重視
- 理工系分野もプレゼンテーションの重要性を認知

採用担当者が採用するにあたって重視する点



2009-2010 朝日新聞社調べ

# 授業概要 (プレゼンテーション技術)

回	テーマ	内容
1	ガイダンス	授業の説明とIcebreaker
2	プレゼンテーションとは?	プレゼンの種類、目的、考え方
3	プレゼンテーションの要素	Story Message
4	プレゼンテーションの要素	Visual Message
5	プレゼンテーションの要素	Physical Message
6,7,8	日本語プレゼンテーション実習	「わたしのお気に入りアイテム」
9	英語プレゼンの基礎知識1	英語原稿の作り方、
10	英語プレゼンの基礎知識2	英語の発音、イントネーションの練習
11	実習	日本語1分スピーチ
12,13,14	英語プレゼンテーション実習	My Home town Speech etc.
15	総括	授業のまとめ

# プレゼンテーションの3要素

何のために

Step1 目的

誰に

Step2 ターゲット

何を

Step3 メッセージ

どうやって

Step4 構成

Step5 ビジュアル化

Story Message      Visual Message



Physical Message

イメージ出典：ダフニー・コラー，オンライン教育が教えてくれること，TED，available from  
 <[http://www.ted.com/talks/daphne\\_koller\\_what\\_we\\_re\\_learning\\_from\\_online\\_education.html](http://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education.html)> (accessed 2013-1010)

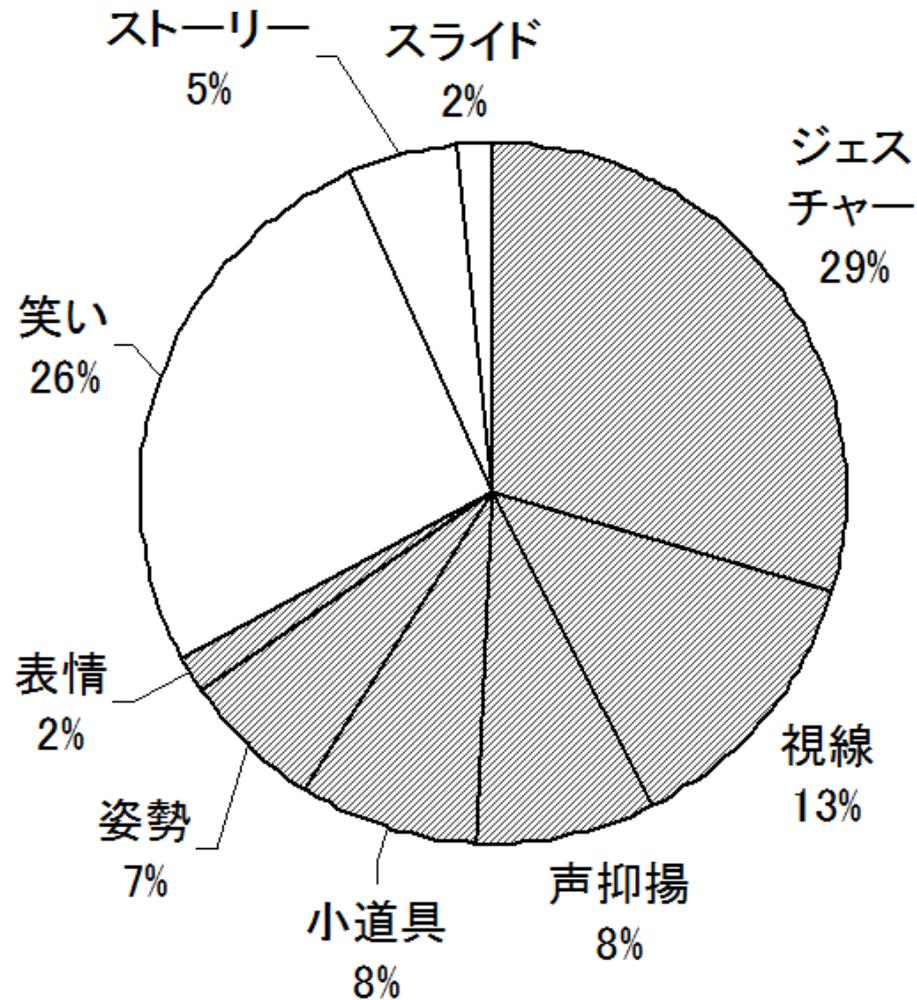
# Physical Message の4要素

---

1. Eye contact
2. Posture
3. Gesture
4. Voice

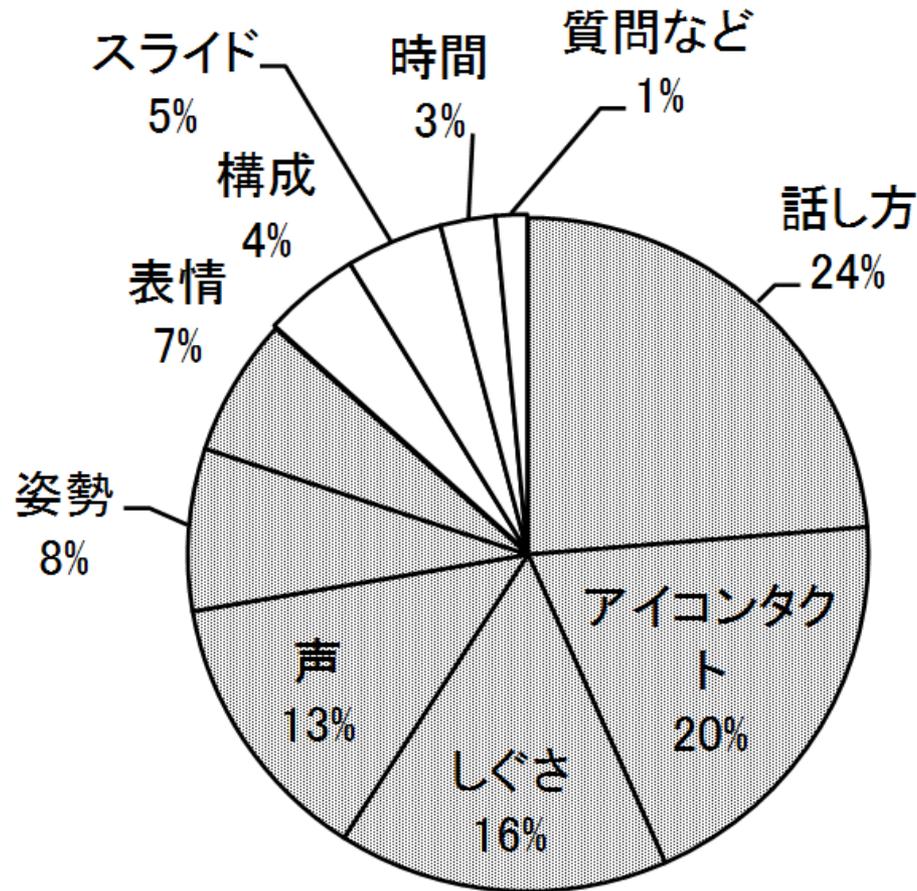
# 模範プレゼンテーションビデオの分析

## 分析報告の7割弱がフィジカルメッセージに言及



# 学生による自己点検

改善報告152件中約87%フィジカルメッセージに言及



# Presentation評価基準

## Gesture

Gesture数 (0)	Gesture数 (1~2)	Gesture数 (3~4)	Gesture数 (5~)
1	2	3	4

## Posture

3つ以上問題点あり	2つ問題点あり	1つ問題点あり	問題なし
1	2	3	4

## Voice

よく聞き取れた	聞き取りにくかった
4	1

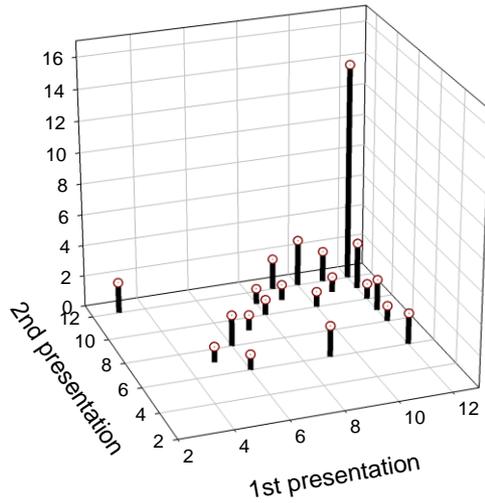
## Eye contact

聴衆を 見ない	聴衆を意識して 視線を送る
1	4

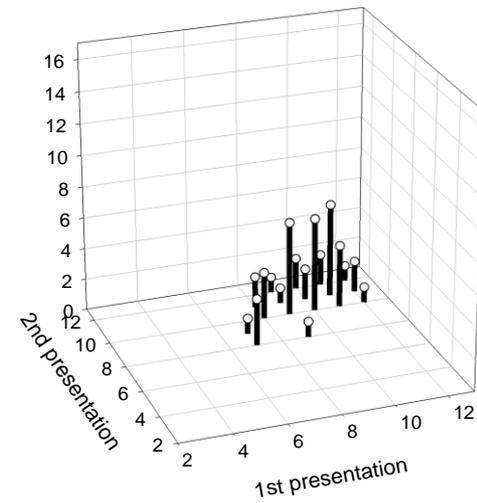
## Time

5分超過か4分未満	4分~4分29秒	4分30秒~5分
0	1	2

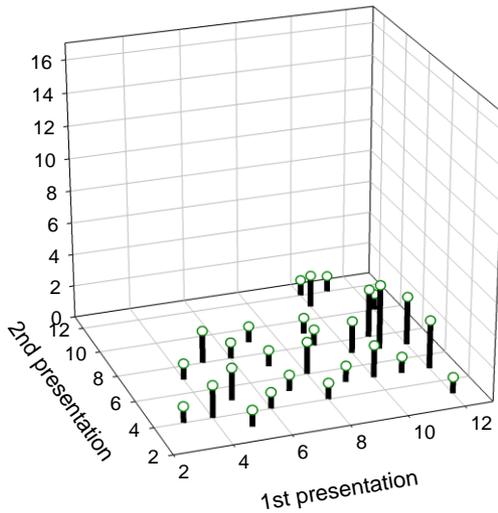
# 要素別改善状況



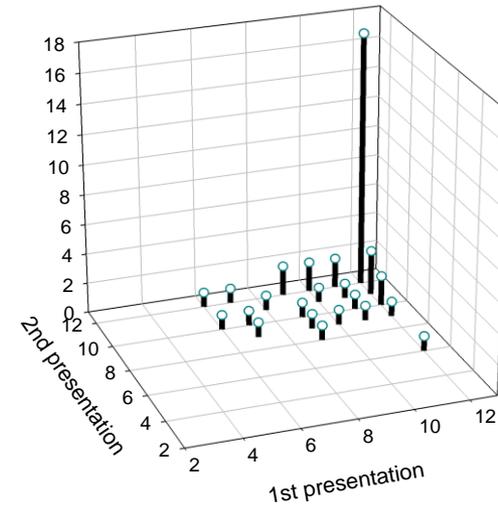
Eye contact



Posture

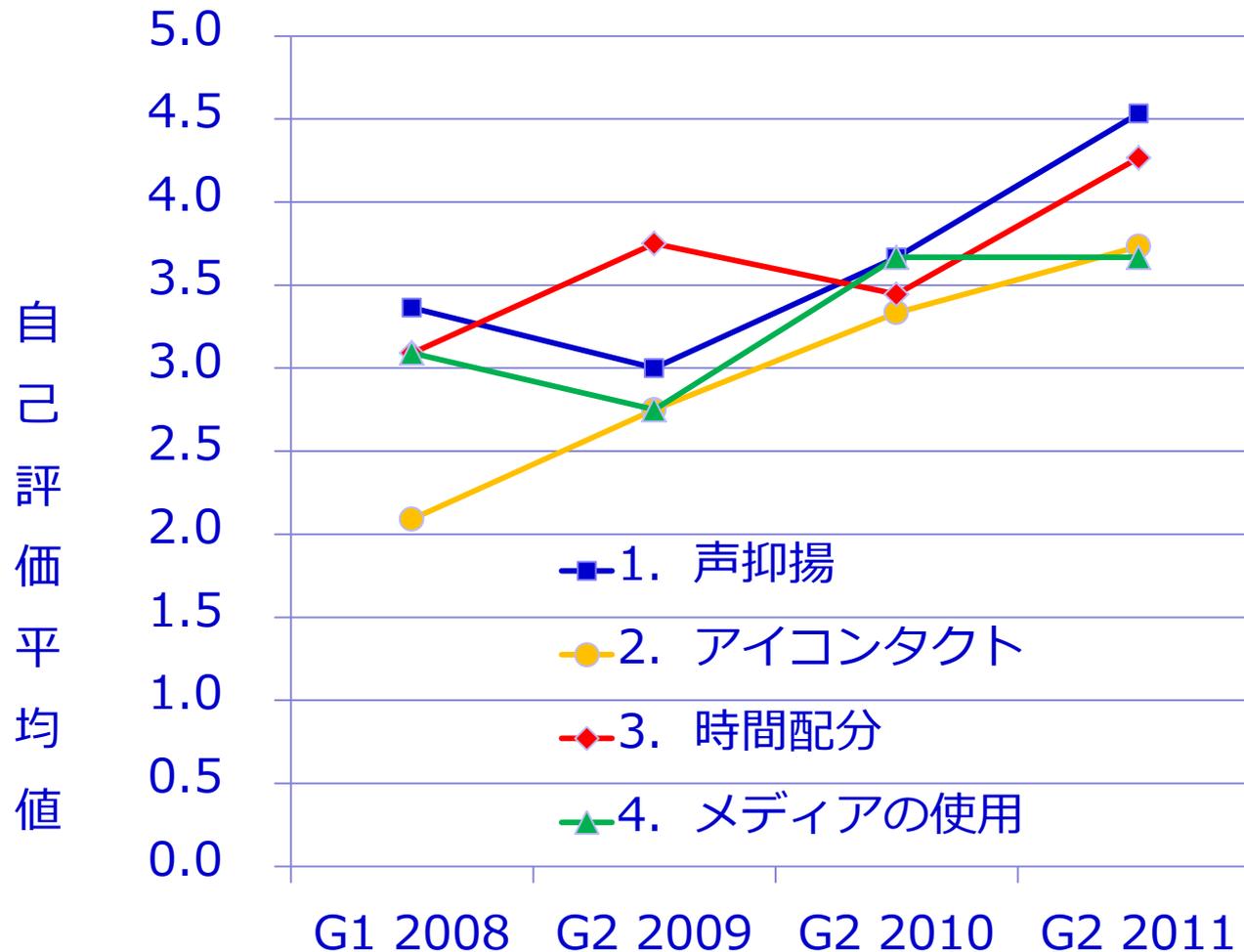


Gesture



Voice

## 外国語指導技術向上



G1: 前例が視聴できない履修者 n=11  
G2: 前例が視聴できる履修者 n=28

## 参考文献

---

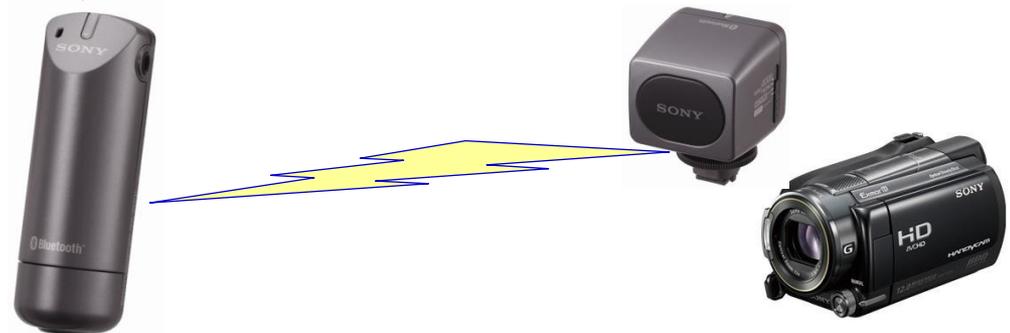
豊島純子, 常盤祐司 : "Digital Video Streaming を利用したプレゼンテーション技術の教育--フィジカルメッセージ教育への適用." *JeLA 会誌* 11 (2011): 60-70.

小堀真知子, 常盤祐司 : "外国語指導法の理論と実践の教育における授業の分析と評価: Digital Video Streaming を利用した実習指導の試み (バイオメトリクス, セキュリティ, メディア処理, 及び一般)." *映像情報メディア学会技術報告* 36.54 (2012): 49-52.



# ワイヤレスマイクロホン

## クリアな音声で視聴したい



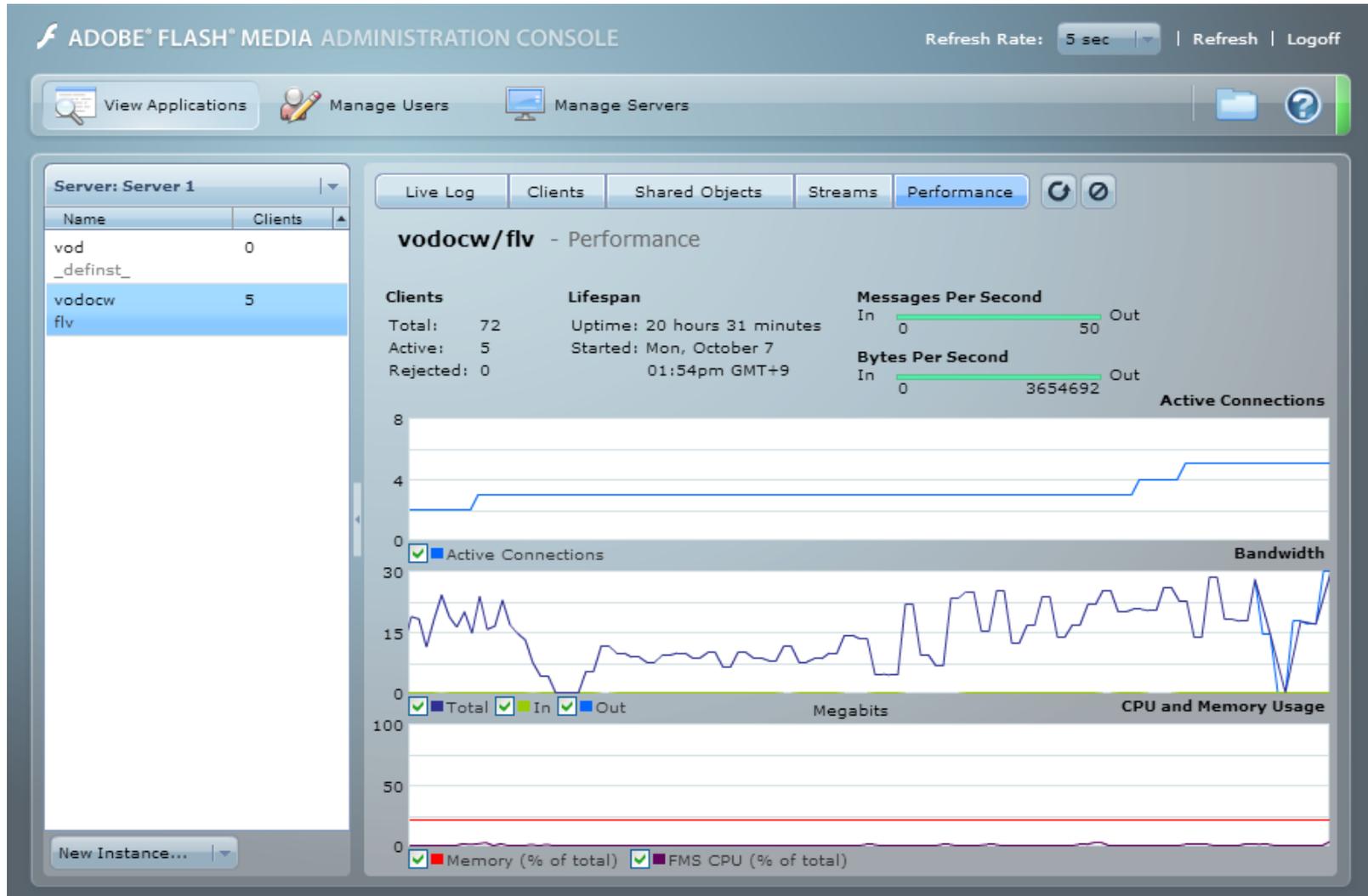
# Streaming 配信

## ランダムに視聴したい



# Streaming Server

## Flash Media Streaming Serverを利用



# 収録から配信までのワークフロー確立



収録

編集

配信・配布

一週間

# SONY OPSIGATEの利用

## 撮影したビデオをUploadするだけで視聴できる

OPSIGATE  
Content Browser

ユーザー: tokiwa Logout

新着 マイ検索

あいまい 検索 条件を初期化 詳細検索

検索結果

キーワード (詳細条件あり) の検索結果 1 - 11

サムネイル表示 一覧表示

< 1 >

表示件数 40件

並び替え スコア降順

サムネイル	ファイル名	バージョン	時間	詳細	ファイルサイズ	作成日時	更新日時
	13u3101.wmv	バージョン: 1.0	時間: 00:04:55:00	詳細	347 MB	2013/06/21 13:52:0...	
	12u3108.wmv	バージョン: 1.0	時間: 00:05:56:26	詳細	041 MB	2013/06/26 13:01:0...	
	13u3102.wmv	バージョン: 1.0	時間: 00:05:49:26	詳細	89.241 MB	2013/06/26 13:05:0...	2013/06/26 13:05:0...
	13u3103.wmv	バージョン: 1.0	時間: 00:03:26:21	詳細	52.764 MB	2013/06/26 13:07:2...	2013/06/26 13:07:2...

00:06 05:16

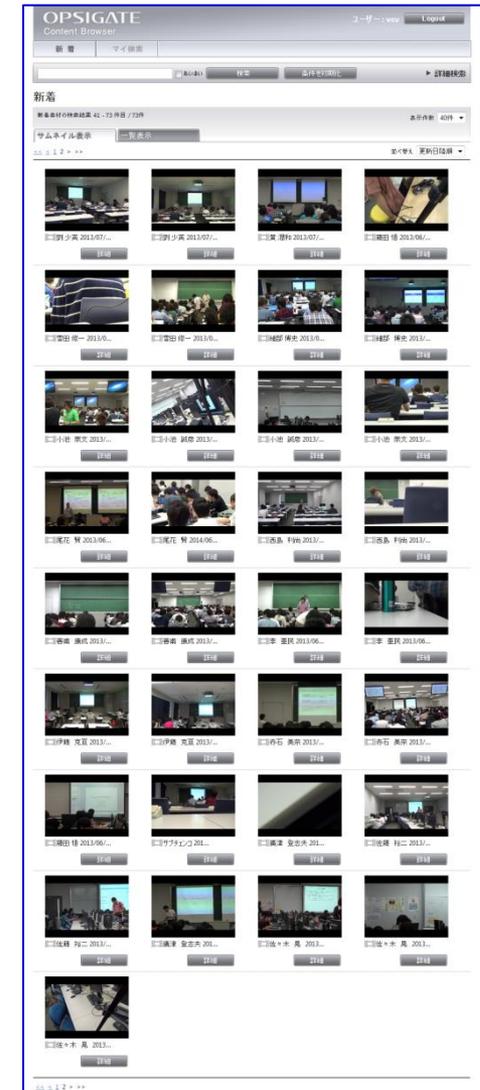
ダイジェストモード  ストーリーボード  テロップ Get URL

タイプ: video/x-ms-wmv

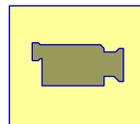
# FDへの適用

## 情報科学部

### 特色あるFDへの取組み 全教員の授業を撮影



# FDへの適用



# 音声合成

AITalk II 声の職人 Personal\*

ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 設定(S) ヘルプ(H)

インベーティブなシステムを教育の場に定着させるためには最前線の教職員とともに、状況に応じたフレキシブルな対応が必要となっています。そこで、本シンポジウムではこうしたインベーティブなシステムを教育の場に展開した事例を取り上げ、その内容をご紹介いただくプログラムとしました。  
基調講演ではITを活用した先端的な取り組みを実施されている早稲田大学の深澤良彰 情報化推進担当理事を迎え、先進的な取り組みと、その際に直面した課題などについてご講演いただきます。

話者: のぞみ

音声効果 ポーズ 記号ポーズ

音量: 2.00 初期値

話速: 1.00 初期値

高さ:

一時停止 停止 音声保存 再生時間

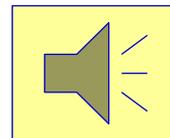
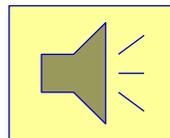
フレーズ編集 単語編集

インベーティブなシステムを教育の場に定着させるためには最前線の教職員とともに、状況に応じたフレキシブルな対応が必要となっています。そこで、本シンポジウムではこうしたインベーティブなシステム

イ ノ ベー ディブ ナ シ ス テ ム オ キョー イ ク ノ バ ニ テー チャク サ セ ル タ

再生 停止 登録 削除 一覧  疑問調で読み上げる AITalk II 声の職人

フレーズ辞書: user.pdic 単語辞書: user.wdic 記号ポーズ辞書: user.sdic 1行、1列



# 今後の課題～MOOCsへの対応

**coursera**
Courses yuji takiwa ▾



**THE UNIVERSITY  
of EDINBURGH**

**E-learning and Digital Cultures**  
by Jeremy Knox, Sian Bayne, Dr Jen Ross, Dr Christine Sinclair, Dr Hamish A. Macleod



Welcome to E-Learning and Digital Cultures

EDCMOOC Basics - what, where, how and when?

Discussion Forums

Course Guides

EDC MOOC News ↗

**Week 1 Resources**

**Popular cultures**

**Film 1: Bendito Machine III (6:35)**



[Watch on YouTube](#)

This animated film tells the story of technological development in terms of ritual and worship - the characters in the film treat each new technology as god-like, appearing from the sky and causing the immediate substitution of the technology before it. What is this film suggesting are the ecological and social implications of an obsession or fixation on technology? Do the film's characters have any choice in relation to their technologies? What are the characteristics of various technologies as portrayed in this film?

**Film 2: Inbox (8:37)**



[Watch on YouTube](#)

Inbox is a quirky representation of the ways in which web-based technology connects people, the limitations of those connections, and the nature of communication in a mediated world. Depending on how you interpret the relationship between the two main characters, and the ending, you might argue that this is a utopian account, or a dystopian one - what do you think, and why?

**Film 3: Thursday (7:34)**



[Watch on YouTube](#)

Thursday depicts a tension between a natural world and a technological world, with humans caught between the two. What message is the film presenting about technology? What losses and gains are described? Who or what has 'agency' in this film?

**Film 4: New Media (2:21)**



[Watch on Vimeo](#)

A very short, very grim representation of the effects of technology on humanity. There are definite visual echoes of "Bendito Machine III" here - what similarities and differences can you identify between the two films?

**Finally:** There are many utopian and dystopian stories about technology told in popular films from Metropolis to the Matrix. **Can you think of an example and describe or share it in the discussion board, on your blog, or on Twitter?**

**Ideas and interpretations**

Core  
Chandler, D. (2002). **Technological determinism**. Web essay, Media and Communications Studies, University of Aberystwyth. [Download as PDF](#).  
(Please note that this reading is a web essay, but people have been experiencing access problems, so we are providing it as a PDF. An alternative, web-based version is available via the [Wayback Machine](#).)

**BLOCK 1**

**Utopias and Dystopias**

**Week 1: Looking to the past**

**Week 1 Resources**

**Week 2: Looking to the future**

**Week 2 Resources**

**Week 2 Responses**

**BLOCK 2**

**Being Human**

**Week 3: Reasserting the human**

**Week 3 Resources**

**Week 4: Redefining the human**

**Week 4 Resources**

**FINAL ASSESSMENT**

**What you need to do**

**How to give feedback**

**Submit and mark assignments**

**OTHER STUFF**

**Join a Meetup ↗**

出典： J. Knox et al: E-learning and Digital Cultures, COURSERA, available from  
< [http://w4.cms.k.hosei.ac.jp/video/index.php?flv=misc/FD/HAL\\_2013a](http://w4.cms.k.hosei.ac.jp/video/index.php?flv=misc/FD/HAL_2013a) >(accessed 2013-10-8)

## まとめ

---

- 関連機器の低価格化により、ハイビジョン品質のビデオを教育の場でも利用できるようになった。
- 学生の所作をビデオで記録し、それをWeb公開することによって、自己表現を目的とする科目にて効果的な教育を行うことができる。
- 簡便に制作ができるようになり、FDへの展開などが期待されている。



fostering individuals  
who can powerfully act with individually independent  
characters,  
and thus make great contributions to society