

# 中学校における「映像」の授業コンテンツ

広島大学附属三原中学校 大和 浩子 簗島 隆 山崎 裕昌

広島大学附属三原小学校 三田 幸司 谷川 佳万 横村 弥生

広島大学附属三原幼稚園 金岡 美幸

広島大学教育学研究科 長松 正康 山本 透

e-mail:yamato@hiroshima-u.ac.jp

## 1 はじめに

本学園では幼稚園・小学校・中学校一貫の教育研究を進めている。その中で私たちマルチメディア学習研究開発部会は、国際的コミュニケーション能力の基礎となる「大量の情報の中から必要な情報を主体的に読みとり、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」の単元開発に取り組む。幼小中12年間を見通したメディアリテラシー・情報リテラシーの育成をめざしてきた。本セッションでは、特に映像情報を中学校段階でどう題材化し授業として構成していくかについて、3年間積み重ねた実践研究に関し成果と課題を整理し今後の展望について考察している。「フィクション系映像制作」と「ノンフィクション系映像制作」の題材配置の問題、誰に向けて発信するかというオーディエンス意識の育成に関する問題、学習に対するモチベーション持続をどうするかという問題、めざす子ども像の設定と高等学校「情報」への接続の問題など、複数の実践を体系づける中で見えてきた様々な問題を提起し、今後のマルチメディア学習の在り方について提案するものである。

## 2 カリキュラム構成の特徴

子どもの実態をふまえての協議の結果、各校種で以下のようなカリキュラム構成の特徴がある。

幼稚園段階では情報の理解・活用・判断・発信の基礎となる「情操」に力を入れたカリキュラム、小学校では「情操」をベースにした様々な形での表現・コミュニケーション能力の育成に力を入れたカリキュラム、中学校では幼小での学習を元に「情報の多面的判断力」の育成に力を入れたカリキュラムを作成した。

## 3 中学校カリキュラムの特徴

「情報の多面的判断力」の育成は、具体的な単元レベルではどのように授業化され得るか。試行錯誤の結果、現在では2つのカテゴリでの実践を続けている。

すなわち、情報の作り込みが意図的に行いやすいフィクション系の学習、画の段階での切り取り方と同時に編集段階での意図が重要となるノンフィクション系の学習、の2カテゴリである。それぞれのカテゴリについて、情報の切り取りや組み立ての基礎として「静止画」単元、それを発展させた「動画」単元、プロの映像人が制作したフィルムから情報と意図の関係性を探る「分析」単元、の3つのプログラムを用意した。また画像・映像情報に対する考え方の基本を身につけると同時に機器の扱い方も並行で学習するという観点で、実施時期を考えながら単元を配列している。(表1)

表1 単元一覧表

	フィクション系	ノンフィクション系
静止画	写真で4コマ漫画を作ろう (中1後期)	お散歩マップを作ろう (中1前期)
動画	ミニシーン・ドラマ作りに挑戦 (中2)	行事の記録映像を編集しよう (中3)
分析	「北の国から」を見る (中1前期)	「プロジェクトX」を見る (中3後期)

## 4 各単元の概要

### 4.1 フィクション系の単元

#### 4.1.1 静止画単元「写真で4コマ漫画を作ろう」

実施学年：中学校1年

概要：「動きのある道具」などをテーマに、起承転結を意識した連続写真で一定のストーリーを伝える「4コマ漫画」を作る学習。「必要な情報を切り取る」という基本的な考え方や、フィクション作品の制作を通して情報を再構成する方法を学ぶ。また同時に情報を切り取る際には制作者の意図が反映するという事実を実践を通して学ぶ。



生徒作品「コマの悲劇～命がけの脱出～」

#### 4.1.2 動画単元「ミニシーン・ドラマ作りに挑戦」

実施学年：中学校2年

概要：「約束の相手がなかなか来ない」「遅刻しそうだ」などのテーマを、限られたカット数と秒数で映像化する学習。ビデオカメラの使い方から動画表現の基礎までを学ぶ。さらに「動くものを生かしたストーリー」「日本的な小物を使ったストーリー」などの自由度の高い課題に進み、カットの積み重ねがシーンとなり、シーンの積み重ねがストーリーになるというフィクション制作の基礎を学習する。



←  
生徒作品  
「約束の相手がなかなか来ない」



→  
生徒作品  
「扇子をテーマとしたミニドラマ」

#### 4.1.3 分析単元「北の国からを見る」

実施学年：中学校1年

概要：ドラマ「北の国から」の一部（約3分）のシナリオと映像を比較しながら見て、カットの種類、ナレーション、効果音や音楽、シーン構成が見る者に与える効果について分析的に考察する学習。

### 4.2 ノンフィクション系の単元

#### 4.2.1 静止画単元「お散歩マップを作ろう」

実施学年：中学校1年

概要：「初めて来校したお客さんに学泉敷地内を楽しく散歩してもらうためのマップ」を園内地図とデジタルカメラ写真で作る学習。写真撮影における情報の切り取り方の基礎やプレゼンテーションの方法

を学ぶ。



←「体育館」を表す写真（学習前）



←「体育館」を表す写真（学習後）

#### 4.2.2 動画单元「行事の記録映像を編集しよう」

実施学年：中学校3年

概要：教員あるいは生徒実行委員が撮影した修学旅行や文化祭などの記録映像を素材とし、「旅行で学んだことを伝える」「文化祭の裏方の苦労と喜びを伝える」など自分たちで考えたテーマに沿って選び編集して作品化する学習。

被写体の状態・動き・表情（人物の場合）などに撮影者の意図が反映していない素材映像でも、編集者によって意図的映像になりうるという事実を、実践を通して学ぶ。



←生徒作品  
「修学旅行で学んだこと」



↑生徒作品「文化祭～エイサーの記録～」

#### 4.2.3 分析单元「プロジェクト Xを見る」

実施学年：中学校3年

概要：「プロジェクト X」をその構成要素（オープニング・エンディング・再現映像・当時のニュース映像・インタビュー映像・スタジオ映像・写真・司会者・ゲスト・音楽・効果音など）に着目して鑑賞する。その後各要素が番組中でどのように使われているかを分析し、番組全体の意図にどのように関係しているかを討議する学習。

動画制作で体験した内容をふまえて、より深く映像情報を読み解く力を養う。

### 5 課題

#### 5.1 フィクション系とノンフィクション系について

研究を始めた当初、カリキュラム構成は

中1で静止画→中2で動画→中3で分析

というものだった。フィクション系とノンフィクション系という視点はなく、制作活動の難易度をそのまま学年に当てはめていた。しかし研究を進めるにつれ、静止画作品にも動画作品にもフィクション傾向が強いもの（ストーリー性にこだわる・意図的なカメラワークやショットを多用する、など）と、ノンフィクション傾向が強いもの（ストーリー性にこだわらない・あるがままの状態を画像や映像として切り取る、など）があることが分かってきた。国語の単元に「文学的文章」と「説明的文章」があるように、画像や映像情報の内容も「フィクション系」と「ノンフィクション系」がある。単元を静止画、動画というカテゴリではなく「フィクション系」「ノンフィクション系」という考え方で括り、それらを同時進行で学習していく方が情報の多面的判断力育成のためには効果的であると考え、現在のカリキュラム構成に至っている。

ここで、中3という発達段階においてどこまでを求めるかという問題がある。つまり、身につけた「情報の科学的理解」と「情報の多面的判断力」が具体的にどのような形で具現化されるかということであり、すなわち「めざす子ども像」の設定をどうするかという問題である。

昨年度の中3には「学校紹介ビデオを作る」というノンフィクション系動画制作の授業を試みた。制作者の意図を反映したノンフィクション作品を作りきることを到達目標としたのだが、結果として多くの課題が残った。それはそのまま、本研究の今後の課題だと考えている。以下に整理して述べる。

## 5.2 オーディエンス意識の明確化

「学校紹介ビデオ」は簡単に出来そうで、実は大変難しい課題であることが明らかになった。その原因の1つは「情報発信の相手を特定出来ない」ということにある。

これまで制作された作品は学級・学年内で中間発表会や完成評価会を行うため、生徒は無意識に情報発信の相手を「同級生の友達、もしくは校内の先生達」として作品を制作している。内輪にしか分からない情報を作ってしまうことに問題はあがるが、逆に言えば発信相手が内輪だからこそ情報の取捨選択が易しいのである。「誰が見ても分かる映像作品」を制作することは、あらゆる年代の人間の見方や感じ方を想定して作品構成なり撮影・編集なりをしていくということであり、このことは中学3年生にとってはかなり難しかった。

プロの映像人が作るような作品を求めているわけではない。学習の一環としての作品作りにおいて、中学生段階としては「誰に分かってもらうか」という意識、すなわちオーディエンス意識をはっきり持たせた制作の方がより効果的に情報の取捨選択力や活用をつけていくことが出来ると思われる。

## 5.3 モチベーションの形成と持続

「学校紹介ビデオ」の制作はおよそ10ヶ月の長きにわたる取り組みとなった。制作系の活動は間延びがするとどうしてもモチベーションが下がる傾向にある。「なぜこの学習をするのか」という根本的な部分が生徒の腑に落ちていないと、ますますその傾向は強くなる。それは具体的には、グループでの協力態勢が悪くなるという形で現れた。

情報の読み解き方や効果的な発信の方法を身につけることが、生徒にとって必要感を持って実感され

ていない現状がある。自分の意図が画像や映像を通してうまく相手に伝わった時の喜びをもっと味わわせることや、毎時間の自己評価や他者からの評価をポートフォリオ的に積み上げるなどの手だてが考えられるが、現状では、生徒に「学習したことが実生活の中で生きているな」と感じさせるまでに至っていない。この学習に対する意欲を持たせ、持続させ、さらに効力感を持たせるかが、大きな課題となっている。

## 5.4 高等学校「情報」への接続

5.1 で述べた中3におけるめざす子ども像の設定をどうするかという問題は、そのまま中学校でのマルチメディア学習が高等学校での「情報」とどう関係しているかという問題に直結している。

高校「情報」の目標は情報を科学的に理解し活用する能力や情報社会に参画する態度を育むことだが、目下、情報の多面的判断力を育むという目標はない。しかしこの力は、情報活用能力の育成のためには欠かせない視点である。

今後、高校への接続を視野に入れた研究開発が必要である。

## 6 おわりに

高度情報社会である21世紀を生きる上で、その社会に参画する態度の育成や様々なリテラシー・スキルを育むことは急務であり、もはや高校「情報」のみで行いうるものではない。中学校・小学校・幼稚園段階における体系的なマルチメディア学習が多く学校の学校で実施されるべきであろう。

ただ単にコンピュータが使えるとか、メールが打てるとかいったツールレベルのとらえから一歩を進め、情報と向き合うという意味での「マルチメディア学習」が多く現場で広く支持されるよう、今後も研究とその公開を続けていきたい。

### 引用・参考文献

- [1] 広島大学附属三原学園「21世紀型”読み・書き・算”カリキュラムの開発」明治図書(2005)
- [2] 簗島他：幼小中一貫におけるマルチメディア教育の教材・単元開発(3) 広島大学学部・附属学校共同研究紀要(2005)