

FD Newsletter

*Office of Faculty Development
International Christian University*



Table of Contents

A Message from the Director/Shawn K. Malarney	1
Thick Description and Student Multimedia Projects/Gavin Hamilton Whitelaw.....	1
Teaching History to the Google Generation/Kei Nasu	6
'Raids on the Inarticulate': Better Writing from Your CLA Students/Paul Wadden.....	9
A Report on the Benefits of Collaborative Learning/Shawn K. Malarney	14
Managing Research and Publication: Tips from Senior Faculty/Shawn K. Malarney...	16
Titles in the FD Library	19



Vol.13, No.2
March 2009

A Message from the Director

Shaun K. Malarney / Director, Office of Faculty Development

Welcome to the March 2009 issue of the Faculty Development Newsletter. This issue addresses a variety of issues related to the enhancement of learning. The first two pieces discuss different ways in which technology can be integrated into our courses in order to create opportunities for new and different learning experiences for our students. The next piece describes successful strategies for helping our students become better writers. This piece is followed by a discussion of collaborative learning as a method for helping students become more engaged in their learning and to learn from each other. This theme of peer-learning is then applied to the faculty as the next piece features a number of tips from senior faculty on career management. Finally, the issue concludes with a list of books recently acquired for the Faculty Development library. Faculty are free to borrow these books, so please do make use of the many helpful volumes.

Thick Description and Student Multimedia Projects

Gavin Hamilton Whitelaw / Department of Sociology and Anthropology

Fieldwork and sharing the insights gained through research are essential components of the discipline I teach, anthropology. Yet they are not practices that easily lend themselves to a twelve-week term or an over-committed, sleep-deprived student population. One powerful teaching tool that helps me combine research and presentation while capturing students' attention, promoting meaningful interaction, and equipping learners with new skill is media technology.

Students have—literally at their fingertips—immensely powerful tools for thinking, creating, and sharing. By "tools" I am referring to consumer-grade personal computers, voice and image recording devices, and associated software. Students' typical usage of these tools is two-dimensional at best. They write papers or put together Powerpoint presentations that shamefully reduce more complex and creative thoughts into dull bullet points on a generic Microsoft

background. Outside of the classroom, a growing number of students use these media tools for more personal pursuits such as blogging and peer-to-peer communication. Yet inside most classrooms, students receive little encouragement to explore and integrate media technology into their assignments. This need not be the case.

As a postdoctoral fellow at Harvard University last year, I had the opportunity to work with Professor Shigehisa Kuriyama, a faculty member in the Asian Studies Department, who is actively exploring different ways to integrate media technology into the curriculum. Impressed by the results that Professor Kuriyama was achieving at Harvard, I committed myself to try something similar here at ICU. Fall term was an ideal starting point. I was given two 300-level classes to teach and in each class, I assigned students to make a multimedia project instead of a research paper.

A multimedia project is a digital presentation that contains sound, writing, images, and action. To the untrained eye, it might look like a QuickTime movie, but a multimedia project is more than a simple film clip. It is a compositionally complex layering of media material that addresses an issue and builds an argument in multiple dimensions—through sound, words, visual material, and composition. It allows a student to gain a feeling for "thick description" in an ethnographic sense despite the classroom's logistical constraints of time and resources.

A Technology-Friendly Teaching Approach

The college classroom should be a place where students develop a critical appreciation for technology as a tool for building an argument and influencing people's opinion. Students should also have a chance to gain hands-on experience using evolving mediums of expression. Multimedia projects are challenging, but they also allow students to see how information of various sorts is combined to create something powerful and meaning-"filled." Multimedia projects demand that students construct them over the length of the term. This is a good thing as it opens new opportunities for discussion of various kinds. Such discussions include the quality of the data that students use, the arrangement of evidence and how that arrangement influences the focus and message of the project. Just as an article or book chapter might be used in discussion, a multimedia clip from a on-line source or student project-in-progress can be shown, discussed, and then replayed in the course of a class to emphasize a particular point or reexamine an issue. Students are encouraged to assist each other by offering constructive suggestions for ways a classmate's students project can be improved. Most importantly, they think more critically about the composition and content of media they encounter outside of the classroom.

On the first day of class, I gave a survey to all the students to see what kinds of equipment and skills students already possessed. Specifically, I wanted to

know whether they had personal computers with multimedia software, iPods or some such device for watching and listen to media in their "between time" (while commuting, etc.), and digital cameras. I was also curious to know who used Macs. By far the most user-friendly and well-integrated multimedia software is available for Macs. According to my survey, only one or two students in each class were Mac-users, but most students owned or had access to a personal computer and a digital camera.

We then got underway. Each student worked independently on her/his project. Only one or two students had some experience with multimedia-type projects and so there was initial trepidation. However, when the final projects were presented, some of the strongest work came from students with no prior experience using multimedia software. A key to the success of the multimedia projects was designing a teaching plan that allowed the students to develop skills while thinking through and constructing their project. One of the greatest tragedies in university classroom learning is that students rarely have the opportunity to write drafts, get feedback, and revise. Long papers are assigned at the end of the course. Students rush to complete the papers. Professors rush to read and grade them. Then all that work is swept aside when the next semester arrives. For the multimedia project, I broke the process down into four phases: project proposal, technology workshop, the "teaser", and the final presentation. In each phase, there was an opportunity for students to look at, reflect on, and revise their work. Throughout all four phases of the project, I continued my lectures and made an effort to bring multimedia material into my presentations in order to raise students' awareness the resources around them.

Part 1: Project Proposal

The project began with students writing a short two-page "project proposal" that described the project they were interested in engaging in, sketched out a few questions, a puzzle, or a problem

they hoped to find answers to. I also asked them to explain why they were interested in the issue or topic. I read over each proposal and typed up a sheet of comments to help focus their proposal or suggest other possibly interesting avenues of inquiry. I allowed the students to change their topic if they felt drawn toward a different subject as the course progressed. Most students, however, kept to their initial proposal.

Prior to receiving my comments, the class gathered and shared their project proposals with all members. These verbal presentations lasted a few minutes and each was followed by five minutes of free discussion. I encouraged students to ask questions and offer suggestions or insights they might have on the project being proposed. Some students pointed out things that I had not caught or made interesting suggestions. I found myself in the learner's seat and took notes.

Part 2: The Teaser Assignment

The second major assignment was the "teaser"—a 40-second preview of the multimedia piece that would "catch viewers' attention and leave people hungry to see more." The teaser had to contain the following elements: a title, sound, and images. I also asked for a written script that I could follow when viewing the piece. I encouraged students to embed the thesis question of their project into the teaser: "What is the economy of used video games in Akihabara?" "How does the *suihanki* reflect social change in postwar Japan?" "How is the *suica* card changing people's perceptions of time and space in contemporary Tokyo?"

I presented students with several model teasers to look at in class, including a short piece that I had recently made involving my own research. After showing my teaser, I deconstructed it element by element. I showed them how I used sound, images and narration to create an atmosphere that complemented the teaser's central topic, the hidden labor in a convenience store. We also examined several "professional" multimedia pieces, including

a clip off the New York Times website about the Japanese origins of the fortune cookie (see <http://video.nytimes.com> keyword: "fortune cookie"). We discussed issues of composition and focus, the breadth of information sources used, as well as what specific elements were engaging and why. I made my argument again that multimedia presentations could, when well done, become a multi-layered and multidimensional form of "thick description."

My next lecture was on tools. To create a presentation does not require expensive cameras, tripods, or professional computers. I encouraged students to take their own pictures for their presentations or, when necessary, use images available in the Digital Commons (for example on many Wikipedia pages). I emphasized that digital images taken with personal cameras would be of better quality and have more personal meaning. To make quality sound recordings in a readily usable format, I encouraged students to borrow the digital recording equipment available at ILC. We also addressed the ethical considerations involved in such data collection. I emphasized the need to respect informants' wishes and collect material responsibly. "Responsible research" means that students must be able to explain their project to the people they encounter and get permission to gather information when appropriate.

Part 3: iMovie Workshop

Students had a week to begin collecting material before I gave a 70-minute workshop on how to make a simple iMovie. All students were welcome to use PCs to develop their project, but I introduced them to the iMovie software because it is easy enough for someone with no experience to sit down and create a short clip in a class-length period. I reserved one of the ILC labs and asked that students come to the workshop with some "raw material," such as digital images and a sound recording. Some students brought their own laptops to work on rather than the school's equipment. We learned how to upload material to the ILC computers and start an

iMovie project. I explained the basics of creating a title for the presentation and ways to manipulate still images so that they move across the screen (a special iMovie effect named after the American documentary filmmaker Ken Burns). I also demonstrated how add sound tracks to a film and modulate the volume. At the end of the period, all students had begun their teasers. The final critical piece of the workshop was making certain that students backed up their projects both on the computer and on an additional portable hard drive.

Another positive dimension of the workshop was identifying those students with an aptitude for or experience with using the iMovie software. In each class I found at least one such student. These student "experts" were willing to provide additional support to their classmates while working on their projects. This in-class "service" opportunity drew participants together and contributed to a very positive, supportive class dynamic.

The project teasers were due the next week in class. Similar to the proposal presentations, students presented and critiqued each other's work. Some teasers were very engaging. Overall, the teaser assignment built momentum for the final project. I provided a written narrative evaluation and grade for each teaser and used the assessment opportunity to suggest ways of making particular parts of each project stronger. Sound quality and overuse of images were two common issues that I raised. For the final projects, I allowed students to use all or a portion of their teaser. I visualized that the teaser might be the introduction to the project. For a few students, it was.

Part 4: Final Presentations

The last stage was the final presentation of the projects. In addition to presenting their projects submitted a written "transcript." The transcript included all spoken narration and written information. For students struggling with their projects, a simple way forward was to have students write a six-page paper (transcript), record it, download the recording

into iMovie, and then add images. Several students used this approach. The process of reading, recording, and listening to their writing gave students the chance to hear how they write. This process is something that I do when I write. By listening to what I write, I can begin to hear what is unclear or does not make sense. The practice makes me write better. I shorten sentences and become more selective with the words I use. I hoped some students would also find the technique useful.

All students worked on completing their projects for group presentations during exam week. I asked that the final presentations be between four and seven minutes in length. Students delivered their projects to me on a DVD a day prior to the final class. I showed all the presentations on the last day of class, allowing students to briefly introduce their projects. All projects received a grade, as did the transcripts. In one case a student was not able to finish a project but I was able to still give a grade because I had the transcript. As a grading rubric, I evaluated the project's content and presentation style. I looked for evidence of a problem, question, or puzzle and how engaging the project was overall. I also looked for on the presence of certain elements: a written script, title, credits, sound, images, and movement.

From Barrier to Benefit

The projects that the students produced were engaging to watch and useful for creating discussion. Each student felt a sense of accomplishment in being able to complete the project and it was clear that many of the students shared their work with friends, classmates, and in some cases, family. On this level alone, I felt that the activity was a success. All too often, what students accomplish stays within the narrow confines of the classroom. Multimedia projects bring about sharing because they are portable, "thick", and engaging from a multi-sensory perspective. In future iterations of the class, I intend to pursue the "exchangeability" of these multimedia projects. With proper parameters and guidance in

place, I would like to see students share their work with peers at other universities in Japan and abroad. I also hope to arrange a collaborative multimedia project in which students at several universities can examine a "common" issue in various cultural contexts.

Students' lives are integrated with media technology in myriad ways. Yet the barriers to using media technology in the classroom appear to be many: time restraints, class size, methods of evaluation, unfamiliarity with software, the inconveniences of reformatting a class schedule, and a latent unease with the incursions that digital technology has made into our professional and personal lives. Media technology does present its challenges. However, I feel that its potential benefits demand that educators reevaluate their approach. This requires looking at teaching and

assignments from a slightly different perspective. Media technology provides the educator with greater intellectual and pedagogical opportunities than harm. By using multimedia technology, there is an opportunity to appeal to a wider range of students' creative competences. Not only do students produce short, shareable, and descriptively "thick" projects, they also hone their writing, speaking, and listening skills, understand how to select and arrange material in more powerful ways, and learn to better analyze the media they encounter around them. Most importantly, the technology facilitates exchanges at various levels and in various directions: between professor and students, between students and students, and between young citizens and the world that surrounds them. I look forward to seeing where my students next semester will take this assignment.

FD主催からのメッセージ

FD主任：ショウン K. マラーニー

FDニュースレター2009年3月号をお届け致します。本号では、学習を向上させるための様々な方法について論じています。最初の2つの記事では、学生に新たな、そして様々な学習経験の機会を与えるために、授業にテクノロジーを取り入れる方法について論じています。次の記事では、学生の文章力を向上させる効果的な方法が紹介されています。続いて、共同学習について論じています。共同学習とは、学生が自分達の学習により積極的に関わり、学生同士がお互いから学び合うことが出来る手法です。このピア・ラーニングのテーマは教員にも当てはまります。次の記事では先輩教員から若手教員へのキャリア・マネジメントについての助言を紹介しています。また、19～20ページに今年度に購入したFD関連図書リストを掲載しています。教員はこれらの図書を自由に借りることができますので、是非とも活用してください。

(日本語訳：FDオフィス担当)

「厚みのある記述」と学生によるマルチメディア・プロジェクト

ギャヴィン ハミルトン ホワイトロウ／社会学・人類学デパートメント

フィールドワーク、そして研究を通じて得た知識を共有することは、私が教えている人類学に必要な要素である。しかしこれらは12週間という学期の長さや、非常に熱心で学習を睡眠に優先させる学生がどれだけいるかを考えると、簡単に行えるものではない。研究と発表を結びつけながら学生の注意をひき、有意義な対話を促し、学生に新たなスキルを与える強力な学習ツールがメディア・テクノロジーである。

学生たちの目の前には、考え、創造し、共有するための強力なツールが用意されている。ツールとはつまり、一般消費者向け機能のパソコン、音声録音機、映像録画機、そしてそれらに関連するソフトウェアのことである。学生のこれらの典型的な用法は、良くて二次元的なものである。学生たちはレポートやパワーポイントプレゼンテーションを作成するが、彼等の複雑かつ独特な考えは、一般的なマイクロソフトの背景と箇条書きという面白みのないものへと変身してしまう。教室の外では、これらのメディアツールをブログやピア・ツー・ピア通信などの私的な目的で使用する学生が増えている。しかし授業においては、学生が課題を進めるために複数のメディア・テクノロジーを統合し活用するように推奨されることは滅多にない。しかし、必ずしもそうである必要はないのである。

昨年、ハーバード大学のポスト・ドクター研究員としてアジア研究科に所属していた際に、カリキュラムに様々なメディア・テクノロジーを導入する方法を模索している栗山茂久教授と共に働く機会があった。栗山教授がハーバード大学であげている成果に感銘を受け、私はICUで同様の作業を行おうと決意した。秋学期は理想的な出発点となった。私は2つの300番台の授業を受け持つことになり、それぞれの授業の課題として、レポートではなくマルチメディア・プロジェクトの提出を課した。

マルチメディア・プロジェクトとは、音声、文字、イメージや動作を含むデジタルプレゼンテーションのことである。慣れない人にとっては単なる動画にしか見えないだろうが、マルチメディア・プロジェクトは単なる動画ではない。複雑に積み重ねたメディアで構成され、音声、言葉、映像、文章を使って特定の問題に焦点を当て、議論するものなのである。教室の設備や時間制限にも関わらず、学生たちは民族誌学的な「厚みのある記述」を感じることができる。

テクノロジーに親しむ指導方法

大学の教室とは、本来議論を形成したり考え方に影響を与えるツールとしてのテクノロジーに対する批判

的評価を育む場であるべきである。また、学生たちは進化し続けるこの表現方法を経験する機会を持つべきである。マルチメディア・プロジェクトは難しい課題であるが、プロジェクトを通じて学生は様々な情報源からの情報がどのように結びつき、説得力のある意味深いものを作り出すかを理解することができる。マルチメディア・プロジェクトには長期的な準備が必要であるが、これは良いことである。というのは、学生が使用しているデータの質や、証拠の扱い、そしてそれがプロジェクトの焦点やメッセージにどのような影響を与えるか等、様々な議論が可能になるからである。記事や本の一部を引用するように、議論の中でインターネットのマルチメディア動画や学生が作成中のプロジェクトを上映し、議論し、また特定の問題を強調するために再度上映することが出来るのである。学生はお互いに建設的な意見を出し合い、プロジェクトの改善方法を提示し合う等、助け合うようになる。そして最も大切な要素として、教室の外で触れるメディアの構成や内容について、より批判的な視点を持つことが出来るようになる。

初回の授業で、私は学生たちがどのような機器を使えるか、そしてどのようなスキルを既に持っているかを知るために調査を行った。特に私は、彼ら・彼女らがマルチメディア・ソフトウェアを搭載したパソコンや、通学などの合間の時間にメディアを見たり聞いたりできるiPod等の機器、デジタルカメラを持っているかどうかを知りたかった。同時に、Macを使用している学生も知りたかった。最も使い易く統合されたマルチメディア・ソフトウェアはMac用のものである。アンケートによると、多くの学生はパソコンやデジタルカメラを持っており、各クラスにつきMacユーザーの数は一人から二人であった。

その後、課題に取りかかった。学生は個別にそれぞれの作業に着手した。マルチメディア・プロジェクトの経験がある学生は一人から二人しかいなかったため、最初はとまどいがあった。しかし、最終プロジェクトが発表されてみると、最も優れた作品のいくつかは、それまでにマルチメディア・ソフトウェアを使ったことがない学生のものであった。マルチメディア・プロジェクトの成功の鍵は、学生がプロジェクトについて考えを組み立てながらスキルを伸ばせるような指導計画を立てることにある。大学の教室で起こる最も大きな悲劇は、学生がドラフトを書きフィードバックを得

て推敲する、という機会が殆どないことである。学期末には長いレポートが学生に課せられる。学生たちは急いでレポートを書き、教員は急いでそれを読み採点する。その労力は次の学期には全て忘れ去られてしまう。そこで、マルチメディア・プロジェクトを行うにあたり、私はプロジェクトの過程を4つの段階に分けた。それらは：プロジェクトの提案、テクノロジー・ワークショップ、プロジェクトの「予告編」、そして最終発表である。それぞれの段階で、学生は自分たちの作品を見直し、推敲することが可能である。この4つの段階を通してずっと、講義の中にマルチメディア資料を取り入れ、学生の意識を高めようと努力した。

第一段階：プロジェクトの提案

プロジェクトではまず、学生が興味のあるテーマやこのプロジェクトを通じて解明したい問題点を2ページ程度にまとめた「プロジェクト提案」を書くことから始めた。同時に、なぜそのテーマや問題に興味があるのか説明するように指示した。各提案を読み、それぞれがテーマにしっかりと焦点を合わせられるような、あるいは他にも興味深いと思われる問題を示唆するようなコメントシートを準備した。授業を重ねる中で新たなテーマに興味を持った学生にはテーマの変更を認めたが、多くの学生は最初に設定したテーマを変更することはなかった。

私からのコメントを配る前にクラス全員で集まり、プロジェクトのテーマを発表し合った。これらの発表はわずか数分間のもので、その後5分間のフリーディスカッションを行った。学生には提案されたプロジェクトについて質問したりコメントを出し合うよう促した。すると、私が思いつかないような興味深い指摘やコメントをする学生もいたため、私も学生のようにノートを取っていた。

第二段階：プロジェクトの予告編

二番目の主要課題は「視聴者の注意をひき、もっと見たいと思わせるような」40秒にまとめた予告編の作成である。予告編には以下の要素を入れるように指導した。それらは：タイトル、音声、イメージ、そして作品を見ながら目で追うことができる脚本である。また、予告編には以下のようにプロジェクトの主要議題を入れるように勧めた：「秋葉原における中古ゲームの経済とは」、「炊飯器は戦後日本の社会変化をどのように反映しているか」、「現代の東京においてSuicaは

人々の時間や空間の認識にどのような影響を与えているか」。

私が自分の研究で作成したものも含め、手本となる予告編を授業中に上映した。私の作成した予告編を上映したのち、私はそれを要素ごとに分解した。そこで、「コンビニエンス・ストアの隠れた労働」というプロジェクトの主要テーマに沿う雰囲気を作り出すために、音声、イメージ、ナレーションをどのように使用したかを紹介した。その後、ニューヨーク・タイムズから借用した、フォーチュン・クッキーの起源を日本にたどる動画 (<http://video.nytimes.com> "fortune cookie"で検索) など、プロによるマルチメディア作品をいくつか分析した。また、構成や焦点、情報源の幅やどのような要素が使用されたか、そしてそれは何故かということを議論した。マルチメディアプレゼンテーションは、うまくいった場合、複数の層や次元をもつ「厚みのある記述」になりうることを繰り返し話した。

次はツールについてのレクチャーを行った。プレゼンテーションの準備をするために高価なカメラや三脚、高度なコンピューターは必要ない。プレゼンテーションに使う写真は学生が自分で撮影するように勧めており、必要であれば、多くのウィキサイトにある共有画像等を使うことも勧めている。個人のデジタルカメラで撮影した写真の方が質も高く、個人的な意味も高まると強調した。また、質が高く使いやすい音声を録音するために、ILCの録音機器を使うことを勧めた。また、情報収集の際には倫理的考慮も必要であることを指摘し、情報提供者の意思を尊重し、責任を持って情報を集めなければならないことを強調した。「責任ある研究」とは、人にプロジェクトを説明し、許可を得て情報を提供してもらうことなのである。

第三段階：iMovie ワークショップ

学生に情報収集の期間を1週間与え、その後、簡単にiMovieを作るための70分間のワークショップを開いた。全ての学生にパソコンを使うことを勧め、それと同時にiMovieソフトウェアも紹介した。これは、経験がなくても1時限の中で短い動画を作成できるほど簡単なのである。私はILCの教室を予約し、画像や音声などの「材料」を持ってくるように学生に指示した。何人かの学生は大学の機器を使わず、自分のパソコンを持ってきていた。ILCのパソコンに情報をアップロ

ードする方法を学び、iMovieプロジェクトが始まった。プレゼンテーションのタイトルの作り方や、静止画が画面を横切るような設定（アメリカのドキュメンタリー監督ケン・バーズの名をとって名づけられたiMovie特有の効果）などについて説明した。さらに、動画にどのように音声を加え、音量を調整するかを教えた。ワークショップが終わるまでに全ての学生はそれぞれの予告編の作成に着手し始めていた。このワークショップの最後の重要な作業として、学生はそれぞれのプロジェクトをパソコンや携帯用のハードドライブに保存した。

このワークショップの別の利点として、iMovieというソフトウェアの使い方を素早く吸収する学生、そして使ったことのある学生を見分けられたことがある。そのような学生が各クラスに一人はいた。これらの学生「専門家」は自分のプロジェクトを進めながら同級生をサポートすることを快諾してくれた。授業中の「サービス」を通じて学生がまとめ、前向きで協力的な環境が生まれることとなった。

このワークショップで作成し始めた予告編は、次の授業で提出してもらった。プロジェクト提案と同様に、学生は発表し、お互いに批評を行った。これらの予告編のいくつかは非常に興味深いものだった。全体的に、予告編作成の課題は最終課題への弾みをつけた。私はそれぞれの予告編に対して、口頭で詳しい評価を与え、成績を付け、各プロジェクトの特定の部分を更に良くするための提案を行った。音声の質や、画像の濫用は頻繁に指摘した問題だった。最終プロジェクトには、予告編の全て、あるいは一部を使うことを許可した。予告編が最終プロジェクトの導入部となりうることを実際に見せ、何人かの学生はそうように予告編を活用した。

第四段階：最終プレゼンテーション

最後はプロジェクトの最終発表である。ここでは発表に加えて「脚本」を提出させた。脚本には全てのナレーションや字幕を入れるように指示した。プロジェクトを終えるために苦戦していた学生には、まずは6ページ程度のレポートを書かせ、それを脚本として録音し、その音声をiMovieに移し、画像を加えるよう指導した。数名の学生はこの方法を活用した。読み、録音し、自分が書いた文章を聞くという過程は、自分がどのような文章を書いているかを聞く機会となる。こ

これは、私が文章を書く時に行っている方法のひとつである。自分の文章を聞くことで、どの部分が曖昧で意味が通っていないかが分かる。センテンスを短くし、より慎重に言葉を選ぶようになり、より良い文章になるのである。この方法を活用した学生が、有効だと思ってくれたら良いのだが。

全ての学生は期末試験の週には、グループ・プレゼンテーションのために課題を終えるようにした。最終プレゼンテーションの長さは4分から7分程度とし、最終授業の前日にプレゼンテーションをDVDとして提出してもらった。最終授業では、学生に簡潔にそれぞれのプロジェクトを紹介してもらい、それからプレゼンテーションを上映した。全てのプロジェクトには、脚本に対して行ったのと同様に成績を付けた。一人の学生はプレゼンテーションを完成させることができなかったが、脚本があったため成績を付けることができた。評価の基準として、プロジェクトの内容とプレゼンテーションのスタイル、問題意識や疑問を持った根拠、そしてこのプロジェクトにどのように取り組んだかを総合的に評価した。同時に、以下の要素があるかどうかを評価の基準とした。それらは：台本、題名、著作者の表示、音声、画像、動きである。

障壁から利益へ

学生が行ったプロジェクトは興味深く鑑賞できるものであったと同時に、議論を起こすのに有効であった。それぞれの学生はプロジェクトを終えた達成感を感じており、また、彼ら・彼女らが自分のプロジェクトを友人、クラスメイト、また場合によっては家族にも見せ、共有したことは明らかだった。唯一この点では、この課題は成功したと感じた。通常、学生が成し遂げたことが狭い教室の中に納まってしまうことが余りにも多い。しかし、マルチメディア・プロジェクトは、

携帯可能で、「厚みがあり」、複数の感覚に訴えるため、共有しやすいのである。将来同じ授業を行う場合、これらのマルチメディア・プロジェクトの「交換可能性」を追求したいと思う。適切な条件と指導のもと、日本そして世界中の大学の学生同士がお互いの作品を共有できたらと考えている。また、様々な学生が「共通」テーマについて多様な文化的背景の視点から取り組む、共同マルチメディア・プロジェクトを実現したい。

学生の生活は様々な形でメディア・テクノロジーとつながっている。しかし、これらのメディア・テクノロジーを教室で活用するためには、多くの障壁がある。それらは：時間制限、履修人数、評価方法、馴染みのないソフトウェア、クラススケジュールを再編成することの面倒さ、デジタル・テクノロジーが我々の仕事や私生活に侵入してくることに對する潜在的な不安感である。メディア・テクノロジーには課題もある。しかし、これを導入することで我々が教育者として自分の指導法を再評価しなくてはならなくなることは、潜在的な利益であろう。そのためには、教育や課題をいつもとは異なった視点から見ることが必要がある。メディア・テクノロジーが教育者に提供するものは、害より知的・教育的機会の方が多い。マルチメディア・テクノロジーの活用は、より幅広く学生の創作能力に訴えかける機会になる。学生が、簡潔で共有可能で記述に「厚みのある」プロジェクトを作成するだけでなく、書く、話す、聞く等の能力を磨き、より説得力のある情報の収集と配置、そして身近なメディアをより良く分析する方法を学ぶ。そして最も重要な点として、テクノロジーは教員と学生、学生間、若い市民と彼・彼女を取り巻く世界など、様々なレベル、様々な方向の交流を促進する。次の学期に学生がこの課題をどのような方向へ進めるかが楽しみである。

(日本語訳：FDオフィス担当)