

プロジェクト名	スマホと PowerPoint を使った漫画風フォトストーリーの制作 (プロジェクト)
タイプとレベル	「ライティングと文法」 A2、 「リスニングとスピーキング」 A2
期間	授業の後半 45 分～60 分を 2 回+宿題 2 回分+プレゼンテーション
対象者	週 2 回 1 年間ドイツ語を学習する大学 1 年生 (1 年生の秋以降)
計画案 (課題、目的、学習対象、 利用可能なツール、技術的 な前提、進行プラン例)	<p>課題 : 各々 3 人～4 人程度のグループを作り、スマホで取った静止面に漫画風の吹き出しと台詞を入れたものを 10 枚程度つなげた電子紙芝居を制作し、公開する。</p> <p>目的 : 1) 学生の持つ創造性をドイツ語学習と結びつける。 2) 学習したドイツ語を使って自由なテキストを書く経験をする。 3) 新出語彙の発音を自分の力で調べ、発音できるようにする。</p> <p>利用可能なツール :</p> <p>学生: スマートフォン、PowerPoint、漫画コマ割り作成用アプリ Strip Designer、ボイスメモ (iPhone) かボイスレコーダー (Android)、IC レコーダー、読み上げ機能のある各種ソフトウェア (Google 翻訳, Acapela Box, TTSMP3.com Free Text-To-Speech and Text-to-MP3 for German, Free online Text To Speech (TTS) service with natural sounding voices, Text to Speech Reader : German male voice, German Text-to-Speech Service, TEXT TO SPEECH ONLINE TEXT TO VOICE ROBOT, TEXT2MP3)、Glosbe・Reverso Dictionary・Wadoku などのオンライン辞書各種、各種学習管理システム (FLIPGRID, Facebook, Bb9, moodle 等)。</p> <p>技術的な前提 CALL 教室等が使えるれば望ましいが、最低限、教員用 PC が 1 台ネットに接続でき、その画面を提示できれば良い。1 グループにつき、少なくとも一人の学生が PowerPoint のアニメーション機能を理解している。</p> <p>プロジェクト進行プラン</p> <p>① 準備: 1) PowerPoint をプレゼンテーションの手段として使った小プロジェクトをあらかじめやっておくことが望ましい。 2) 教員は、音声読み上げソフトの使い方を実際にデモしながら、学生に使わせ、自分達の書いた作文などのドイツ語模範音声を聞かせるなどの形で日常的に使う練習をしておくことが望ましい。</p> <p>① 第 1 週: 各々 3 人～4 人程度のグループを作り、スマホで取った静止面に漫画風の吹き出しと台詞を入れた画像を 10</p>

枚程度つなげた電子紙芝居を制作し、発表会を開く、またそれをオンライン上で公開するというこのプロジェクトの課題を説明する。もし、前年度の作品があれば簡単に紹介する。

② 作業過程について、教員は、まず最初に PowerPoint など以下に挙げる作業手順を簡単に示す。

③ 3人～4人のグループを作り、テーマやあらすじを考え、対話ベースの脚本を書く。

④ 教員は、脚本としてナレーションや台詞を書く際には、原則として習った表現の枠組みを使うことを推奨し、どうしてもそれ以外の表現を使う場合は、次の原則を守らせる。

- ・新出の単語を使うときは、「新出単語」として当該単語とその日本語訳を註の形で付けた補助ペーパーを作り、プレゼンテーションの際にそれを配るか、その内容をあらかじめ板書する。

- ・新出の表現や文型を使うときは、その表現を二重引用符で囲んだものをキーワードとして Google 検索を行い、実際の使用例があるかどうかを確認してから使う。

⑤ 教員は B4 サイズに 10 枚のコマを配置したコンテ用の紙を配り、学生に、そのコンテ用紙に登場人物などをラフに配置させ、脚本を書き込ませる。こうすることで、どんな写真が必要かを学生が視覚的にイメージしやすくなる。

第 1 週の授業時間中に上記の作業を行わせ、残った部分は宿題とする。

⑥ 第 2 週：学生は、スマートフォンで写真を撮り、それをメール添付で PC に送り、PowerPoint の各スライドに写真を 1 枚ずつ貼り付けていく。

⑦ 次に、PowerPoint のツールバーのプルダウンメニューで「挿入」→「図形」から吹き出しの図を選び、写真上の適切な位置に「吹き出し」を配置し、そこに台詞を書き込む。

⑧ 吹き出しと台詞を提示する順番や出し方を考え、パワーポイントのアニメーション機能を使ってそれを実装する。

⑨ 音声読み上げソフトを利用して、ナレーションや台詞の発音を練習し、発表に備える。

第 2 週の授業時間中に上記の作業を行わせ、残った部分は宿題とする。

⑩ 発表会当日：発表会は他のクラスの学生にも公開するか、可能なら複数クラス合同で行う。参加者全員に 1 人 2 票与えて、最後に、良かったと思う発表をしたグループに投票させる（人気投票の実施）。学生には、評価アンケートも書いてもらう。

⑪ 最終成果は LMS に投稿し、来年度以降の学生が見られるよう、作品として残す。

ポイント	<p>1) 「〇人でグループを作り、今まで習った表現を利用して、〇〇週間後を目処に、PowerPoint ファイル 10 枚程度使って、デジタル紙芝居を作ってください。〇月〇日に、クラス外の人も呼んで発表会しましょう」等と、最初に、<u>課題と期限を明示することが重要</u>。</p> <p>2) 内容面では、見てくれる人が面白いと思ってくれるもの（たとえばオチがある作品）をつくることを課題とする。発表会をやってクラス外の友人を招くこともそうだが、プロジェクト型学習でいちばん大事なことは、<u>観客の存在を意識化させること</u>である。</p> <p>3) 最後に残す作品の形式としては、PowerPoint だけでなく、Strip Designer 上に割り付ける方法も考えられる。</p>
------	---