

# 附属三原学園のCMを作ろう

広島大学附属三原小学校 見藤孝二

e-mail kmito@hiroshima-u.ac.jp

## 1. はじめに

高度情報通信社会の進展に伴い、学校教育の現場においても「情報活用能力の育成」を目指して様々な取り組みが行われている。そのような中で、本校では、「大量の情報の中から必要な情報を主体的に読み取り、効果的に活用する能力」の育成を目的とした「マルチメディア学習」のカリキュラム開発の研究を行っている。また、本校は、広島大学附属三原学園にあり、学園内には附属幼稚園、附属中学校もある。この環境を生かして、幼小中が連携した12年間のマルチメディア学習のカリキュラム開発も行っている。なお、本研究は、一貫カリキュラムの中の小学校の部分に当たる。

## 2. 研究の構想

### 2.1 つけたい力

この研究では、「マルチメディア学習」を通して、以下のような資質を身につけさせていきたいと考えている。

情報社会に参画する能力・態度

情報の科学的な理解

情報活用の実践力

情報の多面的判断能力

#### 情報社会に参画する能力・態度

現代の私たちは、テレビ、新聞、雑誌など、大量の情報をもとにして生活が営まれている。それらの情報や情報技術が果たしている役割や影響について考えたり、情報モラルや情報に対する責任について望ましい接し方を考えたりしていくことは、これからの社会を生きていく上でとても大切なことであると考ええる。

#### 情報の科学的な理解

私たちが普段接している情報には、どんなものがあるのか、そして、それらの情報はどのようにして作られたのか、さらに情報はどのようにして伝えられているのかについて理解していくことは、情報を受信したり、発信したりする上でとても大切であると考ええる。

#### 情報活用の実践力

各自の課題や目的に応じて、様々な情報手段を主体的に活用したり、効果的に活用したりして、考えをまとめたり発信したりすることができる力である。この場合、コンピュータや情報通信ネットワークだけでなく他の情報手段を活用することも考えさせていくことが大切になってくる。

#### 情報の多面的判断能力

作ったり、受信したりした情報がどういう意味を持つのか、また、それらの情報がどのような影響力を持つのかについて考えていくことである。現代の情報化社会では、情報を瞬時に大量にまた、不特定に発信することができる。このことは、社会にとって有益な点があると同時に影の部分もあり、情報が持つ意味を考えさせていくことが大切になってくる。

かについて考えていくことである。現代の情報化社会では、情報を瞬時に大量にまた、不特定に発信することができる。このことは、社会にとって有益な点があると同時に影の部分もあり、情報が持つ意味を考えさせていくことが大切になってくる。

## 2.2 小学校におけるマルチメディア学習

小学校では、主に前半(1~3年生)において、自分の調べたい情報を集めること、メディアに触れ、慣れ親しむこと、自分の考えやグループの考えをまとめて発表することなどの経験を積み重ねていく。その上で後半(4~6年生)では、社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響を理解し、情報モラルの必要性や情報に対する責任について考え、様々なメディア報道を多面的に判断しようとする態度を育成する。その中でコンピュータリテラシーの充実も図る。それらの活動を通して、小学校では、必要な情報を主体的に収集・選択し、受け手の状況などを踏まえて発信・伝達できる基礎的な力を育成する。

## 3. 実践例

単元名 「附属三原学園のCMを作ろう」

学年 小学校6年生 37名

研究の視点

教材観

テレビ、ビデオ、CD、コンピュータなど、いわゆるメディア機器は日進月歩で発展してきており、大量の情報が短時間で行き交う情報化社会を迎えるとともに、私たちの生活においても日々その恩恵を受けている。このような社会において大切になることは、情報をどのように有効に活用して自分らしく生きていくかである。すなわち、情報の意味を考えたり、情報を処理したり、情報を創造したりしていく力が大切になってくると考える。本単元の「附属三原学園のCMをつくろう」は自分たちの力で附属三原学園のCMを制作して、テレビ局で放送してもらおうと考えている。テレビのCMは短い時間の中で伝えたい内容を効果的にアピールしているところに特徴がある。テレビのCMづくりを子どもたちが体験することで、公共的な情報がどのように制作されているのか、また、自分たちの考えをたくさんの人たちにわかりやすく伝えるためには、必要な情報を集め、取捨選択して、わかりやすくまとめていくことが大切であると感じることができるのではないかと考える。

児童観

マルチメディアの学習では、これまでにワープロソフ

トを使った文章入力などのコンピュータを使った学習やテレビ番組や新聞について考える学習を行ってきた。マルチメディアの学習やテレビのCMづくりについてアンケートを行ったところ(平成15年11月5日実施 37名)、「マルチメディアの学習を楽しみにしている」18人、「ふつう」16人でほとんどの子がこの学習について肯定的に考えていることが分かった。CMづくりに関しては、「楽しみ」24人、「ふつう」11人「楽しくない」3人でたくさんの子がこの学習を楽しみに感じていることが分かった。CMがどのようにつくられているのかについては、「分かっている」11人、「分かっていない」26人で、CMの制作過程を学んでいく必要があることが分かった。CMづくりで使用する機器に関しては、「デジタルカメラを使って写真を撮ることができる」31人、「デジタルビデオカメラを使うことができる」21人、「映像を編集することができる」3人で、カメラを使うことはできるが、ビデオ編集の方法がよく分かっていない児童が多いことも分かった。

本学級の児童は、マルチメディアの学習ではこれまでにペイントソフトを使った作品づくりや、テレビ番組について学習したりしてきた。学習課題に対しては一人ひとり集中して取り組み、調べるたり作業したりする活動についても意欲的に取り組むことができる。メディアの学習ではテレビ番組にはどのような内容のものあるのかについて調べたり、グラフにまとめて分析したりする学習を通して、テレビ番組は見る人によって感じ方が違うことや現実の世界をより誇張してあることなどを学んできた。しかし、自分たちで必要な情報を集めたり、集めた情報をもとにして自分たちの考えをまとめたり、発信したりする学習をじゅうぶん深めていない現状があるので、本単元では自分たちの学園のCMづくりをすることで、子どもたちの話し合いをもとにして、自分たちの考えをまとめたり、その考えを効果的に表現したりする方法の学習を深めていきたいと考える。

#### 指導観

指導にあたっては、地元の三原テレビ放送(ケーブルテレビ)に協力をいただき、子どもたちがつくった附属三原学園のCMを三原テレビ放送(ケーブルテレビ)で放映してもらうことを前提に学習を進めていく。そのためには、どんなことをしたらいいのか子どもたち自身で活動を考えさせていくとともに、三原テレビ放送局の方のアドバイスをいただきながらCM制作の過程や編集方法などを身につけさせていきたい。また、放映するCMはできるかぎり30秒6カットになることを条件にして、必要な映像や音声や音楽や文字などの情報を自分たちの力で選択して一本のCMにまとめることができるようにさせていきたい。この学習を通して、普段は何気なく見ているテレビのCMにも、様々な人たちがかわり効果的に情報が制作されていることや、情報の持つ大切さについても考えさせていきたい。

#### 単元の目標

- ・CMづくりに関心を持ち、CMをつくるために様々な情報を意欲的に集め、進んでCMづくりに挑戦することができる。
- ・情報をつくることを通して、情報には制作者の思いが含まれていることが分かる。
- ・デジタルビデオカメラやコンピュータなどを使って、CMをつくることができる。
- ・自分たちのテーマに基づいて、様々な情報(映像・音声・文字)を集め、取捨選択して、自分たちの力でCMをつくることができる。

#### 活動の概要

##### 第1次 CM作りの学習計画を立てる

CMがどのようにして制作されているのかがよく分かっていない児童が約25人もいたので、CMの作り方について地元のケーブルテレビ局である三原テレビ放送の人に教えてもらった。まず始めに、CMを見て気付いたことを出し合った。何回も見直すことで、CMの時間が約15秒くらいだということ、画面(カット)で構成されていること、1カットが2~3秒くらいだということなどが分かってきた。次に、どのような手順で制作していくのかを教えてもらった。

#### CM制作の手順

テーマを決める 絵コンテを作る 撮影をする  
編集をする 検討会をする 再編集をする  
完成

#### 重要なポイントとして

何を伝えたいのか、テーマをしっかり持つこと  
印象に残るカットを最後に持ってくること  
どんな手段(映像・言葉・文字・音楽)を用いて伝えるのか。

等を教えてもらった。CM作品は放送してもらったことになっていたため、三原テレビの人と話し合っただけで決めた。

CM作品は、約30秒 6カット

1グループ10人で4グループの4作品を作る。

カメラはデジタルビデオカメラ、編集はPCによるノンリニア編集

##### 第2次 テーマを決めて、絵コンテを作る

附属学園を紹介するCMを作ることが大きなテーマだったので、初めに子どもたちが考えたテーマは、誰でもが考えつくものが多かった。初めに考えたテーマは

附属三原学園の特徴を紹介する。

他の学校にない物を紹介する。

附属三原学園の伝統を紹介する

お茶室を紹介する。

という伝えたいものがはっきりしないものだった。

あえてテーマをもう少し詳しく考えさせていった。例えば、お茶室を紹介するグループでは、お茶室の映像だけでなく、それを通して、どんな考えをどんな思いをどんな内容を伝えたいのかを考えさせていった。このことを考えることが一番大切であるとともに、一番時間がかかり大変だったと思う。

**決定したテーマ**

- 1班 附属三原学園には、幼稚園・小学校・中学校がいっしょに活動するすばらしい行事がたくさんある。
- 2班 附属三原学園には、人の心をいやしてくれるすばらしいお茶室がある。
- 3班 私たちのために残してくださった古くから伝わってきたすばらしいものを紹介する。
- 4班 せんぱいから受け継いだ自伸会信条の伝統を守っていきたい。

附属三原学園のCMをつくらう

絵コンテ	ナレーション	映像・BGMなど
はな天守の庭のまわりを歩きます。	ここは附属三原学園のまわりです。広大な敷地が特徴です。	ナレーター：森田 BGM：嵐風堂々
自伸会です。	学から自伸会と附属三原学園のすばらしい伝統を守ります。	ナレーター：浅井川 嵐風堂々
見守るお茶室	自伸会伝承は30年続いています。	ナレーター：浅井川 BGM：嵐風堂々
お茶室の伝統を大切に守り、自伸会と附属三原学園のすばらしい伝統を守ります。	自伸会伝承は30年続いています。自伸会と附属三原学園のすばらしい伝統を守ります。	ナレーター：森田 BGM：嵐風堂々
お茶室の伝統を守り、自伸会と附属三原学園のすばらしい伝統を守ります。	お茶室の伝統を守り、自伸会と附属三原学園のすばらしい伝統を守ります。	ナレーター：森田 BGM：ない

1 完成した絵コンテ

第5次 CM作品の交流会

できあがった作品をお互いに見合って、さらによい作品作りをめざすために交流会を行った。作品を見て、感想を述べ合うのではなく、作品を見て、その班のテーマは何だったのかを考えていった。予想が、テーマと違ったり、テーマがわかりにくかった作品については、どこをどうしたらいいのかについて、お互いの考えを交流していった。その際には、制作した班の子どもたちも、カットの場面を挙げて、撮影の状況を話したり、自分たちの考えを主張したりすることができた。また、すばらしいと思った点を出し合うことでよいところを生かした作品作りができるようにもしていった。

4. 考察

コンピュータリテラシーについて

この学習を通して、デジタルビデオカメラを使って映像を撮影したり、PCを使って映像を編集したりする能力を伸ばすことができるのではないかと考えた。授業前

と授業後を比較してみる。

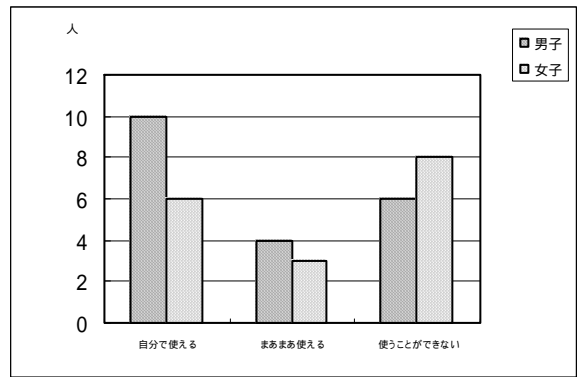


図2 授業前 デジタルビデオカメラが使えるか

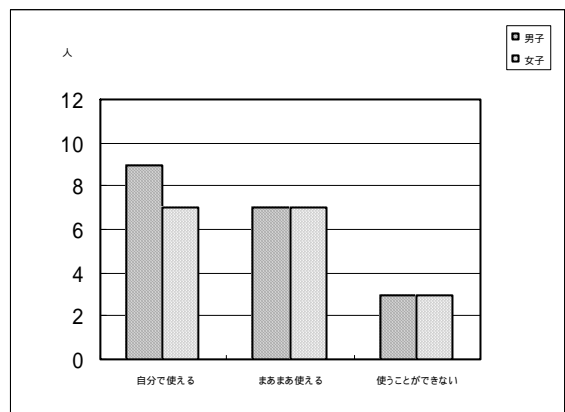


図3 授業後 デジタルビデオカメラが使えるか

図2と図3を比較すると、デジタルビデオカメラの使用については、授業後に使うことができるようになった児童の数が増えていることが分かる。デジタルビデオカメラは各家庭にもかなり普及しているためか、使えることができる児童が多かったため、授業では使えない児童に積極的に体験させようとする姿が見られた。

次にコンピュータを使った映像の編集について比較してみた。

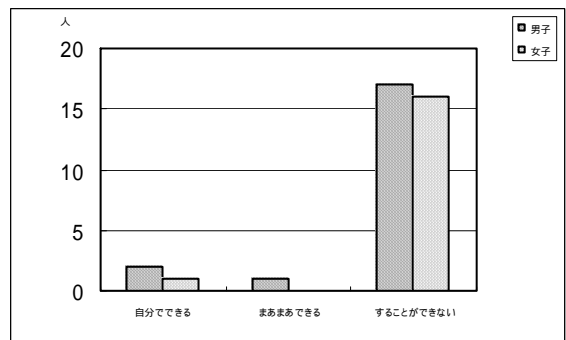


図4 授業前 PCを使った映像編集

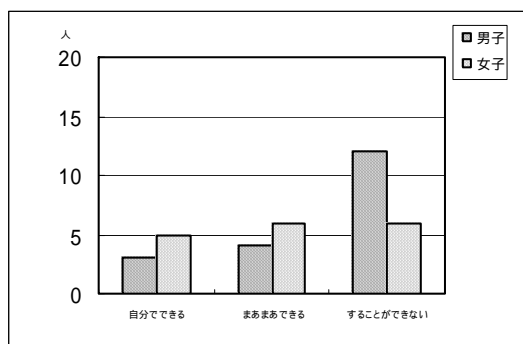


図5 授業後 PC を使った映像編集

図4と図5を比較すると、PCを使った映像編集ができる児童の数が授業後に増えていることが分かるが、自分で使うことができない児童も男女併せて学級の半数もいることが分かる。PCを使いながらも、このような状況になった理由として、映像編集をするPCが4台しか準備できなかったため、児童たちの使用する機会が少なかつたと考えられる。児童の感想にも「編集の時することがなくて困った。」「PCをさわることができなかつた。」というのがあつた。今回の実践では、情報機器の不足から37名の児童を4グループに分けて実践せざるを得なかつたため、1グループが8～10人になつたため、一人ひとりが情報機器を充分活用できなかつたと考えられる。

#### 情報の多面的判断力の育成について

この実践における情報の判断力育成の場面は次のような場面があつた。

- ・ 絵コンテを作成する
- ・ CMを撮影する
- ・ CMを編集する
- ・ CMの中間発表会
- ・ CMを見直す

これらの場面で児童たちの感想の中から関係しているものを挙げてみる。

- ・ 撮影や言葉を入れるとき、みんなと話し合つて入れたのが楽しかつたです。ゲストティーチャーに見てもらつた場面を入れるとき、みんなの意見でだめになつたのが残念でした。
- ・ カメラで撮つたり、コンピュータで編集したりして、文字や曲や映像をいろいろ換えたのが楽しかつたです。みんなと話し合つたので、人から見ればなおさらいいと思うところがたくさんあるのだなと思ひました。
- ・ 何となく見ていたCMにこんなに時間をかけて作つてゐるのかと思ひました。大変だつたけど、またやつてみたいです。
- ・ テーマづくりでは、どうアピールするのかいろいろ迷ひました。中間発表会では、作品のいいところや直したいところが聞けて、「そーなんだ。」と思うとこ

ろがあつました。

授業の中では、編集の場面で、たくさんのカットの中からどの場面が一番効果的なのかの班のメンバーで話し合いをしながら決めてゐるような場面が見られた。また、BGMを入れる場合でも、自分たちでCDを探してきたり、実際の映像を見ながら、どの曲の雰囲気か合うのか、曲のどの部分を入れるのか迷ひながら決めてゐるところも見られた。中間発表会では、班の発表に対して、映像がテーマに合っていない、曲のイメージが映像と合わなかつたといった厳しい意見が出されたり、発表した班からも自分たちの考えを積極的にアピールしたりする姿が見られた。

#### 5. 成果と課題

授業終了後に「附属学園のCMをつくらう」の学習はどうだつたかアンケートをとつてみた。その結果、7割くらいの児童は楽しかつたと答え、あまり楽しくなかつたと答えたのは4名だつた。楽しかつた理由として、自分たちの考えでCMづくりができたこと、カメラやコンピュータをしっかりと使つたことを挙げた児童が多かつた。CMを作るために、テーマを決めたり、絵コンテを描いたり、撮影や編集をしたりすることは子どもたちにとっては、大変しんどい作業であつたと思うが、そのことが子どもたちにとっては喜びであつたことが子どもたちが力を付けたことだと思ふ。

あまり楽しくなかつた理由には、班の友達が係の仕事をしなかつた、映像を決めるとき言い合いになつておもしろくなかつた、カメラやコンピュータをしっかりと使えなかつたということがあつた。1グループが8～10人では、どうしても遊んでしまう子が出るであろう。これも、カメラやコンピュータの数が不足しているためである。せめて、4～5人のグループに1台のカメラやコンピュータが必要である。情報の多面的判断力を育成するための評価基準が明確でなかつたため、どのような場面で子どもたちにどんな力が身に付いたのかをはっきり示すことができなかつた。子どもたちの活動をどのように評価していくのかを事前に検討して、実践をスタートしていかなければならぬと思ふ。

#### 参考文献

- (1) 藤川大祐 編 「メディアリテラシー教育の実践事例集 情報学習の新展開」 学事出版 2000年
- (2) WEB サイト 「体験！メディアのABC」 日本放送協会  
<http://www.nhk.or.jp/abc/>
- (3) 文部科学省 「情報教育の実践と学校の情報化」 平成14年6月