

大学教育における iDMC モデル

—動画制作を通じた日本文化発信と異文化理解の促進—

チェンドム アンドレア (東京外国語大学)
csendomandrea@gmail.com

The iDMC Model in Higher Education: Globalizing Japanese Culture and Fostering Intercultural Understanding through Video Creation

Andrea CSENDOM (Tokyo University of Foreign Studies)

【要約】

本稿では、統合型デジタルマルチモーダル・コンポジション (iDMC) モデルを提案し、オンライン国際共同学習 (COIL) と内容言語統合型学習 (CLIL) を基盤に、デジタル・マルチモーダル・コンポジション (DMC) の要素を統合した教育フレームワークを紹介する。このモデルは、国内外の大学生が動画制作を通じて日本文化を第二言語で表現し、異文化理解と言語スキルを統合的に向上させることを目的としている。デジタルネイティブ世代に最適化されたこのモデルは、グローバル化が進む高等教育において持続可能で柔軟な学習環境を提示するものである。

Abstract

This study presents the Integrated Digital Multimodal Composing (iDMC) Model, a pedagogical framework that integrates Collaborative Online International Learning (COIL), Content and Language Integrated Learning (CLIL), and Digital Multimodal Composing (DMC) to enhance higher education practices. The iDMC Model aims to enable university students, both domestic and international, to use video creation as a medium to express Japanese culture in a second language while fostering intercultural understanding and language proficiency.

A defining feature of the iDMC Model is its emphasis on active student participation, requiring them to appear in the videos as narrators and presenters. This approach combines visual and auditory communication to develop practical skills, while the cross-cultural exchange of these videos further deepens students' intercultural awareness. Designed to align with the digital fluency of Generation Z (born 1995–2010) and Generation Alpha (born 2010 onward), the model offers a sustainable, adaptable learning environment that meets the demands of a rapidly globalizing educational landscape.

This paper outlines the iDMC Model's structure, practical applications, and potential to transform traditional language and cultural education by bridging theoretical learning with real-world interaction. The iDMC Model is positioned as a forward-thinking strategy to prepare students for the interconnected and digital-driven world.

1. はじめに

現代のグローバル化とデジタル技術の急速な進展により、高等教育の在り方は大きな変革期を迎えている。しかし、言語教育と異文化教育においては、依然として以下のような課題が存在している。

第一に、言語教育と異文化理解が分離して行われる現状が挙げられる。この分離は、学習が「座学」に偏り、理論と実践の間にギャップを生じさせる原因となっている。¹ 第二に、オンライン教育の普及が進む中で、国際的な協働学習の期待が高まる一方、学習者同士の双方向的な交流や主体性を引き出す仕組みが十分に整っていないという指摘がある。COIL がグローバルな教育の新しい形として進化している一方で、オンライン環境における学習者間の効果的な関与と交流を促進する枠組みの整備が依然として課題であるという指摘がある。² 第三に、Z 世代 (1995～2010 年生まれ) および α 世代 (2010 年以降生まれ) の特性に対応した教育モデルの不足が挙げられる。Z 世代は情報収集能力が高く、多様性への理解も深いのが、教育現場では彼らの特性を活かしきれていない。³ また、α 世代は「調べたい」「つくりたい」「試したい」という強い動機を持つとされ、⁴ 今後はこれらに対応する学びの場が求められる。

本稿では、これらの課題に対応するために、オンライン国際共同学習 (Collaborative Online International Learning, 以下 COIL) と内容言語統合型学習 (Content and Language Integrated Learning, 以下 CLIL) を基盤とし、さらにデジタル・マルチモーダル・コンポジション (Digital Multimodal Composing, 以下 DMC⁵) の要素を統合した iDMC モデル (Integrated Digital Multimodal Composing Model、統合型デジタルマルチモーダル・コンポジションモデル) を提案する。

iDMC モデルは幅広い応用が可能であるが、本稿ではその一例として日本文化をテーマとした事例を紹介する。本事例では、国内外の大学生が日本文化をテーマに第二言語を用いた動画を制作し、その過程を通じて互いの意図を正確に伝え合う方法を学ぶ教育フレームワークである。学生が自国文化を創造的かつ倫理的に発信しながら、異文化理解と言語スキルを統合的に向上させることを目的としている。

¹ 田中は、大学教養教育における初級ドイツ語教育の事例を通じて、言語教育と異文化理解教育が分離している現状を指摘し、この分離が学生の学びを制約していることを論じている (田中, 2012, p. 113)。また、山本は、言語教育における異文化理解能力の育成について理論的に考察し、言語教育と文化教育の統合の必要性を強調している (山本, 2005, pp. 114-116)。

² Rubin は、COIL が高等教育機関での国際的学びの拡張として重要な役割を果たしていると述べ、特にデジタル技術を活用した学習の潜在力とその実現における制度的課題について詳細に議論している (Rubin, 2017, p. 29-30)。

³ Z 世代の学習観の変化に対応した教育手法のアップデートの必要性が論じられている (安藤, 2023, p. 1235)。

⁴ α 世代の特徴として「調べたい」「つくりたい」「試したい」という行動意欲が挙げられ、それを活かした教育の必要性が示されている (アデコグループジャパン, 2023)。

⁵ DMC は、テキスト、画像、音声、動画など複数のセミオティックモードを活用して学習者が創造的かつ協働的に課題に取り組む学習方法であり、言語スキルの向上とデジタルリテラシーの涵養に大きな可能性を秘めている (Jiang, L., et Hafner, C. 2024)。

本モデルの特徴として、第一に、学生が制作する動画においてナレーターや解説者として登場することが挙げられる。これにより、視覚的要素と音声解説を組み合わせた効果的なコミュニケーションが可能となる。第二に、学生が動画制作を通じて、自国および対象文化（本モデルでは日本文化を事例とする）を母国語とは異なる言語で表現し、文化翻訳を実践することで多文化的視点を養うことができる。さらに、制作された動画を異文化間で共有し、相互に意見交換を行うことで、学生間の異文化理解を深めることが期待される。第三に、動画制作というプロセスそのものが、デジタルスキルや創造力を培う場を提供し、現代社会で求められる実践的な能力の育成を目指している。

2. 教育理論の背景と特徴

iDMC モデルは、学生が異文化コミュニケーションを実践しながら、言語スキルを高めることを目的としている。このモデルは、COIL（国際共同授業）、CLIL（日本文化の解説）、およびDMC（動画制作）を統合した枠組みを基盤としている。

COIL は、オンライン環境を活用して国際的な協働学習を促進し、地理的・時間的制約を超えた学びを可能にする教育手法である。⁶ これにより、学生は異文化間の交流を深めるだけでなく、実社会で応用可能なスキルを養うことができる。⁷ CLIL は、学術的内容を外国語で学ぶことで、言語学習と内容理解を統合するアプローチであり、理論と実践を効果的に接続する手段として機能する。⁸ そして、DMC は、テキスト、画像、音声、動画など複数のモードを活用して、学生が文化的テーマに基づいた作品を制作する学習方法である。これにより、異文化理解、デジタルスキル、創造性を同時に育むことが可能となる。⁹

関連分野であるDST（デジタル・ストーリーテリング）は、学生の創造的表現や異文化理解を促進する手法として注目されている。¹⁰ DST は基本的に人体の出演を必要としないため、教育現場での柔軟性がある一方、AI 技術が進化する現代社会では、学生自身のオリジナリティを発揮できるかが課題となっている。本論文が提案する iDMC モデルでは、学生が自ら動画に登場し、自分の顔や声を使って日本文化を創造的かつ倫理的に発信することを重視している。AI 技術の活用は、テキスト、挿絵、BGM などの補助的要素に限定し、学生が主体的に異文化理解と言語スキルを統合的に向上させることを目的としている。

3. iDMC モデルの方法

本節では、iDMC モデルを大学の授業で実践するための具体的な方法について解説する。iDMC モデルは、日本側と海外側の学生が協働して動画を制作し、異文化理解と言語スキルの向上を目指して

⁶ 永井, 2023, p. 50.

⁷ COIL の具体的な教育的役割とパンデミック時の重要性については、福田（2022）の研究が詳述している。

⁸ Coyle et al., 2010.

⁹ Jiang & Hafner, 2024, p. 3.

¹⁰ Oskoz et Elola, 2022. さらに、Nishioka（2016）の研究では、DST を導入した日本語クラスの事例が示されており、提案モデルの参考例となる。また、Clark et Rossiter（2013）は、物語形式が学習プロセスに与える認知的影響について理論的枠組みを提示している。

設計されたものである。本稿では、COIL の設立過程には触れず、既存の COIL 枠組みを前提として話を進める。

授業で制作する動画の具体例として、筆者が運営するユーチューブチャンネルをサンプル教材として活用する。¹¹ このチャンネルでは、近世日本文化を多角的に発信するショート動画や 10 分以内のロング動画が掲載されており、これらを通じて学生は日本文化の具体例や効果的な表現方法を学ぶことができる。学生はこれらのコンテンツを参考に、自ら動画を制作し、編集の技術を実践的に習得する。また、多様な同時代の資料や書物を用いるほか、現代的な AI ツールを活用することで、学生の学びを多層的に支援する枠組みが構築されている。

さらに、iDMC モデルの設計においては、添付資料 1 に掲載されたワークシートの活用方法と、添付資料 2 のシラバス例が重要な指針となる。これらをもとに、教員が授業を設計・進行する際の具体的な方法を示す。

3.1 日本側と海外側の活動の連携

iDMC モデルの基盤は、日本側の学生が自国文化をテーマに英語で動画を制作し、海外側の学生が日本文化をテーマに日本語で動画を制作する活動にある。その後、COIL 授業において動画と関連づけながら意見交換を行い、異文化理解を深めることを目標とする。なお、動画作成の詳細なプロセスについては、以前の拙稿で詳しく紹介している。¹²

1. グループ活動とテーマ選定

3~4 人のグループを編成し、各メンバーの役割分担や進捗状況をワークシートで管理する。学生は、和食、伝統芸能、地域行事など、文化的に興味があり、かつ講義内容と関連するトピックを選択する。テーマ選定時にはワークシートを活用してアイデアを整理し、グループ内で共有する。

2. ストーリーボード作成

動画の構成を記述し、導入・本体・結論の流れを計画する。構成案はワークシートに記入し、学生同士で対象言語を使用しながらディスカッションに活用する。ワークシートへの記入はすべての動画制作で必須とし、評価点にも反映される。

3. 撮影と編集

手持ちのスマートフォンやタブレットを使用し録画し、簡易編集ソフト（例: Canva）で映像を編集する。1 分以内の動画は授業中に録画し、最終課題となる 5 分以内の動画は授業外で完成させる形式を取る。

4. 字幕の追加

¹¹ 江戸リサーチチャンネル (Andrea Edo Research, 2024 年～) 内容: 日本近世史や庶民の考え方を現代に繋げた英語の動画 (日本語字幕付き) を発信。学生はこれらを参考資料として活用し、日本文化の具体例や動画表現手法を学ぶ。アンドレアズ・アカデミー (Andrea's Academy, 2023 年～) 内容: 日本近世史や庶民の文化をハンガリー語と日本語で発信。教育現場で日本語や多言語による表現スキルを学ぶ素材として活用可能。

¹² チェンドム・岡田, 2024, pp. 69–87.

動画には対象言語とは異なる言語（英語、日本語など）の字幕を追加し、視聴者にとってわかりやすい形に仕上げる。字幕作成時にはワークシートを活用し、適切な表現を選択する。

5. 動画の共有

COIL セッションの前に、制作した動画を大学間および学生間で共有し、視聴を課題として出す。これにより、事前に相手の動画内容を把握することが可能となり、COIL セッションでの意見交換がより効果的に行えるようにする。

3.2 COIL セッションの進行

COIL セッションは、シラバス例（資料2）を基に柔軟に増減や調整が可能である。本節では、その大まかな流れを解説する。セッションの目的は、日本文化をテーマにした動画を通じて、お互いの異なる解釈や視点を理解し合う点にある。学生たちはテーマについて意見交換を行い、互いにどのようにすれば分かりやすく伝えられるかを考えた後に動画を制作する。その動画を視聴し、フィードバックを通じて意図した内容が伝わったかを確認する。セッションの構成は既存の COIL セッションの形式を利用しても良いが、教員による導入やテーマごとの短いディスカッションを取り入れるなど、授業目的に応じたアレンジが可能である。対象言語は目的に合わせて設定する。以下は、動画制作の進行に応じた具体的なセッションの流れである：

1. 初回セッション（COIL セッション1）

アイスブレイクを兼ねた自己紹介を行い、「日本文化とは何か」といったテーマについて意見交換を行う。この段階では、テーマに対する学生間の意見の違いやその背景に気づかせることを目的とする。また、興味のあるテーマを共有し、初期のワークシートを用いて議論を深める。

2. 中間セッション（COIL セッション2-4）

動画制作の進捗を共有し、学生に事前に他グループの動画を視聴させる。教員は短い講義を通じて共通課題に関する背景知識を提供した後、学生を少人数のグループに分けてブレイクアウトルームでフィードバックを交換させる。具体的には、異文化理解の難点や動画の良い点・改善点について意見を出し合い、次の動画制作に向けた改善案をワークシートに記録する。

3. 最終セッション（COIL セッション5）

5分以内の最終課題動画を事前に発表し、学生間で視聴を行う。最終的に、お互いの文化的視点が反映された異文化理解に基づく動画が完成することを目指す。このセッションでは、動画鑑賞のポイントやフィードバックを各グループで事前にまとめ、発表形式の COIL 授業内で共有する。全員が参加する形式とし、ショートセッションは設けない。対象言語は日本人グループが英語、外国人グループが日本語を使用するが、難易度に応じて調整可能である。

3.3 授業の進行と技術的サポート、評価

本節では、シラバス例に基づいた授業の進行例を提案する。ただし、学生の能力や COIL のパートナー大学との調整、進行具合によって柔軟に調整が可能である。

授業の進行例（90分）

- **開始 30 分:** 教員による講義（例: 日本の祭りの文化的背景）。講義内容を基に学生の興味を引き出し、議論のきっかけを提供する。
- **次の 20 分:** グループでテーマを選定し、ブレインストーミングを実施。アイデアをワークシートに記入し、各グループで意見を共有する。
- **最後の 40 分:** 撮影計画やタスク分担をワークシートに記入。または、動画制作を進める時間として活用する。

技術的サポート

- **デジタル技術の導入:** 編集ソフト（例: Canva）や AI 技術など、関連するデジタルツールの活用方法をデモンストレーション形式で徐々に導入し、学生がスムーズに活用できるよう支援する。
- **オンラインプラットフォームの活用:** Zoom のブレイクアウトルームなどを利用し、学生間のディスカッションやグループ作業を円滑に進行できるようサポートする。

評価基準

評価の重点は、動画のデジタル技術的な完成度ではなく、以下の点に置く：

- **対象言語の活用:** グループ内での会話、ワークシートの記入、動画制作および字幕作成、さらに COIL 授業中の議論において、対象言語をどれだけ効果的に使いこなしたかを評価する。
- **異文化理解の達成度:** 動画やディスカッション、記述問題を通じて、異文化理解がどの程度深まり、目的を達成できたかを全体的な進歩として評価する。

4. 実践的效果と今後の課題

iDMC モデルは、学生が動画制作（DMC）を通じて自国および他国の文化的視点を表現する力を養い（CLIL）、その過程で異文化間の相違を理解し、異文化理解を深めること（COIL）を目的としている。その点で、動画リテラシーは非常に有効な教育ツールであるといえる。「動画の言語」「製作者と視聴者」「メッセージと価値」という3つの観点から学生の理解を深め、内的な言語活動を外的な表現へと発展させる手段として機能する。¹³

また、授業で第二言語を用いて行う動画作成の効果については、筆者が 2024 年に立命館大学で実施した教員向けワークショップにおける実践例を通じて、その有効性を示している。この実践例では、心理的抵抗感の軽減や異文化間コミュニケーション能力の向上に寄与する可能性が明らかとなった。¹⁴

4.1 実践的效果

1. 学生の主体性と言語能力の向上

動画制作を中心とした学習活動により、学生が自律的かつ主体的に取り組む環境を提供し、学習意欲を高める。この効果は、特定のテーマや言語表現を題材にした動画制作が理解促進と意

¹³ 羽田, 2008, pp. 7–55.

¹⁴ チェンドム・岡田, 2024, p. 74.

欲向上を示した研究によっても裏付けられている。¹⁵ 即ち、このような活動は、学生が対象言語の表現を実践的に使用する場を提供し、言語学習の深化にも繋がる。

2. 異文化理解の深化

テーマ選定やフィードバックを通じて、多文化的な視点を学生間で共有し、異文化に対する洞察を深めることを目指している。本モデルでは、異文化間能力の養成や多文化的感性を育成する効果が期待されており、TP-COIL プロジェクトの成果と同様の効果が期待される。TP-COIL の調査によれば、オンライン形式の学習環境が学生の異文化に対する抵抗感を軽減し、効果的な交流を促進することが確認されている。¹⁶

3. 実践的スキルの向上

言語能力（スピーキング、リスニング、ライティング、翻訳など）とともに、デジタルスキルや異文化コミュニケーション能力を磨く場を提供する。DST を活用した研究では、動画制作がライティングやスピーキング能力の向上に効果的であることが示されており¹⁷、DMC が創造的な意味形成を支える重要な要素であることも指摘されている。¹⁸

4. 2 課題とその対応策

提案モデルを導入する際には、主に以下の3つの課題が想定されるが、それぞれ適切な対応策を講じることで克服が可能である。

1. 大学間の調整

タイムゾーンやカリキュラムの違いは、教員間で事前に打ち合わせを行い、オンラインプラットフォーム（Zoom、Google Meet など）を活用して調整する。また、統一的な進行計画を策定することで、学生間の混乱を防ぐことができる。さらに、COIL 授業中には教員が積極的に参加し、学生の意欲を引き出す役割を果たすことが重要である。

2. 技術的格差

簡易編集ソフト（例: Canva）の使用方法を授業内で指導するためには、教員自身もデジタル技術を独学で習得する必要がある。また、学生の技術レベルに応じてサポート体制を整えることで、技術的格差を縮小できる。さらに、チュートリアル動画をオンラインで共有することが推奨されるが、動画作成が難しい場合には、既存の無料リソース（YouTube や Canva 公式サイトのガイド動画など）を活用することで対応できる。

3. 教員の負担

教員の負担を軽減するためには、博士課程の学生アシスタントを活用し、学生主導型のプロセスを導入することが有効である。特に、初回の COIL 授業では、ショートセッションでの会話

¹⁵ 工藤ほか, 2022.

¹⁶ TP-COIL (Trans-Pacific Collaborative Online International Learning) プロジェクトが異文化間能力の向上と多文化主義的感性の育成に効果的であると福田が結論づけている (福田, 2022, pp. 116–120)。

¹⁷ Oskoz et Elola, 2014, 2016.

¹⁸ Jiang et Hafner, 2024.

が進まない状況を防ぐために、上級生を参加させ、司会役を任命することでリスクを軽減することができる。

5. 結論と今後の展望

本稿で提案した iDMC モデルは、大学教育における異文化理解と言語学習を統合し、学生の主体性を引き出すための一つの試みである。本モデルの事例は、動画制作を通じて国内外の学生が日本文化を表現し、多文化的な視点を共有することを通じて異文化理解を深めることを目的としている。また、学生が自ら動画に出演し、声や顔を用いて情報を発信することで、実践的な学びと自己表現を促進する点に独自性がある。

iDMC モデルの効果として、以下の点が挙げられる。第一に、学生が動画制作を通じて自律的かつ主体的に学習に取り組む機会を得ることで、学習意欲が向上し、対象言語を実践的に使用する能力の向上が期待される。第二に、テーマ選定やフィードバックを通じて多文化的な視点を共有し、異文化に対する洞察を深めることで、異文化間コミュニケーション能力や多文化的感性の育成が期待される。第三に、編集技術やメディアリテラシーの習得を通じて、デジタル社会における実践的なスキルを磨くことができる。これらの効果は、筆者が 2024 年に実施した教員向けワークショップの事例でも一部確認されており、心理的抵抗感の軽減や異文化理解の深化に寄与する可能性が示唆されている。

一方で、本モデルの導入においては課題も残されている。第一に、タイムゾーンやカリキュラムの違いといった大学間の調整が挙げられる。これには、教員間の事前調整や進行計画の統一が求められる。第二に、学生間の技術的格差を解消するため、簡易編集ソフトの使用指導や既存のオンラインチュートリアルを活用が有効である。第三に、教員の負担を軽減するためには、博士課程の学生アシスタントの活用や、学生主導型プロセスの導入が必要である。

今後の展望として、iDMC モデルは語学教育や異文化理解教育に留まらず、歴史教育や環境教育など他分野にも応用可能性を持つ柔軟な枠組みであることが期待される。例えば、地域文化を映像で記録し共有するプロジェクトや、SDGs に関連する課題を映像化して発信する取り組みなど、多様な教育活動への展開が考えられる。また、Z 世代や α 世代の特性に応じた学習環境を提供することで、学生の創造力や批判的思考の育成にも寄与するだろう。iDMC モデルは、デジタルメディアとオンライン共同学習を活用した内容言語統合型教育手法の一つとして、教育現場での実践を通じてさらなる改良と検証が求められる。

<謝辞>

本稿は JSPS 外国人特別研究員奨励費の支援を受け、「文化の翻訳」に関するプロジェクトの一部です。本研究が日本文化の多言語伝達と文化間の架け橋となる一助となることを願っております。

添付資料

1. ワークシート：「日本がどう見える？」動画プロジェクトガイド

目標：日本文化をテーマに、1分以内の動画を制作。ソーシャルメディアでの共有を想定し、著作権や視聴者への配慮を重視します。

グループメンバー：

- 1.
- 2.
- 3.

ガイドライン：

- **動画の長さ：**1分以下（YouTube や TikTok のショート動画形式）
- **言語：**
 - 日本の学生: 英語で制作
 - 海外の学生: 日本語で制作
- **字幕：**
 - 英語の動画 → 日本語字幕（必要に応じて英語を追加）
 - 日本語の動画 → 英語字幕（必要に応じて日本語を追加）
- **視覚教材：**写真、スライド、イラスト、AI生成の画像使用可（著作権に注意）
- **撮影機材：**スマートフォンやタブレット（AI生成の画像や声は禁止）
- **編集ソフト：**「Canva」など無料ツール推奨（編集は任意）

制作プロセス：

1. **テーマ選定：**日本文化の中から興味のあるトピックを選ぶ（例: 日本の祭り、和食、伝統芸能）。
2. **ストーリーボード作成：**導入 → 本体 → 結論の流れを記述して計画。
3. **撮影・編集：**映像にテキストや音楽を追加して魅力的に。必要に応じて字幕を多言語で作成。
4. **ナレーション：**明確かつ自信を持った発声を心がけ、複数回練習。

アイデアブレインストーミング（テーマ選定：）

テーマ例：日本の祭り、和食（寿司、抹茶など）、日本の伝統芸能（歌舞伎、茶道など）、学祭など

- _____

動画の主な内容：

- _____

ストーリーボード作成（動画の流れ）

- **導入：** _____
- **本体：** _____
- **結論：** _____

スクリプト（実際に話す内容）

- 導入: _____
- 本体: _____
- 結論: _____

最終チェックリスト

スクリプト完成

視覚教材準備

リハーサル実施

技術準備（スマホや編集ツール確認）

内容が面白く、わかりやすいかチェック

著作権問題クリア

フィードバックと改善

- 受けたフィードバック: _____
- 改善点: _____

2. サンプルシラバス：「日本文化とグローバル社会：動画制作を通しての異文化理解」

(1) 授業の達成目標

日本の大学生:

- 異文化の視点を意識した表現力を身につけ、日本文化の国際的な見え方を学ぶ。
- 対象条件: 中級レベル以上の英語力（例: TOEIC 400 点以上）。
- 使用言語: 英語（補助的に日本語）。

海外の大学生:

- 日本文化の多様性を理解し、日本語での表現力を向上させる。
- 対象条件: 中級レベル以上の日本語能力（例: JLPT N3 以上）。
- 使用言語: 日本語（補助的に英語）。

共通目標:

- 異文化理解を促進し、グローバルな視点でのコミュニケーション力を向上させる。
- デジタルメディアを活用した実践的スキルを習得。

(2) 授業の概要

形式: オンライン国際共同学習 (COIL) を基盤とし、日本と海外の学生が協働で日本文化をテーマとした動画を制作する。

目標: 言語能力、異文化理解、コミュニケーション能力の向上。

活動内容:

- 短編動画制作（授業中）：
 - 各グループでテーマを選定し、1分以内の短編動画を計3本制作。
 - 制作後、グループ間で動画を共有し、ワークシートを活用してフィードバックを交換。
- 最終プロジェクト（授業外）：
 - 学期末に向けて、5分以内の動画を制作する。
 - 授業内で得たフィードバックを基に修正を行い、完成度を高める。
 - 連携大学の学生が制作した動画を各グループで視聴し、評価内容を3分以内にまとめる。
 - 14回目の授業でグループごとに洗濯した動画の評価結果を発表する。

ツール：ワークシートを使用してプロジェクトの進行を記録する。録画は自身のスマートフォンなどを使用し、編集には簡易編集ソフト（例: Canva）を活用する。

(3) 授業計画

週	内容	講義	活動
1	ガイダンス	授業の概要、課題内容、評価基準	グループ選定、ツールの解説
2	日本文化の視点	和食や伝統芸能などのテーマ候補紹介、国際的意義の議論	動画制作に向けた初回テーマ選定と初回ワークシート記入
3	COIL 1	COILの意義と活用方法	自己紹介、1本目のショート動画テーマ、「日本文化とは何か」などを相談
4	動画制作①	撮影技術、著作権、AI技術の基本解説	授業中に1本目の動画制作
5	文化の背景	日本文化の歴史的背景	2本目動画テーマ選定、ワークシート記入
6	COIL 2	異文化コミュニケーションの基礎と理解	2本目動画テーマ議論、フィードバック
7	動画制作②	編集技術とナラティブ強化	授業中に2本目の動画制作
8	COIL 3: 中間発表	日本文化と対象国文化の類似性と相違点	授業中に制作した動画（1本目、2本目）の視聴とディスカッション
9	現代日本文化	漫画・アニメの国際的影響と文化的受容	最終動画テーマのブレインストーミングとワークシート記入
10	文化翻訳の実践	異文化に合わせた翻訳と表現技術	字幕制作のポイントとワークシート記入
11	動画制作③	ターゲット視聴者を意識した最終動画制作のポイント	授業中に3本目の動画制作
12	COIL 4	日本文化と対象国文化の異なる視点の整理	3本目の動画の視聴とフィードバック 最終課題テーマ決定締切
13	最終動画提出準備	プレゼンテーションスキルと総合的な表現方法の解説	最終動画ワークシート記入、要点の再確認、発表の事前準備
14	COIL 5: 最終発表	動画鑑賞と学生による評価発表	最終動画の事前視聴、優れた動画の発表と意見交換
15	総括	授業全体の振り返りと成果共有	アンケート回答、次年度への提案共有

(4) 評価基準

- 課題への参加意欲: 25%
- 動画の完成度: 25% (内容、構成、言語運用能力を評価)。
- ディスカッションとフィードバック: 25%
- ワークシート記入: 10%
- 最終発表: 15%

備考

- 動画制作初心者も取り組みやすいよう、授業内で撮影や編集の基礎を指導する。技術的スキルは評価対象外だが、創意工夫や自主的な技術向上を奨励。
- グループ構成や活動内容は、受講者の言語レベルや興味に応じて柔軟に調整する。

参考文献

日本語文献

工藤嘉名子・伊東克洋・西島絵里子 (2022) 「学習者は事前学習課題としての文型動画視聴をどう受け止めたのか — 初級日本語オンライン教材の開発に向けて —」 『東京外国語大学国際日本学研究』 第 3 号, pp. 111–119. https://doi.org/10.19022/jlem.29.1_12

福田彩 (2022) 「協働オンライン国際学習の取り組みについて」 『東京外国語大学論集』 第 104 号, pp. 113–121. <https://doi.org/10.15026/119881>

永井敦 (2023) 「国際共修 (ICL) とオンライン海外大学連携型協働学習 (COIL)」 『広島大学留学生教育』 第 27 号, pp. 43–58. <https://doi.org/10.15027/54871>

チェンドム・アンドレア・岡田昭人 (2024) 「動画作成を通じた異文化理解と語学教育の効果 — ユーチューブ活用の実践—」 『国際関係論叢』 第 13 巻第 2 号, pp. 69–87.

羽田潤 (2008) 『国語科教育における動画リテラシー教授法の研究』 広島: 溪水社.

安藤明伸 (2023) 「Z 世代の強みを生かして教育効果を上げる: 変わる学習観と求められる指導観のアップデート」 『看護展望』 48(13), pp. 1235–1238.

田中正人 (2010) 「言語教育における異文化理解教育の課題と可能性」 『群馬大学教育学部紀要』 第 60 巻第 2 号, pp. 75–84. (アクセス日: 2024 年 12 月 24 日)
https://gunma-u.repo.nii.ac.jp/record/4113/files/07_TANAKA.pdf

山本和子 (2010) 「異文化間理解能力の育成と言語教育の統合について」 『早稲田大学言語文化教育研究』 第 3 号, pp. 45–56. (アクセス日: 2024 年 12 月 24 日)
https://waseda.repo.nii.ac.jp/record/27118/files/GengoBunkaKyoikuKenkyu_3_Yamamoto.pdf

外国語文献

Chik, A., & Benson, P. (2023). *Digital Storytelling in Education: Creativity, Learning, and Identity*. Springer.

Chun, D., & Plass, J. L. (1996). 'Facilitating reading comprehension with multimedia.' *System*, 24(4), 503–519.

Clark, M. C., & Rossiter, M. (2013). 'Narrative learning in adulthood.' *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2013(119), 61–70. <https://doi.org/10.1002/ace.20042>

Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *CLIL: Content and Language Integrated Learning*. Cambridge University Press.

Dooly, M., & Sadler, R. (2023). *Online Intercultural Exchange: Connecting Classrooms in Theory and Practice*. Multilingual Matters.

Gitner, S. (2022). *Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World (2nd ed.)*. Routledge.

Nishioka, H. (2016). 'Collaborative digital storytelling in the Japanese language classroom.' *Language Learning Journal*, 44(1), 56–71.

Oskoz, A., & Elola, I. (2014). 'Integrating digital stories in the language classroom: A multimodal perspective.' *CALICO Journal*, 31(3), 270–288.

Oskoz, A., & Elola, I. (2016). 'Digital stories: Bringing multimodality to the Spanish writing classroom.' *ReCALL*, 28(1), 41–61.

Oskoz, A., & Elola, I. (2022). 'Digital storytelling in SLA.' In M. González-Lloret & L. Ortega (Eds.), *The Routledge Handbook of Second Language Acquisition and Technology* (pp. 258–271). Routledge.

Ramírez Verdugo, D., & Alonso Belmonte, I. (2007). 'Using digital storytelling to teach English as a foreign language.' *Educational Technology & Society*, 10(4), 107–128.

Rubin, J. (2017). 'Embedding Collaborative Online International Learning (COIL) at Higher Education Institutions: An Evolutionary Overview with Exemplars.' *Internationalisation of Higher Education*, Vol. 2, pp. 28–42. SUNY COIL Center. (アクセス日: 2024年12月24日) <https://studyabroad.uic.edu/wp-content/uploads/sites/256/2020/08/Rubin-Embedding-Collaborative-Online-International-Learning-at-Higher-Education-Institutions.pdf>

Jiang, L. (George), & Hafner, C. (2024). 'Digital multimodal composing in L2 classrooms: A research agenda.' *Language Teaching*, 57(2), 1–19. <https://doi.org/10.1017/S0261444824000107>

Ho, W. Y. J. (2022). 'The construction of translanguaging space through digital multimodal composing: A case study of students' creation of instructional videos.' *Journal of English for Academic Purposes*, 58, 101134. <https://doi.org/10.1016/j.jeap.2022.101134>

ウェブサイト

江戸リサーチチャンネル (Andrea Edo Research): www.youtube.com/@andreaedoresearch

内容: 日本近世史や庶民の考え方を現代に繋げた英語の動画 (日本語字幕付き) (アクセス日: 2024年12月24日)

アンドレアズ・アカデミー (Andrea's Academy): youtube.com/channel/UC7R3PTwqKJzBW40An1nhIlg

内容: 日本語とハンガリー語での研究動画 (アクセス日: 2024年12月24日)

アデコグループジャパン公式ウェブサイト: 「 α (アルファ) 世代の特性と教育のあり方とは ー多様な体験が促す“好き”が強さになるー」 (アクセス日: 2024 年 12 月 24 日)

<https://www.adecogroup.jp/research/alphageneration>